PROCESO DIRECCIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

Denominación del Programa de Formación: **TECNÓLOGO PROCESOS PRODUCTIVOS DE LA MADERA**

- **Código del Programa de Formación: 921501**
- **Nombre del Proyecto:** optimización de recursos y procesos para la industria del mueble y la madera.
- Fase del Proyecto: Fase de administración
- **Actividad de Proyecto:** habilidades de direccion / gestion de la calidad / procesos de fabricacion v / medicina laboral/ investigacion de mercados
- **Competencia:** 291001046 - Determinar Recursos De Acuerdo Con Las Necesidades De Producción.
- **Resultados de Aprendizaje Alcanzar:** 46404 - Proyectar Los Recursos Requeridos Para Cumplir Con La Producción, Registrando Las Novedades, Aplicando Métodos De Evaluación Y Control
- **Duración de la Guía:** 88 horas

2. PRESENTACIÓN

El profesional Tecnólogo en Procesos Productivos de la madera, en el presente trabajo busca desarrollar propuesta de desarrollo de un prototipo según una necidades dentro la empresa de carpintería, en este caso de estudio se debe desarrollar una propuesta de banco de trabajo para procesos de lijado de mobiliairo echo en madera como segunda propuesta con caracterriticas muy diferentes para el area de ergonomía. Desarrollando lo siengen pasos para logra el objetivo estableido: 1. Elaborando un estudio de la importancia de los bancos de trabajo y su utilidad en los procesos de pintura. 2. Desarollar una segunda propuesta por medio de planos técnicos de vistas isométrico y explosivo diferente a el solicitado en la asignatura de ergonomía, 3. Proponer por medio de unaescrito una matriz dofa que explique las debilidaes oportunidades , fortalezas y amenazas de la propuesta establecida. 4. Eleaboracion de modelo a escla 1:5 o 1:3 de banco de trabajo solicitado como nueva propuesta . 5. Desarrollar carta de producción con formato porpuesto por el aprendiz. 6. Cronogram de trabajo desarrollado por el aprendiz por medio de diagram de Gantt mostrando la trazabilidad que se llevo desde el punto 1 a 5 explicado anteriormente.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- **Actividades de Reflexión inicial:**

Es la taera de un tecnólogo de procesoso porductivos de la madera establecer un método eficiente de entrega de prototipos enfocados para el desarrollo del trabajo sin olvidar que el tiempo es algo que se debe aprovechar al máximo debido a que en la industria de manufactura se requiere de personal administrativo activo y que proponga soluciones que mejoren la productividad, un tecnolog contiene conciemientos de taller y de ingeniería es la persona idónea para desarrollar soluciones que intervienen en la industria de la manufactura en madera y mobiliario.

- **Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje.**

Estabele la propuesta de un banco de trabajo en el siguiente orden:

1. Elaborando un estudio de la importancia de los bancos de trabajo y su utilidad en los procesos de pintura.

2. Desarollar una segunda propuesta por medio de planos técnicos de vistas isométrico y explosivo diferente a el solicitado en la asignatura de ergonomía,

3. Proponer por medio de unaescrito una matriz dofa que explique las debilidaes oportunidades , fortalezas y amenazas de la propuesta establecida.

4. Elaboracion de modelo a escla 1:5 o 1:3 de banco de trabajo solicitado como nueva propuesta .

5. Desarrollar carta de producción con formato porpuesto por el aprendiz.

6. Cronogram de trabajo desarrollado por el aprendiz por medio de diagram de Gantt mostrando la trazabilidad que se llevo desde el punto 1 a 5 explicado anteriormente.

- **Actividades de apropiación del conocimiento (Conceptualización y Teorización).**

Reconozca el vocabulario técnico faltante en el documento.
Debe ser autodidacta y ajustar el tiempo debido a que existe solciitud de requeriemtos por las asignaturas que rodean las reseponsablidades de un tecnólogo en procesos productivos de la madera.

- **Actividades de transferencia del conocimiento. :**

Diligenciamiento de ficha técnica de acuerdo a investigación desarrollada por internet
Manejo de vocabulario técnico y porpeuestas formalmente muy bien desarrolladas según habilidades de taller adquiridas en taller.

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento : **Evidencias de Desempeño** Desarrollo e y interpretación guía de aprendizaje Manejo de ortografía Manejo técnico de vocabulario **Evidencias de Producto:** Ficha técnica en programa Word	1. Elaborando un estudio de la importancia de los bancos de trabajo y su utilidad en los procesos de pintura. Ensayo de 2 paginas sin fotografías. 2. Desarollar una segunda propuesta por medio de planos técnicos de vistas isométrico y explosivo diferente a el solicitado en la asignatura de ergonomía, manejo de herremintas digitales 3d o con escudras y reglas escla 1:3 o 1:5.	Registro del proyecto LISTA DE CHEQUEO LISTA DE CHEQUEO .

	3. Proponer por medio de unaescrito una matriz dofa que explique las debilidaes oportunidades , fortalezas y amenazas de la propuesta establecida. En documento escrito. 4. Eleaboracion de modelo a escla 1:5 o 1:3 de banco de trabajo solicitado como nueva propuesta . se proda desarrollar con los materiaels que se tienen a la mano. 5. Desarrollar carta de producción con formato propuesto por el aprendiz. Según proyecto propuesto con todas ls piezas que compone el mueble. 6. Cronograma de trabajo desarrollado por el aprendiz por medio de diagram de Gantt mostrando la trazabilidad que se llevo desde el punto 1 a 5 explicado anteriormente. Manejar porgrama Excel.	

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

un prototipo

es una representación aparente pero concreta de parte o la totalidad de una idea de negocio o sobre un producto o servicio. un prototipo es una “fachada”, un servicio de cartón/piedra, una simulación. es decir, que incorpora los elementos básicos para que sea funcional, que se pueda probar, y que responda a una serie de preguntas sobre la viabilidad empresarial de la idea y sobre su modo de implementación.

cuándo utilizarla

aprender haciendo (learning by doing) es el lema de los diseñadores centrados en el usuario, es una forma de obtener feedback del consumidor lo más rápido posible e iterar en el proceso. prototipar significa que estás creando lo mínimo necesario para validar tu idea.

el prototipado te ayudará a:

- testear, validar nuevas ideas rápidamente
- entender las claves de la interacción del usuario
- mejorar la experiencia de uso e iterar sobre ello
- demostrar la capacidad de un producto (demoing)
- validar el detalle del diseño de la apariencia: definir el propósito de tamaños, colores, sombras, etc.
- hay muchas formas de hacer prototipos, depende del tipo de idea que tengas; no es lo mismo la construcción de un prototipo de un producto o de servicio, veamos algunos ejemplos.
- https://emprendeaconciencia.com/diseno-prototipo
- ejemplo de banco buscar mas referntes de estudio : https://www.youtube.com/watch?v=DBm2YN9Rhck

6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

- Dibujo de proyección- Bronislao K., 7/ Compendio de dibujo técnico norma colombiana.

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Mario Andres Osuna Rodriguez	Instructor	SENA C.T.C.M.	22 de abril 2020

8. CONTROL DE CAMBIOS (diligenciar únicamente si realiza ajustes a la guía)

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					