TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: SANDRA MARCELA JARAMILLO MOSCOSO

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DE COMERCIO Y TURISMO

FECHA INICIAL: 01/06/2023 00:00:00

FECHA FINAL: 30/06/2023 23:59:59

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

FICHA DE APRENDIZAJE: 2766639 - FOTOGRAFIA BASICA DE PRODUCTOS PARA REDES SOCIALES

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Producir imágenes fotográficas de acuerdo con la intención comunicativa y las especificaciones técnicas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

RAP 1 DEFINIR EL PROYECTO FOTOGRÁFICO SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DEL PRODUCTO Y LAS DIRECTRICES DE LA

RAP 2 REGISTRAR LA IMAGEN DEL PRODUCTO DE ACUERDO CON EL LENGUAJE VISUAL Y LA COMPOSICIÓN FOTOGRÁFICA.

RAP 3 MANIPULAR EL SOFTWARE PARA LA EDICIÓN FOTOGRÁFICA DE ACUERDO CON PROCEDIMIENTOS TÉCNICOS

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 44,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2751394 - VALIDACION DE IDEAS Y PROTOTIPOS CON DESIGN THINKING

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Formular soluciones de diseño según requerimientos y documentación del proyecto

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

01 CARACTERIZAR USUARIO CON BASE EN HERRAMIENTAS DE EMPATÍA

02 DEFINIR RETO DE INNOVACIÓN SEGÚN TÉCNICAS DE FORMULACIÓN

03 GENERAR IDEAS INNOVADORAS CON BASE EN TÉCNICAS DE CREATIVIDAD

1. PROTOTIPAR IDEA PRIORIZADA SEGÚN NIVEL DE FIDELIDAD Y TÉCNICA DE FABRICACIÓN

2. TESTEAR PROTOTIPO SEGÚN TÉCNICAS DE VALIDACIÓN

3. DIRIGIR PROCESO DE DESIGN THINKING SEGÚN METODOLOGÍA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 16,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2757294 - FOTOGRAFIA BASICA DE PRODUCTOS PARA REDES SOCIALES

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Producir imágenes fotográficas de acuerdo con la intención comunicativa y las especificaciones técnicas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

RAP 1 DEFINIR EL PROYECTO FOTOGRÁFICO SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DEL PRODUCTO Y LAS DIRECTRICES DE LA

RAP 2 REGISTRAR LA IMAGEN DEL PRODUCTO DE ACUERDO CON EL LENGUAJE VISUAL Y LA COMPOSICIÓN FOTOGRÁFICA.

RAP 3 MANIPULAR EL SOFTWARE PARA LA EDICIÓN FOTOGRÁFICA DE ACUERDO CON PROCEDIMIENTOS TÉCNICOS

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 12,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2751412 - VALIDACION DE IDEAS Y PROTOTIPOS CON DESIGN THINKING

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Formular soluciones de diseño según requerimientos y documentación del proyecto

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

01 CARACTERIZAR USUARIO CON BASE EN HERRAMIENTAS DE EMPATÍA

02 DEFINIR RETO DE INNOVACIÓN SEGÚN TÉCNICAS DE FORMULACIÓN

03 GENERAR IDEAS INNOVADORAS CON BASE EN TÉCNICAS DE CREATIVIDAD

1. PROTOTIPAR IDEA PRIORIZADA SEGÚN NIVEL DE FIDELIDAD Y TÉCNICA DE FABRICACIÓN

2. TESTEAR PROTOTIPO SEGÚN TÉCNICAS DE VALIDACIÓN

3. DIRIGIR PROCESO DE DESIGN THINKING SEGÚN METODOLOGÍA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	8,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2735634 - ELABORACION DE OBJETOS ARTESANALES CON FIBRAS TEXTILES

• 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:	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:	Operar telar según técnica de calada manual
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PROYECTAR PRODUCCIÓN SEGÚN REQUERIMIENTO TÉCNICO

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

IDENTIFICAR CARACTERISTICAS DE LA ARTESANIA SEGÚN CONTEXTO CULTURAL

REPRESENTAR GRAFICAMENTE LA IDEA OBJETO ARTESANAL APARTIR TECNICAS DE DIBUJO

• 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:	Tinturar fibras según procedimiento técnico y naturaleza del material
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 54,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2751354 - GENERACION DE IDEAS INNOVADORAS CON DESIGN THINKING

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Formular soluciones de diseño según requerimientos y documentación del proyecto

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

01 CARACTERIZAR USUARIO CON BASE EN HERRAMIENTAS DE EMPATÍA

02 DEFINIR RETO DE INNOVACIÓN SEGÚN TÉCNICAS DE FORMULACIÓN

03 GENERAR IDEAS INNOVADORAS CON BASE EN TÉCNICAS DE CREATIVIDAD

1. PROTOTIPAR IDEA PRIORIZADA SEGÚN NIVEL DE FIDELIDAD Y TÉCNICA DE FABRICACIÓN

2. TESTEAR PROTOTIPO SEGÚN TÉCNICAS DE VALIDACIÓN

3. DIRIGIR PROCESO DE DESIGN THINKING SEGÚN METODOLOGÍA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 18,00

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS: 152,00

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: SANDRA MARCELA JARAMILLO MOSCOSO

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DE COMERCIO Y TURISMO