PROCESO GESTIÓN DEL TALENTO HUMANO

FORMATO INFORME MENSUAL EJECUCIÓN CONTRACTUAL

Barranquilla 30 de Noviembre del 2021

Señor (a)
MARÍA CECILIA SUÁREZ BENAVIDES
SUPERVISORA CONTRATO No. **CO1.PCCNTR.2174973 de 2021**
Coordinadora Académica
Gestión administrativa y servicios financieros
Ciudad

Asunto: Informe mensual de ejecución contractual
Noviembre del año 2021

Referencia: No 2174973 del año 2021

SAID CAMARGO IRÁN, identificado con la cédula de ciudadanía No. 72'234.260 de Barranquilla, en mi calidad de Contratista del SENA, en el programa de Virtualización y Bilingüismo, en cumplimiento del Contrato de Prestación de Servicios de la referencia, a continuación presento el Informe de actividades realizadas en el mes objeto de cobro.

Valor y forma de Pago: : El valor total del presente contrato asciende a la suma de TREINTA Y SIETE MILLONES CIENTO CINCUENTA Y DOS MIL SETECIENTOS VEINTE PESOS M/CTE ($37.152.720) COP incluido iva (de conformidad con el régimen tributario a que pertenezca el contratista) esta suma será pagada por el SENA al contratista de la siguiente manera: 10 pagos iguales correspondientes febrero, marzo, abril, mayo, junio, julio, agosto, septiembre, octubre, y noviembre por valor de TRES MILLONES SETECIENTOS QUINCE MIL DOSCIENTOS SETENTA Y DOS PESOS M/CTE ($3.715.272) respectivamente.

Plazo: Será hasta el 30 de noviembre de 2021
.

OBJETO:
PRESTAR SERVICIOS PERSONALES DE CARÁCTER TEMPORAL PARA PLANEAR, EJECUTAR Y ORIENTAR LA FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL EN LA FAMILIA DISEÑO, QUE PROGRAME EL CENTRO DE FORMACIÓN EN SUS DIFERENTES NIVELES EN MODALIDAD VIRTUAL Y A DISTANCIA, ATENDIENDO LAS POLÍTICAS INSTITUCIONALES Y LA NORMATIVIDAD VIGENTE.

Obligaciones Especificas:

No	Obligaciones	Acciones realizadas	Evidencias
1.	Desarrollar actividades de formación profesional en los programas	- MANEJO DE ADOBE ILLUSTRATOR(2444012) - MANEJO DE ADOBE ILLUSTRATOR(2444013) - MANEJO DE ADOBE ILLUSTRATOR(2444016) - MANEJO DE ADOBE ILLUSTRATOR(2444017)	Plataforma territorium Reporte de horas

	definidos por el centro mediante su plataforma virtual.		sofia plus.
2.	Entregar al equipo de Sofía plus la información requerida para la asignación de rol de instructor Sena y disponibilidad en el aplicativo.	Diligenciar formulario con soportes de contrato. Creación de rol en administración ejecutiva.	Formulario deligenciado. Asignacion de rol Instructor
3.	Realizar la evaluación correspondiente a los cursos asignados.	Ejecucion de la formación Complementaria virtual Emisión de juicios evaluativos en sofia plus.	Plataforma Territorium Sofia plus Reporte de juicios evaluativos
4.	El contratista deberá abstenerse de realizar actos obscenos al interior de la entidad que involucren la participación de miembros de la comunidad educativa.	Acuerdo de Compromiso	Contrato
5.	Presentar informes mensuales de la ejecución del contrato, las demás que se requieran para la ejecución del contrato.	Adjuntar archivos Gestion financiera. Gestion contractual SECOP2	Gestion financiera Gestion contractual SECOP2
6.	Atender los requerimientos del supervisor.	Sugerencias y requerimientos atendidos	Correo misena Drive

A continuación relaciono los desplazamientos que realicé previo a la presentación de este informe. Una vez finalizado cada desplazamiento presenté al ordenador del gasto el informe en el Formato

Informe Legalización Desplazamiento Contratista GTH-F-087, en el que se describieron las actividades desarrolladas y los resultados de cada desplazamiento. Cada informe cuenta con el visto bueno del Supervisor.
Se lista a continuación el soporte de la legalización de los desplazamientos realizados, los cuales forman parte integral del presente informe de ejecución contractual.

ITEM	No DE LA ORDEN DE VIAJE	LUGAR DE DESPLAZAMIENTO	FECHAS DE DESPLAZAMIENTOS	
			INICIO	FINALIZACIÓN
1.				
2.				

Nota 1: *Por cada desplazamiento que haya realizado el contratista, adjuntará el respectivo informe que la soporte. En caso de haber realizado el desplazamiento en fecha posterior a la presentación del informe de ejecución contractual, deberá reportarlo en el siguiente informe de ejecución contractual.*

Para el trámite de la cuenta me permito adjuntar: Documentos electrónicos enunciados como evidencias del cumplimiento de las obligaciones contractuales y los desplazamientos realizados y el No. **9426346791** de la planilla, expedido expedido por **Aportes en Línea**, correspondiente al mes de **Octubre del año 2021**. (Decreto Ley 2106 de 2019 – " Decreto Ley Antitrámites")

Evidencias en ( ) folios

Cordialmente,

_____
SAID CAMARGO IRÁN
Contratista
C.C. No. 72'234.260 de Barranquilla

Recibí a satisfacción:

_____
Firma
MARÍA CECILIA SUÁREZ BENAVIDES
Supervisor(a) Contrato CO1.PCCNTR.2174973 de 2021
Coordinadora Académica
Gestión administrativa y servicios financieros

TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: SAID CAMARGO IRAN

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DE COMERCIO Y SERVICIOS

FECHA INICIAL: 01/11/2021 00:00:00

FECHA FINAL: 30/11/2021 23:59:59

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

FICHA DE APRENDIZAJE: 2444012 - MANEJO DE ADOBE ILLUSTRATOR

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA CREACIÓN Y EDICIÓN DE VECTORES A TRAVÉS DEL SOFTWARE, SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS DE DISEÑO ESTABLECIDOS.

ASIGNAR A LOS OBJETOS VECTORIALES ATRIBUTOS ESPECÍFICOS, A TRAVÉS DE LOS PANELES DISPONIBLES EN EL SOFTWARE.

IDENTIFICAR EL ESPACIO DE TRABAJO E INTERFAZ DEL SOFTWARE, TENIENDO EN CUENTA EL TIPO DE IMAGEN.

PREPARAR EL RESULTADO DE DISEÑO CONSTRUIDO EN EL SOFTWARE PARA SU PUBLICACIÓN FINAL, SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL MEDIO.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2444017 - MANEJO DE ADOBE ILLUSTRATOR

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA CREACIÓN Y EDICIÓN DE VECTORES A TRAVÉS DEL SOFTWARE, SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS DE DISEÑO ESTABLECIDOS.

ASIGNAR A LOS OBJETOS VECTORIALES ATRIBUTOS ESPECÍFICOS, A TRAVÉS DE LOS PANELES DISPONIBLES EN EL SOFTWARE.

IDENTIFICAR EL ESPACIO DE TRABAJO E INTERFAZ DEL SOFTWARE, TENIENDO EN CUENTA EL TIPO DE IMAGEN.

PREPARAR EL RESULTADO DE DISEÑO CONSTRUIDO EN EL SOFTWARE PARA SU PUBLICACIÓN FINAL, SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL MEDIO.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2444016 - MANEJO DE ADOBE ILLUSTRATOR

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA CREACIÓN Y EDICIÓN DE VECTORES A TRAVÉS DEL SOFTWARE, SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS DE DISEÑO ESTABLECIDOS.

ASIGNAR A LOS OBJETOS VECTORIALES ATRIBUTOS ESPECÍFICOS, A TRAVÉS DE LOS PANELES DISPONIBLES EN EL SOFTWARE.

IDENTIFICAR EL ESPACIO DE TRABAJO E INTERFAZ DEL SOFTWARE, TENIENDO EN CUENTA EL TIPO DE IMAGEN.

PREPARAR EL RESULTADO DE DISEÑO CONSTRUIDO EN EL SOFTWARE PARA SU PUBLICACIÓN FINAL, SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL MEDIO.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2444013 - MANEJO DE ADOBE ILLUSTRATOR

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA CREACIÓN Y EDICIÓN DE VECTORES A TRAVÉS DEL SOFTWARE, SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS DE DISEÑO ESTABLECIDOS.

ASIGNAR A LOS OBJETOS VECTORIALES ATRIBUTOS ESPECÍFICOS, A TRAVÉS DE LOS PANELES DISPONIBLES EN EL SOFTWARE.

IDENTIFICAR EL ESPACIO DE TRABAJO E INTERFAZ DEL SOFTWARE, TENIENDO EN CUENTA EL TIPO DE IMAGEN.

PREPARAR EL RESULTADO DE DISEÑO CONSTRUIDO EN EL SOFTWARE PARA SU PUBLICACIÓN FINAL, SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL MEDIO.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS: 160,00

EVENTOS DE DIVULGACIÓN TECNOLÓGICA - EDT´s

FICHA	FECHA INICIO	FECHA FINAL	EVENTO	HORAS

TOTAL TIEMPO EDT´s: 0,00

ACTIVIDADES ADICIONALES

FECHA INICIAL	FECHA FINAL	ACTIVIDAD	HORAS

TOTAL ACTIVIDADES ADICIONALES: 0,00

INSTRUCTOR: SAID CAMARGO IRAN

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DE COMERCIO Y SERVICIOS

SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA
INFORME FINAL DE SUPERVISIÓN
CONTRATACIÓN DE PRESTACIÓN DE SERVICIOS PERSONALES

CONTRATO No. CO1.PCCNTR.2174973 de 2021

NOMBRE DEL CONTRATISTA: SAID CAMARGO IRÁN

IDENTIFICACION DEL CONTRATISTA: C.C 72234260

OBJETO DEL CONTRATO PRESTAR SERVICIOS PERSONALES DE CARÁCTER TEMPORAL PARA PLANEAR, EJECUTAR Y ORIENTAR LA FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL EN LA FAMILIA DISEÑO, QUE PROGRAME EL CENTRO DE FORMACIÓN EN SUS DIFERENTES NIVELES EN MODALIDAD VIRTUAL Y A DISTANCIA, ATENDIENDO LAS POLÍTICAS INSTITUCIONALES Y LA NORMATIVIDAD VIGENTE.

OBLIGACIONES DEL CONTRATISTA:

1. Desarrollar actividades de formación profesional en los programas definidos por el centro mediante su plataforma virtual.
2. Entregar al equipo de Sofía plus la información requerida para la asignación de rol de instructor Sena y disponibilidad en el aplicativo.
3. Realizar la evaluación correspondiente a los cursos asignados.
4. El contratista deberá abstenerse de realizar actos obscenos al interior de la entidad que involucren la participación de miembros de la comunidad educativa.
5. Presentar informes mensuales de la ejecución del contrato, las demás que se requieran para la ejecución del contrato.
6. Atender los requerimientos del supervisor.

LUGAR DE EJECUCIÓN: Centro de comercio y servicios regional atlántico.

PLAZO DE EJECUCIÓN: del *01* de *Febrero* al *30* de *Noviembre* para un total de *303* días a partir de la fecha de inicio del contrato.

FECHA DE INICIACIÓN CONTRATO: 01-02-2021

FECHA DE TERMINACIÓN DEL CONTRATO: 30-11-2021

VIGENCIA DEL CONTRATO: HASTA EL 30 DE NOVIEMBRE DE 2021, SIN EXCEDER LA PRESENTE VIGENCIA PRESUPUESTAL, Y EMPEZARÁ A CONTARSE A PARTIR DEL CUMPLIMIENTO DE LOS REQUISITOS Y EJECUCIÓN, INDICADOS EN EL CONTRATO.

SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA
INFORME FINAL DE SUPERVISIÓN
CONTRATACIÓN DE PRESTACIÓN DE SERVICIOS PERSONALES

VALOR DEL CONTRATO: $37.152.720

SUPERVISOR: MARÍA CECILIA SUÁREZ BENAVIDES, Coordinadora Académica - Gestión Administrativa y Servicios Financieros

IDENTIFICACION DEL SUPERVISOR: C.C . 32.682.346 DE BARRANQUILLA

BALANCE FINANCIERO:	
Valor total del contrato	$37.152.720
Valor Ejecutado	$37.152.720
Saldo de pendiente de cancelar al contratista	$ 0
Saldo a liberar	$ 0

SUSPENSIONES Y AMPLIACIONES DE SUSPENSIÓN: SI____ NO X

ACTAS No.	**TIEMPO**	**CAUSALES**

PRODUCTOS O ACTIVIDADES EJECUTADAS:

SE IMPARTIÓ FORMACIÓN EN 40 CURSOS DE FORMACIÓN COMPLEMENTARIA VIRTUAL (AVA), CON 80 APRENDICES CADA UNO, DE LA SIGUIENTE FORMA:

#	FICHA	PROGRAMA	Fecha Inicio	Fecha Final
1	2255946	PRODUCCION DE IMAGENES DIGITALES.	2021-02-01	2021-02-26
2	2255947	PRODUCCION DE IMAGENES DIGITALES.	2021-02-01	2021-02-26
3	2255949	PRODUCCION DE IMAGENES DIGITALES.	2021-02-01	2021-02-26
4	2255952	PRODUCCION DE IMAGENES DIGITALES.	2021-02-01	2021-02-26
5	2272670	PRODUCCION DE IMAGENES DIGITALES.	2021-03-01	2021-03-29
6	2272671	PRODUCCION DE IMAGENES DIGITALES.	2021-03-01	2021-03-29
7	2272672	PRODUCCION DE IMAGENES DIGITALES.	2021-03-01	2021-03-29
8	2272673	PRODUCCION DE IMAGENES DIGITALES.	2021-03-01	2021-03-29
9	2301643	USO DE LA IMAGEN Y LA FOTOGRAFIA PARA PRODUCCIONES GRAFICAS	2021-04-05	2021-04-30
10	2301644	USO DE LA IMAGEN Y LA FOTOGRAFIA PARA PRODUCCIONES GRAFICAS	2021-04-05	2021-04-30
11	2301645	USO DE LA IMAGEN Y LA FOTOGRAFIA PARA PRODUCCIONES GRAFICAS	2021-04-05	2021-04-30
12	2301649	USO DE LA IMAGEN Y LA FOTOGRAFIA PARA PRODUCCIONES GRAFICAS	2021-04-05	2021-04-30
13	2319925	ILUSTRACION DE PERSONAJES EN MEDIOS DIGITALES	2021-05-03	2021-05-31
14	2319936	ILUSTRACION DE PERSONAJES EN MEDIOS DIGITALES	2021-05-03	2021-05-31
15	2319937	ILUSTRACION DE PERSONAJES EN MEDIOS DIGITALES	2021-05-03	2021-05-31
16	2319938	ILUSTRACION DE PERSONAJES EN MEDIOS DIGITALES	2021-05-03	2021-05-31
17	2338138	MANEJO DE ADOBE ILLUSTRATOR	2021-06-01	2021-06-30
18	2338140	MANEJO DE ADOBE ILLUSTRATOR	2021-06-01	2021-06-30
19	2338145	MANEJO DE ADOBE ILLUSTRATOR	2021-06-01	2021-06-30
20	2338147	MANEJO DE ADOBE ILLUSTRATOR	2021-06-01	2021-06-30
21	2358632	PRODUCCION DE IMAGENES DIGITALES.	2021-07-01	2021-07-30
22	2358641	PRODUCCION DE IMAGENES DIGITALES.	2021-07-01	2021-07-30
23	2358642	PRODUCCION DE IMAGENES DIGITALES.	2021-07-01	2021-07-30
24	2358643	PRODUCCION DE IMAGENES DIGITALES.	2021-07-01	2021-07-30
25	2381283	PRODUCCION DE IMAGENES DIGITALES.	2021-08-02	2021-08-30
26	2381284	PRODUCCION DE IMAGENES DIGITALES.	2021-08-02	2021-08-30
27	2381291	PRODUCCION DE IMAGENES DIGITALES.	2021-08-02	2021-08-30
28	2381292	PRODUCCION DE IMAGENES DIGITALES.	2021-08-02	2021-08-30
29	2405358	MANEJO DE ADOBE ILLUSTRATOR	2021-09-01	2021-09-28
30	2405359	MANEJO DE ADOBE ILLUSTRATOR	2021-09-01	2021-09-28
31	2405360	DISEÑO Y DIAGRAMACION PARA HISTORIETAS	2021-09-01	2021-09-28
32	2405361	DISEÑO Y DIAGRAMACION PARA HISTORIETAS	2021-09-01	2021-09-28
33	2424068	ILUSTRACION DE PERSONAJES EN MEDIOS DIGITALES	2021-10-01	2021-10-29
34	2424072	ILUSTRACION DE PERSONAJES EN MEDIOS DIGITALES	2021-10-01	2021-10-29
35	2424074	ILUSTRACION DE PERSONAJES EN MEDIOS DIGITALES	2021-10-01	2021-10-29
36	2424076	MANEJO DE ADOBE PHOTOSHOP	2021-10-01	2021-10-29
37	2444012	MANEJO DE ADOBE ILLUSTRATOR	2021-11-02	2021-11-29
38	2444013	MANEJO DE ADOBE ILLUSTRATOR	2021-11-02	2021-11-29
39	2444016	MANEJO DE ADOBE ILLUSTRATOR	2021-11-02	2021-11-29
40	2444017	MANEJO DE ADOBE ILLUSTRATOR	2021-11-02	2021-11-29

OBSERVACIONES DE LA SUPERVISIÓN SOBRE LOS PRODUCTOS O ACTIVIDADES EJECUTADAS

SANCIONES: SI___ NO X

CUMPLIMIENTO FRENTE A LA OBLIGACIÓN A LA SEGURIDAD SOCIAL: SI X NO__

GRADO DE SATISFACCIÓN: EXCELENTE__ BUENO__ REGULAR__ INSUFICIENTE__

Atentamente,

FIRMA SUPERVISOR DEL CONTRATO

TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: SAID CAMARGO IRAN

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DE COMERCIO Y SERVICIOS

FECHA INICIAL: 01/02/2021 00:00:00

FECHA FINAL: 30/11/2021 23:59:59

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

FICHA DE APRENDIZAJE: 2338145 - MANEJO DE ADOBE ILLUSTRATOR

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA CREACIÓN Y EDICIÓN DE VECTORES A TRAVÉS DEL SOFTWARE, SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS DE DISEÑO ESTABLECIDOS.

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS ESTABLECIDOS.

ASIGNAR A LOS OBJETOS VECTORIALES ATRIBUTOS ESPECÍFICOS, A TRAVÉS DE LOS PANELES DISPONIBLES EN EL SOFTWARE.

CREAR IMÁGENES TENIENDO EN CUENTA LAS TÉCNICAS Y HERRAMIENTAS DETERMINADAS.

IDENTIFICAR EL ESPACIO DE TRABAJO E INTERFAZ DEL SOFTWARE, TENIENDO EN CUENTA EL TIPO DE IMAGEN.

IDENTIFICAR LOS ELEMENTOS Y HERRAMIENTAS DISPONIBLES PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, SEGÚN EL PERFIL PARTICULAR DEL PRODUCTO.

PREPARAR EL RESULTADO DE DISEÑO CONSTRUIDO EN EL SOFTWARE PARA SU PUBLICACIÓN FINAL, SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL MEDIO.

RETOCAR IMÁGENES A PARTIR DE LAS ESPECIFICACIONES DEFINIDAS PARA EL PRODUCTO.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 44,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2381283 - PRODUCCION DE IMAGENES DIGITALES.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DISEÑAR GRÁFICOS DE ELEMENTOS PARA CONTENIDOS AUDIOVISUALES, DE ACUERDO CON LOS CONCEPTOS CREATIVOS Y NARRATIVOS.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

DISEÑAR LA ESTRATEGIA CREATIVA DE ACUERDO A LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.

EVALUAR LA PRODUCCIÓN DEL MEDIO PUBLICITARIO DE ACUERDO A LA ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN.

PLANEAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA IDENTIDAD CORPORATIVA DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS DE LA

VALORAR LOS MEDIOS PUBLICITARIOS DE ACUERDO A LA ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 42,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2319938 - ILUSTRACION DE PERSONAJES EN MEDIOS DIGITALES

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Ilustrar conceptos de acuerdo con intención comunicativa y parámetros gráficos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

01. ANALIZAR LAS NECESIDADES DEL PROYECTO A PARTIR DE LA INFORMACIÓN DOCUMENTADA EN EL BRIEF.

02. BOCETAR LOS PERSONAJES ACORDES CON LOS CONTENIDOS DEL BRIEF.

03. ILUSTRAR EL PERSONAJE APLICANDO ATRIBUTOS Y TÉCNICAS CUMPLIENDO LAS NECESIDADES PLANTEADAS EN EL BRIEF.

04. VERIFICAR QUE EL PERSONAJE CUMPLA CON LOS REQUERIMIENTOS DEL PROYECTO SEGÚN LAS NECESIDADES DEL CLIENTE

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 42,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2405358 - MANEJO DE ADOBE ILLUSTRATOR

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA CREACIÓN Y EDICIÓN DE VECTORES A TRAVÉS DEL SOFTWARE, SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS DE DISEÑO ESTABLECIDOS.

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS ESTABLECIDOS.

ASIGNAR A LOS OBJETOS VECTORIALES ATRIBUTOS ESPECÍFICOS, A TRAVÉS DE LOS PANELES DISPONIBLES EN EL SOFTWARE.

CREAR IMÁGENES TENIENDO EN CUENTA LAS TÉCNICAS Y HERRAMIENTAS DETERMINADAS.

IDENTIFICAR EL ESPACIO DE TRABAJO E INTERFAZ DEL SOFTWARE, TENIENDO EN CUENTA EL TIPO DE IMAGEN.

IDENTIFICAR LOS ELEMENTOS Y HERRAMIENTAS DISPONIBLES PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, SEGÚN EL PERFIL PARTICULAR DEL PRODUCTO.

PREPARAR EL RESULTADO DE DISEÑO CONSTRUIDO EN EL SOFTWARE PARA SU PUBLICACIÓN FINAL, SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL MEDIO.

RETOCAR IMÁGENES A PARTIR DE LAS ESPECIFICACIONES DEFINIDAS PARA EL PRODUCTO.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2338147 - MANEJO DE ADOBE ILLUSTRATOR

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA CREACIÓN Y EDICIÓN DE VECTORES A TRAVÉS DEL SOFTWARE, SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS DE DISEÑO ESTABLECIDOS.

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS ESTABLECIDOS.

ASIGNAR A LOS OBJETOS VECTORIALES ATRIBUTOS ESPECÍFICOS, A TRAVÉS DE LOS PANELES DISPONIBLES EN EL SOFTWARE.

CREAR IMÁGENES TENIENDO EN CUENTA LAS TÉCNICAS Y HERRAMIENTAS DETERMINADAS.

IDENTIFICAR EL ESPACIO DE TRABAJO E INTERFAZ DEL SOFTWARE, TENIENDO EN CUENTA EL TIPO DE IMAGEN.

IDENTIFICAR LOS ELEMENTOS Y HERRAMIENTAS DISPONIBLES PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, SEGÚN EL PERFIL PARTICULAR DEL PRODUCTO.

PREPARAR EL RESULTADO DE DISEÑO CONSTRUIDO EN EL SOFTWARE PARA SU PUBLICACIÓN FINAL, SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL MEDIO.

RETOCAR IMÁGENES A PARTIR DE LAS ESPECIFICACIONES DEFINIDAS PARA EL PRODUCTO.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 44,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2272670 - PRODUCCION DE IMAGENES DIGITALES.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DISEÑAR GRÁFICOS DE ELEMENTOS PARA CONTENIDOS AUDIOVISUALES, DE ACUERDO CON LOS CONCEPTOS CREATIVOS Y NARRATIVOS.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

DISEÑAR LA ESTRATEGIA CREATIVA DE ACUERDO A LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.

EVALUAR LA PRODUCCIÓN DEL MEDIO PUBLICITARIO DE ACUERDO A LA ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN.

PLANEAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA IDENTIDAD CORPORATIVA DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS DE LA

VALORAR LOS MEDIOS PUBLICITARIOS DE ACUERDO A LA ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 42,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2405361 - DISEÑO Y DIAGRAMACION PARA HISTORIETAS

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Diagramar piezas gráficas de acuerdo con el medio de salida y parámetros de maquetación

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

01. PLANEAR LA DIAGRAMACIÓN DE ACUERDO A LOS ELEMENTOS GRÁFICOS Y EL GENERO DEL CÓMIC.

02. REALIZAR LA MAQUETACIÓN DE LA HISTORIETA EN EL SOFTWARE ESPECILIZADO SEGÚN LOS REQUERIEMIENTOS ENTREGADOS POR EL CLIENTE.

03. VERIFICAR QUE LOS ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA DIAGRAMACIÓN CUMPLAN CON LOS REQUERIMIENTOS TÉCNICOS Y DE SALIDA.

04. FINALIZAR Y ENTREGAR ARCHIVOS SEGÚN EL MEDIO DE SALIDA Y REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2424068 - ILUSTRACION DE PERSONAJES EN MEDIOS DIGITALES

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Ilustrar conceptos de acuerdo con intención comunicativa y parámetros gráficos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

01. ANALIZAR LAS NECESIDADES DEL PROYECTO A PARTIR DE LA INFORMACIÓN DOCUMENTADA EN EL BRIEF.

02. BOCETAR LOS PERSONAJES ACORDES CON LOS CONTENIDOS DEL BRIEF.

03. ILUSTRAR EL PERSONAJE APLICANDO ATRIBUTOS Y TÉCNICAS CUMPLIENDO LAS NECESIDADES PLANTEADAS EN EL BRIEF.

04. VERIFICAR QUE EL PERSONAJE CUMPLA CON LOS REQUERIMIENTOS DEL PROYECTO SEGÚN LAS NECESIDADES DEL CLIENTE

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 42,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2255949 - PRODUCCION DE IMAGENES DIGITALES.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DISEÑAR GRÁFICOS DE ELEMENTOS PARA CONTENIDOS AUDIOVISUALES, DE ACUERDO CON LOS CONCEPTOS CREATIVOS Y NARRATIVOS.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

DISEÑAR LA ESTRATEGIA CREATIVA DE ACUERDO A LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.

EVALUAR LA PRODUCCIÓN DEL MEDIO PUBLICITARIO DE ACUERDO A LA ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN.

PLANEAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA IDENTIDAD CORPORATIVA DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS DE LA

VALORAR LOS MEDIOS PUBLICITARIOS DE ACUERDO A LA ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2424074 - ILUSTRACION DE PERSONAJES EN MEDIOS DIGITALES

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Ilustrar conceptos de acuerdo con intención comunicativa y parámetros gráficos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

01. ANALIZAR LAS NECESIDADES DEL PROYECTO A PARTIR DE LA INFORMACIÓN DOCUMENTADA EN EL BRIEF.

02. BOCETAR LOS PERSONAJES ACORDES CON LOS CONTENIDOS DEL BRIEF.

03. ILUSTRAR EL PERSONAJE APLICANDO ATRIBUTOS Y TÉCNICAS CUMPLIENDO LAS NECESIDADES PLANTEADAS EN EL BRIEF.

04. VERIFICAR QUE EL PERSONAJE CUMPLA CON LOS REQUERIMIENTOS DEL PROYECTO SEGÚN LAS NECESIDADES DEL CLIENTE

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 42,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2424072 - ILUSTRACION DE PERSONAJES EN MEDIOS DIGITALES

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Ilustrar conceptos de acuerdo con intención comunicativa y parámetros gráficos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

01. ANALIZAR LAS NECESIDADES DEL PROYECTO A PARTIR DE LA INFORMACIÓN DOCUMENTADA EN EL BRIEF.

02. BOCETAR LOS PERSONAJES ACORDES CON LOS CONTENIDOS DEL BRIEF.

03. ILUSTRAR EL PERSONAJE APLICANDO ATRIBUTOS Y TÉCNICAS CUMPLIENDO LAS NECESIDADES PLANTEADAS EN EL BRIEF.

04. VERIFICAR QUE EL PERSONAJE CUMPLA CON LOS REQUERIMIENTOS DEL PROYECTO SEGÚN LAS NECESIDADES DEL CLIENTE

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 42,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2444012 - MANEJO DE ADOBE ILLUSTRATOR

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA CREACIÓN Y EDICIÓN DE VECTORES A TRAVÉS DEL SOFTWARE, SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS DE DISEÑO ESTABLECIDOS.

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS ESTABLECIDOS.

ASIGNAR A LOS OBJETOS VECTORIALES ATRIBUTOS ESPECÍFICOS, A TRAVÉS DE LOS PANELES DISPONIBLES EN EL SOFTWARE.

CREAR IMÁGENES TENIENDO EN CUENTA LAS TÉCNICAS Y HERRAMIENTAS DETERMINADAS.

IDENTIFICAR EL ESPACIO DE TRABAJO E INTERFAZ DEL SOFTWARE, TENIENDO EN CUENTA EL TIPO DE IMAGEN.

IDENTIFICAR LOS ELEMENTOS Y HERRAMIENTAS DISPONIBLES PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, SEGÚN EL PERFIL PARTICULAR DEL PRODUCTO.

PREPARAR EL RESULTADO DE DISEÑO CONSTRUIDO EN EL SOFTWARE PARA SU PUBLICACIÓN FINAL, SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL MEDIO.

RETOCAR IMÁGENES A PARTIR DE LAS ESPECIFICACIONES DEFINIDAS PARA EL PRODUCTO.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2358632 - PRODUCCION DE IMAGENES DIGITALES.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DISEÑAR GRÁFICOS DE ELEMENTOS PARA CONTENIDOS AUDIOVISUALES, DE ACUERDO CON LOS CONCEPTOS CREATIVOS Y NARRATIVOS.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

DISEÑAR LA ESTRATEGIA CREATIVA DE ACUERDO A LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.

EVALUAR LA PRODUCCIÓN DEL MEDIO PUBLICITARIO DE ACUERDO A LA ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN.

PLANEAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA IDENTIDAD CORPORATIVA DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS DE LA

VALORAR LOS MEDIOS PUBLICITARIOS DE ACUERDO A LA ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 44,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2255946 - PRODUCCION DE IMAGENES DIGITALES.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DISEÑAR GRÁFICOS DE ELEMENTOS PARA CONTENIDOS AUDIOVISUALES, DE ACUERDO CON LOS CONCEPTOS CREATIVOS Y NARRATIVOS.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

DISEÑAR LA ESTRATEGIA CREATIVA DE ACUERDO A LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.

EVALUAR LA PRODUCCIÓN DEL MEDIO PUBLICITARIO DE ACUERDO A LA ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN.

PLANEAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA IDENTIDAD CORPORATIVA DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS DE LA

VALORAR LOS MEDIOS PUBLICITARIOS DE ACUERDO A LA ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2358642 - PRODUCCION DE IMAGENES DIGITALES.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DISEÑAR GRÁFICOS DE ELEMENTOS PARA CONTENIDOS AUDIOVISUALES, DE ACUERDO CON LOS CONCEPTOS CREATIVOS Y NARRATIVOS.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

DISEÑAR LA ESTRATEGIA CREATIVA DE ACUERDO A LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.

EVALUAR LA PRODUCCIÓN DEL MEDIO PUBLICITARIO DE ACUERDO A LA ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN.

PLANEAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA IDENTIDAD CORPORATIVA DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS DE LA

VALORAR LOS MEDIOS PUBLICITARIOS DE ACUERDO A LA ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 44,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2301649 - USO DE LA IMAGEN Y LA FOTOGRAFIA PARA PRODUCCIONES GRAFICAS

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: CAPTURAR IMÁGENES FIJAS CON EQUIPOS FOTOGRÁFICOS DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ANALIZAR LOS TIPOS DE ESTRUCTURAS QUE DEFINEN EL ORDEN Y LAS RELACIONES INTERNAS DE LOS COMPONENTES DE UNA IMAGEN.

APLICAR TÉCNICAS PARA LA TOMA DE FOTOGRAFÍAS.

COMPRENDER EL USO DE LOS ELEMENTOS BÁSICOS DEL DISEÑO APLICADOS EN LA PRODUCCIÓN DE IMÁGENES.

CONOCER LOS CONCEPTOS SOBRE LA PRODUCCIÓN DE LA IMAGEN, LA TEORÍA DEL COLOR, LOS MODELOS DE COLOR Y PSICOLOGÍA DEL COLOR.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2381284 - PRODUCCION DE IMAGENES DIGITALES.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DISEÑAR GRÁFICOS DE ELEMENTOS PARA CONTENIDOS AUDIOVISUALES, DE ACUERDO CON LOS CONCEPTOS CREATIVOS Y NARRATIVOS.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

DISEÑAR LA ESTRATEGIA CREATIVA DE ACUERDO A LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.

EVALUAR LA PRODUCCIÓN DEL MEDIO PUBLICITARIO DE ACUERDO A LA ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN.

PLANEAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA IDENTIDAD CORPORATIVA DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS DE LA

VALORAR LOS MEDIOS PUBLICITARIOS DE ACUERDO A LA ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 42,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2405360 - DISEÑO Y DIAGRAMACION PARA HISTORIETAS

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Diagramar piezas gráficas de acuerdo con el medio de salida y parámetros de maquetación

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

01. PLANEAR LA DIAGRAMACIÓN DE ACUERDO A LOS ELEMENTOS GRÁFICOS Y EL GENERO DEL CÓMIC.

02. REALIZAR LA MAQUETACIÓN DE LA HISTORIETA EN EL SOFTWARE ESPECILIZADO SEGÚN LOS REQUERIEMIENTOS ENTREGADOS POR EL CLIENTE.

03. VERIFICAR QUE LOS ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA DIAGRAMACIÓN CUMPLAN CON LOS REQUERIMIENTOS TÉCNICOS Y DE SALIDA.

04. FINALIZAR Y ENTREGAR ARCHIVOS SEGÚN EL MEDIO DE SALIDA Y REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2338140 - MANEJO DE ADOBE ILLUSTRATOR

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA CREACIÓN Y EDICIÓN DE VECTORES A TRAVÉS DEL SOFTWARE, SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS DE DISEÑO ESTABLECIDOS.

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS ESTABLECIDOS.

ASIGNAR A LOS OBJETOS VECTORIALES ATRIBUTOS ESPECÍFICOS, A TRAVÉS DE LOS PANELES DISPONIBLES EN EL SOFTWARE.

CREAR IMÁGENES TENIENDO EN CUENTA LAS TÉCNICAS Y HERRAMIENTAS DETERMINADAS.

IDENTIFICAR EL ESPACIO DE TRABAJO E INTERFAZ DEL SOFTWARE, TENIENDO EN CUENTA EL TIPO DE IMAGEN.

IDENTIFICAR LOS ELEMENTOS Y HERRAMIENTAS DISPONIBLES PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, SEGÚN EL PERFIL PARTICULAR DEL PRODUCTO.

PREPARAR EL RESULTADO DE DISEÑO CONSTRUIDO EN EL SOFTWARE PARA SU PUBLICACIÓN FINAL, SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL MEDIO.

RETOCAR IMÁGENES A PARTIR DE LAS ESPECIFICACIONES DEFINIDAS PARA EL PRODUCTO.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 44,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2381291 - PRODUCCION DE IMAGENES DIGITALES.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DISEÑAR GRÁFICOS DE ELEMENTOS PARA CONTENIDOS AUDIOVISUALES, DE ACUERDO CON LOS CONCEPTOS CREATIVOS Y NARRATIVOS.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

DISEÑAR LA ESTRATEGIA CREATIVA DE ACUERDO A LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.

EVALUAR LA PRODUCCIÓN DEL MEDIO PUBLICITARIO DE ACUERDO A LA ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN.

PLANEAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA IDENTIDAD CORPORATIVA DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS DE LA

VALORAR LOS MEDIOS PUBLICITARIOS DE ACUERDO A LA ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 42,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2319925 - ILUSTRACION DE PERSONAJES EN MEDIOS DIGITALES

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Ilustrar conceptos de acuerdo con intención comunicativa y parámetros gráficos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

01. ANALIZAR LAS NECESIDADES DEL PROYECTO A PARTIR DE LA INFORMACIÓN DOCUMENTADA EN EL BRIEF.

02. BOCETAR LOS PERSONAJES ACORDES CON LOS CONTENIDOS DEL BRIEF.

03. ILUSTRAR EL PERSONAJE APLICANDO ATRIBUTOS Y TÉCNICAS CUMPLIENDO LAS NECESIDADES PLANTEADAS EN EL BRIEF.

04. VERIFICAR QUE EL PERSONAJE CUMPLA CON LOS REQUERIMIENTOS DEL PROYECTO SEGÚN LAS NECESIDADES DEL CLIENTE

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 42,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2301643 - USO DE LA IMAGEN Y LA FOTOGRAFIA PARA PRODUCCIONES GRAFICAS

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: CAPTURAR IMÁGENES FIJAS CON EQUIPOS FOTOGRÁFICOS DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ANALIZAR LOS TIPOS DE ESTRUCTURAS QUE DEFINEN EL ORDEN Y LAS RELACIONES INTERNAS DE LOS COMPONENTES DE UNA IMAGEN.

APLICAR TÉCNICAS PARA LA TOMA DE FOTOGRAFÍAS.

COMPRENDER EL USO DE LOS ELEMENTOS BÁSICOS DEL DISEÑO APLICADOS EN LA PRODUCCIÓN DE IMÁGENES.

CONOCER LOS CONCEPTOS SOBRE LA PRODUCCIÓN DE LA IMAGEN, LA TEORÍA DEL COLOR, LOS MODELOS DE COLOR Y PSICOLOGÍA DEL COLOR.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2301645 - USO DE LA IMAGEN Y LA FOTOGRAFIA PARA PRODUCCIONES GRAFICAS

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: CAPTURAR IMÁGENES FIJAS CON EQUIPOS FOTOGRÁFICOS DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ANALIZAR LOS TIPOS DE ESTRUCTURAS QUE DEFINEN EL ORDEN Y LAS RELACIONES INTERNAS DE LOS COMPONENTES DE UNA IMAGEN.

APLICAR TÉCNICAS PARA LA TOMA DE FOTOGRAFÍAS.

COMPRENDER EL USO DE LOS ELEMENTOS BÁSICOS DEL DISEÑO APLICADOS EN LA PRODUCCIÓN DE IMÁGENES.

CONOCER LOS CONCEPTOS SOBRE LA PRODUCCIÓN DE LA IMAGEN, LA TEORÍA DEL COLOR, LOS MODELOS DE COLOR Y PSICOLOGÍA DEL COLOR.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2405359 - MANEJO DE ADOBE ILLUSTRATOR

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA CREACIÓN Y EDICIÓN DE VECTORES A TRAVÉS DEL SOFTWARE, SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS DE DISEÑO ESTABLECIDOS.

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS ESTABLECIDOS.

ASIGNAR A LOS OBJETOS VECTORIALES ATRIBUTOS ESPECÍFICOS, A TRAVÉS DE LOS PANELES DISPONIBLES EN EL SOFTWARE.

CREAR IMÁGENES TENIENDO EN CUENTA LAS TÉCNICAS Y HERRAMIENTAS DETERMINADAS.

IDENTIFICAR EL ESPACIO DE TRABAJO E INTERFAZ DEL SOFTWARE, TENIENDO EN CUENTA EL TIPO DE IMAGEN.

IDENTIFICAR LOS ELEMENTOS Y HERRAMIENTAS DISPONIBLES PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, SEGÚN EL PERFIL PARTICULAR DEL PRODUCTO.

PREPARAR EL RESULTADO DE DISEÑO CONSTRUIDO EN EL SOFTWARE PARA SU PUBLICACIÓN FINAL, SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL MEDIO.

RETOCAR IMÁGENES A PARTIR DE LAS ESPECIFICACIONES DEFINIDAS PARA EL PRODUCTO.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2255952 - PRODUCCION DE IMAGENES DIGITALES.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DISEÑAR GRÁFICOS DE ELEMENTOS PARA CONTENIDOS AUDIOVISUALES, DE ACUERDO CON LOS CONCEPTOS CREATIVOS Y NARRATIVOS.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

DISEÑAR LA ESTRATEGIA CREATIVA DE ACUERDO A LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.

EVALUAR LA PRODUCCIÓN DEL MEDIO PUBLICITARIO DE ACUERDO A LA ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN.

PLANEAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA IDENTIDAD CORPORATIVA DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS DE LA

VALORAR LOS MEDIOS PUBLICITARIOS DE ACUERDO A LA ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2338138 - MANEJO DE ADOBE ILLUSTRATOR

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA CREACIÓN Y EDICIÓN DE VECTORES A TRAVÉS DEL SOFTWARE, SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS DE DISEÑO ESTABLECIDOS.

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS ESTABLECIDOS.

ASIGNAR A LOS OBJETOS VECTORIALES ATRIBUTOS ESPECÍFICOS, A TRAVÉS DE LOS PANELES DISPONIBLES EN EL SOFTWARE.

CREAR IMÁGENES TENIENDO EN CUENTA LAS TÉCNICAS Y HERRAMIENTAS DETERMINADAS.

IDENTIFICAR EL ESPACIO DE TRABAJO E INTERFAZ DEL SOFTWARE, TENIENDO EN CUENTA EL TIPO DE IMAGEN.

IDENTIFICAR LOS ELEMENTOS Y HERRAMIENTAS DISPONIBLES PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, SEGÚN EL PERFIL PARTICULAR DEL PRODUCTO.

PREPARAR EL RESULTADO DE DISEÑO CONSTRUIDO EN EL SOFTWARE PARA SU PUBLICACIÓN FINAL, SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL MEDIO.

RETOCAR IMÁGENES A PARTIR DE LAS ESPECIFICACIONES DEFINIDAS PARA EL PRODUCTO.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 44,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2358641 - PRODUCCION DE IMAGENES DIGITALES.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DISEÑAR GRÁFICOS DE ELEMENTOS PARA CONTENIDOS AUDIOVISUALES, DE ACUERDO CON LOS CONCEPTOS CREATIVOS Y NARRATIVOS.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

DISEÑAR LA ESTRATEGIA CREATIVA DE ACUERDO A LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.

EVALUAR LA PRODUCCIÓN DEL MEDIO PUBLICITARIO DE ACUERDO A LA ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN.

PLANEAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA IDENTIDAD CORPORATIVA DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS DE LA

VALORAR LOS MEDIOS PUBLICITARIOS DE ACUERDO A LA ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 44,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2272671 - PRODUCCION DE IMAGENES DIGITALES.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DISEÑAR GRÁFICOS DE ELEMENTOS PARA CONTENIDOS AUDIOVISUALES, DE ACUERDO CON LOS CONCEPTOS CREATIVOS Y NARRATIVOS.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

DISEÑAR LA ESTRATEGIA CREATIVA DE ACUERDO A LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.

EVALUAR LA PRODUCCIÓN DEL MEDIO PUBLICITARIO DE ACUERDO A LA ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN.

PLANEAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA IDENTIDAD CORPORATIVA DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS DE LA

VALORAR LOS MEDIOS PUBLICITARIOS DE ACUERDO A LA ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 42,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2272672 - PRODUCCION DE IMAGENES DIGITALES.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DISEÑAR GRÁFICOS DE ELEMENTOS PARA CONTENIDOS AUDIOVISUALES, DE ACUERDO CON LOS CONCEPTOS CREATIVOS Y NARRATIVOS.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

DISEÑAR LA ESTRATEGIA CREATIVA DE ACUERDO A LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.

EVALUAR LA PRODUCCIÓN DEL MEDIO PUBLICITARIO DE ACUERDO A LA ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN.

PLANEAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA IDENTIDAD CORPORATIVA DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS DE LA

VALORAR LOS MEDIOS PUBLICITARIOS DE ACUERDO A LA ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 42,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2301644 - USO DE LA IMAGEN Y LA FOTOGRAFIA PARA PRODUCCIONES GRAFICAS

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: CAPTURAR IMÁGENES FIJAS CON EQUIPOS FOTOGRÁFICOS DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ANALIZAR LOS TIPOS DE ESTRUCTURAS QUE DEFINEN EL ORDEN Y LAS RELACIONES INTERNAS DE LOS COMPONENTES DE UNA IMAGEN.

APLICAR TÉCNICAS PARA LA TOMA DE FOTOGRAFÍAS.

COMPRENDER EL USO DE LOS ELEMENTOS BÁSICOS DEL DISEÑO APLICADOS EN LA PRODUCCIÓN DE IMÁGENES.

CONOCER LOS CONCEPTOS SOBRE LA PRODUCCIÓN DE LA IMAGEN, LA TEORÍA DEL COLOR, LOS MODELOS DE COLOR Y PSICOLOGÍA DEL COLOR.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2444017 - MANEJO DE ADOBE ILLUSTRATOR

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA CREACIÓN Y EDICIÓN DE VECTORES A TRAVÉS DEL SOFTWARE, SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS DE DISEÑO ESTABLECIDOS.

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS ESTABLECIDOS.

ASIGNAR A LOS OBJETOS VECTORIALES ATRIBUTOS ESPECÍFICOS, A TRAVÉS DE LOS PANELES DISPONIBLES EN EL SOFTWARE.

CREAR IMÁGENES TENIENDO EN CUENTA LAS TÉCNICAS Y HERRAMIENTAS DETERMINADAS.

IDENTIFICAR EL ESPACIO DE TRABAJO E INTERFAZ DEL SOFTWARE, TENIENDO EN CUENTA EL TIPO DE IMAGEN.

IDENTIFICAR LOS ELEMENTOS Y HERRAMIENTAS DISPONIBLES PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, SEGÚN EL PERFIL PARTICULAR DEL PRODUCTO.

PREPARAR EL RESULTADO DE DISEÑO CONSTRUIDO EN EL SOFTWARE PARA SU PUBLICACIÓN FINAL, SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL MEDIO.

RETOCAR IMÁGENES A PARTIR DE LAS ESPECIFICACIONES DEFINIDAS PARA EL PRODUCTO.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2358643 - PRODUCCION DE IMAGENES DIGITALES.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DISEÑAR GRÁFICOS DE ELEMENTOS PARA CONTENIDOS AUDIOVISUALES, DE ACUERDO CON LOS CONCEPTOS CREATIVOS Y NARRATIVOS.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

DISEÑAR LA ESTRATEGIA CREATIVA DE ACUERDO A LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.

EVALUAR LA PRODUCCIÓN DEL MEDIO PUBLICITARIO DE ACUERDO A LA ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN.

PLANEAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA IDENTIDAD CORPORATIVA DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS DE LA

VALORAR LOS MEDIOS PUBLICITARIOS DE ACUERDO A LA ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 44,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2272673 - PRODUCCION DE IMAGENES DIGITALES.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DISEÑAR GRÁFICOS DE ELEMENTOS PARA CONTENIDOS AUDIOVISUALES, DE ACUERDO CON LOS CONCEPTOS CREATIVOS Y NARRATIVOS.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

DISEÑAR LA ESTRATEGIA CREATIVA DE ACUERDO A LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.

EVALUAR LA PRODUCCIÓN DEL MEDIO PUBLICITARIO DE ACUERDO A LA ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN.

PLANEAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA IDENTIDAD CORPORATIVA DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS DE LA

VALORAR LOS MEDIOS PUBLICITARIOS DE ACUERDO A LA ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 42,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2319936 - ILUSTRACION DE PERSONAJES EN MEDIOS DIGITALES

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Ilustrar conceptos de acuerdo con intención comunicativa y parámetros gráficos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

01. ANALIZAR LAS NECESIDADES DEL PROYECTO A PARTIR DE LA INFORMACIÓN DOCUMENTADA EN EL BRIEF.

02. BOCETAR LOS PERSONAJES ACORDES CON LOS CONTENIDOS DEL BRIEF.

03. ILUSTRAR EL PERSONAJE APLICANDO ATRIBUTOS Y TÉCNICAS CUMPLIENDO LAS NECESIDADES PLANTEADAS EN EL BRIEF.

04. VERIFICAR QUE EL PERSONAJE CUMPLA CON LOS REQUERIMIENTOS DEL PROYECTO SEGÚN LAS NECESIDADES DEL CLIENTE

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 42,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2381292 - PRODUCCION DE IMAGENES DIGITALES.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DISEÑAR GRÁFICOS DE ELEMENTOS PARA CONTENIDOS AUDIOVISUALES, DE ACUERDO CON LOS CONCEPTOS CREATIVOS Y NARRATIVOS.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

DISEÑAR LA ESTRATEGIA CREATIVA DE ACUERDO A LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.

EVALUAR LA PRODUCCIÓN DEL MEDIO PUBLICITARIO DE ACUERDO A LA ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN.

PLANEAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA IDENTIDAD CORPORATIVA DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS DE LA

VALORAR LOS MEDIOS PUBLICITARIOS DE ACUERDO A LA ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 42,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2424076 - MANEJO DE ADOBE PHOTOSHOP

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA CREACIÓN Y EDICIÓN DE VECTORES A TRAVÉS DEL SOFTWARE, SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS DE DISEÑO ESTABLECIDOS.

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS ESTABLECIDOS.

ASIGNAR A LOS OBJETOS VECTORIALES ATRIBUTOS ESPECÍFICOS, A TRAVÉS DE LOS PANELES DISPONIBLES EN EL SOFTWARE.

CREAR IMÁGENES TENIENDO EN CUENTA LAS TÉCNICAS Y HERRAMIENTAS DETERMINADAS.

IDENTIFICAR EL ESPACIO DE TRABAJO E INTERFAZ DEL SOFTWARE, TENIENDO EN CUENTA EL TIPO DE IMAGEN.

IDENTIFICAR LOS ELEMENTOS Y HERRAMIENTAS DISPONIBLES PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, SEGÚN EL PERFIL PARTICULAR DEL PRODUCTO.

PREPARAR EL RESULTADO DE DISEÑO CONSTRUIDO EN EL SOFTWARE PARA SU PUBLICACIÓN FINAL, SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL MEDIO.

RETOCAR IMÁGENES A PARTIR DE LAS ESPECIFICACIONES DEFINIDAS PARA EL PRODUCTO.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 42,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2255947 - PRODUCCION DE IMAGENES DIGITALES.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DISEÑAR GRÁFICOS DE ELEMENTOS PARA CONTENIDOS AUDIOVISUALES, DE ACUERDO CON LOS CONCEPTOS CREATIVOS Y NARRATIVOS.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

DISEÑAR LA ESTRATEGIA CREATIVA DE ACUERDO A LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.

EVALUAR LA PRODUCCIÓN DEL MEDIO PUBLICITARIO DE ACUERDO A LA ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN.

PLANEAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA IDENTIDAD CORPORATIVA DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS DE LA

VALORAR LOS MEDIOS PUBLICITARIOS DE ACUERDO A LA ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2319937 - ILUSTRACION DE PERSONAJES EN MEDIOS DIGITALES

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Ilustrar conceptos de acuerdo con intención comunicativa y parámetros gráficos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

01. ANALIZAR LAS NECESIDADES DEL PROYECTO A PARTIR DE LA INFORMACIÓN DOCUMENTADA EN EL BRIEF.

02. BOCETAR LOS PERSONAJES ACORDES CON LOS CONTENIDOS DEL BRIEF.

03. ILUSTRAR EL PERSONAJE APLICANDO ATRIBUTOS Y TÉCNICAS CUMPLIENDO LAS NECESIDADES PLANTEADAS EN EL BRIEF.

04. VERIFICAR QUE EL PERSONAJE CUMPLA CON LOS REQUERIMIENTOS DEL PROYECTO SEGÚN LAS NECESIDADES DEL CLIENTE

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 42,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2444016 - MANEJO DE ADOBE ILLUSTRATOR

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA CREACIÓN Y EDICIÓN DE VECTORES A TRAVÉS DEL SOFTWARE, SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS DE DISEÑO ESTABLECIDOS.

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS ESTABLECIDOS.

ASIGNAR A LOS OBJETOS VECTORIALES ATRIBUTOS ESPECÍFICOS, A TRAVÉS DE LOS PANELES DISPONIBLES EN EL SOFTWARE.

CREAR IMÁGENES TENIENDO EN CUENTA LAS TÉCNICAS Y HERRAMIENTAS DETERMINADAS.

IDENTIFICAR EL ESPACIO DE TRABAJO E INTERFAZ DEL SOFTWARE, TENIENDO EN CUENTA EL TIPO DE IMAGEN.

IDENTIFICAR LOS ELEMENTOS Y HERRAMIENTAS DISPONIBLES PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, SEGÚN EL PERFIL PARTICULAR DEL PRODUCTO.

PREPARAR EL RESULTADO DE DISEÑO CONSTRUIDO EN EL SOFTWARE PARA SU PUBLICACIÓN FINAL, SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL MEDIO.

RETOCAR IMÁGENES A PARTIR DE LAS ESPECIFICACIONES DEFINIDAS PARA EL PRODUCTO.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2444013 - MANEJO DE ADOBE ILLUSTRATOR

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA CREACIÓN Y EDICIÓN DE VECTORES A TRAVÉS DEL SOFTWARE, SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS DE DISEÑO ESTABLECIDOS.

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS ESTABLECIDOS.

ASIGNAR A LOS OBJETOS VECTORIALES ATRIBUTOS ESPECÍFICOS, A TRAVÉS DE LOS PANELES DISPONIBLES EN EL SOFTWARE.

CREAR IMÁGENES TENIENDO EN CUENTA LAS TÉCNICAS Y HERRAMIENTAS DETERMINADAS.

IDENTIFICAR EL ESPACIO DE TRABAJO E INTERFAZ DEL SOFTWARE, TENIENDO EN CUENTA EL TIPO DE IMAGEN.

IDENTIFICAR LOS ELEMENTOS Y HERRAMIENTAS DISPONIBLES PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, SEGÚN EL PERFIL PARTICULAR DEL PRODUCTO.

PREPARAR EL RESULTADO DE DISEÑO CONSTRUIDO EN EL SOFTWARE PARA SU PUBLICACIÓN FINAL, SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL MEDIO.

RETOCAR IMÁGENES A PARTIR DE LAS ESPECIFICACIONES DEFINIDAS PARA EL PRODUCTO.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS: 1664,00

EVENTOS DE DIVULGACIÓN TECNOLÓGICA - EDT´s

FICHA	FECHA INICIO	FECHA FINAL	EVENTO	HORAS

TOTAL TIEMPO EDT´s: 0,00

ACTIVIDADES ADICIONALES

FECHA INICIAL	FECHA FINAL	ACTIVIDAD	HORAS

TOTAL ACTIVIDADES ADICIONALES: 0,00

INSTRUCTOR: SAID CAMARGO IRAN

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DE COMERCIO Y SERVICIOS