

TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: GIOVANNY RAMIREZ BUSTAMANTE

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DE TECNOLOGÍA DE LA MANUFACTURA

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

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

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

FICHA 1834514 - ANIMACION 3D
DE APRENDIZAJE:

- **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

COMPONER EL ESCENARIO CON LOS MODELOS CREADOS Y DEFINIDOS POR EL STORY BOARD.

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 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

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 :	6,00
-------------------------------	------

FICHA 1800902 - ANIMACION DIGITAL
DE APRENDIZAJE:

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: ELABORAR EL ANIMATIC SEGÚN EL STORY BOARD.

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: PLANEAR LA PUESTA EN ESCENA Y ANIMACIÓN SEGÚN EL ANIMATIC.
- 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 ANIMACIÓN PARA EFECTOS SEGÚN ANIMATIC

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ADAPTAR LA ANIMACIÓN DEL EFECTO SEGÚN LOS MOVIMIENTOS DE CÁMARA EN EL ANIMATIC CUMPLIENDO CON LAS INDICACIONES DEL SUPERVISOR DE ÁREA.

AJUSTAR LA ANIMACIÓN TENIENDO EN CUENTA LAS SUGERENCIAS DADAS

INTERPRETAR LAS CARACTERÍSTICAS FÍSICAS DE LAS REFERENCIAS SELECCIONADAS SEGÚN INDICACIONES DEL SUPERVISOR DE ÁREA.

PROPONER LA ANIMACIÓN DEL EFECTO SEGÚN CRITERIO DEL ANIMADOR

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: REALIZAR LA ANIMACIÓN DEL PERSONAJE SEGÚN LA PLANEACIÓN DE LA ESCENA.
- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 12,00

- **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

COMPONER EL ESCENARIO CON LOS MODELOS CREADOS Y DEFINIDOS POR EL STORY BOARD.

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 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

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 : 41,90

FICHA 2056796 - ANIMACION 3D
DE APRENDIZAJE:

- 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

COMPONER EL ESCENARIO CON LOS MODELOS CREADOS Y DEFINIDOS POR EL STORY BOARD.

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 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

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 : 6,00

FICHA 2027825 - ANIMACION 3D
DE APRENDIZAJE:

- **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

COMPONER EL ESCENARIO CON LOS MODELOS CREADOS Y DEFINIDOS POR EL STORY BOARD.

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 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

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 : 35,90

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS: 101,80

EVENTOS DE DIVULGACIÓN TECNOLÓGICA - EDT's

FICHA	FECHA INICIO	FECHA FINAL	EVENTO	HORAS
TOTAL TIEMPO EDT's:				0,00

ACTIVIDADES ADICIONALES

FECHA INICIAL	FECHA FINAL	ACTIVIDAD	HORAS
01/04/2020	30/04/2020	OTROS	24,00
01/04/2020	30/04/2020	PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN	35,00
TOTAL ACTIVIDADES ADICIONALES:			59,00

INSTRUCTOR: GIOVANNY RAMIREZ BUSTAMANTE

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DE TECNOLOGÍA DE LA MANUFACTURA