SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE

FORMATO PARA PAGO DE CONTRATOS POR CONCEPTO DE HONORARIOS Y/O PRESTACIÓN DE SERVICIOS PERSONALES

REGIONAL SANTANDER

CENTRO INDUSTRIAL DE MANTENIMIENTO INTEGRAL-SANTANDER - SERVICIO

Código Regional	68
Código Centro	922410
Fecha Elaboración	10 diciembre de 2019
Versión	FEBRERO 2019 - 2,19

DATOS DEL CONTRATISTA

Nombres y apellidos contratista: / Correo electrónico contratista:	ANDRES JULIAN CADENA SANCHEZ ajcadena@misena.edu.co	C.C.	75.105.514	IP/Nº de contacto	71455
Régimen del IVA:	NO RESPONSABLE	Es declarante de renta?	NO	Es Pensionado?	NO
Sus ingresos en el 2018 Superaron $46.418.000	NO	Inducción SST	SI	Presta Servicios Excluidos de IVA ?	NO
Banco al cual consignar:	BANCOLOMBIA	Tipo de cta	AHORROS	Nº Cuenta	79662683367
Ha contratado o vinculado dos o más trabajadores asociados a su actividad para cumplir con el objeto de su contrato?	NO	Sus ingresos del contrato suscrito con la Entidad en el 2019 supera los $ 113.091.000			NO

DATOS DEL CONTRATO Y PERIODO OBJETO DE PAGO

Nº del contrato:	805306/2019			Nº Compromiso SIIF	4119
Valor Total del Contrato	$ 37.156.667	N ° Pago	Periodo objeto de pago		Valor Bruto Pago
Saldo Anterior del Contrato	$ 2.366.667	11	Del 01/12/2019	Al 20/12/2019	$ 2.366.667,00
Nuevo Saldo del Contrato	$ 0		Comisiones	$ 0,00	

RESUMEN PAGOS GENERADOS EN EL PERIODO OBJETO DE PAGO

Ingresos por honorarios	$ 2.366.667	Tarifa de Retencion en la Fuente ART 383°	4,59%
Ingresos por comisiones	$ 0	Retencion en la Fuente del Periodo	$ 180.511
Ingresos de otros meses cobrados en el mes	$ 3.550.000		
TOTAL INGRESOS DEL PERIODO	**$ 5.916.667**	Menos, Retefuente Otros Ingresos	$ 0
BASE PARA RETENCION EN LA FUENTE	**$ 3.931.550**	**TOTAL RETEFUENTE PRESENTE PAGO**	**$ 180.511**

LIQUIDACIÓN DE PAGO A SEGURIDAD SOCIAL Y LIQUIDACIÓN DEL NETO A PAGAR

	Diciembre	Noviembre
Nº Planilla PILA, o , Nº Radicación pago SS	---------	4309776990
Ingreso Base de Cotización - IBC	$ 946.667	$ 1.420.000
Aporte obligatorio a seguridad social salud	$ 118.400	$ 177.500
Aporte obligatorio a seguridad social Pensión	$ 151.500	$ 227.200
Aporte obligatorio a Fondo de solidaridad Pensional	$ -	$ 0
ARL I	$ 5.000	$ 7.500
Aportes voluntarios a Fondo de pensiones Obligatorias	$ -	
Aportes voluntarios a cuentas AFC	$ -	
Aporte voluntario a Fondos de pensiones voluntarias $7.128.000	$ -	
Intereses Prestamo de Vivienda $ 3.427.000	$ -	
Aportes pensión de ingresos de otros meses cobrados en el mes	$ 227.200	
Aportes salud de ingresos de otros meses cobrados en el mes	$ 177.500	
Aportes A.R.L de ingresos de otros meses cobrados en el mes	$ 7.500	
Dependientes hasta $ 1.096.640	$ -	
Salud hasta $ 548.320	$ -	
Renta Exenta 25% $ 8.224.800	$ 1.310.517	
Retención en la Fuente Contingente	$ -	

Valor Base retención en la fuente	3.931.550,00	TARIFA
Valor Base retención en la fuente ICA	2.096.767,00	
Valor base IVA	0,00	
IVA (Si es RESPONSABLE)	0,00	19%
Menos Retención en la Fuente	180.511,00	4,59%
Menos Retencion IVA	0,00	15%
Reteica - 8530	12.581,00	0,600%
-	0,00	
-	0,00	
-	0,00	
Otras Retenciones	0,00	0,000%
Otras Retenciones	0,00	0,000%
Otras Retenciones	0,00	0,000%
Descuentos de Libranza	0,00	
Descuentos de embargo (Si tiene)	0,00	
VALOR A PAGAR	**$ 2.173.575,00**	

SON: DOS MILLONES CIENTO SETENTA Y TRES MIL QUINIENTOS SETENTA Y CINCO PESOS M/CTE

ACTIVIDADES DESARROLLADAS DURANTE EL PERIODO OBJETO DE PAGO

Diseño y recopilación de material de apoyo para el desarrollo de la formación.
Impartir formación Profesional Fichas 1749045 - 1962423 Tecnología en animación 3D.
Impartir formación Profesional Fichas 1750378 Tecnología en Desarrollo Videojuegos 3D.
Impartir formación Profesional Fichas 1892181 Análisis y desarrollo de sistemas de información.
Se elaboró el informe solicitado por el supervisor de contrato sobre la ejecución mensual correspondiente al mes de Diciembre.
Se adiciona la planilla número 4309776990 correspondiente al mes de Noviembre.

PARA LOS EFECTOS LEGALES CERTIFICO, BAJO LA GRAVEDAD DEL JURAMENTO, QUE:

1. Cumplí a cabalidad las actividades del objeto contractual arriba descritas; 2. Los documentos soporte suministrados contienen el pago de Seguridad Social en Salud y Pensión, los aportes voluntarios a cuentas AFC y FVP, por los ingresos recibidos en el mes anterior del contrato objeto de cobro en esta planilla y certifico que no han sido utilizados en la disminución de la Base de Retención en la Fuente en ningún otro contrato; 3. El número de trabajadores contratados para cumplir con el desarrollo del objeto contractual corresponden a lo indicado en esta planilla; 4. Toda la información aquí suministra es verídica; 5. He leído y entendido la descripción de cada uno de los campos aquí diligenciados.

ANDRES JULIAN CADENA SANCHEZ
EL CONTRATISTA

CERTIFICACION DEL SUPERVISOR DEL CONTRATO

En mi calidad de Supervisor del contrato de prestación de servicios personales aquí relacionado, CERTIFICO:

1.- Que El Contratista cumplió a cabalidad las obligaciones contractuales pactadas;

2.- Que El Contratista desarrolló las actividades descritas en el presente informe, dentro del período de cobro;

3.- Que he verificado el pago de los aportes obligatorios al Sistema General de Seguridad Social realizados por el contratista por los ingresos recibidos en el mes anterior por medio de la planilla PILA relacionada en el presente informe y que los mismos han sido liquidados de conformidad con las normas vigentes.

Autorizo el presente pago.
El Supervisor,

CARLOS ARTURO NUNEZ BOHORQUEZ
INSTRUCTOR G20

Teniendo en cuenta las certificaciones suscritas por el contratista y por el supervisor del contrato arriba relacionado, autorizo el presente pago:
EL ORDENADOR DEL PAGO

CLAUDIA CELINA MARIN ARIZA
SUBDIRECTORA DE CENTRO G02

INFORME MENSUAL DE EJECUCIÓN CONTRACTUAL

Girón, 10 de Diciembre 2019

Señor (a)
CARLOS ARTURO NUÑEZ BOHORQUEZ
SUPERVISOR(A) CONTRATO No. 805306
COORDINADOR ACADEMICO
CENTRO INDUSTRIAL DE MANTENIMIENTO INTEGRAL
GIRON

Asunto: Informe mensual de ejecución contractual Diciembre 2019

Referencia: No 805306 del año 2019

ANDRES JULIAN CADENA SANCHEZ, identificado con la cédula de ciudadanía No. 75105514 de Manizales, en mi calidad de Contratista del SENA, en la red de informática, diseño y desarrollo de software, 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: Valor total para el contrato la suma de TREINTA Y SIETE MILLONES CIENTO CINCUENTA Y SEIS MIL SEISCIENTOS SETENTA Y SIETE PESOS MCT/E ($37.156.667). Esta suma será pagada por el SENA al contratista de la siguiente manera: a) Un primer pago proporcional correspondiente a los días ejecutados a partir del acta de inicio, durante el mes de febrero de 2019, b) nueve (9) pagos iguales por los meses de marzo a noviembre de 2019, por valor de TRES MILLONES QUINIENTOS CINCUENTA MIL PESOS M/ CTE. ($3.550.000) y c) Un pago final proporcional correspondiente a los días ejecutados en el mes de diciembre de 2019. Los honorarios serán pagados por el SENA al contratista de acuerdo al cronograma definido por la Dirección Administrativa y Financiera de la Dirección General, en la cuenta de Ahorros No. 79662683367 del Banco Bancolombia cuyo titular es el (la) Contratista.

Plazo: Será hasta el 20 de Diciembre de 2019.

OBJETO:
Prestar los servicios personales de carácter temporal para impartir formación titulada, complementaria y virtual en la red de Informática, Diseño y Desarrollo de Software en el Centro Industrial de Mantenimiento Integral, vigencia 2019.

CLÁUSULAS

No	Obligaciones Específicas	Acciones realizadas	Evidencias
1	Planear y diseñar las guías de aprendizaje, instrumentos de evaluación y material didáctico para el desarrollo de los proyectos de formación.	Diseñar guías, video, etc. correspondiente a las Ficha 1962423 - 1749045 del Programa Tecnología en Animación 3D. Fichas 1750378 Tecnología en Desarrollo de videojuegos 3D. Ficha 1892181 ADSI.	Soportes de Guías, Instrumentos de Evaluación y demás. ftp de la intranet Sena. ftp://10.72.60.82 Carpeta GOOGLE Drive https://drive.google.com/open?id=1kyISP7RpTOcHYffn1LksdCvcpZUlotV4
2	Orientar, desarrollar y apoyar procesos de aprendizaje en	Ejecutar Proceso de Formación Titulada en el	Reporte Sofía Plus horas aplicadas a la formación mes de Diciembre. Carpeta GOOGLE Drive

	cualquiera de las estrategias de respuesta institucional para los diferentes grupos poblacionales objeto de formación profesional integral.	Programa Tecnología de Animación 3D - Ficha 1962423 - 1749045. Formación Virtual Producción de Multimedia. Fichas 1750378 Tecnología en Desarrollo de videojuegos 3D. Ficha 1892181 ADSI.	https://drive.google.com/open?id=1kyISP7RpTOcHYffn1LksdCvcpZUlotV4. Reporte de horas aplicadas a la formación (Soporte Físico). Google Calendar Instructor compartido con edwardmonroy23@gmail.com - dbautistajaimes@misena.edu.co Link Google Calendar https://calendar.google.com/calendar?cid=YWpjYWRlbmFAbWlzZW5hLmVkdS5jbw
3	Orientar formación profesional integral y participar en los procesos de investigación aplicada	No se realizaron actividades este mes.	No aplica
4	Evaluar el proceso de aprendizaje, diligenciando oportunamente los formatos correspondientes el juicio de evaluación correspondiente a los diferentes resultados de aprendizaje	No se realizaron actividades este mes.	No aplica
5	Reportar en el sistema SOFIA PLUS en un plazo máximo de tres días, todas las actividades de acuerdo con los procesos que son de su responsabilidad, garantizando la calidad de la información y su coherencia con el procesos formativo.	Realizar Eventos de Formación de la ficha 1749045 correspondiente al Programa Tecnología en Animación 3D	Reporte Sofía Plus horas aplicadas a la formación mes de Diciembre. Carpeta GOOGLE Drive https://drive.google.com/open?id=1kyISP7RpTOcHYffn1LksdCvcpZUlotV4
6	Dar cumplimiento estrictos a los manuales del sistema gestión de calidad y demás normas que regulan la formación profesional integral en el Sena.	No se realizaron actividades este mes.	No aplica.
7	Participar en procesos de promoción de los programas de formación integral, servicios y actividades de divulgación tecnológica programadas por el CIMI	No se realizaron actividades este mes.	No aplica.
8	Participar en las labores de montaje y puesta en marcha de equipos y maquinaria utilizados en la formación profesional integral.	No se realizaron actividades este mes.	No aplica.
9	Coadyuvar en el proceso de ingreso e inducción de aprendices a los programas de formación titulada.	No se realizaron actividades este mes	No aplica
10	Participar en caso de ser requerido en el diseño, revisión	No se realizaron actividades este mes	No aplica

	o actualización de estructuras curriculares.		
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 realizaron actividades este mes.	No aplica
12	Participar en reuniones y/o transferencias técnicas y/o pedagógicas.	No se realizaron actividades este mes.	No aplica.
13	Realizar la evaluación y el seguimiento a aprendices en etapa productiva y el acompañamiento a los mismos en cualquiera de las demás alternativas estipuladas para la etapa productiva, en casos de que el centro formación lo requiera.	No se realizaron actividades este mes	No aplica.
14	Impartir formación titulada y complementaria en modalidad presencial y/o virtual, y en esta última dar cumplimiento al manual que orienta el desempeño del instructor en ambientes virtuales de aprendizaje.	Impartir formación profesional. Fichas 1962423 - 1749045 Tecnología en Animación 3D. Fichas 1750378 Tecnología en Desarrollo de videojuegos 3D. Ficha 1892181 ADSI.	Reporte sofia plus horas aplicadas a la formación mes de Diciembre Carpeta GOOGLE Drive https://drive.google.com/open?id=1kyISP7RpTOcHYffn1LksdCvcpZUlotV4
15	Realizar autoevaluación de los programas de formación que imparte, con el fin de mantener el registro calificado.	No se realizaron actividades este mes.	No aplica
16	Participar en las actividades de capacitación y/o auditoria para el sistema integrado de gestión del SENA que acuerden las partes.	No se realizaron actividades este mes	No aplica
17	Aplicar al proceso de certificación de las normas de competencia "ORIENTAR FORMACION PRESENCIAL DE ACUERDO CON PROCEDIMIENTO TECNICO Y NORMATIVO" y aportar el respectivo certificado aprobado, al informe de ejecución contractual, con plazo máximo correspondiente a julio 31 de 2019.	No se realizaron actividades este mes	No aplica.
18	Cumplir con los lineamientos de orientación del desempeño del instructor en ambientes virtuales	No se realizaron actividades este mes	No aplica.

	de aprendizaje, de acuerdo a lo establecido en el aplicativo compromiso – Guía Orientación Formación ambientes virtuales de aprendizaje – GFPI-G-014 Versión 02		
19	Participar en las actividades de inducción y reinducción que sean requeridas por el centro de formación.	No se realizaron actividades este mes	No aplica.
20	Apoyar cuando sea requerido por la entidad, los procesos de investigación, desarrollo tecnológico e innovación, cooperación técnica nacional e internacional en los que el centro participe, dentro y fuera del país.	No se realizaron actividades este mes	No aplica.
21	Realizar técnicamente cuando sea requerido por la Entidad, la identificación, estructuración y definición de las especificaciones técnicas de los bienes y servicios necesarios para el cumplimiento de la misión institucional y apoyar la planeación de los procesos contractuales de la entidad.	No se realizaron actividades este mes	No aplica.
22	En aplicación de la Ley 1475 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 realizaron actividades este mes	No aplica.
23	Atender oportunamente los requerimientos que haga el supervisor del contrato y presentar informes mensuales de la ejecución del contrato.	Se elaboró el informe ejecución mensual correspondiente al mes de Diciembre.	Informe ejecución. GTH-F-062 V.04.

A continuación, relaciono los desplazamientos que realicé previo a la presentación de este informe. Una vez finalizado cada desplazamiento presenté al ordenador del gasto informe **(formato informe legalización desplazamiento- contratista GTH-F-087)**, en el que relacioné las actividades desarrolladas y los resultados de cada desplazamiento. Cada informe cuenta con el visto bueno del Supervisor, se constituye en soporte de la legalización de los desplazamientos realizados y forma parte integral del presente Informe de ejecución contractual, el cual relaciono así:

ITEM	No DE LA ORDEN DE VIAJE	LUGAR DE DESPLAZAMIENTO	FECHAS DE DESPLAZAMIENTOS	
			INICIO	FINALIZACIÓN
1.	No aplica	No aplica	No aplica	No aplica

siga CALIDAD SISTEMA INTEGRADO DE GESTIÓN Y AUTOCONTROL · SENA	**INFORME MENSUAL DE EJECUCIÓN CONTRACTUAL**

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 de informe de ejecución contractual, deberá reportarlo en el siguiente informe de ejecución contractual.*

Para el trámite de la cuenta me permito adjuntar: documentos enunciados como evidencias del cumplimiento de las obligaciones contractuales y los desplazamientos realizados, fotocopia de la planilla - recibo de pago de aportes a salud, pensiones y ARL, numero de planilla N. 4309776990 expedido por SOI Bancoomeva correspondiente al mes de Noviembre del año 2019.

Evidencias en (10) folios

Cordialmente,

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

Recibí a satisfacción:

CARLOS ARTURO NUÑEZ BOHORQUEZ
Supervisor(a) Contrato 805306 de 2019

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: 7512559

FECHA INICIO REPORTE: 01 Diciembre 2019 FECHA FINALIZACIÓN DEL REPORTE: 20 Diciembre 2019

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
02/12/19	12:30	6:30 Pm	6	Modelado Organico 3Ds MAX	1440045	1098615607	Angelica Barrios P.		
02/12/19	6:30 Pm	9:30 Pm	3	Modelado Organico BLENDER	1750378	1095950111	Duvan Felipe Pinto	Duvan Pinto	
03/12/19	6:30 Am	12:30	6	3Ds MAX / Spline-Cathe/HDRI	1962423	1098810309	Daniel Ricardo Carreño		
03/12/19	6:30 Pm	9:30 Pm	3	ADSI / Suite Adobe / Diseño	1892182	53516782	Sandra Martinez	Martinez	
05/12/19	12:30	6:30 Pm	6	Modelado Organico 3Ds MAX	1749045	1102385186	Joan Navarro		
05/12/19	6:30 Pm	9:30 Pm	3	Modelado Organico BLENDER	1750378	1095928361	Brayan CASTRO		
06/12/19	12:30	6:30 Pm	6	Modelado Organico 3Ds MAX	1749045	1007540327	Miguel A. Chapaño		
06/12/19	6:30 Pm	9:30 Pm	3	Modelado Organico Blender	1750378	1095950111	Duvan Felipe Pinto	Duvan Pinto	
09/12/19	12:30	6:30 Pm	6	Modelado Organico 3Ds MAX	1749045	1102385186	Joan Navarro		
09/12/19	6:30 Pm	9:30 Pm	3	Modelado Organico BLENDER	1750378	1098823192	Santiago Cepeda Herrera	Santiago Cepeda H.	
10/12/19	6:30 Am	12:30	6	3Ds MAX / Spline-Loft	1962423	1005258101	Julian Moreno		
10/12/19	6:30 Pm	9:30 Pm	3	ADSI / Suite Adobe / Diseño	1892182	1082246218	KELLY FONTALVO	KELLY FONTALVO	
12/12/19	12:30	6:30 Pm	6	Cuerpo Blocking	1749045	1007540327	Miguel Chapaño D.		
12/12/19	6:30 Pm	9:30 Pm	3	Modelado Organico BLENDER	1750378	1134338849	Oliver Pinto Cervera	Oliver Pinto G	
13/12/19	6:30 Am	12:30	6	Acompañamiento Videojuegos	1834858	1095248837	Juan Sebastian Ayala		
13/12/19	12:30	6:30 Pm	6	Cuerpo Blocking	1749045	1098615607	Angelica Barrios P.		
13/12/19	6:30 Pm	9:30 Pm	3	Modelado Organico Blender	1750378	1232340508	Shan Fredy Galan	Shan Galan	

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

Centro Industrial de Mantenimiento Integral

FORMATO HORAS APLICADAS A LA FORMACIÓN U OTRAS ACTIVIDADES

Versión: 07

NOMBRE DEL INSTRUCTOR : ______________________ No. DE IDENTIFICACIÓN: ______________

FECHA INICIO REPORTE: ______________________ FECHA FINALIZACIÓN DEL REPORTE: ______________

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
	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

TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: ANDRES JULIAN CADENA SANCHEZ

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO INDUSTRIAL DE MANTENIMIENTO INTEGRAL

FECHA INICIAL: 01/12/2019 00:00:00

FECHA FINAL: 20/12/2019 23:59:59

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

FICHA DE APRENDIZAJE: 1750378 - 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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

IMPLEMENTAR CAMBIOS REQUERIDOS. ACORDES CON LAS PRUEBAS REALIZADAS.

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

PROGRAMAR LA INTERACTIVIDAD DE ACUERDO CON EL DISEÑO DEL VIDEOJUEGO.

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

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

INTEGRAR ARTES Y MATERIAL SONORO, DE ACUERDO CON EL DISEÑO DEL VIDEOJUEGO.

PROGRAMAR SHADERS DE ACUERDO CON EL DISEÑO DEL VIDEOJUEGO.

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL.
- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

GENERAR HÁBITOS SALUDABLES EN SU ESTILO DE VIDA PARA GARANTIZAR LA PREVENCION DE RIESGOS OCUPACIONALES DE ACUERDO CON EL DIAGNOSTICO DE SU CONDICION FISICA INDIVIDUAL Y LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DE SU DESEMPEÑO LABORAL.

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS *EN LA FICHA* : 21,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 1749845 - ANIMACION 3D

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: ESTABLECER LAS RELACIONES DE LOS ELEMENTOS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.
- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: GENERAR EL RENDER DE ACUERDO CON EL IMPACTO VISUAL A LOGRAR.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ELIMINAR LA ESCENA EN 3D DE ACUERDO CON LOS PARÁMETROS DEFINIDOS.

INCORPORAR LA TEXTURA Y MATERIALES AL MODELO EN 3D DE ACUERDO CON LOS PARÁMETROS DEFINIDOS.

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: MODELAR LOS ELEMENTOS QUE HACEN PARTE DE LA IMAGEN DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONSTRUIR LOS ELEMENTOS REQUERIDOS EN EL DESARROLLO DE LA ESCENOGRAFIA, APLICANDO SOFTWARE RELACIONADO CON LA REPRESENTACIÓN GRÁFICA TRIDIMENSIONAL

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL.
- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

GENERAR HÁBITOS SALUDABLES EN SU ESTILO DE VIDA PARA GARANTIZAR LA PREVENCION DE RIESGOS OCUPACIONALES DE ACUERDO CON EL DIAGNOSTICO DE SU CONDICION FISICA INDIVIDUAL Y LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DE SU DESEMPEÑO LABORAL.

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

INCORPORAR LOS EFECTOS ESPECIALES, VISUALES Y SONOROS DE ACUERDO A LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 41,70

FICHA DE APRENDIZAJE: 1881702 - PRODUCCION DE MULTIMEDIA

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.

ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROGRESO DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS

IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.

RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DISEÑAR LA SOLUCION MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUION, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD

MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUION

VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUION TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO CONSTANCIA EN UN ACTA

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: ENTREGAR LA APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA EVALUAR LA SATISFACCIÓN DEL CLIENTE.
- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.
- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL.
- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

GENERAR HÁBITOS SALUDABLES EN SU ESTILO DE VIDA PARA GARANTIZAR LA PREVENCION DE RIESGOS OCUPACIONALES DE ACUERDO CON EL DIAGNOSTICO DE SU CONDICION FISICA INDIVIDUAL Y LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DE SU DESEMPEÑO LABORAL.

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

INCORPORAR LOS EFECTOS ESPECIALES, VISUALES Y SONOROS DE ACUERDO A LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: REALIZAR NEGOCIACIÓN CON LOS PROVEEDORES Y CLIENTES, SEGÚN LOS OBJETIVOS Y ESTRATEGIAS ESTABLECIDAS POR LA ORGANIZACIÓN.
- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 5,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 1834858 - 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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

IMPLEMENTAR CAMBIOS REQUERIDOS. ACORDES CON LAS PRUEBAS REALIZADAS.

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

PROGRAMAR LA INTERACTIVIDAD DE ACUERDO CON EL DISEÑO DEL VIDEOJUEGO.

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DISEÑAR EL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL CONCEPTO.
- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: IMPLEMENTAR EL ARTE Y AUDIO EN EL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL DISEÑO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

INTEGRAR ARTES Y MATERIAL SONORO, DE ACUERDO CON EL DISEÑO DEL VIDEOJUEGO.

PROGRAMAR SHADERS DE ACUERDO CON EL DISEÑO DEL VIDEOJUEGO.

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL.
- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

GENERAR HÁBITOS SALUDABLES EN SU ESTILO DE VIDA PARA GARANTIZAR LA PREVENCION DE RIESGOS OCUPACIONALES DE ACUERDO CON EL DIAGNOSTICO DE SU CONDICION FISICA INDIVIDUAL Y LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DE SU DESEMPEÑO LABORAL.

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 5,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 1892182 - ANALISIS Y DESARROLLO DE SISTEMAS DE INFORMACION

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONSTRUIR EL MODELO CONCEPTUAL DEL MACROSISTEMA FRENTE A LOSREQUERIMIENTOS DEL CLIENTE, MEDIANTE EL USO E INTERPRETACION DE LAINFORMACIÓN LEVANTADA, REPRESENTADO EN DIAGRAMAS DE CLASE, COLABORACIÓN, COLABORACIÓN Y CONTRATOS DE OPERACIÓN, DE ACUERDO CON LASDIFERENTES SECUENCIAS, PASOS Y PROCEDIMIENTOS

ELABORAR EL INFORME DE LOS RESULTADOS DEL ANÁLISIS DEL SISTEMA DEINFORMACIÓN, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE SEGÚNDIAGRAMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS.

- 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.
- 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 INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

GENERAR HÁBITOS SALUDABLES EN SU ESTILO DE VIDA PARA GARANTIZAR LA PREVENCION DE RIESGOS OCUPACIONALES DE ACUERDO CON EL DIAGNOSTICO DE SU CONDICION FISICA INDIVIDUAL Y LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DE SU DESEMPEÑO LABORAL.

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 9,00

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS: 83,70

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

TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: ANDRES JULIAN CADENA SANCHEZ

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO INDUSTRIAL DE MANTENIMIENTO INTEGRAL

FECHA INICIAL: 01/02/2019 00:00:00

FECHA FINAL: 13/12/2019 23:59:59

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

FICHA DE APRENDIZAJE: 1750378 - 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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

IMPLEMENTAR CAMBIOS REQUERIDOS, ACORDES CON LAS PRUEBAS REALIZADAS.

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

IMPLEMENTAR LOS NIVELES DE ACUERDO CON EL DISEÑO DEL VIDEOJUEGO.

PROGRAMAR LA INTERACTIVIDAD DE ACUERDO CON EL DISEÑO DEL VIDEOJUEGO.

- 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.

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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONSTRUIR EL VIDEOJUEGO INCLUYENDO LOS ARTES Y MATERIAL SONORO DEFINITIVOS CONFORMES CON EL DISEÑO.

INTEGRAR ARTES Y MATERIAL SONORO, DE ACUERDO CON EL DISEÑO DEL VIDEOJUEGO.

PROGRAMAR SHADERS DE ACUERDO CON EL DISEÑO DEL VIDEOJUEGO.

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

BUSCAR DE MANERA SISTEMÁTICA INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y DETALLADA EN ESCRITOS EN INGLÉS, MAS ESTRUCTURADOS Y CON MAYOR CONTENIDO TÉCNICO

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

GENERAR HABITOS SALUDABLES EN SU ESTILO DE VIDA PARA GARANTIZAR LA PREVENCIÓN DE RIESGOS OCUPACIONALES DE ACUERDO CON EL DIAGNÓSTICO DE SU CONDICIÓN FÍSICA INDIVIDUAL Y LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DE SU DESEMPEÑO LABORAL.

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 182,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 1749045 - ANIMACION 3D

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: ESTABLECER LAS RELACIONES DE LOS ELEMENTOS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

REALIZAR LA ANIMACIÓN DE LOS OBJETOS EN LA ESCENA DE ACUERDO CON LA REPRESENTACIÓN DADA EN EL STORY BOARD.

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: GENERAR EL RENDER DE ACUERDO CON EL IMPACTO VISUAL A LOGRAR.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ILUMINAR LA ESCENA EN 3D DE ACUERDO CON LOS PARAMETROS DEFINIDOS.

INCORPORAR LA TEXTURA Y MATERIALES AL MODELO EN 3D DE ACUERDO CON LOS PARAMETROS DEFINIDOS.

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: MODELAR LOS ELEMENTOS QUE HACEN PARTE DE LA IMAGEN DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ALISTAR SOFTWARE Y PERIFÉRICOS REQUERIDOS PARA LA CAPTURA Y MODELADO DE IMÁGENES

CONSTRUIR LOS ELEMENTOS REQUERIDOS EN EL DESARROLLO DE LA ESCENOGRAFÍA, APLICANDO SOFTWARE RELACIONADO CON LA REPRESENTACIÓN GRÁFICA TRIDIMENSIONAL

REPRESENTAR LA SOLUCIÓN A LAS NECESIDADES DEL CLIENTE EN EL STORY BOARD APOYADO EN PROCESOS MANUALES, TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y VALORACIÓN ECONÓMICA PARA EL DESARROLLO DE LA IDEA.

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

BUSCAR DE MANERA SISTEMÁTICA INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y DETALLADA EN ESCRITOS EN INGLÉS, MAS ESTRUCTURADOS Y CON MAYOR CONTENIDO TÉCNICO

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

GENERAR HABITOS SALUDABLES EN SU ESTILO DE VIDA PARA GARANTIZAR LA PREVENCIÓN DE RIESGOS OCUPACIONALES DE ACUERDO CON EL DIAGNÓSTICO DE SU CONDICIÓN FÍSICA INDIVIDUAL Y LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DE SU DESEMPEÑO LABORAL.

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO

AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA

AJUSTAR LA IMAGEN DE ACUERDO CON LA APARIENCIA FINAL DESEADA DEL PROYECTO

EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO

IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN

INCORPORAR LOS EFECTOS ESPECIALES, VISUALES Y SONOROS DE ACUERDO A LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.

MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA

SINCRONIZAR LA LÍNEA DE TIEMPO EN EL AJUSTE FINAL DE LA ESCENA SEGÚN LOS LINEAMIENTOS DEFINIDOS EN EL STORY

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 745,50

FICHA DE APRENDIZAJE: 1565424 - PRODUCCION DE MULTIMEDIA

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.

DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL

ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS

IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.

RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN

CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD

DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE

DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN

ELABORAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN LITERARIA Y LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO CONFORME A LA TIPOLOGÍA DEFINIDA Y AL PÚBLICO DESTINO

MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN

VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO CONSTANCIA EN UN ACTA

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: ENTREGAR LA APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA EVALUAR LA SATISFACCIÓN DEL CLIENTE.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ELABORAR LOS MANUALES Y AYUDAS ANÁLOGAS O DIGITALES NECESARIAS PARA FACILITAR LA OPERACIÓN DEL PROYECTO MULTIMEDIA

PROBAR LA ACCESIBILIDAD, DISEÑO, ESCALABILIDAD Y USABILIDAD DE LA MULTIMEDIA DE ACUERDO A LA DEFINICIÓN DEL MAPA DEL SITIO Y EL PÚBLICO OBJETIVO.

REALIZAR EL EMPAQUE Y LOS ELEMENTOS DE MERCHANDISING CON LOS QUE SE DISTRIBUIRÁ EL PROYECTO MULTIMEDIA

REALIZAR LAS MODIFICACIONES PERTINENTES DE ACUERDO A LO EVALUADO EN LAS PRUEBAS DE ACCESIBILIDAD, DISEÑO, ESCALABILIDAD Y USABILIDAD DE LA MULTIMEDIA

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CODIFICAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS ESPECIFICACIONES DEL MAPA DE NAVEGACIÓN CON LA PLATAFORMA SELECCIONADA.

ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB

INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD

VERIFICAR EL FUNCIONAMIENTO DE LA APLICACIÓN CON BASE EN EL STORYBOARD

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

BUSCAR DE MANERA SISTEMÁTICA INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y DETALLADA EN ESCRITOS EN INGLÉS, MAS ESTRUCTURADOS Y CON MAYOR CONTENIDO TÉCNICO

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

GENERAR HABITOS SALUDABLES EN SU ESTILO DE VIDA PARA GARANTIZAR LA PREVENCIÓN DE RIESGOS OCUPACIONALES DE ACUERDO CON EL DIAGNÓSTICO DE SU CONDICIÓN FÍSICA INDIVIDUAL Y LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DE SU DESEMPEÑO LABORAL.

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO

AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA

AJUSTAR LA IMAGEN DE ACUERDO CON LA APARIENCIA FINAL DESEADA DEL PROYECTO

EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO

IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN

INCORPORAR LOS EFECTOS ESPECIALES, VISUALES Y SONOROS DE ACUERDO A LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.

MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA

SINCRONIZAR LA LÍNEA DE TIEMPO EN EL AJUSTE FINAL DE LA ESCENA SEGÚN LOS LINEAMIENTOS DEFINIDOS EN EL STORY

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: REALIZAR NEGOCIACIÓN CON LOS PROVEEDORES Y CLIENTES, SEGÚN LOS OBJETIVOS Y ESTRATEGIAS ESTABLECIDAS POR LA ORGANIZACIÓN.

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 6,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 1962423 - ANIMACION 3D

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: ESTABLECER LAS RELACIONES DE LOS ELEMENTOS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

REALIZAR LA ANIMACIÓN DE LOS OBJETOS EN LA ESCENA DE ACUERDO CON LA REPRESENTACIÓN DADA EN EL STORY BOARD.

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: GENERAR EL RENDER DE ACUERDO CON EL IMPACTO VISUAL A LOGRAR.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ILUMINAR LA ESCENA EN 3D DE ACUERDO CON LOS PARAMETROS DEFINIDOS.

INCORPORAR LA TEXTURA Y MATERIALES AL MODELO EN 3D DE ACUERDO CON LOS PARAMETROS DEFINIDOS.

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: MODELAR LOS ELEMENTOS QUE HACEN PARTE DE LA IMAGEN DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ALISTAR SOFTWARE Y PERIFÉRICOS REQUERIDOS PARA LA CAPTURA Y MODELADO DE IMÁGENES.

CONSTRUIR LOS ELEMENTOS REQUERIDOS EN EL DESARROLLO DE LA ESCENOGRAFÍA, APLICANDO SOFTWARE RELACIONADO CON LA REPRESENTACIÓN GRAFICA TRIDIMENSIONAL.

REPRESENTAR LA SOLUCIÓN A LAS NECESIDADES DEL CLIENTE EN EL STORY BOARD APOYADO EN PROCESOS MANUALES, TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y VALORACIÓN ECONÓMICA PARA EL DESARROLLO DE LA IDEA.

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

BUSCAR DE MANERA SISTEMÁTICA INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y DETALLADA EN ESCRITOS EN INGLÉS, MAS ESTRUCTURADOS Y CON MAYOR CONTENIDO TÉCNICO

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

GENERAR HÁBITOS SALUDABLES EN SU ESTILO DE VIDA PARA GARANTIZAR LA PREVENCIÓN DE RIESGOS OCUPACIONALES DE ACUERDO CON EL DIAGNÓSTICO DE SU CONDICIÓN FÍSICA INDIVIDUAL Y LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DE SU DESEMPEÑO LABORAL.

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO

AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA

AJUSTAR LA IMAGEN DE ACUERDO CON LA APARIENCIA FINAL DESEADA DEL PROYECTO

EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO

IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN

INCORPORAR LOS EFECTOS ESPECIALES, VISUALES Y SONOROS DE ACUERDO A LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.

MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA

SINCRONIZAR LA LÍNEA DE TIEMPO EN EL AJUSTE FINAL DE LA ESCENA SEGÚN LOS LINEAMIENTOS DEFINIDOS EN EL STORY

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 72,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 1749953 - PRODUCCION DE MULTIMEDIA

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PUBLICO DESTINO.

DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL

ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS

IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.

RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN

CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD

DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE

DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN

ELABORAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN LITERARIA Y LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO CONFORME A LA TIPOLOGÍA DEFINIDA Y AL PÚBLICO DESTINO

MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN

VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO CONSTANCIA EN UN ACTA

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: ENTREGAR LA APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA EVALUAR LA SATISFACCIÓN DEL CLIENTE.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ELABORAR LOS MANUALES Y AYUDAS ANÁLOGAS O DIGITALES NECESARIAS PARA FACILITAR LA OPERACIÓN DEL PROYECTO MULTIMEDIA

PROBAR LA ACCESIBILIDAD, DISEÑO, ESCALABILIDAD Y USABILIDAD DE LA MULTIMEDIA DE ACUERDO A LA DEFINICIÓN DEL MAPA DEL SITIO Y EL PÚBLICO OBJETIVO.

REALIZAR EL EMPAQUE Y LOS ELEMENTOS DE MERCHANDISING CON LOS QUE SE DISTRIBUIRÁ EL PROYECTO MULTIMEDIA

REALIZAR LAS MODIFICACIONES PERTINENTES DE ACUERDO A LO EVALUADO EN LAS PRUEBAS DE ACCESIBILIDAD, DISEÑO, ESCALABILIDAD Y USABILIDAD DE LA MULTIMEDIA

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CODIFICAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS ESPECIFICACIONES DEL MAPA DE NAVEGACIÓN CON LA PLATAFORMA SELECCIONADA.

ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB

INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD

VERIFICAR EL FUNCIONAMIENTO DE LA APLICACIÓN CON BASE EN EL STORYBOARD

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

BUSCAR DE MANERA SISTEMÁTICA INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y DETALLADA EN ESCRITOS EN INGLÉS, MAS ESTRUCTURADOS Y CON MAYOR CONTENIDO TÉCNICO

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

GENERAR HÁBITOS SALUDABLES EN SU ESTILO DE VIDA PARA GARANTIZAR LA PREVENCIÓN DE RIESGOS OCUPACIONALES DE ACUERDO CON EL DIAGNÓSTICO DE SU CONDICIÓN FÍSICA INDIVIDUAL Y LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DE SU DESEMPEÑO LABORAL.

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO

AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA

AJUSTAR LA IMAGEN DE ACUERDO CON LA APARIENCIA FINAL DESEADA DEL PROYECTO

EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO

IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN

INCORPORAR LOS EFECTOS ESPECIALES, VISUALES Y SONOROS DE ACUERDO A LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.

MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA

SINCRONIZAR LA LÍNEA DE TIEMPO EN EL AJUSTE FINAL DE LA ESCENA SEGÚN LOS LINEAMIENTOS DEFINIDOS EN EL STORY

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: REALIZAR NEGOCIACIÓN CON LOS PROVEEDORES Y CLIENTES, SEGÚN LOS OBJETIVOS Y ESTRATEGIAS ESTABLECIDAS POR LA ORGANIZACIÓN.

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 55,90

FICHA DE APRENDIZAJE: 1565425 - PRODUCCION DE MULTIMEDIA

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PUBLICO DESTINO.

DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL

ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS

IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.

RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN

CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD

DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE

DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN

ELABORAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN LITERARIA Y LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO CONFORME A LA TIPOLOGÍA DEFINIDA Y AL PÚBLICO DESTINO

MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN

VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO CONSTANCIA EN UN ACTA

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: ENTREGAR LA APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA EVALUAR LA SATISFACCIÓN DEL CLIENTE.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ELABORAR LOS MANUALES Y AYUDAS ANÁLOGAS O DIGITALES NECESARIAS PARA FACILITAR LA OPERACIÓN DEL PROYECTO MULTIMEDIA

PROBAR LA ACCESIBILIDAD, DISEÑO, ESCALABILIDAD Y USABILIDAD DE LA MULTIMEDIA DE ACUERDO A LA DEFINICIÓN DEL MAPA DEL SITIO Y EL PÚBLICO OBJETIVO.

REALIZAR EL EMPAQUE Y LOS ELEMENTOS DE MERCHANDISING CON LOS QUE SE DISTRIBUIRÁ EL PROYECTO MULTIMEDIA

REALIZAR LAS MODIFICACIONES PERTINENTES DE ACUERDO A LO EVALUADO EN LAS PRUEBAS DE ACCESIBILIDAD, DISEÑO, ESCALABILIDAD Y USABILIDAD DE LA MULTIMEDIA

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CODIFICAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS ESPECIFICACIONES DEL MAPA DE NAVEGACIÓN CON LA PLATAFORMA SELECCIONADA.

ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB

INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD

VERIFICAR EL FUNCIONAMIENTO DE LA APLICACIÓN CON BASE EN EL STORYBOARD

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

BUSCAR DE MANERA SISTEMÁTICA INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y DETALLADA EN ESCRITOS EN INGLÉS, MAS ESTRUCTURADOS Y CON MAYOR CONTENIDO TÉCNICO

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

GENERAR HÁBITOS SALUDABLES EN SU ESTILO DE VIDA PARA GARANTIZAR LA PREVENCIÓN DE RIESGOS OCUPACIONALES DE ACUERDO CON EL DIAGNÓSTICO DE SU CONDICIÓN FÍSICA INDIVIDUAL Y LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DE SU DESEMPEÑO LABORAL.

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO

AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA

AJUSTAR LA IMAGEN DE ACUERDO CON LA APARIENCIA FINAL DESEADA DEL PROYECTO

EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO

IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN

INCORPORAR LOS EFECTOS ESPECIALES, VISUALES Y SONOROS DE ACUERDO A LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.

MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA

SINCRONIZAR LA LÍNEA DE TIEMPO EN EL AJUSTE FINAL DE LA ESCENA SEGÚN LOS LINEAMIENTOS DEFINIDOS EN EL STORY

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: REALIZAR NEGOCIACIÓN CON LOS PROVEEDORES Y CLIENTES, SEGÚN LOS OBJETIVOS Y ESTRATEGIAS ESTABLECIDAS POR LA ORGANIZACIÓN.

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 20,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 1834858 - 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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

IMPLEMENTAR CAMBIOS REQUERIDOS, ACORDES CON LAS PRUEBAS REALIZADAS.

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

IMPLEMENTAR LOS NIVELES DE ACUERDO CON EL DISEÑO DEL VIDEOJUEGO.

PROGRAMAR LA INTERACTIVIDAD DE ACUERDO CON EL DISEÑO DEL VIDEOJUEGO.

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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

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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONSTRUIR EL VIDEOJUEGO INCLUYENDO LOS ARTES Y MATERIAL SONORO DEFINITIVOS CONFORMES CON EL DISEÑO.

INTEGRAR ARTES Y MATERIAL SONORO, DE ACUERDO CON EL DISEÑO DEL VIDEOJUEGO.

PROGRAMAR SHADERS DE ACUERDO CON EL DISEÑO DEL VIDEOJUEGO.

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

BUSCAR DE MANERA SISTEMÁTICA INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y DETALLADA EN ESCRITOS EN INGLÉS, MAS ESTRUCTURADOS Y CON MAYOR CONTENIDO TÉCNICO

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

GENERAR HÁBITOS SALUDABLES EN SU ESTILO DE VIDA PARA GARANTIZAR LA PREVENCIÓN DE RIESGOS OCUPACIONALES DE ACUERDO CON EL DIAGNÓSTICO DE SU CONDICIÓN FÍSICA INDIVIDUAL Y LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DE SU DESEMPEÑO LABORAL.

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 48,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 1881702 - PRODUCCION DE MULTIMEDIA

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.

DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL

ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS

IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.

RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN

CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD

DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE

DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN

ELABORAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN LITERARIA Y LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO CONFORME A LA TIPOLOGÍA DEFINIDA Y AL PÚBLICO DESTINO

MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN

VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO CONSTANCIA EN UN ACTA

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: ENTREGAR LA APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA EVALUAR LA SATISFACCIÓN DEL CLIENTE.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ELABORAR LOS MANUALES Y AYUDAS ANÁLOGAS O DIGITALES NECESARIAS PARA FACILITAR LA OPERACIÓN DEL PROYECTO MULTIMEDIA

PROBAR LA ACCESIBILIDAD, DISEÑO, ESCALABILIDAD Y USABILIDAD DE LA MULTIMEDIA DE ACUERDO A LA DEFINICIÓN DEL MAPA DEL SITIO Y EL PÚBLICO OBJETIVO.

REALIZAR EL EMPAQUE Y LOS ELEMENTOS DE MERCHANDISING CON LOS QUE SE DISTRIBUIRÁ EL PROYECTO MULTIMEDIA

REALIZAR LAS MODIFICACIONES PERTINENTES DE ACUERDO A LO EVALUADO EN LAS PRUEBAS DE ACCESIBILIDAD, DISEÑO, ESCALABILIDAD Y USABILIDAD DE LA MULTIMEDIA

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.

CODIFICAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS ESPECIFICACIONES DEL MAPA DE NAVEGACIÓN CON LA PLATAFORMA SELECCIONADA.

ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB

INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD

VERIFICAR EL FUNCIONAMIENTO DE LA APLICACIÓN CON BASE EN EL STORYBOARD

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

BUSCAR DE MANERA SISTEMÁTICA INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y DETALLADA EN ESCRITOS EN INGLÉS, MAS ESTRUCTURADOS Y CON MAYOR CONTENIDO TÉCNICO

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

GENERAR HÁBITOS SALUDABLES EN SU ESTILO DE VIDA PARA GARANTIZAR LA PREVENCIÓN DE RIESGOS OCUPACIONALES DE ACUERDO CON EL DIAGNÓSTICO DE SU CONDICIÓN FÍSICA INDIVIDUAL Y LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DE SU DESEMPEÑO LABORAL.

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO

AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA

AJUSTAR LA IMAGEN DE ACUERDO CON LA APARIENCIA FINAL DESEADA DEL PROYECTO

EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO

IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN

INCORPORAR LOS EFECTOS ESPECIALES, VISUALES Y SONOROS DE ACUERDO A LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.

MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA

SINCRONIZAR LA LÍNEA DE TIEMPO EN EL AJUSTE FINAL DE LA ESCENA SEGÚN LOS LINEAMIENTOS DEFINIDOS EN EL STORY

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: REALIZAR NEGOCIACIÓN CON LOS PROVEEDORES Y CLIENTES, SEGÚN LOS OBJETIVOS Y ESTRATEGIAS ESTABLECIDAS POR LA ORGANIZACIÓN.

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 32,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 1616457 - ANIMACION 3D

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: ESTABLECER LAS RELACIONES DE LOS ELEMENTOS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

REALIZAR LA ANIMACIÓN DE LOS OBJETOS EN LA ESCENA DE ACUERDO CON LA REPRESENTACIÓN DADA EN EL STORY BOARD.

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: GENERAR EL RENDER DE ACUERDO CON EL IMPACTO VISUAL A LOGRAR.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ILUMINAR LA ESCENA EN 3D DE ACUERDO CON LOS PARAMETROS DEFINIDOS.

INCORPORAR LA TEXTURA Y MATERIALES AL MODELO EN 3D DE ACUERDO CON LOS PARAMETROS DEFINIDOS.

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: MODELAR LOS ELEMENTOS QUE HACEN PARTE DE LA IMAGEN DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

AJUSTAR SOFTWARE Y PERIFÉRICOS REQUERIDOS PARA LA CAPTURA Y MODELADO DE IMAGENES

CONSTRUIR LOS ELEMENTOS REQUERIDOS EN EL DESARROLLO DE LA ESCENOGRAFÍA, APLICANDO SOFTWARE RELACIONADO CON LA REPRESENTACIÓN GRÁFICA TRIDIMENSIONAL

REPRESENTAR LA SOLUCIÓN A LAS NECESIDADES DEL CLIENTE EN EL STORY BOARD APOYADO EN PROCESOS MANUALES, TECNOLOGIAS DE LA INFORMACIÓN Y VALORACIÓN ECONÓMICA PARA EL DESARROLLO DE LA IDEA.

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

BUSCAR DE MANERA SISTEMÁTICA INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y DETALLADA EN ESCRITOS EN INGLÉS, MAS ESTRUCTURADOS Y CON MAYOR CONTENIDO TÉCNICO

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

GENERAR HÁBITOS SALUDABLES EN SU ESTILO DE VIDA PARA GARANTIZAR LA PREVENCIÓN DE RIESGOS OCUPACIONALES DE ACUERDO CON EL DIAGNÓSTICO DE SU CONDICIÓN FÍSICA INDIVIDUAL Y LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DE SU DESEMPEÑO LABORAL.

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO

AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA

AJUSTAR LA IMAGEN DE ACUERDO CON LA APARIENCIA FINAL DESEADA DEL PROYECTO

EDITAR IMAGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO

IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN

INCORPORAR LOS EFECTOS ESPECIALES, VISUALES Y SONOROS DE ACUERDO A LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.

MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA

SINCRONIZAR LA LÍNEA DE TIEMPO EN EL AJUSTE FINAL DE LA ESCENA SEGÚN LOS LINEAMIENTOS DEFINIDOS EN EL STORY

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 510,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 1565426 - PRODUCCION DE MULTIMEDIA

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.

DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL

ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS

IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.

RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN

CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD

DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN

ELABORAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN LITERARIA Y LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO CONFORME A LA TIPOLOGÍA DEFINIDA Y AL PÚBLICO DESTINO

MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN

VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO CONSTANCIA EN UN ACTA

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: ENTREGAR LA APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA EVALUAR LA SATISFACCIÓN DEL CLIENTE.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ELABORAR LOS MANUALES Y AYUDAS ANÁLOGAS O DIGITALES NECESARIAS PARA FACILITAR LA OPERACIÓN DEL PROYECTO MULTIMEDIA

PROBAR LA ACCESIBILIDAD, DISEÑO, ESCALABILIDAD Y USABILIDAD DE LA MULTIMEDIA DE ACUERDO A LA DEFINICIÓN DEL MAPA DEL SITIO Y EL PÚBLICO OBJETIVO.

REALIZAR EL EMPAQUE Y LOS ELEMENTOS DE MERCHANDISING CON LOS QUE SE DISTRIBUIRÁ EL PROYECTO MULTIMEDIA

REALIZAR LAS MODIFICACIONES PERTINENTES DE ACUERDO A LO EVALUADO EN LAS PRUEBAS DE ACCESIBILIDAD, DISEÑO, ESCALABILIDAD Y USABILIDAD DE LA MULTIMEDIA

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CODIFICAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS ESPECIFICACIONES DEL MAPA DE NAVEGACIÓN CON LA PLATAFORMA SELECCIONADA.

ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB

INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD

VERIFICAR EL FUNCIONAMIENTO DE LA APLICACIÓN CON BASE EN EL STORYBOARD

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

BUSCAR DE MANERA SISTEMÁTICA INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y DETALLADA EN ESCRITOS EN INGLÉS, MAS ESTRUCTURADOS Y CON MAYOR CONTENIDO TÉCNICO

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

GENERAR HÁBITOS SALUDABLES EN SU ESTILO DE VIDA PARA GARANTIZAR LA PREVENCIÓN DE RIESGOS OCUPACIONALES DE ACUERDO CON EL DIAGNÓSTICO DE SU CONDICIÓN FÍSICA INDIVIDUAL Y LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DE SU DESEMPEÑO LABORAL.

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO

AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA

AJUSTAR LA IMAGEN DE ACUERDO CON LA APARIENCIA FINAL DESEADA DEL PROYECTO

EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO

IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN

INCORPORAR LOS EFECTOS ESPECIALES, VISUALES Y SONOROS DE ACUERDO A LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.

MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA

SINCRONIZAR LA LÍNEA DE TIEMPO EN EL AJUSTE FINAL DE LA ESCENA SEGÚN LOS LINEAMIENTOS DEFINIDOS EN EL STORY

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: REALIZAR NEGOCIACIÓN CON LOS PROVEEDORES Y CLIENTES, SEGÚN LOS OBJETIVOS Y ESTRATEGIAS ESTABLECIDAS POR LA ORGANIZACIÓN.

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 20,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 1667835 - PRODUCCION DE MULTIMEDIA

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.

DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL

ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS

IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.

RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN

CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD

DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE

DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN

ELABORAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN LITERARIA Y LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO CONFORME A LA TIPOLOGÍA DEFINIDA Y AL PÚBLICO DESTINO

MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN

VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO CONSTANCIA EN UN ACTA

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: ENTREGAR LA APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA EVALUAR LA SATISFACCIÓN DEL CLIENTE.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ELABORAR LOS MANUALES Y AYUDAS ANALOGAS O DIGITALES NECESARIAS PARA FACILITAR LA OPERACIÓN DEL PROYECTO MULTIMEDIA

PROBAR LA ACCESIBILIDAD, DISEÑO, ESCALABILIDAD Y USABILIDAD DE LA MULTIMEDIA DE ACUERDO A LA DEFINICIÓN DEL MAPA DEL SITIO Y EL PÚBLICO OBJETIVO.

REALIZAR EL EMPAQUE Y LOS ELEMENTOS DE MERCHANDISING CON LOS QUE SE DISTRIBUIRÁ EL PROYECTO MULTIMEDIA

REALIZAR LAS MODIFICACIONES PERTINENTES DE ACUERDO A LO EVALUADO EN LAS PRUEBAS DE ACCESIBILIDAD, DISEÑO, ESCALABILIDAD Y USABILIDAD DE LA MULTIMEDIA

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.

CODIFICAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS ESPECIFICACIONES DEL MAPA DE NAVEGACIÓN CON LA PLATAFORMA SELECCIONADA.

ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB

INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD

VERIFICAR EL FUNCIONAMIENTO DE LA APLICACIÓN CON BASE EN EL STORYBOARD

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

BUSCAR DE MANERA SISTEMÁTICA INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y DETALLADA EN ESCRITOS EN INGLÉS, MAS ESTRUCTURADOS Y CON MAYOR CONTENIDO TÉCNICO

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.

GENERAR HÁBITOS SALUDABLES EN SU ESTILO DE VIDA PARA GARANTIZAR LA PREVENCIÓN DE RIESGOS OCUPACIONALES DE ACUERDO CON EL DIAGNÓSTICO DE SU CONDICIÓN FÍSICA INDIVIDUAL Y LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DE SU DESEMPEÑO LABORAL.

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.

AGREGAR EFECTOS ESPECIALES, VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO

AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA

AJUSTAR LA IMAGEN DE ACUERDO CON LA APARIENCIA FINAL DESEADA DEL PROYECTO

EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO

IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN

INCORPORAR LOS EFECTOS ESPECIALES, VISUALES Y SONOROS DE ACUERDO A LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.

MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA

SINCRONIZAR LA LÍNEA DE TIEMPO EN EL AJUSTE FINAL DE LA ESCENA SEGÚN LOS LINEAMIENTOS DEFINIDOS EN EL STORY

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: REALIZAR NEGOCIACIÓN CON LOS PROVEEDORES Y CLIENTES, SEGÚN LOS OBJETIVOS Y ESTRATEGIAS ESTABLECIDAS POR LA ORGANIZACIÓN.

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	56,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 1892182 - ANALISIS Y DESARROLLO DE SISTEMAS DE INFORMACION

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

CONSTRUIR EL MODELO CONCEPTUAL DEL MACROSISTEMA FRENTE A LOSREQUERIMIENTOS DEL CLIENTE, MEDIANTE EL USO E INTERPRETACIÓN DE LAINFORMACIÓN LEVANTADA, REPRESENTADO EN DIAGRAMAS DE CLASE, DEINTERACCIÓN, COLABORACIÓN Y CONTRATOS DE OPERACIÓN, DE ACUERDO CON LASDIFERENTES SECUENCIAS, FASES Y PROCEDIMIENTOS

DESCRIBIR QUÉ SON LOS MODIFICADORES PARA APLICARLOS A UN PROYECTO DE FORMACIÓN

ELABORAR EL INFORME DE LOS RESULTADOS DEL ANÁLISIS DEL SISTEMA DEINFORMACIÓN, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE SEGÚNNORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS.

IDENTIFICAR CADA UNO DE LOS CONCEPTOS Y PRINCIPIOS QUE CONSTITUYE LA PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS PARA INTREPRETAR EL DISEÑO

INTERPRETAR EL DIAGRAMA PARA IDENTIFICAR EL MODELO DE DATOS

INTERPRETAR LOS DIAGRAMAS DE CASO DE USO, DE OBJETOS, DE ESTADO, DE SECUENCIA, DE PAQUETES O COMPONENTES, DE DESPLIEGUE, DE COLABORACIÓN SEGÚN EL DISEÑO ENTREGADO

- 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 INFORMATICA.

CONSTRUIR EL MAPA DE NAVEGACIÓN DE ACUERDO CON EL DISEÑO ENTREGADO PORA ORIENTAR AL USUARIO EN EL USO DEL APLICATIVO

CONSTRUIR LA MATRIZ CRUD EN EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN SELECCIONADO PARA VERIFICAR LA FUNCIONALIDAD DEL SISTEMA DE ACUERDO CON EL DISEÑO ENTREGADO

CONSTRUIR LAS TABLAS QUE HACEN PARTE DEL DISEÑO DEL DIAGRAMA RELACIONAL EN EL MOTOR DE BASE DE DATOS EMPLEANDO LAS CUATRO F RMAS DE NORMALIZACIÓN

RELACIONAR TABLAS CONSTRUIDAS PARA PRESENTAR LA INFORMACIÓN SOLICITADA EN EL DISEÑO

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DISEÑAR EL SISTEMA DE ACUERDO CON LOS REQUISITOS DEL CLIENTE.

DISEÑAR LA ARQUITECTURA DEL SOFTWARE, MEDIANTE LA INTERPRETACIÓN DE LASCLASES, OBJETOS Y MECANISMOS DE COLABORACIÓN, UTILIZANDO HERRAMIENTASTECNOLÓGICAS DE DISEÑO, DE ACUERDO CON LAS TENDENCIAS DE LASTECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN.

- 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.

BUSCAR DE MANERA SISTEMÁTICA INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y DETALLADA EN ESCRITOS EN INGLÉS, MAS ESTRUCTURADOS Y CON MAYOR CONTENIDO TÉCNICO

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.

GENERAR HÁBITOS SALUDABLES EN SU ESTILO DE VIDA PARA GARANTIZAR LA PREVENCIÓN DE RIESGOS OCUPACIONALES DE ACUERDO CON EL DIAGNÓSTICO DE SU CONDICIÓN FÍSICA INDIVIDUAL Y LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DE SU DESEMPEÑO LABORAL.

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	71,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 1834887 - PROGRAMACION DE SOFTWARE

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

CONSTRUIR EL MODELO CONCEPTUAL DEL MACROSISTEMA FRENTE A LOSREQUERIMIENTOS DEL CLIENTE, MEDIANTE EL USO E INTERPRETACIÓN DE LAINFORMACIÓN LEVANTADA, REPRESENTADO EN DIAGRAMAS DE CLASE, DEINTERACCIÓN, COLABORACIÓN Y CONTRATOS DE OPERACIÓN, DE ACUERDO CON LASDIFERENTES SECUENCIAS, FASES Y PROCEDIMIENTOS

DESCRIBIR QUÉ SON LOS MODIFICADORES PARA APLICARLOS A UN PROYECTO DE FORMACIÓN

ELABORAR EL INFORME DE LOS RESULTADOS DEL ANÁLISIS DEL SISTEMA DEINFORMACIÓN, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE SEGÚNNORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS.

IDENTIFICAR CADA UNO DE LOS CONCEPTOS Y PRINCIPIOS QUE CONSTITUYE LA PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS PARA INTREPRETAR EL DISEÑO

INTERPRETAR EL DIAGRAMA PARA IDENTIFICAR EL MODELO DE DATOS

INTERPRETAR LOS DIAGRAMAS DE CASO DE USO, DE OBJETOS, DE ESTADO, DE SECUENCIA, DE PAQUETES O COMPONENTES, DE DESPLIEGUE, DE COLABORACIÓN SEGÚN EL DISEÑO ENTREGADO

- 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 INFORMATICA.

CONSTRUIR EL MAPA DE NAVEGACIÓN DE ACUERDO CON EL DISEÑO ENTREGADO PORA ORIENTAR AL USUARIO EN EL USO DEL APLICATIVO

CONSTRUIR LA MATRIZ CRUD EN EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN SELECCIONADO PARA VERIFICAR LA FUNCIONALIDAD DEL SISTEMA DE ACUERDO CON EL DISEÑO ENTREGADO

CONSTRUIR LAS TABLAS QUE HACEN PARTE DEL DISEÑO DEL DIAGRAMA RELACIONAL EN EL MOTOR DE BASE DE DATOS EMPLEANDO LAS CUATRO F RMAS DE NORMALIZACIÓN

RELACIONAR TABLAS CONSTRUIDAS PARA PRESENTAR LA INFORMACIÓN SOLICITADA EN EL DISEÑO

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.

GENERAR HÁBITOS SALUDABLES EN SU ESTILO DE VIDA PARA GARANTIZAR LA PREVENCIÓN DE RIESGOS OCUPACIONALES DE ACUERDO CON EL DIAGNÓSTICO DE SU CONDICIÓN FÍSICA INDIVIDUAL Y LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DE SU DESEMPEÑO LABORAL.

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	6,00

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS:	1824,40

EVENTOS DE DIVULGACIÓN TECNOLÓGICA - EDT´s

TOTAL TIEMPO EDT´s:	0,00

ACTIVIDADES ADICIONALES

FECHA INICIAL	FECHA FINAL	ACTIVIDAD	HORAS
01/07/2019	06/07/2019	OTROS	12,00
15/07/2019	19/07/2019	OTROS	40,00
22/10/2019	25/10/2019	OTROS	32,00

TOTAL ACTIVIDADES ADICIONALES:	84,00

INSTRUCTOR: ANDRES JULIAN CADENA SANCHEZ

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO INDUSTRIAL DE MANTENIMIENTO INTEGRAL

PLANILLA INTEGRADA AUTOLIQUIDACIÓN APORTES
SOPORTE DE PAGO GENERAL

Bancoomeva

DATOS GENERALES DEL APORTANTE

TIPO IDENTIFICACIÓN:	CEDULA DE CIUDADANIA
NÚMERO DE IDENTIFICACIÓN:	75105514
NOMBRE ó RAZÓN SOCIAL:	ANDRES JULIAN CADENA
CIUDAD/MUNICIPIO:	BUCARAMANGA
DEPARTAMENTO:	SANTANDER
DIRECCIÓN:	CRA 24 A 102 - 45 APTO 402
TELÉFONO:	6456093
TIPO APORTANTE:	02-INDEPENDIENTE
CLASE APORTANTE:	I-INDEPENDIENTE
TIPO EMPRESA:	PRIVADA
ACTIVIDAD ECONOMICA:	Actividades reguladoras y facilitadoras de la act
FORMA DE PRESENTACIÓN:	ÚNICO
APORTANTE EXONERADO PAGO APORTES SALUD SENA E ICBF (REFORMA TRIBUTARIA):	NO

DATOS GENERALES DE LA PLANILLA

NÚMERO PLANILLA:	4309776990
TIPO DE PLANILLA:	I-INDEPENDIENTES
PERIODO COTIZACIÓN OTROS	MES noviembre AÑO 2019
PERIODO COTIZACIÓN SALUD:	MES noviembre AÑO 2019
DÍAS DE MORA:	0
FECHA PAGO (aaaa/mm/dd):	2019/12/02
NÚMERO AUTORIZACIÓN:	9907719353

TOTAL APORTES A PENSIÓN

ADMINISTRADORA CÓDIGO	ADMINISTRADORA NOMBRE	No. COTIZANTES	COTIZACIÓN	APORTES VOLUNTARIOS EMPLEADOR	APORTES VOLUNTARIOS COTIZANTE	FSP SOLIDARIDAD	FSP SUBSISTENCIA	MORA COTIZACIÓN	MORA FSP	TOTALES APORTES	TOTALES MORA	TOTALES VALOR PAGADO
25-14	25-14 COLPENSIONES	1	$ 227.200	$ 0	$ 0	$ 0	$ 0	$ 0	$ 0	$ 227.200	$ 0	$ 227.200
SUBTOTALES:										**$ 227.200**	**$ 0**	**$ 227.200**

TOTAL APORTES A SALUD

ADMINISTRADORA CÓDIGO	ADMINISTRADORA NOMBRE	No. COTIZANTES	INCAPACIDAD POR ENFERMEDAD NÚMERO AUTORIZACIÓN	INCAPACIDAD POR ENFERMEDAD VALOR	LICENCIA MATERNIDAD NÚMERO AUTORIZACIÓN	LICENCIA MATERNIDAD VALOR	SALDO A FAVOR PLANILLA	SALDO A FAVOR VALOR	LIQUIDACIÓN COTIZACIÓN	LIQUIDACIÓN UPC	MORA COTIZACIÓN	MORA UPC	TOTALES APORTES	TOTALES MORA	TOTALES DESCUENTO	TOTALES VALOR PAGADO
EPS002	EPS002-SALUD TOTAL	1		$ 0		$ 0		$ 0	$ 177.500	$ 0	$ 0	$ 0	$ 177.500	$ 0	$ 0	$ 177.500
SUBTOTALES:													**$ 177.500**	**$ 0**	**$ 0**	**$ 177.500**

TOTAL APORTES A RIESGOS PROFESIONALES

ADMINISTRADORA CÓDIGO	ADMINISTRADORA NOMBRE	No. COTIZANTES	INCAPACIDAD IRP NÚMERO AUTORIZACIÓN	INCAPACIDAD IRP VALOR	PAGO A OTROS RIESGOS	SALDO A FAVOR PLANILLA	SALDO A FAVOR VALOR	LIQUIDACIÓN COTIZACIÓN	TOTALES APORTES	TOTALES MORA	TOTALES DESCUENTO	TOTALES VALOR PAGADO
14-23	14-23-POSITIVA COMPAÑIA DE SEGUROS S.A.	1		$ 0	$ 0		$ 0	$ 7.500	$ 7.500	$ 0	$ 0	$ 7.500
SUBTOTALES:									**$ 7.500**	**$ 0**	**$ 0**	**$ 7.500**

LIQUIDACIÓN DETALLADA APORTES

DATOS DEL COTIZANTE

Nº	IDENTIFICACIÓN	NOMBRES	TIPO COTIZANTE	SUBTIPO COTIZANTE	SALARIO BÁSICO	SAL INTEGRAL	COLOMBIANO	EXTRANJERO	REFORMA TRIBUTARIA
1	CC 75105514	CADENA SANCHEZ ANDRES JULIAN	INDEPENDIENTE CONTRATO PRESTACIÓN DE SERVICIOS		$ 1.420.000				NO

NOVEDADES

Nº	ING	RET	TDE	TAE	TDP	TAP	COR	VSP	VST	SLN	COM	IGE	LMA	VAC	AVP	VCT	IRP
1																	

SEGURIDAD SOCIAL — PENSIÓN

Nº	ADMIN	DIAS COT	IBC	COTIZACIÓN	FSP SUBSISTENCIA	FSP SOLIDARIDAD	APORTES VOLUNTARIOS EMPLEADOR	APORTES VOLUNTARIOS EMPLEADO	INDICADOR TARIFA ESPECIAL	TOTAL APORTE
1	25-14 COLPENSIONES	30	$ 1.420.000	$ 227.200	$ 0	$ 0	$ 0	$ 0	Normal	$ 227.200

SEGURIDAD SOCIAL — SALUD

Nº	ADMIN	DIAS COT	IBC	COTIZACIÓN	Vr UPC	TOTAL APORTE
1	EPS002-SALUD TOTAL	30	$ 1.420.000	$ 177.500	$ 0	$ 177.500

SEGURIDAD SOCIAL — ARP

Nº	ADMIN	DIAS COT	IBC	CENTRO DE TRABAJO	TOTAL APORTE
1	14-23-POSITIVA COMPAÑIA DE SEGUROS S.A.	30	$ 1.420.000	75105514	$ 7.500

PARAFISCALES

Nº	DIAS COT	IBC	CCF ADMIN	CCF TOTAL APORTE	SENA TOTAL APORTE	ICBF TOTAL APORTE	ESAP TOTAL APORTE	MINEDU TOTAL APORTE
1		$ 0		$ 0	$ 0	$ 0	$ 0	$ 0

TOTAL	$ 412.200

Planilla Pagada

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

CONTRATO No. CO1.PCCNTR.805306 del 04 de febrero de 2019

NOMBRE DEL CONTRATISTA: ANDRÉS JULIAN CADENA SANCHEZ

IDENTIFICACION DEL CONTRATISTA: Cedula de Ciudadanía No. 75.105.514 expedida en Manizales

OBJETO DEL CONTRATO Prestar los servicios personales de carácter temporal para impartir formación titulada, complementaria y virtual en la red de Informática, Diseño y Desarrollo de Software en el Centro Industrial de Mantenimiento Integral, vigencia 2019.

OBLIGACIONES DEL CONTRATISTA:

- Planear y diseñar las guías de aprendizaje, instrumentos de evaluación y material didáctico para el desarrollo de los proyectos de formación.

- Orientar, desarrollar y apoyar procesos de aprendizaje en cualquiera de las estrategias de respuesta institucional para los diferentes grupos poblacionales objeto de Formación Profesional Integral.

- Orientar formación profesional integral y participar en proyectos de investigación aplicada.

- Evaluar el proceso de aprendizaje, diligenciando oportunamente los formatos correspondientes el juicio de evaluación correspondiente a los diferentes resultados de aprendizaje.

- Reportar en el Sistema SOFIA PLUS en un plazo máximo de tres días, todas las actividades de acuerdo con los procesos que son de su responsabilidad, garantizando la calidad de la información y su coherencia con el proceso formativo.

- Dar cumplimiento estricto a los Manuales del Sistema Gestión de Calidad y demás normas que regulan la Formación Profesional Integral en el SENA.

- Participar en procesos de promoción de los programas de Formación Profesional Integral, servicios y actividades de divulgación tecnológica programados por el CIMI.

- Participar en las labores de montaje y puesta en marcha de equipos y maquinaria utilizados en la Formación Profesional Integral.

- Coadyuvar en el proceso de ingreso e inducción de aprendices a los Programas de Formación Titulada.

- Participar, en caso de ser requerido en el diseño, revisión o actualización de estructuras curriculares.

- 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.

- Participar en reuniones y/o transferencias técnicas y/o pedagógicas.

- Realizar la evaluación y el seguimiento a aprendices en etapa productiva y el acompañamiento a los mismos en cualquiera de las demás alternativas estipuladas para la etapa productiva, en caso de que el Centro de Formación lo requiera.

- Impartir formación titulada y complementaria en modalidad presencial y/o virtual, y en esta última modalidad dar cumplimiento al manual que orienta el desempeño del instructor en ambientes virtuales de aprendizaje.

- Realizar autoevaluación de los programas de formación que imparte, con el fin de mantener el registro calificado.

- Participar en las actividades de capacitación y/o auditoría para el Sistema Integrado de Gestión del SENA que acuerden las partes.

- Aplicar al proceso de certificación de las normas de competencia "ORIENTAR FORMACIÓN PRESENCIAL DE ACUERDO CON PROCEDIMIENTO TÉCNICO Y NORMATIVO" y aportar el respectivo certificado aprobado, al informe de ejecución contractual, con plazo máximo correspondiente a julio 31 de 2019.

- 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 – GFPI-G-014 Versión 02.

- Participar en las actividades de inducción y reinducción que sean requeridas por el centro de formación.

- Apoyar cuando será requerido por la entidad, los procesos de investigación, desarrollo tecnológico e innovación, cooperación técnica nacional e internacional en los que el Centro participe, dentro y fuera del país.

- Realizar técnicamente cuando sea requerido por la Entidad, la identificación, estructuración y definición de las especificaciones técnicas de los bienes y servicios necesarios para el cumplimiento de la misión institucional y apoyar la planeación de los procesos contractuales de la Entidad.

- Realizar cuando sea requerido por la Entidad la verificación y evaluación técnica o económica de las propuestas que se reciban dentro de los procesos de contratación de la Entidad.

- 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.

- Atender oportunamente los requerimientos que haga el supervisor del contrato y presentar informes mensuales de la ejecución del contrato.

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

PLAZO DE EJECUCIÓN: Inicial 314 (días) Adición: 0 (días)

Ejecutado: *314* (días)

FECHA DE INICIACIÓN CONTRATO: 05 de febrero de 2019

FECHA DE TERMINACIÓN DEL CONTRATO: 20 de diciembre de 2019

VIGENCIA DEL CONTRATO: Desde: 05 de febrero de 2019

Hasta: 20 de abril de 2020 (Póliza de Cumplimiento)

VALOR DEL CONTRATO: SON: (TREINTA Y SIETE MILLONES CIENTO CINCUENTA Y SEIS MIL SEISCIENTOS SESENTA Y SIETE PESOS ($37.156.667)

SUPERVISOR: CARLOS ARTURO NUÑEZ BOHORQUEZ

IDENTIFICACION DEL SUPERVISOR: 13.954.452

OBSERVACIÓN: Terminación del Contrato por cumplimiento de objeto y plazo.

SUSPENSIONES Y AMPLIACIONES DE SUSPENSIÓN: SI __ NO (X)

ACTAS No.	TIEMPO	CAUSALES
N.A	N.A	N.A

BALANCE FINANCIERO:

Valor total del contrato	$37.156.667
Valor Ejecutado	$37.156.667
Saldo de pendiente de cancelar al contratista	$ 000
Saldo a liberar	$ 000

PRODUCTOS O ACTIVIDADES EJECUTADAS

FEBRERO

Diseño y recopilación de material de apoyo para el desarrollo de la formación.

Impartir formación Profesional Fichas 1749045 - 1616457 Tecnología en animación 3D.

Impartir formación virtual Fichas 1565424 - 1565425 - 1749953 - 1565426 - 1667835 Producción de Multimedia

Se elaboró el informe solicitado por el supervisor de contrato sobre la ejecución mensual correspondiente al mes de Febrero.

Se adiciona la planilla número 4260051267 correspondiente al mes de Enero.

MARZO

Diseño y recopilación de material de apoyo para el desarrollo de la formación.

Impartir formación Profesional Fichas 1749045 - 1616457 Tecnología en animación 3D.

Impartir formación virtual Fichas 1565424 - 1565425 - 1749953 - 1565426 - 1667835 Producción de Multimedia

Se elaboró el informe solicitado por el supervisor de contrato sobre la ejecución mensual correspondiente al mes de Marzo.

Se adiciona la planilla número 4263283312 correspondiente al mes de Febrero.

ABRIL

Diseño y recopilación de material de apoyo para el desarrollo de la formación.

Impartir formación Profesional Fichas 1749045 - 1616457 Tecnología en animación 3D.

Impartir formación virtual Fichas 1565424 - 1565425 - 1749953 - 1565426 - 1667835 Producción de Multimedia.

Se elaboró el informe solicitado por el supervisor de contrato sobre la ejecución mensual correspondiente al mes de Abril.

Se adiciona la planilla número 4270276526 correspondiente al mes de Marzo.

Se adiciona planilla 4276560439 con valor adicional al mes de Marzo.

MAYO

Diseño y recopilación de material de apoyo para el desarrollo de la formación.

Impartir formación Profesional Fichas 1749045 - 1616457 Tecnología en animación 3D.

Impartir formación Profesional Fichas 1834858 - 1750378 Tecnología en Desarrollo Videojuegos 3D.

Impartir formación virtual Fichas 1565424 - 1565425 - 1749953 - 1565426 - 1667835 Producción de Multimedia.

Se elaboró el informe solicitado por el supervisor de contrato sobre la ejecución mensual correspondiente al mes de Mayo.

Se adiciona la planilla número 4280304358 correspondiente al mes de Abril.

JUNIO

Diseño y recopilación de material de apoyo para el desarrollo de la formación.

Impartir formación Profesional Fichas 1749045 - 1616457 Tecnología en animación 3D.

Impartir formación Profesional Fichas 1834858 - 1750378 Tecnología en Desarrollo Videojuegos 3D.

Impartir formación Profesional Fichas 1892181 Análisis y desarrollo de sistemas de información.

Impartir formación virtual Fichas 1749953 - 1667835 - 1881702 Producción de Multimedia.

Se elaboró el informe solicitado por el supervisor de contrato sobre la ejecución mensual correspondiente al mes de Junio.

Se adiciona la planilla número 4280368208 correspondiente al mes de Mayo.

JULIO

Diseño y recopilación de material de apoyo para el desarrollo de la formación.

Impartir formación Profesional Fichas 1749045 - 1616457 Tecnología en animación 3D.

Impartir formación Profesional Fichas 1750378 Tecnología en Desarrollo Videojuegos 3D.

Impartir formación Profesional Fichas 1892181 Análisis y desarrollo de sistemas de información.

Impartir formación virtual Fichas 1749953 Producción de Multimedia.

Se elaboró el informe solicitado por el supervisor de contrato sobre la ejecución mensual correspondiente al mes de Julio.

Se adiciona la planilla número 4285526091 correspondiente al mes de Julio.

AGOSTO

Diseño y recopilación de material de apoyo para el desarrollo de la formación.

Impartir formación Profesional Fichas 1749045 - 1616457 Tecnología en animación 3D.

Impartir formación Profesional Fichas 1750378 Tecnología en Desarrollo Videojuegos 3D.

Impartir formación Profesional Fichas 1892181 Análisis y desarrollo de sistemas de información.

Impartir formación virtual Fichas 1749953 Producción de Multimedia.

Participación XVI Feria de Emprendimiento - Creando Futuro, Exposición Trabajos de Animación 3D - Ficha 1616457.

Se elaboró el informe solicitado por el supervisor de contrato sobre la ejecución mensual correspondiente al mes de Agosto.

Se adiciona la planilla número 4222275348 correspondiente al mes de Julio.

SEPTIEMBRE

Diseño y recopilación de material de apoyo para el desarrollo de la formación.

Impartir formación Profesional Fichas 1749045 - 1616457 Tecnología en animación 3D.

Impartir formación Profesional Fichas 1750378 Tecnología en Desarrollo Videojuegos 3D.

Impartir formación Profesional Fichas 1892181 Análisis y desarrollo de sistemas de información.

Impartir formación virtual Fichas 1749953 - 1881702 - 1667835 Producción de Multimedia.

Se elaboró el informe solicitado por el supervisor de contrato sobre la ejecución mensual correspondiente al mes de Septiembre.

Se adiciona la planilla número 4293462521 correspondiente al mes de Agosto.

OCTUBRE

Diseño y recopilación de material de apoyo para el desarrollo de la formación.

Impartir formación Profesional Fichas 1749045 - 1962423 - 1616457 Tecnología en animación 3D.

Impartir formación Profesional Fichas 1750378 Tecnología en Desarrollo Videojuegos 3D.

Impartir formación Profesional Fichas 1892181 Análisis y desarrollo de sistemas de información.

Acompañamiento de aprendices al evento Senasoft 2019 - Participación en charlas

Se elaboró el informe solicitado por el supervisor de contrato sobre la ejecución mensual correspondiente al mes de Octubre.

Se adiciona la planilla número 4297312966 correspondiente al mes de Septiembre.

NOVIEMBRE

Diseño y recopilación de material de apoyo para el desarrollo de la formación.

Impartir formación Profesional Fichas 1749045 - 1962423 Tecnología en animación 3D.

Impartir formación Profesional Fichas 1750378 Tecnología en Desarrollo Videojuegos 3D.

Impartir formación Profesional Fichas 1892181 Análisis y desarrollo de sistemas de información.

Se elaboró el informe solicitado por el supervisor de contrato sobre la ejecución mensual correspondiente al mes de Noviembre.

Se adiciona la planilla número 4304797620 correspondiente al mes de Octubre.

DICIEMBRE

Diseño y recopilación de material de apoyo para el desarrollo de la formación.

Impartir formación Profesional Fichas 1749045 - 1962423 Tecnología en animación 3D.

Impartir formación Profesional Fichas 1750378 Tecnología en Desarrollo Videojuegos 3D.

Impartir formación Profesional Fichas 1892181 Análisis y desarrollo de sistemas de información.

Se elaboró el informe solicitado por el supervisor de contrato sobre la ejecución mensual correspondiente al mes de Diciembre.

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

OBSERVACIONES DE LA SUPERVISIÓN SOBRE LOS PRODUCTOS O ACTIVIDADES EJECUTADAS

Cumplió con el objeto y las obligaciones establecidas en el contrato suscrito para la vigencia 2019.

SANCIONES: SI___ NO (X)

CUMPLIMIENTO FRENTE A LA OBLIGACIÓN A LA SEGURIDAD SOCIAL: SI (X) NO__

GRADO DE SATISFACCIÓN: EXCELENTE__ BUENO__ REGULAR__ INSUFICIENTE__

Atentamente,

CARLOS ARTURO NUÑEZ BOHORQUEZ
C.C 13.954.452