PROCESO GESTIÓN DEL TALENTO HUMANO

FORMATO INFORME MENSUAL EJECUCIÓN CONTRACTUAL

Girón, Marzo16 del 2023

Señor (a)
ADRIANA MARTINEZ RIVERA
SUPERVISOR(A) CONTRATO No. CO1.PCCNTR.4583380
Cargo del supervisor Coordinador académico
Centro industrial de mantenimiento integral
Giron

Asunto: Informe mensual de ejecución contractual Mes FEBRERO del año 2023

Referencia: No **CO1.PCCNTR.4583380** del año 2023

ANDRES JULIAN CADENA SANCHEZ, identificado con la cédula de ciudadanía No. 75105514 de Manizales, en mi calidad de Contratista del SENA, en CENTRO INDUSTRIAL DE MANTENIMIENTO INTEGRAL, 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 VEINTISIETE MILLONES CUATROCIENTO CINCO MIL PESOS MONEDA CORRIENTE ($27.405.000), esta suma será pagada por el SENA al CONTRATISTA de la siguiente manera: a) un primer pago correspondiente a los días ejecutados en el mes de febrero de 2023, b) Seis (6) pagos iguales de marzo a agosto de 2023, y c) un último pago correspondiente a los días ejecutados en el mes de septiembre de 2023. Honorarios mensuales de TRES MILLONES NOVECIENTOS QUINCE MIL PESOS MCTE ($3.915.000,00).

Plazo: Será hasta el 14 de Septiembre de 2023.

OBJETO:
Prestar servicios profesionales de carácter temporal para orientar la formación titulada, complementaria y virtual programada en el Centro Industrial de Mantenimiento Integral y su área de influencia en la red de conocimiento de artes gráficas en el área temática diseño gráfico, Vigencia 2023.

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.	Creación de material necesario para el proceso de formación presencial de las fichas: - 2340364 de Tecnología en Animación 3D. - 2500845 Tecnología en ADSO - Análisis y Desarrollo de Software. - 2670466 Tecnologia de videojuegos y entornos interactivos.	Material didáctico anexo al pdf de evidencias en el informa de la gestión contractual subido al secop.
2	Participar cuando el centro de formación lo requiera, en jornadas de diseño y desarrollo curricular, proyectos de investigación o transferencias técnicas o 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.	No realizó actividad durante el mes en curso	No aplica
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	Ejecutar formación presencial de las fichas: - 2340364 de Tecnología en Animación 3D. - 2500845 Tecnología en ADSO - Análisis y Desarrollo de Software.	Google calendar, anexo al pdf de evidencias en el informe de la gestión contractual subido al secop.

	proyecto formativo de los programas asociados a cada red de conocimiento y área temática del objeto contratado.	- 2670466 Tecnologia de videojuegos y entornos interactivos.	
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 herramientas tecnológicas que la entidad defina.	No realizó actividad durante el mes en curso	No aplica
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 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 mediante las siguientes actividades: a) Verificando en el sistema que la totalidad de los aprendices se encuentren matriculados en el respectivo programa de formación. b) Registrar oportunamente los eventos de formación, proyectos y rutas de aprendizaje requeridas para el cumplimiento de las metas institucionales. c). Registrando juicios evaluativos del reconocimiento de aprendizajes previos en caso de requerirse, los juicios evaluativos, rutas de aprendizaje, para los beneficiarios nuevos, reintegrados o trasladados. d). Comunicando al Coordinador Académico oportunamente anomalías, inconsistencias, novedades de aprendices y hallazgos en el registro de la información.	No 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 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.	No realizó actividad durante el mes en curso	No aplica
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 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 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 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.	Impartir formación profesional virtual Fichas 2626892 - 2675714 Tecnología en Animación Digital. Ficha 2626929 Desarrollo de medios gráficos.	Registro de anuncio de las sesiones organizadas y del material usado en formación, adjunto al informe de gestión del mes de Marzo.
13	Cumplir con los lineamientos de orientación del desempeño del instructor en ambientes virtuales de aprendizaje, de acuerdo a lo establecido en el aplicativo compromISO – Guía Orientación Formación ambientes virtuales de aprendizaje (Aplica para instructores que apoyan formación virtual)	No 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 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 realizó actividad durante el mes en curso	No aplica

16	Atender oportunamente los requerimientos que haga el supervisor del contrato y presentar informes mensuales de la ejecución del contrato.	Se presenta formato mensual de ejecución contractual y soportes necesarios para la entrega de la cuenta.	Informe GF y GC correspondiente al mes de la cuenta.
17	Las demás necesarias para el cabal cumplimiento del objeto contractual.	No realizó actividad durante el mes en curso	No aplica

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.	No aplica	No aplica	No aplica	No aplica
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. 7874496474 de la planilla integrada de aportes mediante operador de pago ACH SOI, periodo del mes de febrero 2023. (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 29 folios

Cordialmente,

ANDRES JULIAN CADENA SANCHEZ
Contratista
C.C. No. 75.105.514

Recibí a satisfacción:

Firma
ADRIANA MARTÍNEZ RIVERA
Supervisor(a) Contrato No **CO1.PCCNTR.4583380** del año 2023
Coordinador académico.

INFORME POSCUENTA FEBRERO 2023

Girón, 16 de marzo del 2023

Señor (a)
ADRIANA MARTINEZ RIVERA
SUPERVISOR(A) CONTRATO No. CO1.PCCNTR.4583380
Cargo del supervisor Coordinador académico
Centro industrial de mantenimiento integral
Girón

Asunto: Informe poscuenta de ejecución contractual Mes Febrero del año 2023

ANDRES JULIAN CADENA SANCHEZ, identificado con C.C. **75105514**; en calidad de contratista del CIMI, contrato **CO1.PCCNTR.4583380**/2023, relaciono las actividades desarrolladas **desde el 20 hasta el 28 de febrero** del 2023:

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: - 2340364 de Tecnología en Animación 3D. - 2500845 Tecnología en ADSO - Análisis y Desarrollo de Software. - 2670466 Tecnología de videojuegos y entornos interactivos.	
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 formación presencial de las fichas: - 2340364 de Tecnología en Animación 3D. - 2500845 Tecnología en ADSO - Análisis y Desarrollo de Software. - 2670466 Tecnologia de videojuegos y entornos interactivos.	

Cordialmente,

ANDRES JULIAN CADENA SANCHEZ
Contratista
C.C. No. 75.105.514

Recibí a satisfacción:

Firma
ADRIANA MARTÍNEZ RIVERA
Supervisor(a) Contrato No **CO1.PCCNTR.4583380** del año 2023
Coordinador académico.

TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: ANDRES JULIAN CADENA SANCHEZ

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO INDUSTRIAL DE MANTENIMIENTO INTEGRAL

FECHA INICIAL: 01/03/2023 00:00:00

FECHA FINAL: 31/03/2023 23:59:59

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

FICHA DE APRENDIZAJE: 2340364 - ANIMACION 3D.

• 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:	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:	Desarrollar el storyboard según el guión literario y el guión técnico

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

DESARROLLAR EL STORYBOARD SEGÚN LOS PLANOS ESTABLECIDOS DEL PROYECTO

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
• 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:	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:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 29,80

FICHA DE APRENDIZAJE: 2675714 - ANIMACION DIGITAL

• 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:	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:	Calcular costos de operación de acuerdo con métodos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Desarrollar el storyboard según el guión literario y el guión técnico

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

DESARROLLAR EL STORYBOARD SEGÚN LOS PLANOS ESTABLECIDOS DEL PROYECTO

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Elaborar el animatic según el storyboard
• 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:	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:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	18,00

FICHA DE APRENDIZAJE:	2500845 - ANALISIS Y DESARROLLO DE SOFTWARE.
• 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:	Controlar la calidad del servicio de software de acuerdo con los estándares técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR LA SOLUCIÓN DE SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO Y METODOLOGÍAS DE DESARROLLO
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Diseñar la solución de software de acuerdo con procedimientos y requisitos técnicos

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

01 ELABORAR LOS ARTEFACTOS DE DISEÑO DEL SOFTWARE SIGUIENDO LAS PRÁCTICAS DE LA METODOLOGÍA SELECCIONADA.

• 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:	Establecer requisitos de la solución de software de acuerdo con estándares y procedimiento técnico
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Estructurar propuesta técnica de servicio de tecnología de la información según requisitos técnicos y normativa
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Evaluar requisitos de la solución de software de acuerdo con metodologías de análisis y estándares
• 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:	Implementar la solución de software de acuerdo con los requisitos de operación y modelos de referencia
• 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:	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:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 30,00

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS: 77,80

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 : **Andres Julian Cadena Sanchez** **No. DE IDENTIFICACIÓN:** **75105514**

FECHA INICIO REPORTE: **1-mar-23** **FECHA FINALIZACIÓN DEL REPORTE:** **16-mar-23**

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
1-mar	12:30 p.m.	06:30 p.m.	6	Modelado Personaje. Procesos de Creacion de ropa - Modelado por medio de lineas.	2279663				
2-mar	06:30 a.m.	12:30 p.m.	6	Diseño - Creacion logo personal. Conceptos sobre creacion creativa.	2500845				
7-mar	06:30 p.m.	09:30 p.m.	3	Presentacion Documento Base - Desarrollo Juego de mesa - Cartas	2370466				
8-mar	12:30 p.m.	06:30 p.m.	6	Modelado Personaje. Procesos de Creacion de ropa - Modelado poligonal - modificadores	2279663				
9-mar	06:30 a.m.	12:30 p.m.	6	Revision y correcion identidades personales.	2500845				
14-mar	06:30 p.m.	09:30 p.m.	3	Trabajo en clase: Desarrollo documento base - Trabajo en el prototipo fisico.	2370466				
15-mar	12:30 p.m.	06:30 p.m.	6	Modelado Personaje. Procesos de Creacion de ropa. Multitile - Escultura en Zbrush.	2279663				
16-mar	06:30 a.m.	12:30 p.m.	6	Diagramacion - Tipografias Diseño hoja de empresa - Productos / Servicios	2500845				
TOTAL HORAS			42						

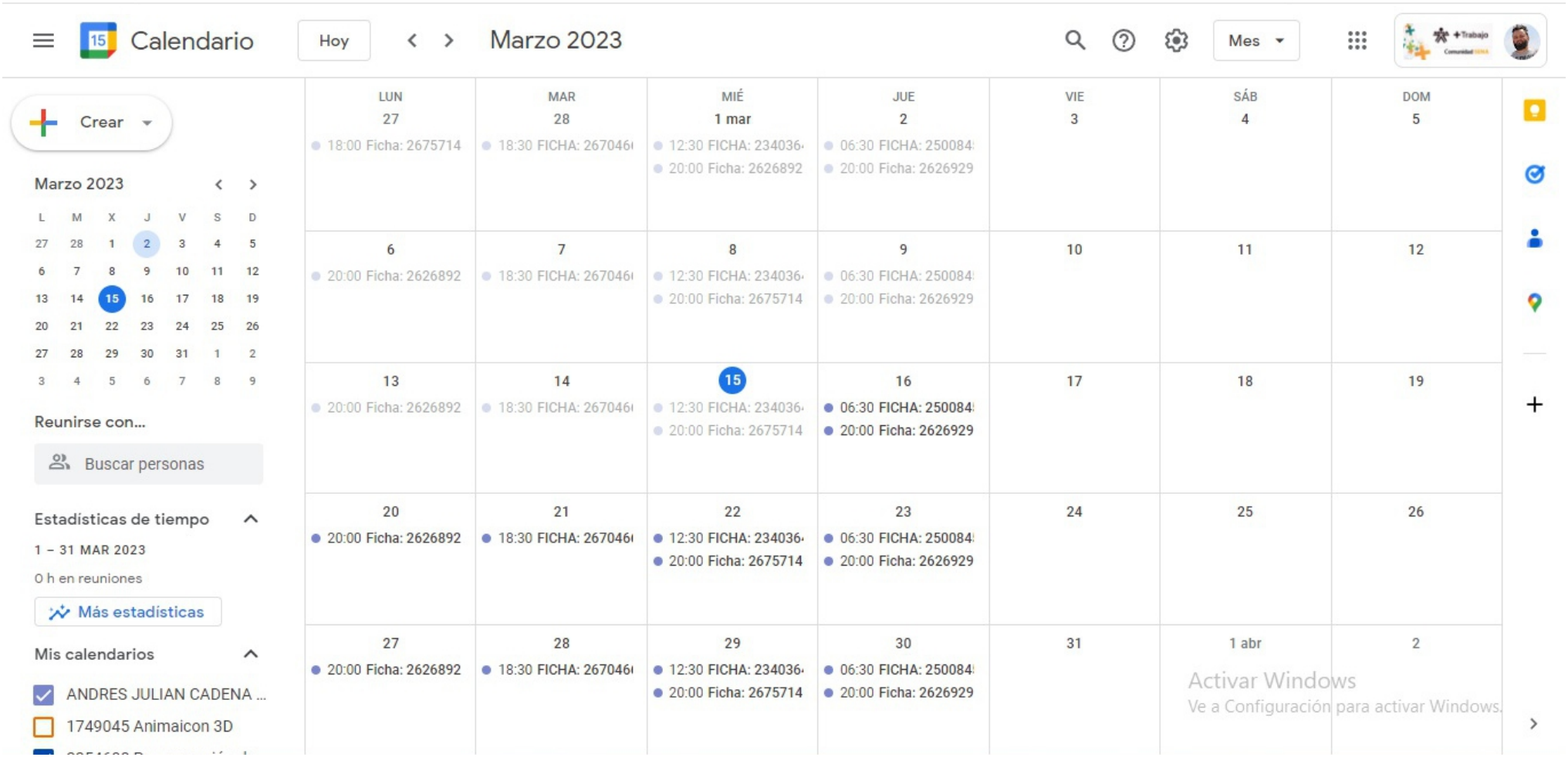
Nota: El número de documento, nombres y firmas, se deben registrar por fila, no se admiten firmas o datos cruzados.

FIRMA COORDINADOR ACADEMICO

FIRMA INSTRUCTOR

EVIDENCIAS

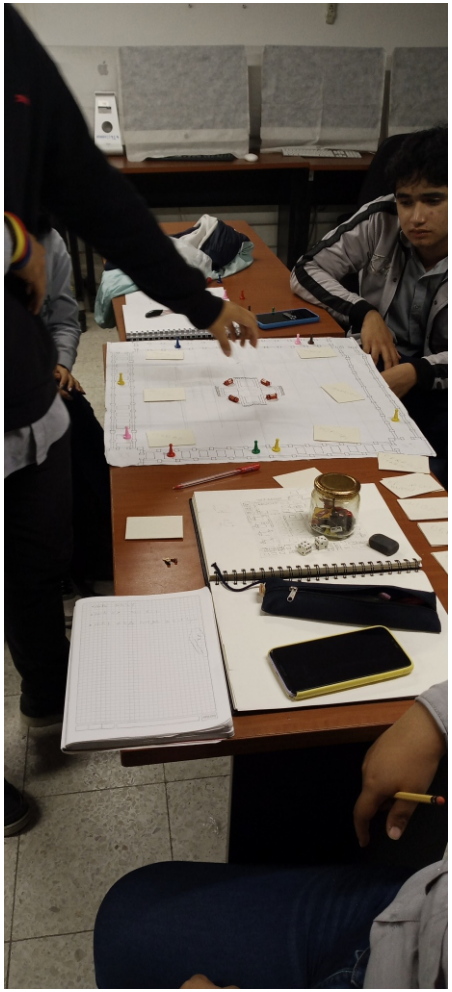
Google Calendar


Calendario
Hoy
Marzo 2023
Mes
Crear
Marzo 2023
L M X J V S D
Reunirse con...
Buscar personas
Estadísticas de tiempo
1 – 31 MAR 2023
0 h en reuniones
Más estadísticas
Mis calendarios
ANDRES JULIAN CADENA ...
1749045 Animaicon 3D
LUN MAR MIÉ JUE VIE SÁB DOM
27 28 1 mar 2 3 4 5
18:00 Ficha: 2675714
18:30 FICHA: 267046
12:30 FICHA: 234036
20:00 Ficha: 2626892
06:30 FICHA: 250084
20:00 Ficha: 2626929
6 7 8 9 10 11 12
20:00 Ficha: 2626892
18:30 FICHA: 267046
12:30 FICHA: 234036
20:00 Ficha: 2675714
06:30 FICHA: 250084
20:00 Ficha: 2626929
13 14 15 16 17 18 19
20:00 Ficha: 2626892
18:30 FICHA: 267046
12:30 FICHA: 234036
20:00 Ficha: 2675714
06:30 FICHA: 250084
20:00 Ficha: 2626929
20 21 22 23 24 25 26
20:00 Ficha: 2626892
18:30 FICHA: 267046
12:30 FICHA: 234036
20:00 Ficha: 2675714
06:30 FICHA: 250084
20:00 Ficha: 2626929
27 28 29 30 31 1 abr 2
20:00 Ficha: 2626892
18:30 FICHA: 267046
12:30 FICHA: 234036
20:00 Ficha: 2675714
06:30 FICHA: 250084
20:00 Ficha: 2626929
Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Fichas 237046
Tecnología en Videojuegos y entornos interactivos.

Registro Fotografico







Documento de Diseño
Juego de Mesa

Documento de Diseño
Juego de Mesa

TITULO

El título del juego, debe ser un nombre que capte la atención del jugador y del lector del documento. A grandes rasgos, debe de incluir el concepto del juego. El titulo debe ser algo memorable.

ESTUDIO

El nombre del estudio y/o del diseñador o diseñadores del documento.

SINOPSIS DE JUGABILIDAD Y CONTENIDO

En uno o dos párrafos, describir la esencia de jugar el juego. Incluir un poco del contenido que tendrá, historia, personajes, objetivo, etc.

MECÁNICA DEL JUEGO

Describir la jugabilidad y el control del juego. ¿Qué hace el jugador? ¿Qué usa para lograr sus objetivos?. Como los jugadores interactuan con el juego y también unos con otros.

En Monopoly, por ejemplo, la mecánica tiene relación con tirar los dados, comprar y vender propiedades y ganar dinero. En el juego Ejes y Aliados, la mecánica involucra el movimiento de las fichas a través de un tablero grande y tirar los dados para resolver los conflictos entre los jugadores.

mecánicas comunes

Juegos por turnos, tirar los dados, mover fichas, tomar tarjetas, disponer baldosas, realizar subastas, etc.

PUBLICO

¿A quién va dirigido el juego? ¿Quién lo jugará? Se puede describir una demografía como niños o adolescentes, sin embargo, es más sencillo describir un tipo de jugador, ya sea casual, competitivo o veterano.

Juegos para niños	Simple Divertido Fácil de entender
Juegos Adultos	Competitivo Emocionante Complejo

JUGADORES / TIEMPO / TAMAÑO

Los juegos tienen límites en cuanto al tamaño del tablero, la cantidad de fichas para los jugadores o la cantidad de tarjetas. Asimismo, estos factores determinarán la cantidad de tiempo que los jugadores necesitarán para terminar el juego. Deben considerar lo siguiente al momento de fijar los límites:

FORMA DE GANAR EL JUEGO

Después de anotar los conceptos básicos del juego, deben hacerse la siguiente pregunta:

“¿Cuáles son las condiciones para ganar este juego?”.

Tener en cuenta las diferentes formas en las que los jugadores puedan ganar y considerarlas conforme vayan desarrollando el juego.

REGLAS BASICAS DEL JUEGO

Quién empezará el juego. En muchos juegos, todos los jugadores tiran el dado o toman tarjetas para determinar quién juega primero. Quien obtenga el número o la tarjeta más altos empezará el juego.

La fase de jugadores. ¿Qué es lo que un jugador puede hacer durante un turno? En su mayoría, los juegos solo permiten que los jugadores lleven a cabo de una a dos acciones por turno para que la duración de estos sea equilibrada.

La interacción de los jugadores. ¿De qué forma cada jugador influenciará a los demás?. Por ejemplo, se podría establecer que los jugadores que se encuentren en el mismo recuadro deberán “batirse en duelo” tirando los dados para obtener el número más alto.

Etapas del juego. Etapa inicial: establecer el juego inicial, etapa media: interacción entre jugadores, etapa final: conclusión de estrategias y alcanzar el objetivo.

La resolución. Los resultados podrían determinarse con solo tirar el dado. En el caso de los eventos especiales, podrían ser necesarias tarjetas particulares o números específicos en los dados (como tirar dobles).

La fase de no jugadores. En caso de que haya enemigos o efectos del tablero (como incendios o inundaciones), debes determinar en qué momento entrarán en juego.

CARTAS / DENOMINACION

Cartas con HABILIDADES - ARMAS - ITEMS. Los personajes y los enemigos llegan a tener ciertas habilidades fuera de las acciones comunes, en esta sección se describen cada una de ellas.
Todos los objetos especiales que ayudan al jugador a realizar los objetivos y progresar en el juego se mencionan aquí.
Informacion general dentro de la carta, elementos de ataque, defensa, descripcion, etc.

TABLERO

Nuestro tablero se vuelve una parte importante en la planificación de nuestro juego ya que nos ofrece un punto de referencia a nuestro jugadores. Por lo que se ve necesario establecer esas zonas activas / inactivas. Obstáculos, trampas, zonas seguras, etc.

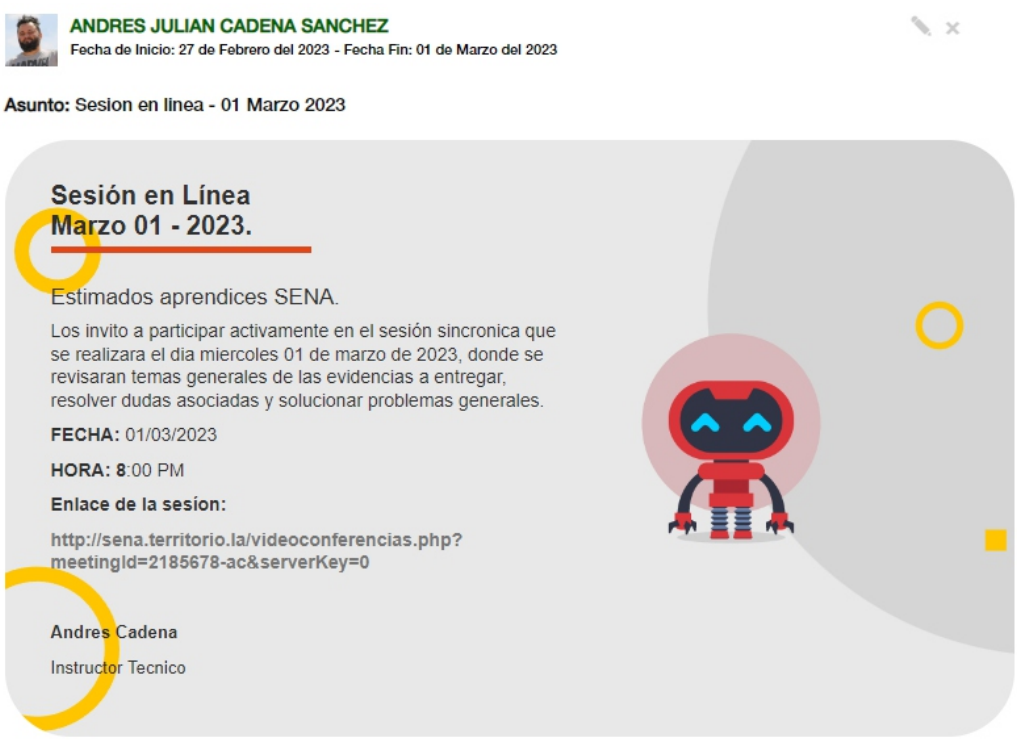
REFERENTES VISUALES

APARIENCIA / AMBIENTACIÓN

Es el aspecto visual del juego, su atmósfera general. Apartado artístico. Estilo grafico.
Referentes de diseño tanto de las cartas como del tablero.
Todo lo que tenga que ver con la parte visual y gráfica del juego debe estar contenido en este apartado.

Impartir formación profesional virtual
Ficha 2626892 - 2675714
Tecnología en Animación Digital.
Ficha 2626929
Desarrollo de medios gráficos .

Anuncios Plataforma Territorium



ANDRES JULIAN CADENA SANCHEZ
Fecha de Inicio: 27 de Febrero del 2023 - Fecha Fin: 01 de Marzo del 2023

Asunto: Sesion en linea - 01 Marzo 2023

Sesión en Línea
Marzo 01 - 2023.

Estimados aprendices SENA.

Los invito a participar activamente en el sesión sincronica que se realizara el dia miercoles 01 de marzo de 2023, donde se revisaran temas generales de las evidencias a entregar, resolver dudas asociadas y solucionar problemas generales.

FECHA: 01/03/2023

HORA: 8:00 PM

Enlace de la sesion:

http://sena.territorio.la/videoconferencias.php?meetingId=2185678-ac&serverKey=0

Andres Cadena

Instructor Tecnico



ANDRES JULIAN CADENA SANCHEZ
Fecha de Inicio: 27 de Febrero del 2023 - Fecha Fin: 28 de Febrero del 2023

Asunto: Asesoría 27 Febrero - 2023

Sesiones asesoría
27 de Febrero - 2023

Estimados Aprendices

Les comparto los enlaces de nuestras siguientes sesion.

Viernes 24 de Febrero:

- Tema: **Asesoria Tecnica de animacion**
- Hora: 8:30 pm por medio de la plataforma territorium
- http://sena.territorio.la/videoconferencias.php?meetingId=2395049-c0&serverKey=0

Cordialmente

Andres Cadena
Instructora Gestora

Anuncios Plataforma Territorium

ANDRES JULIAN CADENA SANCHEZ
Fecha de Inicio: 02 de Marzo del 2023 - Fecha Fin: 02 de Marzo del 2023

Asunto: Sesión en linea. 02 - Marzo - 2023. Asesoría General.

SESIÓN EN LINEA
MARZO 02 2023



Estimados aprendices SENA.

Los invito a participar activamente en el sesión sincronica que se realizara el dia **02** de **MARZO** de **2023**, donde se revisaran dudas generales acerca de las actividades a desarrolla, asi como asesoria acerca de los trabajos realizados.

FECHA: 02 Marzo 2023

HORA: 8:00 PM

Enlace de la sesíon:

http://sena.territorio.la/videoconferencias.php?meetingId=2185838-95&serverKey=0

Andres Cadena
Instructor Tecnico

Activar Windows
Ve a Configuración para

ANDRES JULIAN CADENA SANCHEZ
Fecha de Inicio: 09 de Marzo del 2023 - Fecha Fin: 09 de Marzo del 2023

Asunto: 09-03-2023. Organización grupos de trabajo. Idea/Guion.

Sesion 09 Marzo 2023
Idea - Guion. Creacion de grupos.



Estimados Aprendices

Les comparto el enlaces de nuestras siguiente sesion, en donde organizaremos los grupos de trabajos y veremos cosas referentes a las ideas y creacion de historias.

Jueves 09 de Marzo:

- **Tema:** Creacion de ideas - Organizar historias.
- **Hora:** 8:00 pm por medio de la plataforma territorium
- http://sena.territorio.la/videoconferencias.php?meetingId=2395049-50&serverKey=0

Cordialmente

Andres Cadena
Instructor Tecnico

Activar Windows
Ve a Configuración para

Guión
Concepción

mirar video
https://vimeo.com/59230893

¿Cual es el tema?

¿Cual es el objetivo secreto de la historia?

¿Sobre que trata aparentemente?

¿Sobre qué trata verdaderamente?

¿Que queremos que sientan los espectadores?

EL TEMA

es algo abstracto.

(sobre el amor, la guerra o el calentamiento global)

LA IDEA

Es el germen del guión.

Breve descripción de lo que trata la historia.
La razón de ser de la historia.

Punto de partida —— Sencillez

mirar video
https://vimeo.com/65107797

LA IDEA

Volver al Futuro
Un chico viaja al pasado con una máquina del tiempo

Jurassic Park:
Dinosaurios vivos en la actualidad.

E.T.:
Un extraterrestre perdido en la tierra.

GENERAR IDEAS

El punto de partida no suele ser un momento de inspiracion mistica.

Desarrollo de ideas

PROCESO DE PRUEBA Y ERROR

A partir de un(a)

Accion **Sensación** **Personaje** **Acto Final**

GENERAR IDEAS

USO DE CIRCUNSTANCIAS PERSONALES

Experiencia Personal — Componente Autobiografico

Recuerdos Personales / Interrogacion Objetividad / **posibles fuentes de narracion / formas de expresion**

RECUERDO SENSORIAL

Memoria Emocional

Recordar lo hermoso y lo tragico.

Una pieza musical - Un aroma intenso
Tacto de una persona - Sabor exquisito

Desencadenante o fin de la historia.

mirar video https://vimeo.com/20127382

GENERAR IDEAS

AÑOS DE FORMACIÓN

Gustos personales

Deseos de juventud

Añoranzas —— Imaginación

mirar video https://www.youtube.com/watch?v=MQ5ziNOtoMU

IMAGENES ICONICAS

Estimulos visuales / Valor iconico = **Cultura popular**

Situaciones y escenarios conocidos

Base estructural —— Futuras interpretaciones y desarrollos

GENERAR
IDEAS

FANTASÍA FRENTE A REALIDAD
Observación e Imaginación

Fantasear y reimaginar el mundo

Patrones del mundo real — **Contrapuestas a las fantasías**

Sin reglas - **Sin** normas - **Sin** convenciones

COMPARACIONES Y CONTRAPOSICIONES

Diferencias entre personas, seres vivos, paisajes, etc / Conflicto Dramatico
Crear tensiones o problemas

mirar video https://vimeo.com/63528500

STORY LINE

Sintesis de la historia.

Debe transmitir el conflicto matriz

Presenta en pocas lineas los
3 movimientos de la accion

Acto 1	Presentación del conflicto.
Acto 2	Desarrollo.
Acto 3	Resolución del conflicto.

El señor de los anillos

Frodo Bolsón, un hobbit de la Tierra Media, lleva el anillo único a las peligrosas montañas de Mordor con la misión de arrojarlo al Monte del Destino para destruirlo.

El padrino

Un relato que refleja la vida de una familia mafiosa en los años 40 en Nueva York y su lucha por proteger su imperio cuando el padrino está a punto de ceder el poder a su hijo más joven.

ANIMACIÓN
STORY LINE

Situación

Bienvenido a mi mundo. Ahora se están preguntando qué es lo que sucederá a continuación.

Complicacion

!Oh¡ Seguro que no pensaban que pudiera ocurrir esto. Mis personajes han embarcado en un viaje del que nadie conoce el destino

Desenlace

!Caray¡ !Jamás pensé que acabarían aquí¡

SI no se lleguan a conclusiones definitivas,
debe ofrecer la sensacion de conclusión

Un buen final es un final natural
Previsible --- Imprevisible

Un buen final permite
llevar al público a
un punto especifico.

La risa, a la lágrima
o a una discusión
sobre el significado
de lo visto

mirar video https://vimeo.com/63987795