PROCESO GESTIÓN DEL TALENTO HUMANO

FORMATO INFORME MENSUAL EJECUCIÓN CONTRACTUAL

Ciudad y fecha Barranquilla 30 de noviembre del 2021

Señora
MARÍA CECILIA SUÁREZ BENAVIDES
SUPERVISORA CONTRATO No. **2175169 de 2021**
Coordinadora Académica
Gestión administrativa y servicios financieros
Ciudad

Asunto: Informe mensual de ejecución contractual
Noviembre del año 2021

Referencia: No 2175169 del año 2021

Jenny Maria Duran Miranda, identificada con la cédula de ciudadanía No. 22548529 de Barranquilla, en mi calidad de Contratista del SENA, en 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.

CLÁUSULA (No. de cláusula donde se encuentren las obligaciones del contratista)

No	Obligaciones	Acciones realizadas	Evidencias
1.	Desarrollar actividades de formación profesional en los programas definidos por el centro mediante su plataforma virtual.	MANEJO DE ADOBE PHOTOSHOP: 2443893 – 2443903 – 2443904 – 2443907.	Plataforma territorium

GTH-F-062 V.06

			Reporte de horas 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 fotocopia de la planilla-recibo de pago de aportes a salud, pensiones y ARL, **4406597203** expedido por Bancoomeva correspondiente al mes de octubre del año 2021. (Decreto Ley 2106 de 2019 – " *Decreto Ley Antitrámites"*)

Evidencias en ( ) folios

Cordialmente,

_____

Firma
JENNY MARIA DURAN MIRANDA
Contratista
C.C. No. 22548529 de Barranquilla

Recibí a satisfacción:

_____

Firma
MARÍA CECILIA SUÁREZ BENAVIDES
Supervisor(a) Contrato 2175169 de 2021
Coordinadora Académica
Gestión administrativa y servicios financieros

GTH-F-062 V.06

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

CONTRATO No. 2175169 de 1 de febrero de 2021

NOMBRE DEL CONTRATISTA: Jenny María Duran Miranda

IDENTIFICACION DEL CONTRATISTA: C.C 22548529

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: 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 DEL ROL Y DISPONIBILIDAD EN EL APLICATIVO. 3. HACER LA EVALUACIÓN CORRESPONDIENTE A LOS CURSOS ASIGNADOS. 4. CUMPLIMIENTO DE LO ESTABLECIDO EN LA GUÍA DE ORIENTACIÓN FORMACIÓN EN AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE GFPI –G-014, ASÍ COMO A LOS PROCESOS QUE EL SENA ADELANTE PARA CERTIFICAR HABILIDADES PEDAGÓGICAS DE LOS INSTRUCTORES. 5. EL CONTRATISTA DEBERÁ ABSTENERSE DE REALIZAR ACTOS OBSCENOS AL INTERIOR DE LA ENTIDAD, QUE INVOLUCREN LA PARTICIPACIÓN DE MIEMBROS DE LA COMUNIDAD EDUCATIVA. 6. PRESENTAR INFORMES MENSUALES DE LA EJECUCIÓN DEL CONTRATO, LAS DEMÁS QUE SE REQUIERAN PARA LA EJECUCIÓN DEL CONTRATO. 7. ATENDER OPORTUNAMENTE LOS REQUERIMIENTOS DEL SUPERVISOR.

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

PLAZO DE EJECUCIÓN: *DIEZ (10) MESES.*

FECHA DE INICIACIÓN CONTRATO: 01 DE FEBRERO DE 202

FECHA DE TERMINACIÓN DEL CONTRATO: 30 DE NOVIEMBRE DE 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.

VALOR DEL CONTRATO: $ TREINTA Y SIETE MILLONES CIENTO CINCUENTA Y DOS MIL SETECIENTOS VEINTE PESOS M/CTE ($37.152.720) COP

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

SUPERVISOR: MARÍA CECILIA SUÁREZ BENAVIDES, Coordinadora de Servicios Administrativos y Financiero

IDENTIFICACION DEL SUPERVISOR: CÉDULA DE CIUDADANÍA N° 32682346 DE BARRANQUILLA

SUSPENSIONES Y AMPLIACIONES DE SUSPENSIÓN: SI____ NO_x__

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	Valor total del contrato - Valor Ejecutado $

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

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

PRODUCTOS O ACTIVIDADES EJECUTADAS: SE IMPARTIÓ FORMACIÓN EN 30 CURSOS DE FORMACIÓN COMPLEMENTARIA VIRTUAL (AVA), CON 80 APRENDICES CADA UNO, DE LA SIGUIENTE FORMA:

	Código Ficha de Centro	Nombre Programa	Horas del programa de formación	Fecha Inicio	Fecha Fin
1	2255923	FUNDAMENTOS DE DISEÑO,	40	2021-02-01	2021-02-26
2	2255925	FUNDAMENTOS DE DISEÑO,	40	2021-02-01	2021-02-26
3	2255928	FUNDAMENTOS DE DISEÑO,	40	2021-02-01	2021-02-26
4	2255929	FUNDAMENTOS DE DISEÑO,	40	2021-02-01	2021-02-26
5	2272648	AUTOCAD 2D: APLICACION DE HERRAMIENTAS INTERMEDIAS EN LA OPTIMIZACION DE PROYECTOS DE DIBUJO ASISTIDO POR COMPUTADOR	40	2021-03-01	2021-03-29
6	2272649	AUTOCAD 2D: APLICACION DE HERRAMIENTAS INTERMEDIAS EN LA OPTIMIZACION DE PROYECTOS DE DIBUJO ASISTIDO POR COMPUTADOR	40	2021-03-01	2021-03-29
7	2272650	AUTOCAD 2D: APLICACION DE HERRAMIENTAS INTERMEDIAS EN LA OPTIMIZACION DE PROYECTOS DE DIBUJO ASISTIDO POR COMPUTADOR	40	2021-03-01	2021-03-29
8	2272652	AUTOCAD 2D: APLICACION DE HERRAMIENTAS INTERMEDIAS EN LA OPTIMIZACION DE PROYECTOS DE DIBUJO ASISTIDO POR COMPUTADOR	40	2021-03-01	2021-03-29
9	2301655	MANEJO DE ADOBE PHOTOSHOP	40	2021-04-05	2021-04-30
10	2301666	MANEJO DE ADOBE PHOTOSHOP	40	2021-04-05	2021-04-30
11	2301667	MANEJO DE ADOBE PHOTOSHOP	40	2021-04-05	2021-04-30
12	2301668	MANEJO DE ADOBE PHOTOSHOP	40	2021-04-05	2021-04-30
13	2319379	MANEJO DE ADOBE PHOTOSHOP	40	2021-05-03	2021-05-31
14	2319380	MANEJO DE ADOBE PHOTOSHOP	40	2021-05-03	2021-05-31
15	2319387	MANEJO DE ADOBE PHOTOSHOP	40	2021-05-03	2021-05-31
16	2319388	MANEJO DE ADOBE PHOTOSHOP	40	2021-05-03	2021-05-31
17	2338015	MANEJO DE ADOBE PHOTOSHOP	40	2021-06-01	2021-06-30
18	2338026	MANEJO DE ADOBE PHOTOSHOP	40	2021-06-01	2021-06-30
19	2338104	MANEJO DE ADOBE PHOTOSHOP	40	2021-06-01	2021-06-30
20	2338116	MANEJO DE ADOBE PHOTOSHOP	40	2021-06-01	2021-06-30
21	2358500	COREL DRAW - UTILIZACION DE HERRAMIENTAS DE DISEÑO VECTORIAL	40	2021-07-01	2021-07-30
22	2358501	COREL DRAW - UTILIZACION DE HERRAMIENTAS DE DISEÑO VECTORIAL	40	2021-07-01	2021-07-30
23	2358502	COREL DRAW - UTILIZACION DE HERRAMIENTAS DE DISEÑO VECTORIAL	40	2021-07-01	2021-07-30
24	2358503	COREL DRAW - UTILIZACION DE HERRAMIENTAS DE DISEÑO VECTORIAL	40	2021-07-01	2021-07-30
25	2381225	AUTOCAD 2D: APLICACION DE HERRAMIENTAS INTERMEDIAS EN LA OPTIMIZACION DE PROYECTOS DE DIBUJO ASISTIDO POR COMPUTADOR	40	2021-08-02	2021-08-30
26	2381231	AUTOCAD 2D: APLICACION DE HERRAMIENTAS INTERMEDIAS EN LA OPTIMIZACION DE PROYECTOS DE DIBUJO ASISTIDO POR COMPUTADOR	40	2021-08-02	2021-08-30
27	2381232	AUTOCAD 2D: APLICACION DE HERRAMIENTAS INTERMEDIAS EN LA OPTIMIZACION DE PROYECTOS DE DIBUJO ASISTIDO POR COMPUTADOR	40	2021-08-02	2021-08-30
28	2381247	AUTOCAD 2D: APLICACION DE HERRAMIENTAS INTERMEDIAS EN LA OPTIMIZACION DE PROYECTOS DE DIBUJO ASISTIDO POR COMPUTADOR	40	2021-08-02	2021-08-30
29	2403044	MANEJO DE ADOBE PHOTOSHOP	40	2021-09-01	2021-09-28
30	2403045	MANEJO DE ADOBE PHOTOSHOP	40	2021-09-01	2021-09-28
31	2403050	MANEJO DE ADOBE PHOTOSHOP	40	2021-09-01	2021-09-28
32	2403051	MANEJO DE ADOBE PHOTOSHOP	40	2021-09-01	2021-09-28
33	2424087	MANEJO DE ADOBE ILLUSTRATOR	40	2021-10-01	2021-10-29
34	2424088	MANEJO DE ADOBE ILLUSTRATOR	40	2021-10-01	2021-10-29
35	2424089	MANEJO DE ADOBE ILLUSTRATOR	40	2021-10-01	2021-10-29
36	2424090	PRODUCCION DE IMAGENES DIGITALES.	40	2021-10-01	2021-10-29
37	2443893	MANEJO DE ADOBE PHOTOSHOP	40	2021-11-02	2021-11-29
38	2443903	MANEJO DE ADOBE PHOTOSHOP	40	2021-11-02	2021-11-29
39	2443904	MANEJO DE ADOBE PHOTOSHOP	40	2021-11-02	2021-11-29
40	2443907	MANEJO DE ADOBE PHOTOSHOP	40	2021-11-02	2021-11-29

OBSERVACIONES DE LA SUPERVISIÓN SOBRE LOS PRODUCTOS O ACTIVIDADES EJECUTADAS

(especificar de forma ejecutiva un resumen sobre las actividades ejecutadas por el contratista, indicando si se han cumplido las metas planteadas)

SANCIONES: SI___ NO_X__

CUMPLIMIENTO FRENTE A LA OBLIGACIÓN A LA SEGURIDAD SOCIAL: SI__ NO__

GRADO DE SATISFACCIÓN: EXCELENTE__ BUENO__ REGULAR__ INSUFICIENTE__

Atentamente,

MARÍA CECILIA SUÁREZ BENAVIDES

Supervisor(a) Contrato 2175169 de 2021

TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: JENNY MARIA DURAN MIRANDA

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: 2443893 - 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 EDICIÓN DE IMÁGENES, DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS ESTABLECIDOS.

CREAR IMÁGENES TENIENDO EN CUENTA LAS TÉCNICAS Y HERRAMIENTAS DETERMINADAS.

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

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

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2443907 - 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 EDICIÓN DE IMÁGENES, DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS ESTABLECIDOS.

CREAR IMÁGENES TENIENDO EN CUENTA LAS TÉCNICAS Y HERRAMIENTAS DETERMINADAS.

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

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

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2443904 - 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 EDICIÓN DE IMÁGENES, DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS ESTABLECIDOS.

CREAR IMÁGENES TENIENDO EN CUENTA LAS TÉCNICAS Y HERRAMIENTAS DETERMINADAS.

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

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

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2443903 - 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 EDICIÓN DE IMÁGENES, DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS ESTABLECIDOS.

CREAR IMÁGENES TENIENDO EN CUENTA LAS TÉCNICAS Y HERRAMIENTAS DETERMINADAS.

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

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

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: JENNY MARIA DURAN MIRANDA

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DE COMERCIO Y SERVICIOS

TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: JENNY MARIA DURAN MIRANDA

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: 2338015 - 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 : 44,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2319380 - 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: 2272650 - AUTOCAD 2D: APLICACION DE HERRAMIENTAS INTERMEDIAS EN LA OPTIMIZACION DE PROYECTOS DE DIBUJO ASISTIDO POR COMPUTADOR

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: EXPRESAR INFORMACIÓN DE PROYECTOS DE CONSTRUCCIÓN DE CONFORMIDAD CON ESPECIFICACIONES, NORMAS Y TÉCNICAS DE

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR DISEÑO Y CONFIGURACIÓN DE IMPRESIÓN EN LOS PLANOS DE AUTOCAD CON BASE EN LA NORMATIVA VIGENTE ISO, ANSI, ICONTEC.

CREAR RÓTULOS EN PLANOS SEGÚN NORMATIVA VIGENTE ISO, ANSI, ICONTEC.

IDENTIFICAR LA METODOLOGÍA DE TRABAJO CON SISTEMAS DE COORDENADAS Y BARRAS DE PROPIEDADES.

MANEJAR HERRAMIENTAS DE ORGANIZACIÓN DE ELEMENTOS Y COMPONENTES DE UN DIBUJO EN AUTOCAD.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 42,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2301667 - 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 : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2319388 - 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: 2403045 - 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 : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2443893 - 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 :	40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2424089 - 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 : 42,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2358503 - COREL DRAW - UTILIZACION DE HERRAMIENTAS DE DISEÑO VECTORIAL

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DIAGRAMAR PIEZAS GRAFICAS DE ACUERDO CON EL MEDIO DE SALIDA.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR LOS MÉTODOS PARA FINALIZAR, GUARDAR Y EXPORTAR UN PROYECTO EN CORELDRAW TENIENDO EN CUENTA SU PROCEDIMIENTO.

MANIPULAR TEXTOS Y PALETAS DE COLOR EN PIEZAS GRÁFICAS VECTORIALES CON CORELDRAW DE ACUERDO A ESPECIFICACIONES DE DISEÑO.

PREPARAR UN DOCUMENTO PARA UN PROYECTO GRÁFICO EN CORELDRAW, TENIENDO EN CUENTA LAS HERRAMIENTAS BÁSICAS DE VECTORIZACIÓN.

UTILIZAR HERRAMIENTAS DE IMPORTACIÓN DE IMÁGENES, CREACIÓN Y EDICIÓN DE ELEMENTOS VECTORIALES EN CORELDRAW TENIENDO EN CUENTA LAS ESPECIFICACIONES DE DISEÑO.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 44,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2272649 - AUTOCAD 2D: APLICACION DE HERRAMIENTAS INTERMEDIAS EN LA OPTIMIZACION DE PROYECTOS DE DIBUJO ASISTIDO POR COMPUTADOR

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: EXPRESAR INFORMACIÓN DE PROYECTOS DE CONSTRUCCIÓN DE CONFORMIDAD CON ESPECIFICACIONES, NORMAS Y TÉCNICAS DE

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR DISEÑO Y CONFIGURACIÓN DE IMPRESIÓN EN LOS PLANOS DE AUTOCAD CON BASE EN LA NORMATIVA VIGENTE ISO, ANSI, ICONTEC.

CREAR RÓTULOS EN PLANOS SEGÚN NORMATIVA VIGENTE ISO, ANSI, ICONTEC.

IDENTIFICAR LA METODOLOGÍA DE TRABAJO CON SISTEMAS DE COORDENADAS Y BARRAS DE PROPIEDADES.

MANEJAR HERRAMIENTAS DE ORGANIZACIÓN DE ELEMENTOS Y COMPONENTES DE UN DIBUJO EN AUTOCAD.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 42,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2403044 - 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 : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2443907 - 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 : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2255929 - FUNDAMENTOS DE DISEÑO,

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DISEÑAR PIEZAS GRAFICAS QUE CUMPLAN CON LOS REQUISITOS DEL CLIENTE.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

COMPRENDER EL PAPEL QUE EL DISEÑO TIENE EN LA CULTURA CONTEMPORÁNEA, ASÍ COMO EN LA PRODUCTIVIDAD DE NUESTRO PAÍS, TENIENDO EN CUENTA SUS CAMPOS DE ACCIÓN.

CONCEPTUALIZAR PARÁMETROS TÉCNICOS Y ESTÉTICOS PARA LA ELABORACIÓN DE CUALQUIER DISEÑO, A PARTIR DE LOS PRINCIPIOS BÁSICOS DEL MISMO.

ELABORAR BOCETOS TENIENDO EN CUENTA LOS PRINCIPIOS BÁSICOS DEL DISEÑO.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2338026 - 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 : 44,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2301666 - 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 : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2255923 - FUNDAMENTOS DE DISEÑO,

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DISEÑAR PIEZAS GRAFICAS QUE CUMPLAN CON LOS REQUISITOS DEL CLIENTE.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

COMPRENDER EL PAPEL QUE EL DISEÑO TIENE EN LA CULTURA CONTEMPORÁNEA, ASÍ COMO EN LA PRODUCTIVIDAD DE NUESTRO PAÍS, TENIENDO EN CUENTA SUS CAMPOS DE ACCIÓN.

CONCEPTUALIZAR PARÁMETROS TÉCNICOS Y ESTÉTICOS PARA LA ELABORACIÓN DE CUALQUIER DISEÑO, A PARTIR DE LOS PRINCIPIOS BÁSICOS DEL MISMO.

ELABORAR BOCETOS TENIENDO EN CUENTA LOS PRINCIPIOS BÁSICOS DEL DISEÑO.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2255925 - FUNDAMENTOS DE DISEÑO,

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DISEÑAR PIEZAS GRAFICAS QUE CUMPLAN CON LOS REQUISITOS DEL CLIENTE.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

COMPRENDER EL PAPEL QUE EL DISEÑO TIENE EN LA CULTURA CONTEMPORÁNEA, ASÍ COMO EN LA PRODUCTIVIDAD DE NUESTRO PAÍS, TENIENDO EN CUENTA SUS CAMPOS DE ACCIÓN.

CONCEPTUALIZAR PARÁMETROS TÉCNICOS Y ESTÉTICOS PARA LA ELABORACIÓN DE CUALQUIER DISEÑO, A PARTIR DE LOS PRINCIPIOS BÁSICOS DEL MISMO.

ELABORAR BOCETOS TENIENDO EN CUENTA LOS PRINCIPIOS BÁSICOS DEL DISEÑO.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2338104 - 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 : 44,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2338116 - 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 : 44,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2381232 - AUTOCAD 2D: APLICACION DE HERRAMIENTAS INTERMEDIAS EN LA OPTIMIZACION DE PROYECTOS DE DIBUJO ASISTIDO POR COMPUTADOR

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: EXPRESAR INFORMACIÓN DE PROYECTOS DE CONSTRUCCIÓN DE CONFORMIDAD CON ESPECIFICACIONES, NORMAS Y TÉCNICAS DE

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR DISEÑO Y CONFIGURACIÓN DE IMPRESIÓN EN LOS PLANOS DE AUTOCAD CON BASE EN LA NORMATIVA VIGENTE ISO, ANSI, ICONTEC.

CREAR RÓTULOS EN PLANOS SEGÚN NORMATIVA VIGENTE ISO, ANSI, ICONTEC.

IDENTIFICAR LA METODOLOGÍA DE TRABAJO CON SISTEMAS DE COORDENADAS Y BARRAS DE PROPIEDADES.

MANEJAR HERRAMIENTAS DE ORGANIZACIÓN DE ELEMENTOS Y COMPONENTES DE UN DIBUJO EN AUTOCAD.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 42,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2358500 - COREL DRAW - UTILIZACION DE HERRAMIENTAS DE DISEÑO VECTORIAL

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DIAGRAMAR PIEZAS GRAFICAS DE ACUERDO CON EL MEDIO DE SALIDA.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR LOS MÉTODOS PARA FINALIZAR, GUARDAR Y EXPORTAR UN PROYECTO EN CORELDRAW TENIENDO EN CUENTA SU PROCEDIMIENTO.

MANIPULAR TEXTOS Y PALETAS DE COLOR EN PIEZAS GRÁFICAS VECTORIALES CON CORELDRAW DE ACUERDO A ESPECIFICACIONES DE DISEÑO.

PREPARAR UN DOCUMENTO PARA UN PROYECTO GRÁFICO EN CORELDRAW, TENIENDO EN CUENTA LAS HERRAMIENTAS BÁSICAS DE VECTORIZACIÓN.

UTILIZAR HERRAMIENTAS DE IMPORTACIÓN DE IMÁGENES, CREACIÓN Y EDICIÓN DE ELEMENTOS VECTORIALES EN CORELDRAW TENIENDO EN CUENTA LAS ESPECIFICACIONES DE DISEÑO.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 44,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2358501 - COREL DRAW - UTILIZACION DE HERRAMIENTAS DE DISEÑO VECTORIAL

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DIAGRAMAR PIEZAS GRAFICAS DE ACUERDO CON EL MEDIO DE SALIDA.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR LOS MÉTODOS PARA FINALIZAR, GUARDAR Y EXPORTAR UN PROYECTO EN CORELDRAW TENIENDO EN CUENTA SU PROCEDIMIENTO.

MANIPULAR TEXTOS Y PALETAS DE COLOR EN PIEZAS GRÁFICAS VECTORIALES CON CORELDRAW DE ACUERDO A ESPECIFICACIONES DE DISEÑO.

PREPARAR UN DOCUMENTO PARA UN PROYECTO GRÁFICO EN CORELDRAW, TENIENDO EN CUENTA LAS HERRAMIENTAS BÁSICAS DE VECTORIZACIÓN.

UTILIZAR HERRAMIENTAS DE IMPORTACIÓN DE IMÁGENES, CREACIÓN Y EDICIÓN DE ELEMENTOS VECTORIALES EN CORELDRAW TENIENDO EN CUENTA LAS ESPECIFICACIONES DE DISEÑO.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 44,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2319387 - 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: 2319379 - 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: 2381225 - AUTOCAD 2D: APLICACION DE HERRAMIENTAS INTERMEDIAS EN LA OPTIMIZACION DE PROYECTOS DE DIBUJO ASISTIDO POR COMPUTADOR

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: EXPRESAR INFORMACIÓN DE PROYECTOS DE CONSTRUCCIÓN DE CONFORMIDAD CON ESPECIFICACIONES, NORMAS Y TÉCNICAS DE

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR DISEÑO Y CONFIGURACIÓN DE IMPRESIÓN EN LOS PLANOS DE AUTOCAD CON BASE EN LA NORMATIVA VIGENTE ISO, ANSI, ICONTEC.

CREAR RÓTULOS EN PLANOS SEGÚN NORMATIVA VIGENTE ISO, ANSI, ICONTEC.

IDENTIFICAR LA METODOLOGÍA DE TRABAJO CON SISTEMAS DE COORDENADAS Y BARRAS DE PROPIEDADES.

MANEJAR HERRAMIENTAS DE ORGANIZACIÓN DE ELEMENTOS Y COMPONENTES DE UN DIBUJO EN AUTOCAD.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 42,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2403051 - 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 : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2255928 - FUNDAMENTOS DE DISEÑO,

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DISEÑAR PIEZAS GRAFICAS QUE CUMPLAN CON LOS REQUISITOS DEL CLIENTE.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

COMPRENDER EL PAPEL QUE EL DISEÑO TIENE EN LA CULTURA CONTEMPORÁNEA, ASÍ COMO EN LA PRODUCTIVIDAD DE NUESTRO PAÍS, TENIENDO EN CUENTA SUS CAMPOS DE ACCIÓN.

CONCEPTUALIZAR PARÁMETROS TÉCNICOS Y ESTÉTICOS PARA LA ELABORACIÓN DE CUALQUIER DISEÑO, A PARTIR DE LOS PRINCIPIOS BÁSICOS DEL MISMO.

ELABORAR BOCETOS TENIENDO EN CUENTA LOS PRINCIPIOS BÁSICOS DEL DISEÑO.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2381247 - AUTOCAD 2D: APLICACION DE HERRAMIENTAS INTERMEDIAS EN LA OPTIMIZACION DE PROYECTOS DE DIBUJO ASISTIDO POR COMPUTADOR

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: EXPRESAR INFORMACIÓN DE PROYECTOS DE CONSTRUCCIÓN DE CONFORMIDAD CON ESPECIFICACIONES, NORMAS Y TÉCNICAS DE

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR DISEÑO Y CONFIGURACIÓN DE IMPRESIÓN EN LOS PLANOS DE AUTOCAD CON BASE EN LA NORMATIVA VIGENTE ISO, ANSI, ICONTEC.

CREAR RÓTULOS EN PLANOS SEGÚN NORMATIVA VIGENTE ISO, ANSI, ICONTEC.

IDENTIFICAR LA METODOLOGÍA DE TRABAJO CON SISTEMAS DE COORDENADAS Y BARRAS DE PROPIEDADES.

MANEJAR HERRAMIENTAS DE ORGANIZACIÓN DE ELEMENTOS Y COMPONENTES DE UN DIBUJO EN AUTOCAD.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 42,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2301655 - 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 : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2272648 - AUTOCAD 2D: APLICACION DE HERRAMIENTAS INTERMEDIAS EN LA OPTIMIZACION DE PROYECTOS DE DIBUJO ASISTIDO POR COMPUTADOR

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: EXPRESAR INFORMACIÓN DE PROYECTOS DE CONSTRUCCIÓN DE CONFORMIDAD CON ESPECIFICACIONES, NORMAS Y TÉCNICAS DE

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR DISEÑO Y CONFIGURACIÓN DE IMPRESIÓN EN LOS PLANOS DE AUTOCAD CON BASE EN LA NORMATIVA VIGENTE ISO, ANSI, ICONTEC.

CREAR RÓTULOS EN PLANOS SEGÚN NORMATIVA VIGENTE ISO, ANSI, ICONTEC.

IDENTIFICAR LA METODOLOGÍA DE TRABAJO CON SISTEMAS DE COORDENADAS Y BARRAS DE PROPIEDADES.

MANEJAR HERRAMIENTAS DE ORGANIZACIÓN DE ELEMENTOS Y COMPONENTES DE UN DIBUJO EN AUTOCAD.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 42,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2272652 - AUTOCAD 2D: APLICACION DE HERRAMIENTAS INTERMEDIAS EN LA OPTIMIZACION DE PROYECTOS DE DIBUJO ASISTIDO POR COMPUTADOR

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: EXPRESAR INFORMACIÓN DE PROYECTOS DE CONSTRUCCIÓN DE CONFORMIDAD CON ESPECIFICACIONES, NORMAS Y TÉCNICAS DE

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR DISEÑO Y CONFIGURACIÓN DE IMPRESIÓN EN LOS PLANOS DE AUTOCAD CON BASE EN LA NORMATIVA VIGENTE ISO, ANSI, ICONTEC.

CREAR RÓTULOS EN PLANOS SEGÚN NORMATIVA VIGENTE ISO, ANSI, ICONTEC.

IDENTIFICAR LA METODOLOGÍA DE TRABAJO CON SISTEMAS DE COORDENADAS Y BARRAS DE PROPIEDADES.

MANEJAR HERRAMIENTAS DE ORGANIZACIÓN DE ELEMENTOS Y COMPONENTES DE UN DIBUJO EN AUTOCAD.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 42,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2381231 - AUTOCAD 2D: APLICACION DE HERRAMIENTAS INTERMEDIAS EN LA OPTIMIZACION DE PROYECTOS DE DIBUJO ASISTIDO POR COMPUTADOR

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: EXPRESAR INFORMACIÓN DE PROYECTOS DE CONSTRUCCIÓN DE CONFORMIDAD CON ESPECIFICACIONES, NORMAS Y TÉCNICAS DE

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR DISEÑO Y CONFIGURACIÓN DE IMPRESIÓN EN LOS PLANOS DE AUTOCAD CON BASE EN LA NORMATIVA VIGENTE ISO, ANSI, ICONTEC.

CREAR RÓTULOS EN PLANOS SEGÚN NORMATIVA VIGENTE ISO, ANSI, ICONTEC.

IDENTIFICAR LA METODOLOGÍA DE TRABAJO CON SISTEMAS DE COORDENADAS Y BARRAS DE PROPIEDADES.

MANEJAR HERRAMIENTAS DE ORGANIZACIÓN DE ELEMENTOS Y COMPONENTES DE UN DIBUJO EN AUTOCAD.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 42,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2424087 - 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 : 42,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2403050 - 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 : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2443904 - 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 : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2358502 - COREL DRAW - UTILIZACION DE HERRAMIENTAS DE DISEÑO VECTORIAL

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DIAGRAMAR PIEZAS GRAFICAS DE ACUERDO CON EL MEDIO DE SALIDA.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR LOS MÉTODOS PARA FINALIZAR, GUARDAR Y EXPORTAR UN PROYECTO EN CORELDRAW TENIENDO EN CUENTA SU PROCEDIMIENTO.

MANIPULAR TEXTOS Y PALETAS DE COLOR EN PIEZAS GRÁFICAS VECTORIALES CON CORELDRAW DE ACUERDO A ESPECIFICACIONES DE DISEÑO.

PREPARAR UN DOCUMENTO PARA UN PROYECTO GRÁFICO EN CORELDRAW, TENIENDO EN CUENTA LAS HERRAMIENTAS BÁSICAS DE VECTORIZACIÓN.

UTILIZAR HERRAMIENTAS DE IMPORTACIÓN DE IMÁGENES, CREACIÓN Y EDICIÓN DE ELEMENTOS VECTORIALES EN CORELDRAW TENIENDO EN CUENTA LAS ESPECIFICACIONES DE DISEÑO.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 44,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2301668 - 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 : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2424090 - 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: 2443903 - 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 : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2424088 - 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 : 42,00

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: JENNY MARIA DURAN MIRANDA

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DE COMERCIO Y SERVICIOS