PROCESO GESTIÓN DEL TALENTO HUMANO
FORMATO INFORME MENSUAL EJECUCIÓN CONTRACTUAL

Barranquilla, 30 de noviembre del 2023

Señora
MARÍA CECILIA SUÁREZ BENAVIDES
SUPERVISORA CONTRATO No. **5079318 de 2023**
Coordinadora Académica
Gestión administrativa y servicios financieros
Ciudad

Asunto: Informe mensual de ejecución contractual
Noviembre del año 2023

Referencia: No 5079318 del año 2023

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 DIECINUEVE MILLONES DE PESOS M/CTE ($19.000.000) 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: 5 pagos iguales correspondientes julio, agosto, septiembre, octubre y noviembre por valor de TRES MILLONES OCHOCIENTOS MIL PESOS M/CTE ($3.800.000) respectivamente.

Plazo: Será hasta el 30 de noviembre de 2023

OBJETO:
PRESTAR SERVICIOS PERSONALES CARÁCTER TEMPORAL PARA LA FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL, EN FORMACION REGULAR TITULADA Y/O COMPLEMENTARIA PARA EL PROGRAMA FORMACIÓN FAMILIA DISEÑO.

Obligaciones Especificas: (Trascriba las obligaciones especificas del contrato, dentro del siguiente cuadro)

No	Obligaciones	Acciones realizadas	Evidencias
1.	Desarrollar actividades de formación profesional en los programas definidos por el centro.	PRODUCCION DE IMAGENES DIGITALES (2878927). MODELADO EN 3D CON LA HERRAMIENTA SKETCHUP (2878926). ILUSTRACION DE PERSONAJES EN MEDIOS DIGITALES (2877672). FUNDAMENTOS DE DISEÑO (2877671).	Plataforma territorium Reporte de horas sofia plus.
2.	Entregar al equipo de Sofía plus la información requerida para la asignación de rol y disponibilidad en el aplicativo.	Diligenciar formulario con soportes de contrato. Creación de rol en administración ejecutiva.	Formulario deligenciado. Asignacion de rol Instructor
3.	Hacer la evaluación correspondiente a los cursos asignados.	Emisión de juicios evaluativos en sofia plus.	Plataforma Territorium Sofia plus Reporte de juicios evaluativos
4.	Garantizar que se realicen los juicios evaluativos de las competencias y fichas asignadas.	Ejecucion de la formación Complementaria virtual	Sofia plus
5.	Implementar los procesos de gestión documental adoptados por la entidad.	Ejecucion de la formación Complementaria virtual	Contrato
6.	Apoyar en las demás asignadas por el supervisor que permitan el adecuado seguimiento de la etapa lectiva y/o productiva.	Ejecucion de la formación Complementaria virtual	Contrato

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**,** **7899038543** expedido por Bancoomeva correspondiente al mes de octubre del año 2023. (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 5079318 de 2023
Gestión administrativa y servicios financieros

TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: JENNY MARIA DURAN MIRANDA

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DE COMERCIO Y SERVICIOS

FECHA INICIAL: 01/11/2023 00:00:00

FECHA FINAL: 30/11/2023 23:59:59

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

FICHA DE APRENDIZAJE: 2878927 - PRODUCCION DE IMAGENES DIGITALES.

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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

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

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

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

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2878926 - MODELADO EN 3D CON LA HERRAMIENTA SKETCHUP

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR CORRECCIONES AL DISEÑO SEGÚN ESPECIFICACIONES NO CUMPLIDAS.

EVALUAR EL MODELO DE DISEÑO EN EL PROGRAMA SKETCHUP, SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

IDENTIFICAR LAS CARACTERÍSTICAS DEL PROGRAMA SKETCHUP PARA EL DISEÑO DE MODELOS EN TRES DIMENSIONES, TENIENDO EN CUENTA SU CAMPO DE APLICACIÓN SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS DEL DISEÑO

OPERAR LAS HERRAMIENTAS DEL PROGRAMA SKETCHUP; SEGÚN LOS CRITERIOS DEL DISEÑO.

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

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

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

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

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 10,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2877672 - ILUSTRACION DE PERSONAJES EN MEDIOS DIGITALES

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR CORRECCIONES AL DISEÑO SEGÚN ESPECIFICACIONES NO CUMPLIDAS.

EVALUAR EL MODELO DE DISEÑO EN EL PROGRAMA SKETCHUP, SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

IDENTIFICAR LAS CARACTERÍSTICAS DEL PROGRAMA SKETCHUP PARA EL DISEÑO DE MODELOS EN TRES DIMENSIONES, TENIENDO EN CUENTA SU CAMPO DE APLICACIÓN SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS DEL DISEÑO

OPERAR LAS HERRAMIENTAS DEL PROGRAMA SKETCHUP; SEGÚN LOS CRITERIOS DEL DISEÑO.

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

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

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

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

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 44,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2877671 - 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 : 44,00

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS: 138,00

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

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

CONTRATO No. **5079318 de 2023**

NOMBRE DEL CONTRATISTA: JENNY MARIA DURAN MIRANDA

IDENTIFICACION DEL CONTRATISTA: 22548529

OBJETO DEL CONTRATO: PRESTAR SERVICIOS PERSONALES CARÁCTER TEMPORAL PARA LA FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL, EN FORMACION REGULAR TITULADA Y/O COMPLEMENTARIA PARA EL PROGRAMA FORMACIÓN FAMILIA DISEÑO.

OBLIGACIONES DEL CONTRATISTA:

1. Desarrollar actividades de formación profesional en los programas definidos por el centro.
2. Entregar al equipo de Sofía plus la información requerida para la asignación de rol y disponibilidad en el aplicativo.
3. Hacer la evaluación correspondiente a los cursos asignados.
4. Garantizar que se realicen los juicios evaluativos de las competencias y fichas asignadas.
5. Implementar los procesos de gestión documental adoptados por la entidad.
6. Apoyar en las demás asignadas por el supervisor que permitan el adecuado seguimiento de la etapa lectiva y/o productiva.

LUGAR DE EJECUCIÓN: CENTRO DE COMERCIO Y SERVICIOS – BARRANQUILLA - ATLANTICO.

PLAZO DE EJECUCIÓN: CINCO (05) MESES

FECHA DE INICIACIÓN CONTRATO: **01 DE JULIO DE 2023**

FECHA DE TERMINACIÓN DEL CONTRATO: **30 DE NOVIEMBRE DE 2023**

VIGENCIA DEL CONTRATO: hasta el 30 de noviembre de 2023, sin exceder la presente vigencia Presupuestal, y empezará a contarse a partir del cumplimiento de los requisitos y Ejecución, indicados en el contrato. Cuenta con adición.

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

VALOR DEL CONTRATO: DIECINUEVE MILLONES DE PESOS M/CTE ($19.000.000) COP

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

IDENTIFICACION DEL SUPERVISOR: CÉDULA DE CIUDADANÍA N° 32.682.346 DE BARRANQUILLA

SUSPENSIONES Y AMPLIACIONES DE SUSPENSIÓN: SI____ NO_X_

ACTAS No.	TIEMPO	CAUSALES

BALANCE FINANCIERO:

Valor total del contrato	$ *19.000.000*
Valor Ejecutado	$ 19.000.000
Saldo de pendiente de cancelar al contratista	$ 0
Saldo a liberar	$ 0

PRODUCTOS O ACTIVIDADES EJECUTADAS

1	2794432	MANEJO DE ADOBE ILLUSTRATOR
2	2794451	MANEJO DE ADOBE ILLUSTRATOR
3	2794453	MANEJO DE ADOBE ILLUSTRATOR
4	2794455	MANEJO DE ADOBE ILLUSTRATOR
5	2812046	PRODUCCION DE IMÁGENES DIGITALES
6	2794455	PRODUCCION DE IMÁGENES DIGITALES
7	2812047	PRODUCCION DE IMÁGENES DIGITALES
8	2812049	PRODUCCION DE IMÁGENES DIGITALES
9	2835129	MANEJO DE ADOBE Photoshop
10	2835130	MANEJO DE ADOBE Photoshop
11	2835131	MANEJO DE ADOBE Photoshop

12	2835133	MANEJO DE ADOBE Photoshop
13	2854912	MANEJO DE ADOBE PHOTOSHOP
14	2854924	MANEJO DE ADOBE PHOTOSHOP
15	2854925	MANEJO DE ADOBE PHOTOSHOP
16	2854927	MANEJO DE ADOBE ILLUSTRATOR
17	2878927	PRODUCCION DE IMAGENES DIGITALES
18	2878926	MODELADO EN 3D CON LA HERRAMIENTA SKETCHUP
19	2877672	ILUSTRACION DE PERSONAJES EN MEDIOS DIGITALES
20	2877671	FUNDAMENTOS DE DISEÑO

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_X_ NO__

GRADO DE SATISFACCIÓN: EXCELENTE__ BUENO__ REGULAR__ INSUFICIENTE__

Atentamente,

MARÍA CECILIA SUÁREZ BENAVIDES

Supervisor(a) Contrato 5079318 del 01 de julio del 2023

TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: JENNY MARIA DURAN MIRANDA

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DE COMERCIO Y SERVICIOS

FECHA INICIAL: 01/07/2023 00:00:00

FECHA FINAL: 30/11/2023 23:59:59

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

FICHA DE APRENDIZAJE: 2854912 - 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: 2835130 - 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: 2835133 - 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: 2812046 - PRODUCCION DE IMAGENES DIGITALES.

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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

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

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

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

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 44,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2794455 - 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: 2854927 - 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: 2835131 - 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: 2878927 - PRODUCCION DE IMAGENES DIGITALES.

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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

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

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

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

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2878926 - MODELADO EN 3D CON LA HERRAMIENTA SKETCHUP

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR CORRECCIONES AL DISEÑO SEGÚN ESPECIFICACIONES NO CUMPLIDAS.

EVALUAR EL MODELO DE DISEÑO EN EL PROGRAMA SKETCHUP, SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

IDENTIFICAR LAS CARACTERÍSTICAS DEL PROGRAMA SKETCHUP PARA EL DISEÑO DE MODELOS EN TRES DIMENSIONES, TENIENDO EN CUENTA SU CAMPO DE APLICACIÓN SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS DEL DISEÑO

OPERAR LAS HERRAMIENTAS DEL PROGRAMA SKETCHUP; SEGÚN LOS CRITERIOS DEL DISEÑO.

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

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

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

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

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 10,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2794453 - 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: 2794451 - 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: 2854924 - 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: 2812047 - PRODUCCION DE IMAGENES DIGITALES.

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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

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

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

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

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 44,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2812049 - PRODUCCION DE IMAGENES DIGITALES.

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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

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

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

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

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 44,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2877672 - ILUSTRACION DE PERSONAJES EN MEDIOS DIGITALES

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR CORRECCIONES AL DISEÑO SEGÚN ESPECIFICACIONES NO CUMPLIDAS.

EVALUAR EL MODELO DE DISEÑO EN EL PROGRAMA SKETCHUP, SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

IDENTIFICAR LAS CARACTERÍSTICAS DEL PROGRAMA SKETCHUP PARA EL DISEÑO DE MODELOS EN TRES DIMENSIONES, TENIENDO EN CUENTA SU CAMPO DE APLICACIÓN SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS DEL DISEÑO

OPERAR LAS HERRAMIENTAS DEL PROGRAMA SKETCHUP; SEGÚN LOS CRITERIOS DEL DISEÑO.

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

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

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

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

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 44,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2794432 - 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: 2835129 - 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: 2812045 - PRODUCCION DE IMAGENES DIGITALES.

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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

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

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

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

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 44,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2854925 - 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: 2877671 - 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 : 44,00

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS: 810,00

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