PROCESO GESTIÓN DEL TALENTO HUMANO

FORMATO INFORME MENSUAL EJECUCIÓN CONTRACTUAL

Girón, 20 de Abril de 2020

Señor
HÉCTOR VECINO RUEDA
SUPERVISOR(A) CONTRATO No. **CO1.PCCNTR.1320415**
Cargo del supervisor Coordinador académico
Centro Industrial de Mantenimiento Integral
Ciudad

Asunto: Informe mensual de ejecución contractual Mes 04 del año 2020

Referencia: No. CO1.PCCNTR.1320415 del año 2020

ADRIANA CAROLINA MANTILLA RINCÓN, identificada con la cédula de ciudadanía **No. 1.143.369.873** de **CARTAGENA**, en mi calidad de Contratista del SENA – Centro Industrial de Manteniento Integral**, 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: Se fija como valor total para el contrato la suma de TREINTA MILLONES SEICIENTOS CUARENTA MIL PESOS M/CE **($36.740.000).** Esta suma será pagada por el SENA al contratista de la siguiente manera: a) un primer pago proporcional a los días ejecutados durante el mes de enero 2020; b) un (9) pagos por el mes de febrero a octubre de 2020, por valor de TRES MILLONES SEICIENTOS SETENTA Y CUATRO MIL PESOS M/CTE **($3.674.000)**, y c) un pago final proporcional correspondiente a los días ejecutados durante el mes de noviembre de 2020. Los honorarios serán pagados por el SENA al contratista de acuerdo con el cronograma definido por la Dirección Administrativa y Financiera de la Dirección General, en la cuenta de ahorros No. 08599816781 de BANCOLOMBIA, cuyo titular es el (la) Contratista.

Plazo: Diéz (10**)** meses, sin exceder del 16 de diciembre de 2020, contando a partir del cumplimiento de los resquisitos de perfeccionamiento y ejecución.

OBJETO:
Prestar los servicios profesionales de carácter temporal para impartir formación titulada, complementaria y virtual en la Redes de Conocimiento de Informática, Diseño y Desarrollo de Software, Área Temática de Contenidos Digitales y Artes Gráficas, Área Temática de Diseño Gráfico en el Centro Industrial de Mantenimiento Integral, vigencia 2020.

CLÁUSULA

No	Obligaciones	Acciones realizadas	Evidencias
1.	Participar en la planeación de los procesos formativos de acuerdo con los lineamientos institucionales, para el área temática del objeto contractual.	Diseñar guías "introducción a la ilustración análoga" correspondiente a las Fichas 1962423 2026884 1749045 de la Tecnología en animación 3D, 1834858 2067067 de la Tecnología en desarrollo de videojuegos y 1801587, 1962383 ADSI Diseñar cronograma de trabajo durante la contingencia covid-19	Se adjunta del drive: (Evidencias a presentar: Soportes de Guías, Instrumentos de Evaluación y demás (Digital Drive cuentas CIMI- Compartido) https://drive.google.com/drive/folders/1xYOejdtB4dcAaOJt9DfrOCJj-ZYl8bPW?usp=sharing EXCEL - Seguimiento planes de formación: https://docs.google.com/spreadsheets/d/1fWf7DUb_zSrDG2E6igITeKvA73ogq-9v/edit#gid=1161556051 PLANEACIÓN DE FORMACIÓN ACTIVIDADES CONTIGENCIA MARZO 2020 con el equipo de teleinformática Acta subida a Google drive: https://drive.google.com/open?id=11m8zIcXokVmDCUmRwel54wdaFKQR_RCH
2.	Participar cuando el centro de formación lo requiera, en jornadas de diseño y desarrollo curricular de programas de Formación	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.

	Profesional Integral, conforme a las necesidades nacionales y a los lineamientos institucionales requeridos para el área temática objeto del contrato.		
3.	Evaluar los aprendizajes previos correspondientes a las fichas asignadas, de acuerdo con los procedimientos, plazos y herramientas tecnológicas que la entidad defina.	Evaluar las competencias o resultados correspondiente a las Fichas 1749045 de la Tecnología en animación 3D, 1750378 de la Tecnología en desarrollo de videojuegos	Evidencias: Reporte de Evaluación de Sofía Plus https://drive.google.com/open?id=1geoAELdzVc15hq7O2blMCrmd8uByaHB-
4.	Ejecutar la formación profesional integral de acuerdo con el currículo, desarrollo curricular y proyecto formativo de los programas del área temática objeto del contrato.	Ejecutar Proceso de Formación Titulada correspondiente a las Fichas 1962423 2026884 1749045 de la Tecnología en animación 3D, 1834858 2067067 de la Tecnología en desarrollo de videojuegos y 1801587, 1962383 ADSI	**Evidencias de trabajo con estudiantes:** https://drive.google.com/drive/folders/1KHlpg8pumhHyYoW3Ak-iIDGT10Vc9St7?usp=sharing **EXCEL - Seguimiento planes de formación:** https://docs.google.com/spreadsheets/d/1fWf7DUb_zSrDG2E6igITeKvA73ogq-9v/edit#gid=1161556051
5.	Aplicar según la modalidad, estrategias de enseñanza, aprendizaje, seguimiento y evaluación de acuerdo a los lineamientos pedagógicos y metodológicos de la entidad.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
6-	Participar cuando el centro de formación lo requiera, en proyectos de investigación técnica y/o pedagógica para fortalecer el proceso de formación del área temática objeto del contrato.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
7.	Emitir juicio valorativo sobre el nivel de cumplimiento de los resultados de aprendizajes de las competencias del programa, adquiridos por los aprendices en el desarrollo de su formación, aplicando los procedimientos, plazos y herramientas tecnológicas que la entidad defina.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
8.	Entregar los soportes del procedimiento de Ingreso de aprendices al programa de formación tales como: Ficha de matrícula; fotocopia del documento de identidad, y/o requisitos definidos en el diseño curricular, cuando ejecute formación complementaria.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
9.	Registrar, verificar y hacer seguimiento oportuno en el sistema de información que la entidad defina para la Gestión de la Formación Profesional Integral mediante las siguientes actividades: a). Verificando que la totalidad de los aprendices seleccionados y matriculados queden en ese estado. b). Registrando juicios evaluativos del reconocimiento de aprendizajes previos, los juicios evaluativos, rutas de aprendizaje, para los beneficiarios nuevos, reintegrados o trasladados. e). Comunicando al Coordinador Académico oportunamente anomalías, inconsistencias, novedades de aprendices y hallazgos en el registro de la información.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
10.	Participar cuando el centro lo requiera en el proceso de selección, diseño de talleres e instrumentos que alimenten los bancos de pruebas para la selección de aprendices.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
11.	Aplicar y hacer cumplir el reglamento del aprendiz, así como el manual de convivencia del Centro de Formación.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
12.	Apoyar procesos de Registro calificado para los programas en nivel tecnólogo del área temática objeto del presente contrato, cuando el centro lo requiera.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
13.	Acatar los lineamientos del Sistema Integrado de Gestión y el Sistema de Seguridad de Salud en el Trabajo, asistir a las convocatorias que el centro programa	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
14.	Apoyar al centro de formación cuando este lo requiera, en la promoción del portafolio de servicios.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.

15.	Realizar seguimiento en la etapa productiva a los a los aprendices que le sean asignados, cuando el centro de formación lo requiera.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
16.	Responder por los bienes y elementos puestos a su disposición para el cumplimiento del objeto del contrato y una vez finalizado, quedar a paz y salvo con el Almacén	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
17.	Aplicar al proceso de certificación de la norma de competencia "ORIENTAR PROCESOS FORMATIVOS CON BASJE EN LOS PLANES DE FORMACIÓN CONCERTADOS, o la actualización. "ORIENTAR FORMACIÓN PRESENCIAL DE ACUERDO CON PROCEDIMIENTO TÉCNICO Y NORMATIVO" o en su defecto deberá aplicar al proceso de certificación de la norma y aportar el respectivo certificado de aprobación o la evidencia de la inscripción efectiva a mismo, al informe de ejecución contractual, con plazo máximo a julio 31 de 2020	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
19.	Acompañar a los aprendices a las actividades que se encuentren planeadas por el equipo de Bienestar al aprendiz.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
20.	Apoyar y acompañar los procesos de autoevaluación de programas de formación en nivel tecnólogo del Centro de Formación.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
21.	Participar en las labores de montaje y puesta en marcha de equipos y maquinaria utilizados en la formación profesional integral.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
22.	Asitir y participar activamente en las reuniones programadas por la(s) red(es) de conocimiento propias del centro de formación a las cuales sea invitado.	Reunión "REUNIÓN REDES LOGÍSTICA, TELEINFORMÁTICA Y TELECOMUNICACIONES CON LA SUBDIRECTORA DE CENTRO"	Evidencia: Se adjunta del drive: https://drive.google.com/open?id=1qSKD-z0DyblCUX-XgxJg8bDsnrQMqxF8
23.	Participar en reuniones y/o transferencias técnicas y/o pedagógicas.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
24.	Ejecutar la formación profesional integral en los diferentes niveles y modalidades (titulada, complementaria y virtual) que programe el Centro de Formación.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
25.	Utilizar el LMS Institucional como apoyo a la formación en cualquiera de las estrategias institucionales.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
26.	Cumplir con los lineamientos de orientación del desempeño del instructor en ambientes virtuales de aprendizaje, de acuerdo a lo establecido en el aplicativo compromlSO - Guía Orientación Formación ambientes virtuales de aprendizaje (Aplica para instructores que apoyan formación virtual).	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
27.	Parcipar en las actividades de inducción y reinducción que sean requeridas por el centro de formación.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
28.	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.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
29.	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 HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
30.	Realizar cuando sea requerido por la Entidad la verificación y evaluación técnica o económica de las propuestas que se reciban	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.

	dentro de los procesos de contratación de la Entidad.		
31.	En aplicación de la Ley 1474 de 2011, realizar cuando sea requerido por la entidad el apoyo a la Supervisión de los contratos que celebre el SENA, de acuerdo con el Manual de Supervisión del SENA vigente.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
32.	Atender oportunamente los requerimientos que haga el supervisor del contrato y presentar informes mensuales de la ejecución del contrato.	Entrega del informe mesual de ejecución. Horas aplicadas a la formación	GTH_F_062_V06 correspondiente al mes de abril, Registro de Horas Aplicadas a la formación agregadas al drive Digital Drive cuentas CIMI- Compartido, INSTRUCTORES en la carpeta de GC gestión contractual ABRIL 2020) https://drive.google.com/drive/folders/1xYOejdtB4dcAaOJt9DfrOCJj-ZYl8bPW?usp=sharing
33.	Las demás necesarias para el cabal cumplimiento del objeto contractual.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.

A continuación relaciono los desplazamientos que realicé previo a la presentación de este informe. Una vez finalizado cada desplazamiento presenté al ordenador del gasto el informe en el Formato Informe Legalización Desplazamiento Contratista GTH-F-087, en el que se describieron las actividades desarrolladas y los resultados de cada desplazamiento. Cada informe cuenta con el visto bueno del Supervisor.
Se lista a continuación el soporte de la legalización de los desplazamientos realizados, los cuales forman parte integral del presente informe de ejecución contractual.

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

Nota 1: *Por cada desplazamiento que haya realizado el contratista, adjuntará el respectivo informe que la soporte. En caso de haber realizado el desplazamiento en fecha posterior a la presentación del informe de ejecución contractual, deberá reportarlo en el siguiente informe de ejecución contractual.*

Para el trámite de la cuenta me permito adjuntar: Documentos enunciados como evidencias del cumplimiento de las obligaciones contractuales y los desplazamientos realizados y el No. de la planilla **41511028, MI PLANILLA, MES DE MARZO 2020**. (Decreto Ley 2106 de 2019 – " *Decreto Ley Antitrámites*")

Evidencias en (4) folios

Cordialmente,

_____
ADRIANA CAROLINA MANTILLA RINCÓN
Contratista
C.C. No. 1.143.369.873

Recibí a satisfacción:

_____
HÉCTOR VECINO RUEDA
SUPERVISOR(A) CONTRATO No. CO1.PCCNTR.1320415
Cargo del supervisor: Coordinador académico

SEGUIMIENTO PLANES DE FORMACIÓN CONTINGENCIA COVID-19
CENTRO INDUSTRIAL DE MANTENIMIENTO INTEGRAL

Fecha	Coordinador	Instructor	Red	# ficha	Nombre programa de formación	Actividades realizadas	Metodología de trabajo	Herramienta	Evidencia	Aprendices participantes	
Fecha de la ejecución	Nombre del coordinador	Nombre del instructor	Red a la que pertenece	número de ficha	nombre del programa de formación	Mencione las actividades propuestas para realizar en el día	Describa la metodología de trabajo utilizada	Mencione las herraminetas utilizadas para adelantar la gestión de las actividades realizadas en el día	Mencionarlas evidencias generadas y link donde se pueden verificar (La información de esta columna aplica sólo si se generaron evidencias en este día)	Número Aprendices activos en la ficha	Mencione la cantidad de aprendices que participaron en las actividades propuestas en este día
ABRIL 02	Hector vecino	Adriana Mantilla rincón	Tele informática	2026884	**Animación 3D**	Introducción al dibujo anatómico - Dibujo de elementos anatómicos del rostro	A los estudiantes se conectaron a zoom, donde vimos Técnicas de ilustración anatómica - Bocas y expresiones fáciles haciendo uso de lápiz y papel. Se subieron las evidencias a google drive.	zoom, google drive	**evidencias estudiantes:** https://drive.google.com/drive/folders/1WmvlONRfbyXPJf8YHSlY-I9RmLqvHb3H?usp=sharing **Evidencias docente:** https://drive.google.com/open?id=116RiQ_xbl8sQpvRlYJQiY7kqeQ4dG6w0	24	18
ABRIL 03	Hector vecino	Adriana Mantilla rincón	Tele informática	1962423	**Animación 3D**	Introducción y desarrollo de arte digital - ADOBE PHOTOSHOP concept art	Herramientas de transformación de recortes en photoshop, se aprueban bocetos de las bestias y se inicia con el proceso creativo.	zoom, google drive	**evidencias estudiantes:** https://drive.google.com/open?id=1cRHu3uuoTVQCMo36QmXXD2is82J1XH91 **Evidencias docente:** https://drive.google.com/file/d/1toa5V8VDiIUTZ9aweJuROGAvQpo3nO8u/view?usp=sharing	19	17
ABRIL 03	Hector vecino	Adriana Mantilla rincón	Tele informática	2026884	**Animación 3D**	Introducción al dibujo anatómico - Dibujo de elementos anatómicos del rostro	A los estudiantes se conectaron a zoom, donde vimos Técnicas de ilustración anatómica - Narices y orejas haciendo uso de lápiz y papel. Se subieron las evidencias a google drive.	zoom, google drive	**evidencias estudiantes:** https://drive.google.com/drive/folders/11zWXIaOiP4zl9bNH09-j1KCjD92mTM2j?usp=sharing **Evidencias docente:** https://drive.google.com/drive/folders/1IyTUyEyEu2BfXNyoRRIKkuAkhOBFzuzb?usp=sharing	24	18
ABRIL 06	Hector Vecino	Adriana Mantilla	Tele informática	1801587	**Análisis y desarrollo de sistemas de**	Diseño vectorial - código postscript	ADOBE ILLUSTRATOR como herramienta para el desarrollo de una interfaz gráfica.	Jornada recuperada el SABADO 29 de febrero.	https://docs.google.com/spreadsheets/d/1hBmlUGorBRY_xR3tPLXckiCDFuQeDFjK_kyzV04uWeI/edit?usp=sharing	12	9
ABRIL 07	Hector vecino	Adriana Mantilla rincón	Tele informática	1834858	**videojuegos**	desarrollo de interfaz de juego de mesa para app movil	Inicia actividad "desarrollo de una interfaz gráfica de juego de mesa para APP MOVIL"	Jornada recuperada el SABADO 7 de Marzo	https://docs.google.com/spreadsheets/d/1hBmlUGorBRY_xR3tPLXckiCDFuQeDFjK_kyzV04uWeI/edit?usp=sharing	11	9
ABRIL 08	Hector vecino	Adriana Mantilla rincón	Tele informática	1749045	**Animación 3D**	Arte digital - ADOBE PHOTOSHOP	Primera clase de Uso de color y tablas gráficas para diseño de personajes en photoshop	Jornada recuperada el SABADO 14 de Marzo	https://docs.google.com/spreadsheets/d/1hBmlUGorBRY_xR3tPLXckiCDFuQeDFjK_kyzV04uWeI/edit?usp=sharing	16	14
ABRIL 13	Hector Vecino	Adriana Mantilla	Tele informática	1801587	**Análisis y desarrollo de sistemas de información**	Introducción al diseño web - adobe illustrator	Iniciaremos el diseño de una página web. Para esto los aprendices deberán realizar un diseño vectorial basado en una imagen ya existente para evaluar cualquier falencia en el usod el programa antes de iniciar con el desarrollo de un diseño propio.	zoom, google drive	**evidencias estudiante:** https://drive.google.com/drive/folders/1rTjHcuVY2mw13s_d30M_JdH9bBjltS6U	12	10
ABRIL 14	Hector vecino	Adriana Mantilla rincón	Tele informática	1834858	**videojuegos**	realizár una ilustración 2D digital haciendo uso de la herramienta de pincel y mascara de recorte en photoshop	A los estudiantes se les envía un correo con una lista de tareas, en ese correo tienen un videotutorial pregrabado con el tema de formación. los estudiantes tienen hasta el dia sabado para subir la evidencia del trabajo debido a las limitaciones de la conexión a internet.	zoom, YOUTUBE, google drive	**evidencia estudiante:** https://drive.google.com/drive/folders/1vBGz6YGMEmgFFkwJ4lY9_lvK9IDlY-4R?usp=sharing **evidencia docente:** https://youtu.be/UVOA2JxOTJc	11	10

ABRIL 14	Hector Vecino	Adriana Mantilla	Tele informática	1962383	**Análisis y desarrollo de sistemas de información**	Bienvenida a clase de Diseño de interfaz	primera clase con este grupo, se compartirán los contenidos programáticos y guías de aprendizaje del primer trimestre. Los estudiantes deben realizar un trabajo de diagnóstico a mano alzada en casa con lápiz y papel	zoom, google drive	**evidencias estudiante:** https://drive.google.com/drive/folders/1T1-uLRm_vBOcBi8NdRoD1Ys_7-DfTusg?usp=sharing **evidencias docente:** https://drive.google.com/drive/folders/1c5qKLi_vU8iQKC7mvD5Gs1IHq31wEpWy?usp=sharing	15	13
ABRIL 15	Hector vecino	Adriana Mantilla rincón	Tele informática	2067067	**videojuegos**	Bienvenida a clase de ilustración	primera clase con este grupo, se compartirán los contenidos programáticos y guías de aprendizaje del primer trimestre. Los estudiantes deben realizar un trabajo de diagnóstico a mano alzada en casa con lápiz y papel	zoom, google drive	**evidencias estudiante:** https://drive.google.com/open?id=13EgxgtqcMyYcVWgv28r0Om2VN3og_u6N **evidencias docente:** https://drive.google.com/open?id=1wE8F5RL_TgCl-0-1vyH4_tpn4Ra7FNA8	25	20
ABRIL 16	Hector vecino	Adriana Mantilla rincón	Tele informática	2026884	**Animación 3D**	Introducción al dibujo anatómico - Dibujo de elementos anatómicos del rostro	Construcción de un rostro humando, veremos 3 procedimientos por los cuales podremos construir un rostro proporcionado en papel.	zoom, google drive	**evidencias estudiante:** https://drive.google.com/open?id=1NarYcyHEpqUbqoZK-EwlsC0SdpreiTiA **evidencias docente:** https://drive.google.com/open?id=1oe-w5EdL0BLgK5LA4cyoA1Un8scb2Vv8	24	18
ABRIL 17	Hector vecino	Adriana Mantilla rincón	Tele informática	1962423	**Animación 3D**	Introducción y desarrollo de arte digital - ADOBE PHOTOSHOP concept art	Los estudiantes deben presentar adelantos de el diseño de su criatura "BESTIARIO" utilizando las herramientas de deformación vistas en clase. tambien iniciaremos un repaso por las herramientas de fusión de imagen en photoshop.	zoom, google drive	**evidencias docente:** https://drive.google.com/drive/folders/1dv795-POUyfMoTwePU4FL8XjnpgvkMdC?usp=sharing	19	10
ABRIL 17	Hector vecino	Adriana Mantilla rincón	Tele informática	2026884	**Animación 3D**	Introducción al dibujo anatómico - Dibujo de elementos anatómicos del rostro	Expresiones del rostro, definición de la anatomía en diferentes edades. cómo dar caraterización a un personaje	zoom, google drive	**evidencias docente:** https://drive.google.com/drive/folders/141qL796aAtf3vhwgDQ20XtH8Ccc0V7i5?usp=sharing	24	20
ABRIL 20	Hector Vecino	Adriana Mantilla	Tele informática	1801587	**Análisis y desarrollo de sistemas de información**	Introducción al diseño web - adobe illustrator	Iniciaremos el diseño de una página web. Para esto los aprendices deberán realizar la siguiente investigación: Seleccionar un tema de gusto propio y traer una propuesta de contenido para la página (imágenes texto e idea de diagramación) En clase: revisaremos diferentes estrategias para la creación de un wideframe efectivo	zoom, google drive	**evidencias estudiante:** https://drive.google.com/drive/folders/1OswGv6f_Dvd5Uvo7Ih2Dkm9dvSkBlJtv?usp=sharing **evidencias docente:** https://drive.google.com/open?id=1z_mPZo_bVfJbqsEzK9NUD821NE4Z1xug	12	11
ABRIL 21	Hector vecino	Adriana Mantilla rincón	Tele informática	1834858	**videojuegos**	realizár una ilustración 2D digital haciendo uso de la herramienta de pincel y mascara de recorte en photoshop	A los estudiantes se les envía un correo con una lista de tareas, en ese correo tienen un videotutorial pregrabado con el tema de formación.	zoom, google drive		11	
ABRIL 21	Hector Vecino	Adriana Mantilla	Tele informática	1962383	**Análisis y desarrollo de sistemas de información**	Bienvenida a clase de diseño de interfaz	Introducción al uso de adobe ilustrator haciendo uso de la herramienta pluma - teoría sobre UX y UI	zoom, google drive		15	
ABRIL 22	Hector vecino	Adriana Mantilla rincón	Tele informática	2067067	**videojuegos**	Evolución del arte en los videojuegos	veremos cómo la evolución del arte digital a ayudado a revolucionar la industria de los videojuegos. Los estudiantes deberán realizar una línea del tiempo en PowerPoint o en cualquier programa de su preferencia donde señalen los momentos importantes de la historia del arte digital para videojuegos y presentarlo en clase.	zoom, google drive		25	
ABRIL 23	Hector vecino	Adriana Mantilla rincón	Tele informática	2026884	**Animación 3D**	Dibujo anatómico - Cuerpo humano, huesos y músculos del cuerpo	Dibujo de anatomía general, cómo se construye un cuerpo humano. figura estática	zoom, google drive		24	

ABRIL 24	Hector vecino	Adriana Mantilla rincón	Tele informática	1962423	**Animación 3D**	Introducción y desarrollo de arte digital - ADOBE PHOTOSHOP concept art	diseño de texturizado para imagen 3d haciendo uso de colores complementarios.	zoom, google drive		19	
ABRIL 24	Hector vecino	Adriana Mantilla rincón	Tele informática	2026884	**Animación 3D**	Dibujo anatómico - Cuerpo humano, huesos y músculos del cuerpo	Dibujo de anatomía - manos pies y extremidades, herramientas para practicar dibujo de manera eficiente dándole personalidad nuestros personajes.	zoom, google drive		24	
abril 27	Hector Vecino	Adriana Mantilla	Tele informática	1801587	**Análisis y desarrollo de sistemas de información**	Introducción al diseño web - adobe illustrator	deacuerdo a los WIDEFRAMES desarrollados en la sesión pasada iniciar el proceso de gráfica. para esto harémos un repaso de varias herramientas que nos brinda illustrator tales como : Mascara de recorte, Linea vectorial, paleta de color y edición de parrafos.	zoom, google drive		12	
abril 28	Hector vecino	Adriana Mantilla rincón	Tele informática	1834858	**videojuegos**	realizár una ilustración 2D digital haciendo uso de la herramienta de pincel y mascara de recorte en photoshop	A los estudiantes se les envía un correo con una lista de tareas, en ese correo tienen un videotutorial pregrabado con el tema de formación. los estudiantes tienen hasta el dia sabado para subir la evidencia del trabajo debido a las limitaciones de la conexión a internet.	zoom, google drive		11	
abril 28	Hector Vecino	Adriana Mantilla	Tele informática	1962383	**Análisis y desarrollo de sistemas de información**	Bienvenida a clase de diseño de interfaz	DISEÑO DE EXPERIENCIA - teoría sobre UX y UI, contenido teórico, los estudiantes propondrar una experiencia para mejorar la interacción de una página web.	zoom, google drive		15	
abril 29	Hector vecino	Adriana Mantilla rincón	Tele informática	2067067	**videojuegos**	leyes de la figura y forma - gestalt	conoceremos la teoría de Gestalt de figura y forma, una	zoom, google drive		25	
ABRIL 23	Hector vecino	Adriana Mantilla rincón	Tele informática	2026884	**Animación 3D**	Dibujo anatómico - Cuerpo humano, huesos y músculos del cuerpo	Dibujo de anatomía general, cómo se construye un cuerpo humano. figura en movimiento	zoom, google drive		24	

TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: ADRIANA CAROLINA MANTILLA RINCON

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO INDUSTRIAL DE MANTENIMIENTO INTEGRAL

FECHA INICIAL: 01/04/2020 00:00:00

FECHA FINAL: 30/04/2020 23:59:59

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

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.
- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: GENERAR EL RENDER DE ACUERDO CON EL IMPACTO VISUAL A LOGRAR.
- 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.
- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.
- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 18,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 1801587 - ANALISIS Y DESARROLLO DE SISTEMAS DE INFORMACION

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

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: CONSTRUIR EL SISTEMA QUE CUMPLA CON LOS REQUISITOS DE LA SOLUCIÓN INFORMÁTICA.
- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DISEÑAR EL SISTEMA DE ACUERDO CON LOS REQUISITOS DEL CLIENTE.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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

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

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: ESPECIFICAR LOS REQUISITOS NECESARIOS PARA DESARROLLAR EL SISTEMA DE INFORMACION DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.
- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: IMPLANTAR LA SOLUCIÓN QUE CUMPLA CON LOS REQUISITOS PARA SU OPERACIÓN.
- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: PARTICIPAR EN EL PROCESO DE NEGOCIACIÓN DE TECNOLOGÍA INFORMÁTICA PARA PERMITIR LA IMPLEMENTACIÓN DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN.
- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL.
- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 24,00

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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

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

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 24,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2026884 - 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.

• 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.

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

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

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 32,80

FICHA DE APRENDIZAJE: 1962383 - ANALISIS Y DESARROLLO DE SISTEMAS DE INFORMACION

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

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: APLICAR BUENAS PRÁCTICAS DE CALIDAD EN EL PROCESO DE DESARROLLO DE SOFTWARE, DE ACUERDO CON EL REFERENTE ADOPTADO EN LA EMPRESA.

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

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: CONSTRUIR EL SISTEMA QUE CUMPLA CON LOS REQUISITOS DE LA SOLUCIÓN INFORMÁTICA.

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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

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

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: ESPECIFICAR LOS REQUISITOS NECESARIOS PARA DESARROLLAR EL SISTEMA DE INFORMACION DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: IMPLANTAR LA SOLUCIÓN QUE CUMPLA CON LOS REQUISITOS PARA SU OPERACIÓN.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: PARTICIPAR EN EL PROCESO DE NEGOCIACIÓN DE TECNOLOGÍA INFORMÁTICA PARA PERMITIR LA IMPLEMENTACIÓN DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN.

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

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

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 17,80

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS: 116,60

EVENTOS DE DIVULGACIÓN TECNOLÓGICA - EDT´s

FICHA	FECHA INICIO	FECHA FINAL	EVENTO	HORAS

TOTAL TIEMPO EDT´s: 0,00

ACTIVIDADES ADICIONALES

FECHA INICIAL	FECHA FINAL	ACTIVIDAD	HORAS

TOTAL ACTIVIDADES ADICIONALES: 0,00

INSTRUCTOR: ADRIANA CAROLINA MANTILLA RINCON

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO INDUSTRIAL DE MANTENIMIENTO INTEGRAL

INFORME DE EJECUCIÓN PLAN ACADÉMICO DE CONTINGENCIA

1. **GRUPOS ATENDIDOS ENTRE EL 1RO al 30 DE ABRIL DE 2020**

Durante la contingencia se atendieron las siguientes fichas:

Asignatura dictada	Programa de formación	Número de ficha
Diseño de Interfaz	Análisis y desarrollo de sistemas de información	1801587, 1962383
Ilustración	Desarrollo de videojuegos	1834858, 2067067
Ilustración	Animación 3D	1749045, 1962423, 2026884

2. **ANÁLISIS DE MI ACCIÓN PEDAGÓGICA**

¿Qué hice?	¿Qué resultados alcancé?	¿Qué dificultades se presentaron?
Planificación de actividades: Haciendo uso de los formatos entregados por la coordinación académica se desarrolló el cronograma de trabajo para usar del **1ro al 30 de ABRIL**	Se subieron satisfactoriamente las evidencias de esta programación al Google drive.	Adaptación a la metodología de reportes digitales, mucho más eficientes para la cuenta de cobro, pero de igual manera toman mucho tiempo en hacer y coordinar.
Emails para cada una de las sesiones de clase: En estos emails se detalla el contenido a dictar en la sesión, los enlaces de apoyo, se les indica a los estudiantes donde deben subir las evidencias y se les deja el enlace a la sesión de zoom programada para la fecha de la clase.	Los estudiantes aprecian el contenido adicional. El Enviar previamente este correo a los estudiantes, ahorra preguntas redundantes por parte de los aprendices.	El correo debe enviarse con al menos 2 días de anticipación para que los estudiantes puedan revisar el contenido antes de la sesión. Si se envía el día anterior, algunos estudiantes no lo alcanzan a revisar y por lo tanto no se dan por enterados de qué vamos a hablar en la clase.
Video conferencias: Son correspondientes al horario de clase. En ellas se compartió el contenido previsto para cada clase y se abrió el espacio para el debate de los temas con los estudiantes.	El espacio para preguntas resulta fundamental, pues el aprendiz puede conocer de primera mano las soluciones de distintos problemas, que descritas vía correo sería mucho más tedioso de explicar	Ninguna, la asistencia mejoró a estas sesiones y las clases de graban y se suben al drive para enviárselas posteriormente a los estudiantes.
Videotutoriales subidos a YouTube: Estas son tutorías pregrabadas de menor duración que las video conferencias. estas se les envían 2 días antes de la clase vía email y el estudiante tiene un espacio para hacer preguntas y respuestas haciendo uso de la videoconferencia.	Los trabajos entregados por los estudiantes son más detallados cuando se les envía un videotutorial. El hecho de que estén subidos en youtube los motiva a buscar contenido similar. Varios estudiantes me compartieron contenido publicado en otros canales de youtube con temáticas	Editar los videos hace que para los estudiantes sea más fácil asimilar la información pero esto toma mucho tiempo de edición por mi parte. Np lo puedo hacer con todos los contenidos.

	similares a las que hacemos en clase. A los estudiantes les gustó mucho el estilo dinámico y relativamente informal de los videos, lo reciben de mejor manera por el uso de un lenguaje a su nivel, sin perder la altura académica.	
Cargue de evidencias en Google drive: A cada grupo se le asigna una carpeta, dentro de esta tendrán un folder correspondiente a la fecha de cada clase, ahí se suben las evidencias por fechas.	Los voceros de grupo se encargaron de que los grupos subieran las evidencias en el menor tiempo posible.	Algunos estudiantes desean tener su propia carpeta de evidencias y no compartir propiamente en la carpeta designada. En algunos casos, Por problemas de calidad en la conexión a internet no pueden acceder al Google drive y envían las evidencias por correo.
Se crean grupos de WhatsApp para la asignatura por cada ficha, esto para apoyar la comunicación vía correo ya que los estudiantes, en general si cuentan con el servicio de internet en su teléfono celular	Logramos coordinar de una manera más efectiva y oportuna la revisión de las indicaciones enviadas por email.	Debido a la naturaleza y connotación relativamente informal que el servicio de Whatsapp como red social ha alcanzado entre los jóvenes, los grupos creados no alcanzan un nivel muy alto de formalidad en la conversación , y por momentos no se convierten en un grupo de esparcimiento

3. TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN UTILIZADAS

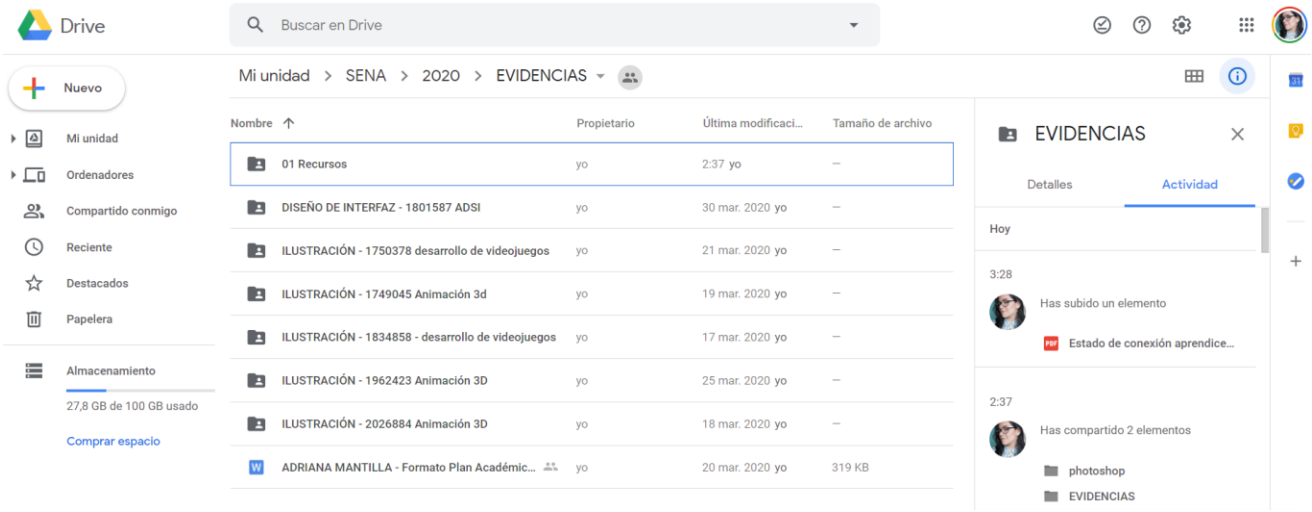
- Video conferencia vía ZOOM y Google Hangout.
- Emails.
- Google drive para el cargue de evidencias
- Youtube, para subir contenido de video de fácil acceso para todos los estudiantes
- Whatsapp groups.

4. EVIDENCIAS DE TRABAJO

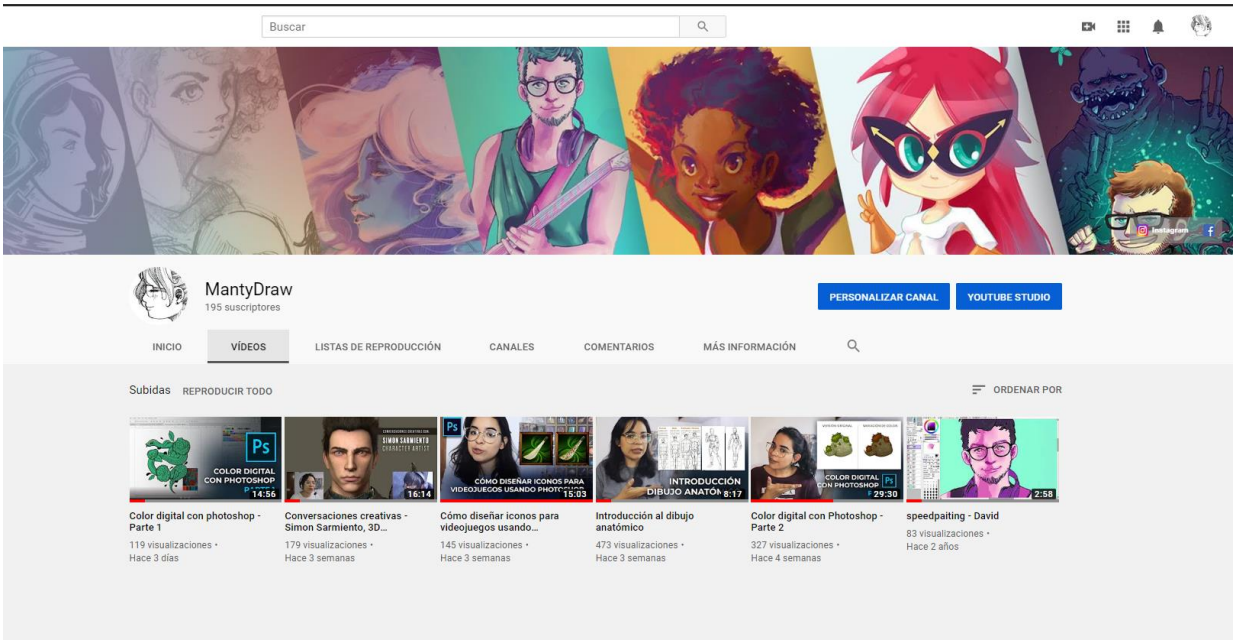
Encuestas de conectividad de aprendices.
https://drive.google.com/file/d/1EZJVBKBKAPYri6jV85u03FYpGy05BRtL/view?usp=sharing

Informe de actividad.
https://drive.google.com/drive/folders/1-Fopj7dhZX2l7pCwRvJDZqZCspOGqdgD?usp=sharing

Evidencias cargadas a Google drive:
Evidencias de clase y trabajos subidos por estudiantes del 16 al 31 de marzo:
https://drive.google.com/drive/folders/1KHlpg8pumhHyYoW3Ak-iIDGT10Vc9St7?usp=sharing

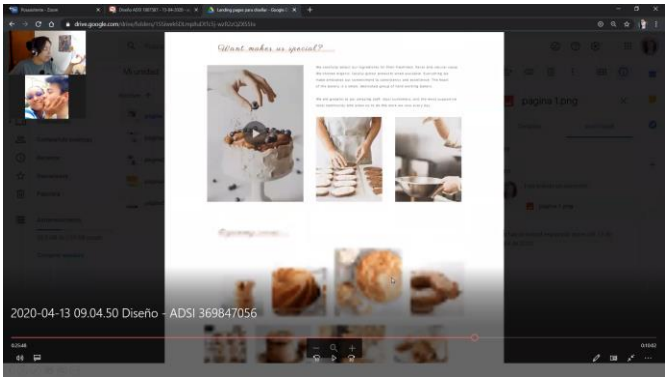


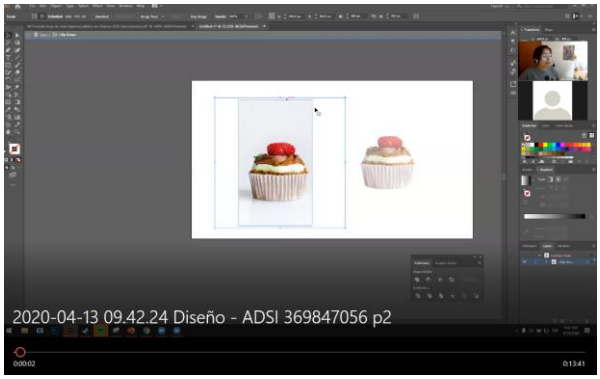
Canal de youtube:
Video tutoriales subidos a los estudiantes
https://www.youtube.com/channel/UCOxPalyfim33eUur7yt73FQ



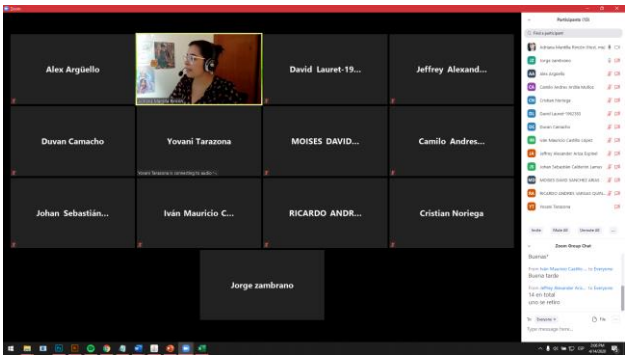
Capturas de pantalla:

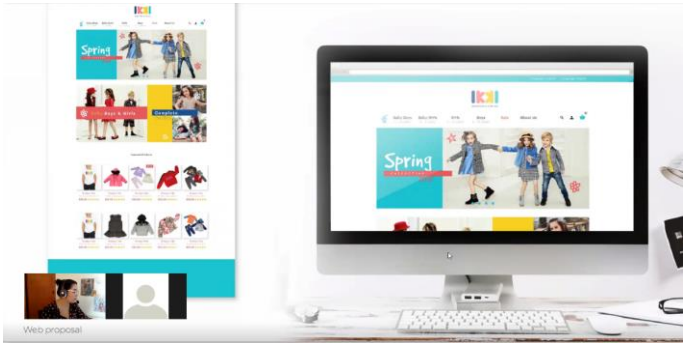
ADSI -1801587



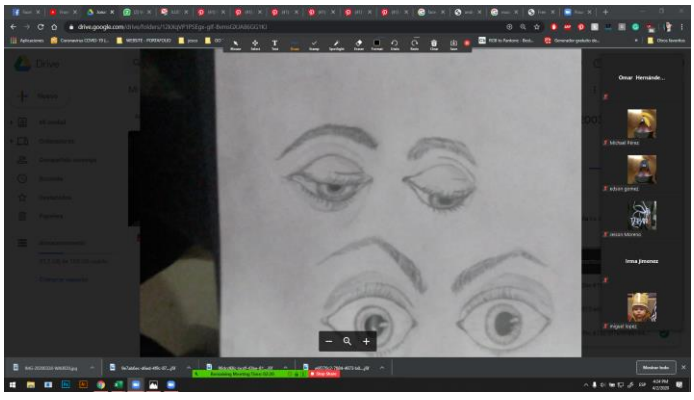


ADSI – 1962383





Animación 3d – 2026884



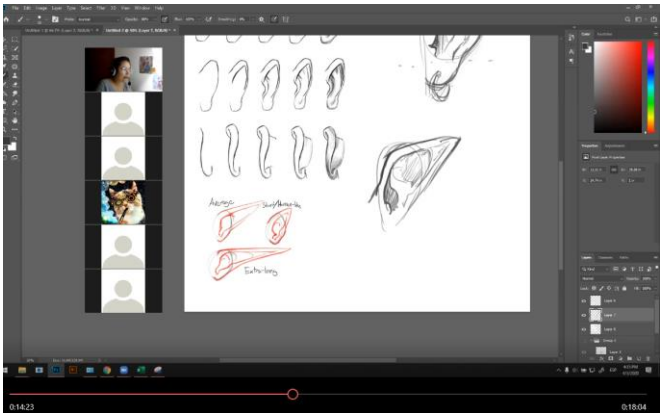


ILUSTRACIÓN - clase 16-04-2020 Recibidos × Fichas/2026884 - ANIMACIÓN 3D ×

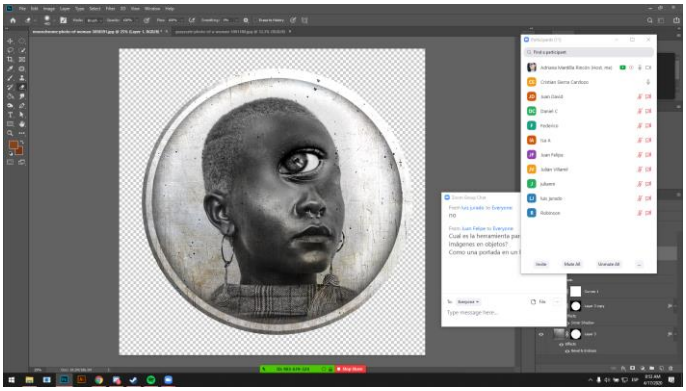
Adriana Mantilla Rincón <adrianamantillarincon@gmail.com> jue., 16 abr. 10:10 (hace 1 día)
para Dina, jonathanardila2702, maribelalbao-1973, miguelopez812, jorge_carreno12, Kevin, ander12353, edith, edson, esparzana7890, ANCAR, paula, irmitajimenez, angelsjuradoc, lafontrecords,

Buen día aprendices.

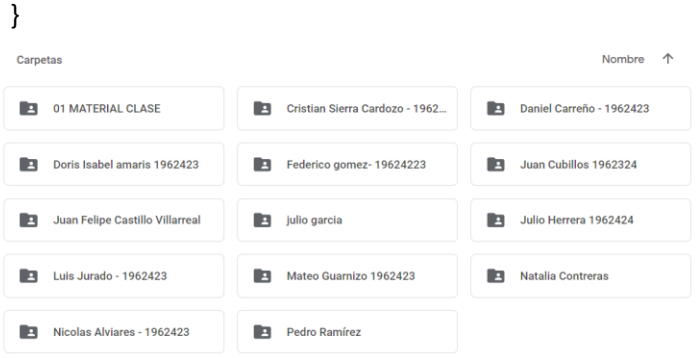
Bienvenidos después de un merecido descanso 😉
El día de hoy nos veremos en **ZOOM a las 2:00pm** https://us04web.zoom.us/j/429567533 ID de reunión: 429 567 533

Retomamos el tema de anatomía humana, hoy viendo cómo se construyen los rostros de una manera más distribuida 👍

Animación 3d – 1962423



}

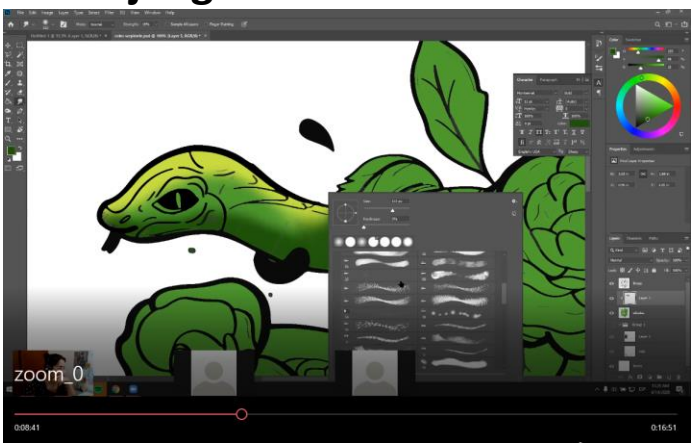


Animación 3d – 1749045

(clase de semana santa recuperada en marzo)

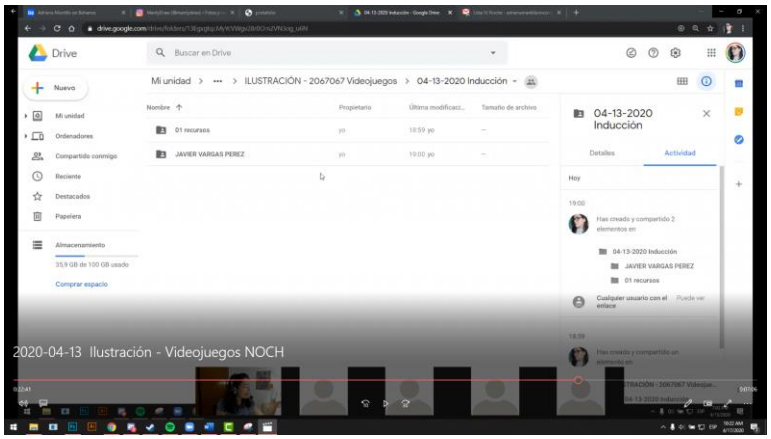


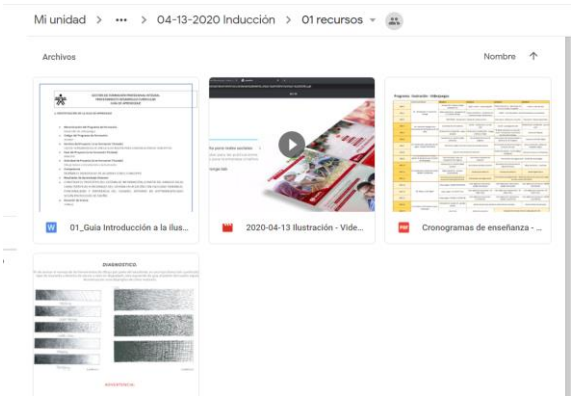
Video juegos – 1834858





Video juegos –2067067





5. REFLEXIONES Y COMPROMISOS

Este mes se hizo más evidente la falta de herramientas tecnológicas a medida que nos vamos adentrando más en los temas de la ilustración digital, tengo varios estudiantes desmotivados por la falta de herramientas para trabajar.

Particularmente una charla con el estudiante de videojuegos Harol Villa quien me comentaba que pensaba en desertar pero que le dolía mucho porque ya va en la mitad de la etapa de aprendizaje, me hizo reflexionar mucho acerca de como nosotros somos una influencia sobre estos chicos, una influencia que debe ser lo más positiva posible

Creo que nuestra mayor responsabilidad nos obliga a asegurarnos de que los aprendices sigan avivando la llama de la curiosidad, la cual es un elemento indispensable para cultivar la disciplina de estudiar en casa y seguir realizando un acompañamiento constante desde la distancia, pues no todo son tareas: los videos, las películas, los libros pueden ser herramientas ideales para la trasmisión del conocimiento en el caso específico del diseño y la ilustración.