**PROCESO GESTIÓN DEL TALENTO HUMANO**

**FORMATO INFORME MENSUAL EJECUCIÓN CONTRACTUAL**

Bucaramanga, 20 de Mayo de 2020

Señor
**HECTOR VECINO**
SUPERVISOR(A) CONTRATO No. **CO1.PCCNTR.1319737**
Cargo del supervisor Coordinador Academico
Centro Industrial de Mantenimiento Integral
Ciudad

**Asunto:** Informe mensual de ejecución contractual Mes 05 del año 2020

**Referencia:** No. CO1.PCCNTR.1319737 del año 2020

**ANDRES JULIAN CADENA SANCHEZ,** identificada con la cédula de ciudadanía **No. 75105514** de **Manizales**, en mi calidad de Contratista del SENA – Centro Industrial de Manteniento Integral, como Instructor del área de Industrias Creativas, 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 contrao la suma de TREINTA Y OCHO MILLONES QUIENTOS SETENTA Y SIETE MIL PESOS M/CE **($38.577.000).** Esta suma será pagada por el SENA al contratista de la siguiente manera: a) un primer pago correspondiente al mes de enero de 2020 por valor de DOCIENTOS CUARENTA Y CUATRO MIL NOVECIENTOS TREINTA TRES M/CTE **($244.933**); B) Diez (10) pago iguales por los meses de febrero a diciembre de 2020, por valor de TRES MILLONES SEISCIENTOS SETENTA Y CUATRO MIL PESOS M/CTE (**$3.674.000**). C) Un pago final proporcinal correspondiente a los días ejecutados en el mes de Diciembre de 2020 por valor de UN MILLON QUINIENTOS NOVENTA Y DOS MIL SESENTA Y SIETE PESOS M/CTE **($1.592.067**).

**Plazo: Diez (10) meses y Quince (15) días**, sin exceder del 16 de diciembre de 2020, contado a partir del cumplimiento de los requisitos de perfeccionamiento y ejecución.

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

**CLÁUSULA** (No. de cláusula donde se encuentren las obligaciones del contratista)

| 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. | Creacion de videotutoriales, sesiones en linea para el proceso de formación virtual de las fichas de Tecnologia en Animacion 3D Fichas 1962423 – 2026884. Tecnología de Videojuegos Fichas 1834858 – 2067067. Tecnologia en ADSI Ficha 1892181 - 2060245. Tecnologia en Produccion Multimedia 1881702 - 2104896 - 2104897 - 2104898 | Se adjunta al drive:<br>Soporte de sesiones virtuales, talleres en pdf, presentaciones, video tutoriales y demas.<br><br>Carpeta GOOGLE Drive cuentas CIMI – compratida (Mayo/Evidencias)<br>https://drive.google.com/open?id=1DGYqzN4pB4ex-QDBh38sdlT1f7-CWtRo |
| 2. | Participar cuando el centro de formación lo requiera, en jornadas de diseño y desarrollo curricular de programas de Formación Profesional Integral, conforme a las necesidades nacionales y a los lineamientos institucionales requeridos para el área temática objeto del contrato. | NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES | N.A. |
| 3. | Evaluar los aprendizajes previos correspondientes a las fichas asignadas, de acuerdo con los procedimientos, plazos y herramientas tecnológicas que la entidad defina. | NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES | N.A. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 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 en los programas:<br>**Tecnologia en Animacion 3D**<br>**Fichas 1962423 – 2026884**<br>Competencia:MODELAR LOS ELEMENTOS QUE HACEN PARTE DE LA IMAGEN DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.<br>Resultado de aprendizaje: ALISTAR SOFTWARE Y PERIFÉRICOS REQUERIDOS PARA LA CAPTURA Y MODELADO DE IMÁGENES.<br>- CONSTRUIR LOS ELEMENTOS REQUERIDOS EN EL DESARROLLO DE LA ESCENOGRAFÍA, APLICANDO SOFTWARE RELACIONADO CON LA REPRESENTACIÓN GRÁFICA TRIDIMENSIONA.<br>**Actividad 1962423**: Modelado Alien (Rigging Controladores/Animacion – Texturizado – PostProduccion/Pases de render. SOFTWARE: Substance - Photoshop - 3Ds Max).<br>**Actividad 2026884**: Conceptos básicos de materiales, Concepcion de Ideas, Creacion de diálogos, Concepcion de Personajes, Preproduccion Corto.<br>**Tecnología de Videojuegos**<br>**Fichas 1834858 – 2067067.**<br>Competencia:DISEÑAR EL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL CONCEPTO.<br>Resultado de aprendizaje: DETERMINAR LAS CARACTERÍSTICAS DEL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL CONCEPTO. ELABORAR EL DOCUMENTO DE DISEÑO DEL VIDEOJUEGO, DE ACUERDO CON EL ALCANCE DEL VIDEOJUEGO.<br>**Actividad 1834858:** Creacion de personaje Cartoon (Blender: Texturizado/Escultura, Baking de materiales, Rigging/Morpher Controladores)<br>**Actividad 2067067:** Conceptos basicos de modelado (Creacion de solidos, manejo de formas), Modelado por medio de líneas, Modelado de objetos complejos, Conceptos de Creacion de Videojuegos.<br>**Tecnologia en ADSI**<br>**Ficha 1892181 - 2060245.**<br>Competencia:DISEÑAR EL SISTEMA DE ACUERDO CON LOS REQUISITOS DEL CLIENTE.<br>Resultado 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.<br>**Actividad 1862182:** Conceptos de arquitectura de Informacion. UI – UX, Diseño Digital.<br>**Actividad 2060245:** Fundamentos basicos de diseño (Marca personal). Creacion de Iconos. Documento de Diseño APP | Reporte Sofía Plus horas aplicadas a la formación proyectadas al mes de Mayo y eventos de formación del mes en curso (Formato Seguimiento formacion contingencia Mayo).<br><br>Carpeta GOOGLE Drive cuentas CIMI – compratida (Mayo/Formatos Adicionales) https://drive.google.com/open?id=1DGYqzN4pB4ex-QDBh38sdlT1f7-CWtRo |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 5. | Aplicar según la modalidad, estrategias de enseñanza, aprendizaje, seguimiento y evaluación de acuerdo a los lineamientos pedagógicos y metodológicos de la entidad. | Creacion de videotutoriales, sesiones en linea para el proceso de formación virtual de las fichas de Tecnologia en Animacion 3D Fichas 1962423 – 2026884. Tecnología de Videojuegos Fichas 1834858 – 2067067. Tecnologia en ADSI Ficha 1892181 - 2060245. Tecnologia en Produccion Multimedia 1881702 - 2104896 - 2104897 - 2104898 | Se adjunta al drive:<br>Soporte de sesiones virtuales, Juicios de valor por medio de classroom, talleres en pdf, video tutoriales y demas.<br><br>Carpeta GOOGLE Drive cuentas CIMI – compratida (Mayo/Evidencias)<br>https://drive.google.com/open?id=1DGYqzN4pB4ex-QDBh38sdlT1f7-CWtRo |
| 6- | 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. |
| 7. | 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. |
| 8. | 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. |
| 9. | 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. |
| 10. | 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. |
| 11. | Acatar los lineamientos del Sistema Integrado de Gestión y el Sistema de Seguridad de Salud en el trabajo y asistir a las convocatorias quel centro programe. | NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES | N.A. |
| 12. | 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. |
| 13. | Relzar 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. |
| 14. | 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 almacen | NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES | N.A. |
| 15 | Aplicar al proceso de certificación de la norma de competencia "ORIENTAR PROCESOS FORMATIVOS CON BAS EN LOS PLANES DE FORMACIÓN CONCERTADOS, o la actualización. "ORIENTtR FORMACIÓN PRESENCIAL DE ACUERDO CON PROCEDIMIENTO TÉCNICO Y NORMATIVO" o en su defecto beberá 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 1 julio 31 de 2020. | NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES | N.A. |
| 16 | Acompañar a los aprendices a las actividades que se encuentren planeadas por el equipo de Bienestar al Aprendíz. | NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES | N.A. |
| 17 | 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. |
| 18 | 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. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 19 | 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 HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES | N.A. |
| 20 | Parcipar en reuniones y/o transferencias técnicas y/o pedagógicas. | NO SE REALIZA ACTIVIDAD DURANTE EN EL MES DE ABRIL | N.A. |
| 21 | Ejecutar la formación profesional integral en los diferentes niveles y modalidades (titulada, complementaria y virtual) que programe el Centro de Formación. | Ejecutar Proceso de Formación Titulada en los programas:<br>**Tecnologia en Animacion 3D**<br>**Fichas 1962423 – 2026884**<br>Competencia:MODELAR LOS ELEMENTOS QUE HACEN PARTE DE LA IMAGEN DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.<br>Resultado de aprendizaje: ALISTAR SOFTWARE Y PERIFÉRICOS REQUERIDOS PARA LA CAPTURA Y MODELADO DE IMÁGENES.<br>- CONSTRUIR LOS ELEMENTOS REQUERIDOS EN EL DESARROLLO DE LA ESCENOGRAFÍA, APLICANDO SOFTWARE RELACIONADO CON LA REPRESENTACIÓN GRÁFICA TRIDIMENSIONA.<br>**Actividad 1962423**: Modelado Alien (Rigging Controladores/Animacion – Texturizado – PostProduccion/Pases de render. SOFTWARE: Substance - Photoshop - 3Ds Max).<br>**Actividad 2026884**: Conceptos básicos de materiales, Concepcion de Ideas, Creacion de diálogos, Concepcion de Personajes, Preproduccion Corto.<br>**Tecnología de Videojuegos**<br>**Fichas 1834858 – 2067067.**<br>Competencia:DISEÑAR EL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL CONCEPTO.<br>Resultado de aprendizaje: DETERMINAR LAS CARACTERÍSTICAS DEL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL CONCEPTO. ELABORAR EL DOCUMENTO DE DISEÑO DEL VIDEOJUEGO, DE ACUERDO CON EL ALCANCE DEL VIDEOJUEGO.<br>**Actividad 1834858:** Creacion de personaje Cartoon (Blender: Texturizado/Escultura, Baking de materiales, Rigging/Morpher Controladores)<br>**Actividad 2067067:** Conceptos basicos de modelado (Creacion de solidos, manejo de formas), Modelado por medio de líneas, Modelado de objetos complejos, Conceptos de Creacion de Videojuegos.<br>**Tecnologia en ADSI**<br>**Ficha 1892181 - 2060245.**<br>Competencia:DISEÑAR EL SISTEMA DE ACUERDO CON LOS REQUISITOS DEL CLIENTE.<br>Resultado 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.<br>**Actividad 1862182:** Conceptos de arquitectura de Informacion. UI – UX, Diseño Digital.<br>**Actividad 2060245:** Fundamentos basicos de diseño (Marca personal). Creacion de Iconos. Documento de Diseño APP | Reporte Sofía Plus horas aplicadas a la formación proyectadas al mes de Abril (Fisico) y eventos de formación del mes en curso (Formato Seguimiento formacion contingencia COVID19).<br><br>Carpeta GOOGLE Drive cuentas CIMI – compratida (Mayo/Evidencias) https://drive.google.com/open?id=1DGYqzN4pB4ex-QDBh38sdlT1f7-CWtRo |
| 22 | Utilizar el LMS Institucional como apoyo a la formación en cualquiera de las estrategias institucionales | Ejecutar formación titulada virtual ficha 1881702 - 2104896 - 2104897 – 2104898 | Evidencias: Sesiones guardadas en el espacio sesiones en línea de la ficha 1881702. Imagen evidencia de la ubicación y link. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | de Produccion Multimedia, sesiones virtuales via territorium. | Carpeta GOOGLE Drive cuentas CIMI – compratida (Mayo/Evidencias) https://drive.google.com/open?id=1DGYqzN4pB4ex-QDBh38sdlT1f7-CWtRo |
| 23 | Cumplir con los lineamientos de orientació n 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 REALIZA ACTIVIDAD DURANTE EN EL MES DE ABRIL | N.A. |
| 24 | Participar en las actividades de inducción y reinducción que sean requeridas por el centro de formación | NO SE REALIZA ACTIVIDAD DURANTE EN EL MES DE ABRIL | N.A. |
| 25 | 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 REALIZA ACTIVIDAD DURANTE EN EL MES DE ABRIL | N.A. |
| 26 | 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 REALIZA ACTIVIDAD DURANTE EN EL MES DE ABRIL | N.A. |
| 27 | 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. | NO SE REALIZA ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES | N.A. |
| 28 | 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 REALIZA ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES | N.A. |
| 29 | 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 Registro de Horas Aplicadas a la formación<br><br>Carpeta GOOGLE Drive cuentas CIMI – compratida (Mayo/Formatos Adicionales) https://drive.google.com/open?id=1C6KVRc0nPzOb2YcQliSKnYqcm7TBA8AN |
| 30 | Las demás necesarias para el cabal cumplimiento del objeto contractual. | Pago Seguridad Social, Pension | Carpeta GOOGLE Drive cuentas CIMI – compratida (Mayo/Formatos Adicionales) https://drive.google.com/open?id=1C6KVRc0nPzOb2YcQliSKnYqcm7TBA8AN |

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 7752670055 **mes de Abril**. (Decreto Ley 2106 de 2019 – " *Decreto Ley Antitrámites"*)

Evidencias en ( 05 ) folios

Cordialmente,

_____

**ANDRES JULIAN CADENA SANCHEZ**
**Contratista**
**C.C. No. 75105514 de Bucaramanga.**

Recibí a satisfacción:

_____

**HECTOR VECINO RUEDA**
**Supervisor Contrato CO1.PCCNTR.1319743 de 2020**
**Coordinador Academico**

| Coordinador | Red | # ficha | Nombre programa de formación | Actividades realizadas | Metodología de trabajo | Herramienta | Evidencia | Aprendices participantes |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Fecha | 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) | Mencione la cantidad de aprendices que participaron en las actividades propuestas en este día |
| 2-may | Software - Industrias Creativas | 2067067 | Tecnologia en Desarrollo de Videojuegos | Sesion Online por MEET de Google.<br>Desarrollo de conceptos basicos.<br>Proceso de desarrollo con las herramientas de BLENDER.<br>Preguntas a los participantes, desarrollo de proceso de acuerdo a sus propuestas.<br>Sesion preguntas y dudas.<br><br>Tema: Modelado de solidos - Edit Mode.<br>Software: BLENDER. | Desarrollo de conceptos y procesos tecnicos.<br>Demostracion de como desarrollar las actividades del taller.<br>Retroalimentacion por medio de sesion de preguntas y dudas. | https://meet.google.com/fea-gzxf-dnu | https://drive.google.com/open?id=1J6tKRIbZWuVx1nS0lFYErSs4i-iDg_IQ | 23 |
| 5-may | Software - Industrias Creativas | 2026884 | Tecnologia en Animacion 3D | Sesion Online por MEET de Google.<br>Desarrollo de conceptos basicos.<br>Proceso Tecnico en el Software 3Ds Max.<br>Ejercicio Practico identificando elementos y conceptos.<br>Presentacion de ejercicio ha realizar.<br>Sesion preguntas y dudas.<br>Tema: Conceptos Basicos sobre materiales.<br>Software: 3Ds Max. | Desarrollo de conceptos y procesos tecnicos.<br>Ejercicio practico identificando conceptos.<br>Retroalimentacion por medio de sesion de preguntas y dudas.<br>Taller practico para desarrollar extraclase para identificacion de materiales.<br>Cuestinoario sobre conceptos generales. | https://meet.google.com/bou-wxvk-cqp | https://drive.google.com/drive/folders/0B9uz9VOb-iqwflc3SVFoRXB2cEJlRlprY2JDV3VDZElrTmI0NUtPaFJCNzVzd2o0SHJrbG8?usp=sharing<br><br>Codigo Classroom: hp3tzsi | 17 |
| 5-may | Software - Industrias Creativas | 1892182 | Tecnologia en ADSI | Sesion Online por MEET de Google.<br>Charla magistral confrontando conceptos teoricos.<br>Espacio de dialogo sobre conceptos tecnicos.<br>Explicacion de conceptos tecnicos.<br>Socializacion de taller y actividad a entregar.<br><br>Tema: UI-UX, 8 Principios de la arquitectura de la Informacion | Dialogo acerca de procesos Tecnicos, con la participacion activa de los aprendices.<br>Desarrollo de conceptos teoricos, por medio de ejemplos de la web.<br>Sesion de preguntas y dudas. | https://meet.google.com/sjt-qfje-cpy | https://drive.google.com/open?id=0B9uz9VOb-iqwflkwT0tGSEh0bVdaVUtmYll1ZEF2RUQ1ZUJuRnBHRmx2eGdSNTVSUjlpbDg<br><br>Codigo Classroom: loyrwjf | 14 |
| 6-may | Software - Industrias Creativas | 1834858 | Tecnologia en Desarrollo de Videojuegos | Sesion Offline - Videotutoriales sobre procesos tecnicos.<br>Adicional se realizara una sesion de dudas y preguntas.<br><br>Tema: Texturizado y escultura en Blender<br>Software: BLENDER | Presentacion de procesos tecnicos, aplicados a procesos y al trabajo realizado en sesiones pasadas. | https://meet.google.com/uis-bddv-byx | https://drive.google.com/drive/folders/0B9uz9VOb-iqwfjZKSVdPNUxDRUZaRll3cWdZM0dmeVdVckZld2wxNWFkaEg4YTBTYVBRQU0?usp=sharing<br><br>Codigo Classroom: qpuy7ek | 9 |
| 7-may | Software - Industrias Creativas | 1962423 | Tecnologia en Animacion 3D | Sesion Online Plataforma MEET de Google.<br>Revision de temas y conceptos de clases anteriores.<br>Presentacion de conceptos generales sobre IK - FK.<br>Creacion de controladores generales.<br>Vinculacion y organizacion de elementos del rigging.<br>Conceptos basicos de animacion - aplicado al sistema de rigging.<br>Creacion, planificacion y manejo de Unwrap UVWs.<br><br>TEMA: Rigging - Controladores - Animacion - UnwrapsUVWs.<br>Software: 3Ds max | Desarrollo de conceptos y procesos tecnicos sobre controladores.<br>Proceso practico aplicando los procesos directamente en el flujo de trabajo.<br>Presentacion de conceptos aplicados sobre animacion.<br>Presentacion de conceptos tecnicos y manejo de modificador UnwrapUVWs.<br>Desarrollo de proceso en vivo paso a paso de todo el flujo de trabajo.<br>Sesion de preguntas a los aprendices. | https://meet.google.com/utg-iaxh-rhc | https://drive.google.com/drive/folders/0B9uz9VOb-iqwfjdZaE5YNWlQLUpVWm9Cd016aHNGZ3N1amZ5QTBuNUZKSDhJU2V5RVFzTkE?usp=sharing<br><br>Codigo Classroom: qka2gnp | 12 |
| 7-may | Software - Industrias Creativas | 2060245 | Tecnologia en ADSI | Tutoria virtual tomando 15 minutos para cada aprendiz.<br>Teniendo en cuenta entregas anteriores.<br>Sesion de preguntas.<br><br>Tema: Creacion de logo personal. | Presentacion de conceptos por parte de los aprendices.<br>Exposicion de cambios y arreglos.<br>Confrontacion por parte del aprendiz.<br>Dudas y preguntas. | https://meet.google.com/owj-fbgi-zon | https://drive.google.com/open?id=0B9uz9VOb-iqwflkwT0tGSEh0bVdaVUtmYll1ZEF2RUQ1ZUJuRnBHRmx2eGdSNTVSUjlpbDg<br><br>Codigo Classroom: b5gk6yk | 13 |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 9-may | Software - Industrias Creativas | 2067067 | Tecnologia en Desarrollo de Videojuegos | Sesion Online por MEET de Google.<br>Charla magistral sobre conceptos aplicados a la creacion devideojuegos.<br>Solucion de dudas presentadas por los parendices.<br>Presentacion del proceso para desarrollar el taller de modelado en BLENDER.<br>Sesion preguntas y dudas.<br><br>Tema: Teoria Proceso de los videojuegos.<br>PLanificacion del Modelado - Edit Mode.<br>Software: BLENDER. | Presentacion en diapositivas de los elementos teoricos.<br>Desarrollo de conceptos y procesos tecnicos.<br>Solucion de preguntas via chat.<br>Demostracion de como desarrollar las actividades del taller.<br>Retroalimentacion por medio de sesion de preguntas y dudas. | https://meet.google.com/fea-gzxf-dnu | https://drive.google.com/open?id=1J6tKRIbZWuVx1nS0lFYErSs4i-iDg_IQ | 23 |
| 12-may | Software - Industrias Creativas | 2026884 | Tecnologia en Animacion 3D | Visualización corto sobre animación.<br>Foro sobre creacion de ideas y valoracion de guion. | Presentacion material audiovisual.<br>Creacion de foro. | https://meet.google.com/bou-wxvk-cqp | https://drive.google.com/drive/folders/0B9uz9VOb-iqwflc3SVFoRXB2cEJlRlprY2JDV3VDZElrTmI0NUtPaFJCNzVzd2o0SHJrbG8?usp=sharing<br><br>Codigo Classroom: hp3tzsi | 17 |
| 12-may | Software - Industrias Creativas | 1892182 | Tecnologia en ADSI | Entrega Trabajo sobre Principios de Arquitectura de la información.<br>Presentación material audiovisual Abstract - Diseño Digital.<br>Realización de foro acerca de su pensamiento antes los conceptos presentados | Presentacion material audiovisual.<br>Creacion de foro. | https://meet.google.com/sjt-qfje-cpy | https://drive.google.com/open?id=0B9uz9VOb-iqwflkwT0tGSEh0bVdaVUtmYlI1ZEF2RUQ1ZUJuRnBHRmx2eGdSNTVSUjlpbDg<br><br>Codigo Classroom: loyrwjf | 14 |
| 13-may | Software - Industrias Creativas | 1834858 | Tecnologia en Desarrollo de Videojuegos | Sesion Online plataforma MEET de Google.<br>Flujo de trabajo texturizado - Escultura en Blender.<br>TEMA: Texturizado de personajes.<br>Software: Blender 3D - Substance Painter. | Presentacion de conceptos tecnicos sobre texturizado y escultura.<br>Aplicación de procesos de creacion en el software Blender.<br>Flujo de manejo de capas por medio de mapas de mezcla - MIX. | https://meet.google.com/uis-bddv-byx | https://drive.google.com/drive/folders/0B9uz9VOb-iqwfjZKSVdPNUxDRUZaRll3cWdZM0dmeVdVckZld2wxNWFkaEg4YTBTYVBRQU0?usp=sharing<br><br>Codigo Classroom: qpuy7ek | 9 |
| 14-may | Software - Industrias Creativas | 1962423 | Tecnologia en Animacion 3D | Sesion Online MEET.<br>Tipos de mapa y usos.<br>Presentacion flujo de trabajo 3Ds Max - Substance painter.<br>Exportacion de modelos y texturas.<br>Creacion de materiales.<br><br>Tema: Texturizado<br>Software: 3Ds Max - Photoshop - Substance. | Desarrollo de conceptos y procesos tecnicos Materiales y mapas.<br>Concepto basico de manejo de Substance Painter.<br>Proceso practico aplicando los procesos directamente en el flujo de trabajo.<br>Desarrollo de proceso en vivo paso a paso de todo el flujo de trabajo.<br>Exportacion del trabajo e implementacion en 3Ds max.<br>Sesion de preguntas a los aprendices. | https://meet.google.com/utg-iaxh-rhc | https://drive.google.com/drive/folders/0B9uz9VOb-iqwfjdZaE5YNWlQLUpVWm9Cd016aHNGZ3N1amZ5QTBuNUZKSDhJU2V5RVFzTkE?usp=sharing<br><br>Codigo Classroom: qka2gnp | 12 |
| 14-may | Software - Industrias Creativas | 2060245 | Tecnologia en ADSI | Sesion Online plataforma MEET de Google.<br>Creacion y planificacion de iconos. | Charla magistral sobre Iconografia y pictogramas. Presentación de trabajo a realizar | https://meet.google.com/owj-fbgi-zon | https://drive.google.com/open?id=0B9uz9VOb-iqwflkwT0tGSEh0bVdaVUtmYlI1ZEF2RUQ1ZUJuRnBHRmx2eGdSNTVSUjlpbDg<br><br>Codigo Classroom: b5gk6yk | 13 |
| 16-may | Software - Industrias Creativas | 2067067 | Tecnologia en Desarrollo de Videojuegos | Sesion Online por MEET de Google.<br>Charla magistral sobre conceptos aplicados a la creacion devideojuegos.<br>Solucion de dudas presentadas por los aprendices.<br>Presentacion del proceso para creacion y planificacion de modeladors complejos en BLENDER.<br>Sesion preguntas y dudas.<br><br>Tema: Modelado Objetos Complejos. Planificacion del Modelado - Edit Mode.<br>Software: BLENDER. | Presentacion en diapositivas de los elementos teoricos.<br>Desarrollo de conceptos y procesos tecnicos.<br>Solucion de preguntas via chat.<br>Demostracion de procesos tecnicos para modelado de figuras complejas.<br>Retroalimentacion por medio de sesion de preguntas y dudas. | https://meet.google.com/fea-gzxf-dnu | https://drive.google.com/open?id=1J6tKRIbZWuVx1nS0lFYErSs4i-iDg_IQ | 23 |
| 19-may | Software - Industrias Creativas | 2026884 | Tecnologia en Animacion 3D | Sesion online MEET.<br>Socializacion acerca del material audiovisual.<br>Debate acerca de respuesta del foro.<br>Charla magistral sobre concepcion de ideas - creacion de historias.<br>Presentacion taller sobre materiales - Explicacion de procesos creativos.<br>Sesion de dudas y preguntas. | Discusion general sobre el material audiovisual de la sesion anterior .<br>Presentacion en diapositivas de los elementos teoricos.<br>Espacio para dudas y preguntas.<br>Presentacion del taller acerca de creacion de materiales.<br>Explicacion de la metodologia para solucioinar las actividades.<br>Sesion de dudas y preguntas. | https://meet.google.com/bou-wxvk-cqp | https://drive.google.com/drive/folders/0B9uz9VOb-iqwflc3SVFoRXB2cEJlRlprY2JDV3VDZElrTmI0NUtPaFJCNzVzd2o0SHJrbG8?usp=sharing<br><br>Codigo Classroom: hp3tzsi | 17 |
| 19-may | Software - Industrias Creativas | 1892182 | Tecnologia en ADSI | Sesion Meet.<br>Test de usabilidad.<br>Journey Map. | Dialogo acerca de procesos Tecnicos, con la participacion activa de los aprendices.<br>Desarrollo de conceptos teoricos, por medio de ejemplos de la web.<br>Sesion de preguntas y dudas. | https://meet.google.com/sjt-qfje-cpy | https://drive.google.com/open?id=0B9uz9VOb-iqwflkwT0tGSEh0bVdaVUtmYlI1ZEF2RUQ1ZUJuRnBHRmx2eGdSNTVSUjlpbDg<br><br>Codigo Classroom: loyrwjf | 14 |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 20-may | Software - Industrias Creativas | 1834858 | Tecnologia en Desarrollo de Videojuegos | Sesion MEET.<br>Aplicación proceso paso a paso de tecnicas y procesos explicados en sesiones pasadas.<br><br>Retroalimentacion constante a los aprendices sobre dudas presentadas en la visualizacion del proceso.<br><br>Tema: Modelado y Texturizado.<br>Sotfware: BLENDER | Proceso paso a paso, aplicando procesos tecnico y explicando soluciones creativas.<br>Espacio activo de solucion de dudas y posible metodologias para la solucion de problemas especificos. | https://meet.google.com/uis-bddv-byx | https://drive.google.com/drive/folders/0B9uz9VOb-iqwfjZKSVdPNUxDRUZaRll3cWdZM0dmeVdVckZId2wxNWFkaEg4YTBTYVBRQU0?usp=sharing<br><br>Codigo Classroom: qpuy7ek | 9 |
| 21-may | Software - Industrias Creativas | 1962423 | Tecnologia en Animacion 3D | Sesion MEET.<br>Aplicación proceso paso a paso de tecnicas y procesos explicados en sesiones pasadas.<br><br>Retroalimentacion constante a los aprendices sobre dudas presentadas en la visualizacion del proceso.<br><br>Tema: Texturizado Photoshop - Substance. Aplicacion procesos de creacion de materiales en 3Ds Max.<br>Sotfware: Photoshop - Substance - 3Ds Max. | Proceso paso a paso, aplicando procesos tecnico y explicando soluciones creativas.<br>Espacio activo de solucion de dudas y posible metodologias para la solucion de problemas especificos. | https://meet.google.com/utg-iaxh-rhc | https://drive.google.com/drive/folders/0B9uz9VOb-iqwfjdZaE5YNWlQLUpVWm9Cd016aHNGZ3N1amZ5QTBuNUZKSDhJU2V5RVFzTkE?usp=sharing<br><br>Codigo Classroom: qka2gnp | 12 |
| 21-may | Software - Industrias Creativas | 2060245 | Tecnologia en ADSI | Sesion MEET.<br>Proceso 3ra fase del proceso de creacion de iconos REFINAMIENTO.<br>Metodologia de creacion de iconos.<br>Herramientas aplicadas en la creacion de iconos.<br><br>Tema: Creacion de Iconos.<br>Sotfware: Illustrator - Gravit | Presentacion de herramientas de creacion vectorial.<br>Proceso paso a paso aplicando herramientas y metodologias de creacion de iconos.<br>Uso de reticulas.<br>Espacio para dudas y preguntas. | https://meet.google.com/owj-fbgi-zon | https://drive.google.com/open?id=0B9uz9VOb-iqwflkwT0tGSEh0bVdaVUtmYlI1ZEF2RUQ1ZUJuRnBHRmx2eGdSNTVSUjlpbDg<br><br>Codigo Classroom: b5gk6yk | 13 |
| 23-may | Software - Industrias Creativas | 2067067 | Tecnologia en Desarrollo de Videojuegos | Sesion Online por MEET de Google.<br>Concepto sobre manejo de Spline.<br>Metodologias de trabajo por lineas y uso de modificadores.<br>Sesion preguntas y dudas.<br><br>Tema: Modelado por lineas.<br>Software: BLENDER. | Desarrollo de conceptos y procesos tecnicos.<br>Solucion de preguntas via chat.<br>Procesos aplicados al software.<br>Presentacion de elementos a desarrollar y como manejar el proceso de creacion.<br>Retroalimentacion por medio de sesion de preguntas y dudas. | https://meet.google.com/fea-gzxf-dnu | https://drive.google.com/open?id=1J6tKRIbZWuVx1nS0lFYErSs4i-iDg_IQ | 23 |
| 26-may | Software - Industrias Creativas | 2026884 | Tecnologia en Animacion 3D | Sesion online MEET.<br>Charla magistral sobre creacion de personajes.<br>Proceso metodologicos para crear personajes y dialogos.<br>Sesion de dudas y preguntas. | Presentacion en diapositivas de los elementos teoricos.<br>Ejemplos de como abordar el proceso creativo.<br>Espacio para dudas y preguntas. | https://meet.google.com/bou-wxvk-cqp | https://drive.google.com/drive/folders/0B9uz9VOb-iqwflc3SVFoRXB2cEJlRlprY2JDV3VDZElrTmI0NUtPaFJCNzVzd2o0SHJrbG8?usp=sharing<br><br>Codigo Classroom: hp3tzsi | 17 |
| 26-may | Software - Industrias Creativas | 1892182 | Tecnologia en ADSI | Sesion Meet.<br>Multimedia - Transmedia. | Dialogo acerca de procesos Tecnicos, con la participacion activa de los aprendices.<br>Desarrollo de conceptos teoricos, por medio de ejemplos de la web.<br>Sesion de preguntas y dudas. | https://meet.google.com/sjt-qfje-cpy | https://drive.google.com/open?id=0B9uz9VOb-iqwflkwT0tGSEh0bVdaVUtmYlI1ZEF2RUQ1ZUJuRnBHRmx2eGdSNTVSUjlpbDg<br><br>Codigo Classroom: loyrwjf | 14 |
| 27-may | Software - Industrias Creativas | 1834858 | Tecnologia en Desarrollo de Videojuegos | Sesion Online plataforma MEET de Google.<br>Presentacion de conceptos generales acerca de la creacion de huesos.<br>Creacion e implementacion de morphers.<br>Creacion del sistema de huesos del personaje.<br>Uso de addons Rigify.<br>Vinculacion del modelo y el sistema de hueso por medio del Skin. | Presentacion de conceptos generales y su aplicacion en el software de creacion 3D<br>Desarrollo paso a paso del proceso tecnico.<br>Sesion de Preguntas y dudas. | https://meet.google.com/uis-bddv-byx | https://drive.google.com/drive/folders/0B9uz9VOb-iqwfjZKSVdPNUxDRUZaRll3cWdZM0dmeVdVckZId2wxNWFkaEg4YTBTYVBRQU0?usp=sharing<br><br>Codigo Classroom: qpuy7ek | 9 |
| 28-may | Software - Industrias Creativas | 1962423 | Tecnologia en Animacion 3D | Conceptos Basico sobre postproduccion y passes de render.<br>Presentacion flujo de trabajo 3Ds Max - Photoshop para postproduccion.<br>Explicacion sobre funcion de los diferentes pases de render.<br>Manejo de modos de fusion Photoshop.<br>Exportacion resultado final.<br><br>Tema: Postproduccion.<br>Software: 3Ds Max - Photoshop. | Presentacion de concepto tecnicos sobre postproduccion.<br>Implementacion tecnica de los conceptos de postproduccion entre 3Ds Max - Photoshop.<br>Desarrollo de procesos en vivo paso a paso de todo el flujo de trabajo.<br>Sesion de preguntas a los aprendices. | https://meet.google.com/utg-iaxh-rhc | https://drive.google.com/drive/folders/0B9uz9VOb-iqwfjdZaE5YNWlQLUpVWm9Cd016aHNGZ3N1amZ5QTBuNUZKSDhJU2V5RVFzTkE?usp=sharing<br><br>Codigo Classroom: qka2gnp | 12 |
| 28-may | Software - Industrias Creativas | 2060245 | Tecnologia en ADSI | Sesion online MEET.<br>Creacion de documento de diseño APP.<br>Conceptos de Diagramacion.<br>Herramientas de manejo de texto.<br>Publicacion documento.<br><br>Tema: Documento de Diseño.<br>Software: Illustrator - Gravit | Ejemplo sobre documentos de diseño.<br>Presentacion de herramientas de creacion de textos.<br>Principios basicos de diagramacion.<br>Metodologias y principios de diseño para la diagramacion de documentos.<br>Proceso paso a paso ejemplificando el proceso a realizar.<br>Presentacion de taller y evidencias a entregar.<br>Espacio para dudas y preguntas. | https://meet.google.com/owj-fbgi-zon | https://drive.google.com/open?id=0B9uz9VOb-iqwflkwT0tGSEh0bVdaVUtmYlI1ZEF2RUQ1ZUJuRnBHRmx2eGdSNTVSUjlpbDg<br><br>Codigo Classroom: b5gk6yk | 13 |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 30-may | Software - Industrias Creativas | 2067067 | Tecnologia en Desarrollo de Videojuegos | Sesion Online plataforma MEET de Google.<br>Organización de materiales en Blender - Shader Editor.<br>Explicacion de conceptos tecnicos y clases de mapas.<br>Presentacion de conceptos basicos sobre Mapeado UVs.<br>Aplicacion de conceptos y flujo de trabajo para la creacion de UVWs<br>Presentacion de modulo de texturizado en Blender<br><br>TEMA: Creacion de materiales.<br>Software: Blender 3D - Substance Painter. | Presentacion de procesos tecnicos sobre materiales y mapas.<br>Explicacion sobre procesos y conceptos de materiales.<br>Creacion de un flujo de trabajo (Workflow) para la realizacion de texturas.<br>Aplicacion a procesos y objetos creados en sesiones pasadas. | https://meet.google.com/fea-gzxf-dnu | https://drive.google.com/open?id=1J6tKRIbZWuVx1nS0lFYErSs4i-iDg_IQ | 23 |

# TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

**INSTRUCTOR:** ANDRES JULIAN CADENA SANCHEZ

**CENTRO DE FORMACIÓN:** CENTRO INDUSTRIAL DE MANTENIMIENTO INTEGRAL

**FECHA INICIAL:** 01/05/2020 00:00:00

**FECHA FINAL:** 31/05/2020 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 :** 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**

DETERMINAR LAS CARACTERÍSTICAS DEL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL CONCEPTO.

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**

INTEGRAR ARTES Y MATERIAL SONORO, 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.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

**HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :** 24,00

**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

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

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.

- 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. |
| • COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: | REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON 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 :** | 6,00 |

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 2104896 - 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

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

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. |
| • 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. |
| • COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: | REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON 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 :** 2,00

**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 :** 23,90

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 2067067 - 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**

DETERMINAR LAS CARACTERÍSTICAS DEL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL CONCEPTO.

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**

INTEGRAR ARTES Y MATERIAL SONORO, 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.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

| **HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :** | 25,00 |
|---|---|

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 2104897 - 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

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

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. |
| • 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. |

| | |
|---|---|
| • COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: | REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON 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 :** 2,00

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 2060245 - 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 :** | 23,90 |

| | |
|---|---|
| **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. |
| • 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 :** 12,00

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 2104898 - 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

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

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. |
| • 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. |
| • COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: | REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON 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 : | 2,00 |
|---|---|

| TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS: | 144,80 |
|---|---|

## 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 |
|---|---|---|---|

| TOTAL ACTIVIDADES ADICIONALES: | 0,00 |
|---|---|

**INSTRUCTOR:** ANDRES JULIAN CADENA SANCHEZ

**CENTRO DE FORMACIÓN:** CENTRO INDUSTRIAL DE MANTENIMIENTO INTEGRAL

# INFORME DE EJECUCIÓN PLAN ACADÉMICO DE CONTINEGENCIA

1. **GRUPOS ATENDIDOS ENTRE EL 01 Y EL 30 DE ABRIL DE 2020**
   Fichas 1962423 - 2026884 Tecnología en Animación 3D
   Fichas 1750378 - 2067067 Tecnología en Desarrollo de Videojuegos
   Fichas 1862181 – 2060245 Tecnología en ADSI
   Fichas 1881702 - 2104896 - 2104897 - 2104898 Tecnología Virtual Producción de Multimedia

2. **ANÁLISIS DE MI ACCIÓN PEDAGÓGICA**
   **En términos generales**

| ¿Qué hice? | ¿Qué resultados alcancé? | ¿Qué dificultades se presentaron? |
|---|---|---|
| PLANIFICACION DE ACTIVIDADES: Realización de planificación teniendo en cuenta que temas, como podrían ser abordados y de qué manera podría dar facilidades a los aprendices. Buscar la implementación de software alternativo que pueda ser usado de manera facil. | Se realizaron los formatos necesarios consignados en el link de drive adjunto en la siguiente pregunta. | Muchos aprendices no cuentan con los equipos ni la conectividad necesaria. |
| SESIONES EN LINEA: Se presenta el trabajo a realizar, mostrando en que plataformas se puede realizar la entrega, al igual sesiones para responder dudas y preguntas de índole general o técnico. | Se evidencio el trabajo y la voluntad de los aprendices por participar en las sesiones. Ofreciendo en los talleres la opción de trabajar directamente en el software o con un trabajo manual. | No todos los aprendices tienen buena conexión o un equipo en que visualizar la clase. |
| VIDEOTUTORIALES: Realización de video de procesos explicando el paso a paso del uso de las herramientas, explicando cómo proceder ante ejercicios propuesto. | Muchos aprendices que no tienen acceso a un pc cuando necesiten tuvieron la posibilidad de descargar el material y poder trabajo paso a paso. | Aprendices que no tiene una conexión estable. |
| MATERIAL DE AYUDA: Creación de PDF, procesos técnicos, paso a paso y ejercicio para ser realizados sin la necesidad de un equipo. | Es mas cercano a muchos aprendices, se siente mas libres al tener algo en que soportar el conocimiento por medio de la lectura. | No todos los temas son susceptibles de ser realizado o explicado por medio de un trabajo manual, |

| | | |
|---|---|---|
| | | siempre en algún punto se va a necesitar la herramienta. |
| SEGUIMIENTO VIA WHATSAPP: Para generar una mejor comunicación los aprendices han estado en constante contacto con el instructor ya sea por grupo creado de la ficha o personalmente. | Se soluciona las dudas necesarias, ya sea adjuntado imágenes explicando los proceso o videos pequeño evidenciando la solución. | El problema persistente es la mala conectividad y el hecho de que algunos aprendices no cuenta con un móvil de ultima gama. |
| PLATAFORMAS VIRTUALES: Todos los grupos cuenta con un grupo en Classrom que ayudado con WhatsApp ayuda a la coordinación de la actividades y procesos de formación. | La plataforma ofrece la posibilidad de retroalimentación de los diferentes procesos y estructurar mejor la realización de los contenidos. | Algunos estudiantes tienes problemas con el correo misena, así que se opto adicionalmente de subir los productos al drive o utilizar el correo directo. |

3. **TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN UTILIZADAS**

**Territorium Sena:** Plataforma AVA usada por el Sena. Algunas veces el módulo de sesiones en vivo se demora mucho en abrir, teniendo que usar otras plataformas para realizar las sesiones en vivo, los videos se demoran más de un día en subir a plataforma.

**Google Classroom:** El inconveniente encontrado es que solo se puede usar bajo correo misena, y algunos aprendices habían extraviado la clave.

**MEET:** Plataforma para realizar sesiones online sin el limitante del tiempo, las sesiones quedan guardadas directamente en la carpeta del drive.

**GoogleDRIVE:** Gestor para compartir archivos de la plataforma Google.

**Wetransfer:** Pagina de gestión de descargas, el link esta disponible solo por 7 días.

4. **EVIDENCIAS DE TRABAJO**

https://drive.google.com/open?id=1XjegqZMxXqGxVYpT2Uq78LHBzm_-L5zO

https://drive.google.com/open?id=0B9uz9VOb-iqwfnRQS1hGbnhnSmoySldvel9qRDllVklHOGpZNmp2YkJMY1hwRmdkaEdWVWc

5. **REFLEXIONES Y COMPROMISOS**

Los problemas presentados en meses anteriores se siguen presentado, al igual que la motivación y participación de los aprendices tiende a bajar, a pesar de alentarlos a seguir su situación social y familiar afecta bastante su participación en las sesiones de clase, y el problema tecnológico de algunos hace que esta brecha en la participación se incremente más. Se ha optado por generar sesiones con el uso de ayudas audiovisuales, con el fin de que vean que cosas se hacen en el área y de alguna manera motivar mas la participación, a la vez de generar sesiones donde puedan expresar sus problemas y tratar de buscar alguna solución óptima, aunque poder cumplirle a todos los aprendices y sus necesidades individuales es muy difícil.