PROCESO GESTIÓN DEL TALENTO HUMANO

FORMATO INFORME MENSUAL EJECUCIÓN CONTRACTUAL

Girón, 18 Abril 2022

Señor (a)
ADRIANA MARCELA MARTINEZ RIVERA
SUPERVISOR(A) CONTRATO No. **CO1.PCCNTR.3386134**
Cargo del supervisora Coordinadora Academica
Dependencia Formacion Academica
Giron

Asunto: Informe mensual de ejecución contractual Mes Mayo del año 2022

Referencia: No **CO1.PCCNTR.3386134** del año 2022

Andres Julian Cadena Sanchez, identificado con la cédula de ciudadanía No. 75.105.514 de Manizales, en mi calidad de Contratista del SENA, en la red de Artes Graficas, 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: Se fija como valor total para el contrato la suma de: CUARENTA MILLONES NOVECIENTOS VEINTE NUEVE MIL PESOS MCTE ($ 40.929.000). Esta suma será pagada por el SENA al contratista de la siguiente manera: a) Diez (10) pagos iguales por los meses de febrero a noviembre de 2022, cada uno por valor de TRES MILLONES OCHOCIENTOS NOVENTA Y OCHO MIL PESOS MCTE ($ 3.898.000) B), Un (1) pago final proporcional correspondiente a los días ejecutados durante el mes de diciembre de 2022.

Plazo: Será hasta el 15 de Diciembre de 2022.

OBJETO:
Prestar servicios profesionales de carácter temporal para orientar la formación profesional titulada, complementaria y virtual en la red de conocimiento informática, diseño y desarrollo de software - área temática: contenidos digitales, programada por el Centro Industrial de Mantenimiento Integral, vigencia 2022.

Obligaciones Especificas:

No	Obligaciones	Acciones realizadas	Evidencias
1	Realizar la planeación de las actividades de aprendizaje del proceso formativo basado en el desarrollo curricular del programa de formación.	Creacion de material necesario para el proceso de formación presencial de las fichas de Tecnologia en Animacion 3D Fichas 2165900 – 2279663 - 2340364. Tecnología de Videojuegos Fichas 2293069. Tecnología en ADSI Ficha 2364974.	Se adjunta al drive: Proyecto Formativo. Planeación Pedagocia el Proyecto Formativo. Guia de Aprendizaje – Material Didáctico. Carpeta Google Drive – Tecnologia en Animacion 3D https://drive.google.com/drive/folders/1KxlhaGw7ZRykf2nT-RqgMYEAljuf_Ks2?usp=sharing Carpeta Google Drive – Tecnología en Desarrollo de Videojuegos https://drive.google.com/drive/folders/1l6nnxfKuXbqbpW4zst_p4LSYyFqrGTYy?usp=sharing --- Programacion de las fichas en Google Calendar https://drive.google.com/file/d/1VNkJjkzS0Ym3UUmYpCRfyxw8Py0VqZ8-/view?usp=sharing
2	Participar cuando el centro de formación lo requiera, en jornadas de diseño y desarrollo curricular, proyectos de investigación o transferencias técnicas o	NO SE REALIZÓ ACTIVIDAD DURANTE EL MES EN CURSO	No aplica

	pedagógicas, procesos de selección, diseño de talleres e instrumentos de evaluación, procesos de Registro calificado y autoevaluación, labores de montaje y puesta en marcha de equipos y maquinaria, actividades de inducción y reinducción, procesos de investigación, desarrollo tecnológico e innovación nacional e internacional, identificación, estructuración y definición de las especificaciones técnicas de los bienes y servicios, promoción del portafolio de servicios.		
3	Ejecutar la formación profesional integral en los diferentes niveles y modalidades (titulada, complementaria y virtual) de acuerdo con el diseño curricular, desarrollo curricular y proyecto formativo de los programas asociados a cada red de conocimiento y área temática del objeto contratado.	Ejecutar Proceso de Formación Titulada en los programas: **TECNOLOGIA EN ANIMACION 3D** **Ficha 2165900 – 2279663 - 2340364** Competencia: PRODUCE LOS COMPONENTES DE LA ANIMACIÓN. Resultado: MODELAR LOS ELEMENTOS EN 3D SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DEL PROYECTO. CREAR LAS TEXTURAS Y LOS MATERIALES DE LOS MODELOS 3D DE ACUERDO CON LOS PARÁMETROS. EVALUAR EL MODELO 3D SEGÚN EL TIPO DE PROYECTO. **ACTIVIDAD 2165900:** **Software:**3Ds Max. **Actividad:** Creación de personajes. Iluminacion VRAY. Sistema de CAT – Skin. Principios de animación. Creación de loops. Creación de ciclo de caminado **ACTIVIDAD 2279663:** **Software:** 3Ds Max. **Actividad:** Modelado Casa Pescado. Modelado con 2 imágenes de referencia. Texturizado Substance. Manejo de capas de relleno, capas de pintura y texturizado por proyección. Displacement. Iluminacion en vray. **ACTIVIDAD 2340364:** **Software:** 3Ds Max. **Actividad:** Composición Escenario. Iluminacion en Vray. Creación de pases de render. Configuración render setting. Postproduccion en Photoshop. **TECNOLOGÍA DE VIDEOJUEGOS** **Fichas 2293069.** Competencia: IMPLEMENTAR EL ARTE Y AUDIO EN EL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL DISEÑO. Resultado de aprendizaje: CREAR EFECTOS VISUALES, ACORDES CON EL DISEÑO DEL VIDEOJUEGO. **ACTIVIDAD 2293069:** **Software:** Blender - Unity. **Actividad:** Montaje Juego 3D. Character controller - CinemaMachine. Ejercicio sobre planificación de escenarios - elementos. Build del proyecto. **TECNOLOGÍA EN ADSI** **Ficha 2364974:** Competencia: DISEÑAR EL SISTEMA DE ACUERDO CON LOS REQUISITOS DEL CLIENTE. **ACTIVIDAD 2364974:** **Actividad:** Manejo de Photoshop. Ejercicios de montaje fotográfico.	Guias de aprendizaje – material didactico para la formacion. Carpeta Google Drive – Tecnologia en Animacion 3D https://drive.google.com/drive/folders/1KxlhaGw7ZRykf2nT-RqgMYEAljuf_Ks2?usp=sharing Carpeta Google Drive – Tecnología en Desarrollo de Videojuegos https://drive.google.com/drive/folders/1l6nnxfKuXbqbpW4zst_p4LSYyFqrGTYy?usp=sharing
4	Evaluar los aprendizajes previos y emitir juicios valorativos sobre el nivel de cumplimiento de los resultados de aprendizaje de las competencias del programa, adquiridos por los aprendices en el desarrollo de su formación, aplicando los procedimientos, plazos y	NO SE REALIZÓ ACTIVIDAD DURANTE EL MES EN CURSO	No aplica

	herramientas tecnológicas que la entidad defina.		
5	Entregar los soportes del procedimiento de Ingreso de aprendices al programa de formación tales como: Ficha de matrícula; fotocopia del documento de identidad, y/o requisitos definidos en el diseño curricular, cuando se desarrolle formación complementaria.	NO SE REALIZÓ ACTIVIDAD DURANTE EL MES EN CURSO	No aplica
6	Registrar, verificar y hacer seguimiento oportuno en el sistema de información que la entidad defina para la Gestión de la Formación Profesional Integral	NO SE REALIZÓ ACTIVIDAD DURANTE EL MES EN CURSO	No aplica
7	Aplicar y hacer cumplir el reglamento del aprendiz, así como el manual de convivencia del Centro de Formación.	NO SE REALIZÓ ACTIVIDAD DURANTE EL MES EN CURSO	No aplica
8	Acatar los lineamientos del Sistema Integrado de Gestión y el Sistema de Seguridad de Salud en el Trabajo y asistir a las convocatorias que el centro programa.	Realizacion de los curso del Modelo Integrado de Planeacion y Gestion - MIPG, 8 Modulos del curso virtual. Evaluacion de apropiacion de conocimientos del Manual de Discapacidad y su Politica en el SENA.	Certificados de las capacitaciones https://drive.google.com/drive/folders/1nV1L8P11JhJtCFyA7IgOXxrRUcXxnf1M?usp=sharing
9	Apoyar el seguimiento de la etapa productiva de los aprendices del centro de formación y sus sedes de acuerdo a su perfil y cumpliendo con el procedimiento de formación profesional integral. (cuando aplique).	NO SE REALIZÓ ACTIVIDAD DURANTE EL MES EN CURSO	No aplica
10	Responder por los bienes y elementos puestos a su disposición para el cumplimiento del objeto del contrato y una vez finalizado, quedar a paz y salvo con el Almacén.	NO SE REALIZÓ ACTIVIDAD DURANTE EL MES EN CURSO	No aplica
11	Asistir y participar activamente en las reuniones programadas por la(s) red(es) de conocimiento propias del Centro de Formación a las cuales sea invitado.	NO SE REALIZÓ ACTIVIDAD DURANTE EL MES EN CURSO	No aplica
12	Utilizar el LMS Institucional como apoyo a la formación en cualquiera de las estrategias institucionales.	Creacion de material necesario para el proceso de formación presencial de las fichas de Tecnologia en Animacion 3D Fichas 2279663 - 2340364.	Evidencias del uso de la plataforma https://drive.google.com/drive/folders/15p2AJByzLDcp_T1KdWUUg_541mDMdzI-?usp=sharing
13	Cumplir con los lineamientos de orientación del desempeño del instructor en ambientes virtuales de aprendizaje, de acuerdo a lo establecido en el aplicativo compromlS0 — Guía Orientación Formación ambientes virtuales de aprendizaje (Aplica para instructores que apoyan formación virtual).	NO SE REALIZÓ ACTIVIDAD DURANTE EL MES EN CURSO	No aplica
14	Apoyar los procesos de Contratación de Bienes y Servicios en todas sus etapas Preparatoria (requerimiento de la necesidad, cotizaciones, consolidación de información, verificación de precios en el mercado), Precontractual(evaluaciones, respuesta observaciones) y post contractual (apoyo técnico de la ejecución).	NO SE REALIZÓ ACTIVIDAD DURANTE EL MES EN CURSO	No aplica
15	En aplicación de la Ley 1474 de 2011, realizar cuando sea requerido por la entidad el apoyo a la Supervisión de los contratos que celebre el SENA, de acuerdo con el Manual de Supervisión del SENA vigente.	NO SE REALIZÓ ACTIVIDAD DURANTE EL MES EN CURSO	No aplica
16	Atender oportunamente los requerimientos que haga el supervisor del	Entrega del informe mensual de ejecución. Horas aplicadas a la formación	Informe GF y GC correspondiente al mes de la cuenta.

	contrato y presentar informes mensuales de la ejecución del contrato.		https://drive.google.com/drive/folders/1ULH6IA6sFNV6vk7YLcfaIZdrkHSmTySD?usp=sharing --- Formato ejecución posterior a entrega de cuenta mes anterior. https://drive.google.com/drive/folders/1vHD4KLvAMV5ggpt9B7IoTWffRGAykq2j?usp=sharing
17	Las demás necesarias para el cabal cumplimiento del objeto contractual.	Pago Seguridad Social, Pensión	Archivo usados para la realizacion de los informes. https://drive.google.com/drive/folders/197bRGYOyCmaPeS_cSmtNKbpXZLA2dcx-?usp=sharing

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.	4722	Bogota - Cenfer	05 Mayo 2022	07 Mayo 2022
2.	No aplica	No aplica	No aplica	No aplica

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. 7834331154 de la planilla integrada de aportes, periodo del mes de abril. (Decreto Ley 2106 de 2019 – " *Decreto Ley Antitrámites"*)

Declaración bajo la gravedad de juramento.

Me permito declarar **bajo la gravedad de juramento** que durante el periodo objeto de cobro SI___NO X he suscrito otro u otros contratos con entidade(s) del Estado el (los) cual(es) se encuentra(n) en ejecución; la anterior declaración de acuerdo con lo establecido en el numeral 5º de la Directiva Presidencial No. 001 de 2022, a fin de identificar potenciales conflictos de interés y hacer la gestión del riesgos para la toma de decisiones dentro del principio de la debida diligencia frente a la ejecución de los contratos de prestación de servicios profesionales o de apoyo a la gestión.

Nota: En el evento de señalar **SI,** el análisis efectuado por el supervisor y ordenador de pago deberá quedar documentado y publicado en el SECOP II en los documentos relacionados en el archivo Gestión Contractual GC_ del periodo objeto de cobro.

Evidencias en (08) folios

Cordialmente,

Firma
Andres Julian Cadena Sanchez
Contratista
C.C. No. 75.105.514

Recibí a satisfacción:

Firma
Adriana Marcela Martinez Rivera
Supervisora Contrato CO1.PCCNTR.3386134 de 2022
Coordinador Academico

TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: ANDRES JULIAN CADENA SANCHEZ

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO INDUSTRIAL DE MANTENIMIENTO INTEGRAL

FECHA INICIAL: 01/05/2022 00:00:00

FECHA FINAL: 31/05/2022 23:59:59

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

FICHA DE APRENDIZAJE: 2340364 - ANIMACION 3D.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Animar elementos de la escena según técnicas y especificaciones del proyecto

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ANIMAR LOS ELEMENTOS 3D EN LA ESCENA DE ACUERDO CON EN EL STORYBOARD.

COMPONER LA ESCENA DE ACUERDO A LO ESTABLECIDO EN EL STORYBOARD.

CONSTRUIR SISTEMAS DE CONTROLES DE MOVIMIENTO SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DEL MODELO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Desarrollar el storyboard según el guión literario y el guión técnico
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Orientar investigación formativa según referentes técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Pos producir la animación de acuerdo con las especificaciones del proyecto y procedimientos técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Producir los componentes de la animación de acuerdo con técnicas de modelado y diseño

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Resultado de Aprendizaje de la Inducción.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 23.90

FICHA DE APRENDIZAJE: 2293069 - DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DEPURAR EL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON LAS PRUEBAS REALIZADAS.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR LA LÓGICA Y MECÁNICA DEL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL DISEÑO ESTABLECIDO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DISEÑAR EL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL CONCEPTO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CREAR EL FLUJO DEL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS DEFINIDAS.

DETERMINAR LAS CARACTERÍSTICAS DEL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL CONCEPTO.

ELABORAR EL DOCUMENTO DE DISEÑO DEL VIDEOJUEGO, DE ACUERDO CON EL ALCANCE DEL VIDEOJUEGO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: IMPLEMENTAR EL ARTE Y AUDIO EN EL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL DISEÑO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 47.70

FICHA DE APRENDIZAJE: 2364974 - ANALISIS Y DESARROLLO DE SISTEMAS DE INFORMACION

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: ANALIZAR LOS REQUISITOS DEL CLIENTE PARA CONSTRUIR EL SISTEMA DE INFORMACION.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICAR BUENAS PRÁCTICAS DE CALIDAD EN EL PROCESO DE DESARROLLO DE SOFTWARE, DE ACUERDO CON EL REFERENTE ADOPTADO EN LA EMPRESA.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	CONSTRUIR EL SISTEMA QUE CUMPLA CON LOS REQUISITOS DE LA SOLUCIÓN INFORMÁTICA.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DISEÑAR EL SISTEMA DE ACUERDO CON LOS REQUISITOS DEL CLIENTE.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONSTRUIR EL PROTOTIPO DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN, A PARTIR DEL ANÁLISIS DELAS CARACTERÍSTICAS FUNCIONALES DEL SISTEMA EN RELACIÓN CON FACILIDAD DEMANEJO, FUNCIONALIDAD Y EXPERIENCIA DEL USUARIO, APOYADO EN SOFTWAREAPLICADO SEGÚN PROTOCOLOS DE DISEÑO.

DISEÑAR LA ARQUITECTURA TECNOLÓGICA DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN, MEDIANTEEL RECONOCIMIENTO DE HARDWARE Y SOFTWARE, DE ACUERDO CON LA TECNOLOGÍADISPONIBLE EN EL MERCADO, EL INFORME DE ANÁLISIS LEVANTADO Y EL DIAGRAMADE DISTRIBUCIÓN

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ESPECIFICAR LOS REQUISITOS NECESARIOS PARA DESARROLLAR EL SISTEMA DE INFORMACION DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	IMPLANTAR LA SOLUCIÓN QUE CUMPLA CON LOS REQUISITOS PARA SU OPERACIÓN.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PARTICIPAR EN EL PROCESO DE NEGOCIACIÓN DE TECNOLOGÍA INFORMÁTICA PARA PERMITIR LA IMPLEMENTACIÓN DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 24.00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2279663 - ANIMACION 3D.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Animar elementos de la escena según técnicas y especificaciones del proyecto

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ANIMAR LOS ELEMENTOS 3D EN LA ESCENA DE ACUERDO CON EN EL STORYBOARD.

COMPONER LA ESCENA DE ACUERDO A LO ESTABLECIDO EN EL STORYBOARD.

CONSTRUIR SISTEMAS DE CONTROLES DE MOVIMIENTO SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DEL MODELO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Desarrollar el storyboard según el guión literario y el guión técnico
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Orientar investigación formativa según referentes técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Pos producir la animación de acuerdo con las especificaciones del proyecto y procedimientos técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Producir los componentes de la animación de acuerdo con técnicas de modelado y diseño

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Resultado de Aprendizaje de la Inducción.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 30.00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2165900 - ANIMACION 3D.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Animar elementos de la escena según técnicas y especificaciones del proyecto

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ANIMAR LOS ELEMENTOS 3D EN LA ESCENA DE ACUERDO CON EN EL STORYBOARD.

COMPONER LA ESCENA DE ACUERDO A LO ESTABLECIDO EN EL STORYBOARD.

CONSTRUIR SISTEMAS DE CONTROLES DE MOVIMIENTO SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DEL MODELO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Desarrollar el storyboard según el guión literario y el guión técnico
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Orientar investigación formativa según referentes técnicos

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Pos producir la animación de acuerdo con las especificaciones del proyecto y procedimientos técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Producir los componentes de la animación de acuerdo con técnicas de modelado y diseño
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Resultado de Aprendizaje de la Inducción.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 32.00

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS: 157.60

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: ANDRES JULIAN CADENA SANCHEZ

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO INDUSTRIAL DE MANTENIMIENTO INTEGRAL

Centro Industrial de Mantenimiento Integral
FORMATO HORAS APLICADAS A LA FORMACIÓN U OTRAS ACTIVIDADES

Versión: 07

NOMBRE DEL INSTRUCTOR : Andrés Julián Cadena Sánchez **No. DE IDENTIFICACIÓN:** 75105514

FECHA INICIO REPORTE: 01 Mayo 2022 **FECHA FINALIZACIÓN DEL REPORTE:** 18 Mayo 2022

FECHA	HORA INCIO	HORA FINALIZACION	No HORAS	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE U OTRAS ACTIVIDADES DESARROLLADAS	No FICHA (Cuando aplique)	No CEDULA APRENDIZ Ó PERSONA QUE AUTORIZA LA ACTIVIDAD	NOMBRE DEL APRENDIZ Ó PERSONA QUE AUTORIZA LA ACTIVIDAD	FIRMA APRENDIZ O PERSONA QUE AUTORIZA LA ACTIVIDAD	OBSERVACIONES
02/05/2022	12:00	06:00 pm	06	**3Ds Max.** Modificador Unwrap. UVW Template. Texturizado en Photoshop. Manejo de capas y pinceles.	2340364	1005157614	Doris Mariana Reyes	Doris Reyes	
03/05/2022	06:00	12:00 pm	06	**3Ds Max - Casa Pescado.** Trabado desarrollo en clase. Aplicación de conceptos técnicos. Asesoría practica.	2279663	1005237677	Miguel Ángel S	Miguel Suárez	
04/05/2022	12:30	06:30 pm	06	**Diseño de niveles.** Nivel de plataformas. Pixel art diseño basado en tiles.	2293069	1127943505	Daniel Delgado	Daniel.D	
04/05/2022	06:30	09:30 pm	03	**3Ds Max - CAT.** Animación de CAT. Poses iniciales. Keyframes - Breakdown - Inbetween.	2165900	1093622945	Freddy Diaz		
05/05/2022	08:00	06:00 pm	08	Participación evento Colombia 4.0 - Corferias Bogota					
06/05/2022	08:00	06:00 pm	08	Participación evento Colombia 4.0 - Corferias Bogota					
07/05/2022	08:00	06:00 pm	08	Participación evento Colombia 4.0 - Corferias Bogota					
09/05/2022	12:00	06:00 pm	06	3Ds Max. Modificador Unwrap. UVW Template. Texturizado en Photoshop. Manejo de capas y pinceles.					
10/05/2022	06:00	12:00 pm	06	**3Ds Max - Casa Pescado.** Iluminación en Vray. Luz de día - tarde - noche. Vray Sun - Vray Light.	2279663	1005332123	Mayron Quecha		
11/05/2022	12:30	06:30 pm	06	**Planificación videojuegos.** Juego - Mapa Ciudad. Conceptos generales.	2293069	1005161894	Gregyci Santos		
11/05/2022	06:30	09:30am	03	**Zbrush Modelado Perro.** Introducción manejo de Zsphere. Manejo Básico comandos generales.	2165900	1005342612	Diego Fernando Tirado		
13/05/2022	06:30	12:30 pm	06	**After effects.** Conceptos básicos. Manejo de capas. Keyframes animación.	2364777	1003529918	Juan Pablo Montilla	Juan Pablo Montilla	
13/05/2022	12:30	06:30 pm	06	**Planificación videojuegos.** Juego - Mapa Ciudad. Historia - Fases de juego.	2293069	1005279975	Sebastian Suárez		
14/05/2022	02:00	07:00 pm	05	**Zbrush Modelado Perro.** Organización base general con Zsphere. Setting Malla adaptiva.	2165900	1093622945	Freddy Diaz		
16/05/2022	12:00	06:00 pm	06	**3Ds Max - Photoshop.** Texturizado mediante imágenes. Normalmap - DisplacementMap VrayDisplacementMod	2340364	1007665582	Jhon Maicol García	Jhon Garcia	
17/05/2022	06:00	12:00 pm	06	**3Ds Max - Casa Pescado.** Trabajo de desarrollo en clase. Aplicación de conceptos técnicos. Asesoría practica.	2279663	1007773035	Andrés Felipe Echeverri		
18/05/2022	12:30	06:30 pm	06	**Planificación videojuegos.** Juego - Mapa Ciudad. Historia - Fases de juego. Ira Revisión.	2293069	1127943505	Daniel Delgado	Daniel.D	
18/05/2022	06:30	09:30 pm	03	**Zbrush Modelado Perro**. Organización de la malla 3d. Pinceles de deformación. Creación de detalles.	2165900	91.200.691	Bernardo Blanco P		
	TOTAL HORAS								

Nota: El número de documento, nombres y firmas, se deben registrar por fila, no se admiten firmas o datos cruzados.

FIRMA COORDINADOR ACADEMICO

FIRMA INSTRUCTOR

Relación ejecución contractual posterior a entrega de cuenta

Ciudad, 20 de mayo de 2022

Señor (a)
ADRIANA MARCELA MARTINEZ RIVERA
SUPERVISOR(A) CONTRATO No. **CO1.PCCNTR.3386134**
Cargo de la supervisora Coordinadora Académica
Dependencia Formación Académica
Girón

Asunto: Informe mensual de ejecución contractual Mes Mayo del año 2022

En el presente formato se relacionan las actividades correspondientes a la ejecución contractual del mes de Abril, desarrolladas del 20 al 30 de Abril, con la finalidad de soportar las acciones de mis obligaciones contractuales proyectadas en el reporte mensual al momento de presentar la cuenta.

No	Obligaciones	Acciones realizadas	Evidencias
1	Realizar la planeación de las actividades de aprendizaje del proceso formativo basado en el desarrollo curricular del programa de formación.	Creación de material necesario para el proceso de formación presencial de las fichas de Tecnología en Animación 3D Fichas 2165900 – 2279663 - 2340364. Tecnología de Videojuegos Fichas 2293069. Tecnología en ADSI Ficha 2364974.	Se adjunta al drive: Proyecto Formativo. Planeación Pedagocia el Proyecto Formativo. Guia de Aprendizaje – Material Didáctico. Carpeta Google Drive – Tecnologia en Animacion 3D https://drive.google.com/drive/folders/1iztgBVZVt50HSXqd1CKS3og1-h_Npgn1?usp=sharing Carpeta Google Drive – Tecnología en Desarrollo de Videojuegos https://drive.google.com/drive/folders/1J9BlB_Ca8FgOvGgdVHPn2YRgjmW4ua8i?usp=sharing --- Programacion de las fichas en Google Calendar https://drive.google.com/file/d/1InVJxQ798qbD7MV3U0fjyn22mWSu7Edz/view?usp=sharing
2	Ejecutar la formación profesional integral en los diferentes niveles y modalidades (titulada, complementaria y virtual) de acuerdo con el diseño curricular, desarrollo curricular y proyecto formativo de los programas asociados a cada red de conocimiento y área temática del objeto contratado.	Ejecutar Proceso de Formación Titulada en los programas: **TECNOLOGIA EN ANIMACION 3D** **Ficha 2165900 – 2279663 - 2340364** Competencia: PRODUCE LOS COMPONENTES DE LA ANIMACIÓN. Resultado: MODELAR LOS ELEMENTOS EN 3D SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DEL PROYECTO. CREAR LAS TEXTURAS Y LOS MATERIALES DE LOS MODELOS 3D DE ACUERDO CON LOS PARÁMETROS. EVALUAR EL MODELO 3D SEGÚN EL TIPO DE PROYECTO. **ACTIVIDAD 2165900:** **Software:**3Ds Max. **Actividad:** Creación de personajes. Iluminacion VRAY. Sistema de CAT – Skin. Principios de animación. Creación de loops. Creación de ciclo de caminado **ACTIVIDAD 2279663:** **Software:** 3Ds Max. **Actividad:** Modelado Casa Pescado. Modelado con 2 imágenes de referencia. Texturizado Substance. Manejo de capas de relleno, capas de pintura y texturizado por proyección. Displacement. Iluminacion en vray. **ACTIVIDAD 2340364:** **Software:** 3Ds Max. **Actividad:** Composición Escenario.	Guias de aprendizaje – material didactico para la formacion. Carpeta Google Drive – Tecnologia en Animacion 3D https://drive.google.com/drive/folders/1iztgBVZVt50HSXqd1CKS3og1-h_Npgn1?usp=sharing Carpeta Google Drive – Tecnología en Desarrollo de Videojuegos https://drive.google.com/drive/folders/1J9BlB_Ca8FgOvGgdVHPn2YRgjmW4ua8i?usp=sharing

		Iluminacion en Vray. Creación de pases de render. Configuración render setting. Postproduccion en Photoshop. **TECNOLOGÍA DE VIDEOJUEGOS** **Fichas 2293069.** Competencia: IMPLEMENTAR EL ARTE Y AUDIO EN EL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL DISEÑO. Resultado de aprendizaje: CREAR EFECTOS VISUALES, ACORDES CON EL DISEÑO DEL VIDEOJUEGO. **ACTIVIDAD 2293069:** **Software:** Blender - Unity. **Actividad:** Montaje Juego 3D. Character controller - CinemaMachine. Ejercicio sobre planificación de escenarios - elementos. Build del proyecto. **TECNOLOGÍA EN ADSI** **Ficha 2364974:** Competencia: DISEÑAR EL SISTEMA DE ACUERDO CON LOS REQUISITOS DEL CLIENTE. **ACTIVIDAD 2364974:** **Actividad:** Manejo de Photoshop. Ejercicios de montaje fotográfico.	

Cordialmente,

Firma
Andrés Julian Cadena Sánchez
Contratista
C.C. No. 75.105.514

Recibí a satisfacción:

Firma
Adriana Marcela Martínez Rivera
Supervisora Contrato CO1.PCCNTR.3386134 de 2022
Coordinador Académico

TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: ANDRES JULIAN CADENA SANCHEZ

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO INDUSTRIAL DE MANTENIMIENTO INTEGRAL

FECHA INICIAL: 01/04/2022 00:00:00

FECHA FINAL: 30/04/2022 23:59:59

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

FICHA DE APRENDIZAJE: 2340364 - ANIMACION 3D.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Animar elementos de la escena según técnicas y especificaciones del proyecto

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

COMPONER LA ESCENA DE ACUERDO A LO ESTABLECIDO EN EL STORYBOARD.

CONSTRUIR SISTEMAS DE CONTROLES DE MOVIMIENTO SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DEL MODELO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Desarrollar el storyboard según el guión literario y el guión técnico
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Orientar investigación formativa según referentes técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Pos producir la animación de acuerdo con las especificaciones del proyecto y procedimientos técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Producir los componentes de la animación de acuerdo con técnicas de modelado y diseño

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CREAR LAS TEXTURAS Y LOS MATERIALES DE LOS MODELOS 3D DE ACUERDO CON LOS PARÁMETROS DEFINIDOS.

EVALUAR EL MODELO 3D SEGÚN EL TIPO DE PROYECTO.

MODELAR LOS ELEMENTOS EN 3D SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DEL PROYECTO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Resultado de Aprendizaje de la Inducción.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 23.90

FICHA DE APRENDIZAJE: 2293069 - DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DEPURAR EL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON LAS PRUEBAS REALIZADAS.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR LA LÓGICA Y MECÁNICA DEL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL DISEÑO ESTABLECIDO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DISEÑAR EL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL CONCEPTO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CREAR EL FLUJO DEL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS DEFINIDAS.

DETERMINAR LAS CARACTERÍSTICAS DEL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL CONCEPTO.

ELABORAR EL DOCUMENTO DE DISEÑO DEL VIDEOJUEGO, DE ACUERDO CON EL ALCANCE DEL VIDEOJUEGO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	IMPLEMENTAR EL ARTE Y AUDIO EN EL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL DISEÑO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 47.70

FICHA DE APRENDIZAJE:	2364974 - ANALISIS Y DESARROLLO DE SISTEMAS DE INFORMACION

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ANALIZAR LOS REQUISITOS DEL CLIENTE PARA CONSTRUIR EL SISTEMA DE INFORMACION.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICAR BUENAS PRÁCTICAS DE CALIDAD EN EL PROCESO DE DESARROLLO DE SOFTWARE, DE ACUERDO CON EL REFERENTE ADOPTADO EN LA EMPRESA.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	CONSTRUIR EL SISTEMA QUE CUMPLA CON LOS REQUISITOS DE LA SOLUCIÓN INFORMÁTICA.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DISEÑAR EL SISTEMA DE ACUERDO CON LOS REQUISITOS DEL CLIENTE.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONSTRUIR EL PROTOTIPO DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN, A PARTIR DEL ANÁLISIS DELAS CARACTERÍSTICAS FUNCIONALES DEL SISTEMA EN RELACIÓN CON FACILIDAD DEMANEJO, FUNCIONALIDAD Y EXPERIENCIA DEL USUARIO, APOYADO EN SOFTWAREAPLICADO SEGÚN PROTOCOLOS DE DISEÑO.

DISEÑAR LA ARQUITECTURA TECNOLÓGICA DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN, MEDIANTEEL RECONOCIMIENTO DE HARDWARE Y SOFTWARE, DE ACUERDO CON LA TECNOLOGÍADISPONIBLE EN EL MERCADO, EL INFORME DE ANÁLISIS LEVANTADO Y EL DIAGRAMADE DISTRIBUCIÓN

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ESPECIFICAR LOS REQUISITOS NECESARIOS PARA DESARROLLAR EL SISTEMA DE INFORMACION DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	IMPLANTAR LA SOLUCIÓN QUE CUMPLA CON LOS REQUISITOS PARA SU OPERACIÓN.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PARTICIPAR EN EL PROCESO DE NEGOCIACIÓN DE TECNOLOGÍA INFORMÁTICA PARA PERMITIR LA IMPLEMENTACIÓN DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 24.00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2279663 - ANIMACION 3D.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Animar elementos de la escena según técnicas y especificaciones del proyecto

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

COMPONER LA ESCENA DE ACUERDO A LO ESTABLECIDO EN EL STORYBOARD.

CONSTRUIR SISTEMAS DE CONTROLES DE MOVIMIENTO SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DEL MODELO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Desarrollar el storyboard según el guión literario y el guión técnico
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Orientar investigación formativa según referentes técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Pos producir la animación de acuerdo con las especificaciones del proyecto y procedimientos técnicos

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Producir los componentes de la animación de acuerdo con técnicas de modelado y diseño

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CREAR LAS TEXTURAS Y LOS MATERIALES DE LOS MODELOS 3D DE ACUERDO CON LOS PARÁMETROS DEFINIDOS.

EVALUAR EL MODELO 3D SEGÚN EL TIPO DE PROYECTO.

MODELAR LOS ELEMENTOS EN 3D SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DEL PROYECTO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Resultado de Aprendizaje de la Inducción.

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

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 24.00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2165900 - ANIMACION 3D.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Animar elementos de la escena según técnicas y especificaciones del proyecto

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

COMPONER LA ESCENA DE ACUERDO A LO ESTABLECIDO EN EL STORYBOARD.

CONSTRUIR SISTEMAS DE CONTROLES DE MOVIMIENTO SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DEL MODELO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Desarrollar el storyboard según el guión literario y el guión técnico
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Orientar investigación formativa según referentes técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Pos producir la animación de acuerdo con las especificaciones del proyecto y procedimientos técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Producir los componentes de la animación de acuerdo con técnicas de modelado y diseño

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CREAR LAS TEXTURAS Y LOS MATERIALES DE LOS MODELOS 3D DE ACUERDO CON LOS PARÁMETROS DEFINIDOS.

EVALUAR EL MODELO 3D SEGÚN EL TIPO DE PROYECTO.

MODELAR LOS ELEMENTOS EN 3D SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DEL PROYECTO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Resultado de Aprendizaje de la Inducción.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	37.00

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS:	156.60

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: ANDRES JULIAN CADENA SANCHEZ

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO INDUSTRIAL DE MANTENIMIENTO INTEGRAL

Centro Industrial de Mantenimiento Integral
FORMATO HORAS APLICADAS A LA FORMACIÓN U OTRAS ACTIVIDADES

Versión: 07

NOMBRE DEL INSTRUCTOR : Andrés Julián Cadena Sánchez **No. DE IDENTIFICACIÓN:** 75105514

FECHA INICIO REPORTE: 20 Abril 2022 **FECHA FINALIZACIÓN DEL REPORTE:** 30 Abril 2022

FECHA	HORA INCIO	HORA FINALIZACION	No HORAS	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE U OTRAS ACTIVIDADES DESARROLLADAS	No FICHA (Cuando aplique)	No CEDULA APRENDIZ Ó PERSONA QUE AUTORIZA LA ACTIVIDAD	NOMBRE DEL APRENDIZ Ó PERSONA QUE AUTORIZA LA ACTIVIDAD	FIRMA APRENDIZ O PERSONA QUE AUTORIZA LA ACTIVIDAD	OBSERVACIONES
20/04/2022	12:30	06:30 pm	06	**Diseño de niveles**. Nivel de plataformas. Manejo de illustrator.	2293069	1006279975	Sebastian Suarez Sierra		
22/04/2022	06:30	12:30 pm	06	**Adobe Photoshop.** Herramientas de animación. Fotogramas - cuadro a cuadro.	2364974	1090462447	Eduardo Rojas		
22/04/2022	12:30	06:30 pm	06	**Diseño de niveles.** Nivel de plataformas. Sprite tile para niveles. Manejo de cuadricula.	2293069	1098617310	David Andrés Gutiérrez	David Gutiérrez	
23/04/2022	02:00	07:00 pm	05	**Principios de animación.** 3Ds Max. Sistema Cat. Uso de capas Absolutas - Capas de caminado.	2165900	1030553289	Edwin Leonardo Rivera	Edwin L. Rivera.	
25/04/2022	12:00	06:00 pm	06	**3Ds Max / Photoshop.** Pases de render en Vray. Postproduccion en photoshop, manejo básico.	2340364	1095955916	Jan Carlos Rodriguez		
25/04/2022	06:00	09:00 pm	03	**3Ds Max - CAT.** Explicación Conceptos generales animación. Ciclo de caminado - Keyframes.	2165900	92200.691	Bernardo Blanco P.		
26/04/2022	06:00	12:00 pm	06	**3Ds Max - Casa Pescado.** Texturizado VrayTriplanar. Mapas de degradado / mapas fallof. UVMAP - Unwrap.	2279663	1005160950	Angie Tatiana Ariza C	Angie Tatiana A.C	
27/04/2022	12:30	06:30 pm	06	**Diseño de niveles.** Nivel de plataformas. Unity Tile set. Organización grafica.	2293069	1232888181	Jershon Espita		
29/04/2022	06:30	12:30 pm	06	**Adobe Photoshop.** Herramientas de animación. Fotogramas - cuadro a cuadro.	2364974	1095298307	Kevin Manuel Rubio R		
29/04/2022	12:30	06:30 pm	06	**Diseño de niveles.** Nivel de plataformas. Pixel art diseño basado en tiles.	2293069	1127943505	Daniel Delgado	Daniel.D	
30/04/2022	02:00	07:00 pm	05	**3Ds Max - CAT.** Explicación Conceptos generales animación. Ciclo de caminado - Keyframes.	2165900	1030553289	Edwin Leonardo Rivera	Edwin L. Rivera.	
	TOTAL HORAS								

Nota: El número de documento, nombres y firmas, se deben registrar por fila, no se admiten firmas o datos cruzados.

FIRMA COORDINADOR ACADEMICO

FIRMA INSTRUCTOR