EVIDENCIAS 1.1

No	Obligaciones	Acciones realizadas
1	Participar en la planeación de los procesos formativos de acuerdo con los lineamientos institucionales, para las áreas relacionadas con su perfil, correspondiente a la "Convocatoria de la APE para la conformación del Banco de Instructores del SENA 2024".	Planeación de la formación para las fichas 2834615 - 2758163 2879548 - 2977309 - 2977147 - 2977323 – 2978621 y 2671138

Se inician las acciones de planeación y acompañamiento de acuerdo a los cronogramas:



CENTRO DE COMERCIO Y TURISMO

CRONOGRAMA DE EJECUCIÓN CONTRACTUAL

FICHA:	NIVEL:	PROGRAMA DE FORMACIÓN:	CÓDIGO:	VERSIÓN:
2977309	Tecnólogo	Tecnólogo en Animación 3D	524703	1

AMBIENTE:	GESTOR DE PROYECTO:	INICIO FICHA:	FIN FICHA:
Virtual	Oscar Albeiro Guerrero Cortes	14/05/2024	13/08/2026

CÓDIGO PROYECTO:	PROYECTO FORMATIVO:
524703	Producción de contenidos digitales 3D para el desarrollo de productos y servicios en el sector productivo.

HORA		LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES
10:00:00	11:00:00	OSCAR GUERRERO				
11:00:00	12:00:00		OSCAR GUERRERO	OSCAR GUERRERO	OSCAR GUERRERO	OSCAR GUERRERO
12:00:00	13:00:00	CARLOS VINUEZA	CARLOS VINUEZA	CARLOS VINUEZA	CARLOS VINUEZA	CARLOS VINUEZA
0:00:00	1:00:00				RUBEN GUTIERREZ	
1:00:00	2:00:00	RUBEN GUTIERREZ	RUBEN GUTIERREZ	RUBEN GUTIERREZ		RUBEN GUTIERREZ
2:00:00	3:00:00			WILMER ZAMBRANO		
3:00:00	4:00:00	WILMER ZAMBRANO	WILMER ZAMBRANO		WILMER ZAMBRANO	WILMER ZAMBRANO
4:00:00	5:00:00	FERNEY VARGAS	FERNEY VARGAS	FERNEY VARGAS	FERNEY VARGAS	FERNEY VARGAS
6:00:00	7:00:00	MARICELA MANTILLA	MARICELA MANTILLA	MARICELA MANTILLA		MARICELA MANTILLA
7:00:00	8:00:00	GIOVANNY IBARRA	GIOVANNY IBARRA	GIOVANNY IBARRA	GIOVANNY IBARRA	
8:00:00	9:00:00					

Tecnólogo en Animación 3D

Ficha: 2977309

Vocero: Oscar Albeiro Guerrero Cortes

Inicio Etapa Lectiva: 14 De Mayo de 2024

Fin Etapa Lectiva: 13 de Febrero de 2026

ACTIVIDAD DE PROYECTO	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	NOMBRE Y PERFIL DEL LOS INSTRUCTORES	PERIODO
AP1. Analizar y elaborar el guion para desarrollar el storyboard.	Desarrollar el storyboard según el guion literario y el guion técnico.	Analizar el guion para desarrollar el storyboard.	Oscar Guerrero / Wilmer Zambrano	**Inicio: 02 de Julio.** **Finaliza: 30 de Septiembre**
		Desarrollar el storyboard teniendo en cuenta el análisis del guion.	Ferney Vargas	
	Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información.	Alistar herramientas de tecnologías de la información y la comunicación (TIC), de acuerdo con las necesidades de procesamiento de información y comunicación.	Giovanny Ibarra	
		Aplicar funcionalidades de herramientas y servicios TIC, de acuerdo con manuales de uso, procedimientos establecidos y buenas practicas.		
		Evaluar los resultados, de acuerdo con los requerimientos.		
		Optimizar los resultados, de acuerdo con la verificación		
	Desarrollar procesos de comunicación eficaces y efectivos, teniendo en cuenta situaciones de orden social, personal y productivo.	Analizar los componentes de la comunicación según sus características, intencionalidad y contexto.		
		Argumentar en forma oral y escrita atendiendo las exigencias y particularidades de las diversas situaciones comunicativas mediante los distintos sistemas de representación.	Maricela Mantilla	
		Relacionar los procesos comunicativos teniendo en cuenta criterios de lógica y racionalidad.		
		-Establecer procesos de enriquecimiento lexical y acciones de mejoramiento en el desarrollo de procesos comunicativos según requerimientos del contexto.		
	Interactuar en lengua inglesa de forma oral y escrita	Comprender información sobre situaciones cotidianas y laborales actuales y futuras a través de interacciones sociales de forma oral y escrita.	Carlos Vinuesa	

AP2. Organizar la propuesta ilustrada aplicando técnicas de composición, encuadre y perspectiva.	Desarrollar el storyboard según el guion literario y el guion técnico.	Validar el storyboard de acuerdo con el guion.	Oscar Guerrero / Wilmer Zambrano / Ferney Vargas	
		Exponer el storyboard de acuerdo a las necesidades del proyecto y del contexto	Wilmer Zambrano / Ferney Vargas	
	Aplicación de conocimientos de las ciencias naturales de acuerdo con situaciones	Identificar los principios y leyes de la física en la solución de problemas de acuerdo al contexto productivo.	Rubén Darío Gutiérrez	
		Solucionar problemas asociados con el sector productivo con base en los principios y leyes de la física.		
		Verificar las transformaciones físicas de la materia utilizando herramientas tecnológicas.		
	Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática	Proponer acciones de mejora en los procesos productivos de acuerdo con los principios y leyes de la física.		
		Identificar modelos matemáticos de acuerdo con los requerimientos del problema planteado en contextos sociales y productivo.		
		Plantear problemas matemáticos a partir de situaciones generadas en el contexto social y productivo		
		Proponer acciones de mejora frente a los resultados de los procedimientos matemáticos de acuerdo con el problema planteado.		
	Interactuar en lengua inglesa de	Intercambiar opiniones sobre situaciones cotidianas y laborales actuales, pasadas y futuras en contextos sociales orales y escritos	Carlos Vinuesa	



CENTRO DE COMERCIO Y TURISMO

CRONOGRAMA DE EJECUCIÓN CONTRACTUAL

FICHA:	NIVEL:	PROGRAMA DE FORMACIÓN:	CÓDIGO:	VERSIÓN:
2758163	Tecnólogo	Tecnólogo en Animación Digital	513601	3

AMBIENTE:	GESTOR DE PROYECTO:	INICIO FICHA:	FIN FICHA:
Virtual	Lina Marcela Garcia	15/05/2023	14/08/2025

CÓDIGO PROYECTO:	PROYECTO FORMATIVO:
513601	Desarrollo de un portafolio web como estrategía de monetización para un animador digital.

HORA		LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES
1:00:00	2:00:00	JOHANA AFANADOR	JOHANA AFANADOR	JOHANA AFANADOR	JOHANA AFANADOR	JOHANA AFANADOR
2:00:00	3:00:00	ALEJANDRA MAYA		ALEJANDRA MAYA	ALEJANDRA MAYA	ALEJANDRA MAYA
4:00:00	5:00:00		ALEJANDRA MAYA	ALEJANDRA MAYA		ALEJANDRA MAYA
5:00:00	6:00:00	FERNEY VARGAS	FERNEY VARGAS	FERNEY VARGAS	FERNEY VARGAS	FERNEY VARGAS
6:00:00	7:00:00	CLAUDIA GIRALDO	CLAUDIA GIRALDO	CLAUDIA GIRALDO	CLAUDIA GIRALDO	CLAUDIA GIRALDO
7:00:00	8:00:00	LINA MARCELA GARCIA	LINA MARCELA GARCIA	LINA MARCELA GARCIA	LINA MARCELA GARCIA	LINA MARCELA GARCIA
8:00:00	9:00:00					
10:00:00	11:00:00	ANDRÉS ALVARADO	ANDRÉS ALVARADO	ANDRÉS ALVARADO	ANDRÉS ALVARADO	ANDRÉS ALVARDO
11:00:00	12:00:00					

Tecnólogo en Animación Digital
FICHA: 2758163
Vocero: Lina Marcela García López
Inicio Etapa Lectiva: 15 de Mayo 2023
Fin Etapa Lectiva: 14 de Febrero 2025

ACTIVIDAD DEL PROYECTO	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	PERFIL DE LOS INSTRUCTORES	Periodo
AP7.Implementar el proceso de acting según planos	Animar elementos de la escena según técnicas y especificaciones del proyecto	Animar los elementos según el storyboard y los principios de animación.	Alejandra Maya	**Inicio: 02 de Julio.** **Finaliza: 30 de Septiembre**
			Ferney Vargas	
AP8. Desarrollar efectos visuales necesarios según storyboard.		Generar los efectos visuales según el storyboard y procedimientos técnicos.	Andrés Alvarado	
			Lina Marcela García	
			Alejandra Maya	
			Ferney Vargas	
	Enrique Low Murtra- Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.	Promover mi dignidad y la del otro a partir de los principios y valores éticos como aporte en la instauración de una cultura de paz.	Claudia Giraldo	
		Establecer relaciones de crecimiento personal y comunitario a partir del bien común como aporte para el desarrollo social.		
		Promover el uso racional de los recursos naturales a partir de criterios de sostenibilidad y sustentabilidad ética y normativa vigente.		
		Contribuir con el fortalecimiento de la cultura de paz a partir de la dignidad humana y las estrategias para la transformación de conflictos.		
	interactuar en lengua inglesa de forma oral	Explicar las funciones de su ocupación laboral usando expresiones de acuerdo al nivel requerido por el programa de formación	Johana Paola Afanador	
AP9. Definir parámetros de composición para exportación según especificaciones del proyecto.	Pos producir la animación de acuerdo con las especificaciones del proyecto y procedimientos técnicos	Componer los elementos audiovisuales cumpliendo con los criterios técnicos y especificaciones del proyecto.	Alejandra Maya	
			Ferney Vargas	
			Andrés G. Alvarado	
			Lina Marcela García	



CENTRO DE COMERCIO Y TURISMO

CRONOGRAMA DE EJECUCIÓN CONTRACTUAL

FICHA:	NIVEL:	PROGRAMA DE FORMACIÓN:	CÓDIGO:	VERSIÓN:
2879548	Tecnólogo	Tecnólogo en Animación Digital	513601	3

AMBIENTE:	GESTOR DE PROYECTO:	INICIO FICHA:	FIN FICHA:
Virtual	Oscar Albeiro Guerrero	20/11/2023	19/02/2026

CÓDIGO PROYECTO:	PROYECTO FORMATIVO:
513601	Desarrollo de un portafolio web como estrategía de monetización para un animador digital.

HORA		LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES
0:00:00	1:00:00	FERNEY VARGAS	FERNEY VARGAS	FERNEY VARGAS	FERNEY VARGAS	FERNEY VARGAS
1:00:00	2:00:00		OSCAR GUERRERO		OSCAR GUERRERO	
2:00:00	3:00:00	OSCAR GUERRERO		OSCAR GUERRERO		OSCAR GUERRERO
4:00:00	5:00:00	ADRIANA LÓPEZ	ADRIANA LÓPEZ	ADRIANA LÓPEZ	ADRIANA LÓPEZ	ADRIANA LÓPEZ
5:00:00	6:00:00	ANA MARIA LOPEZ	ANA MARIA LOPEZ	ANA MARIA LOPEZ	ANA MARIA LOPEZ	ANA MARIA LOPEZ
6:00:00	7:00:00					
7:00:00	8:00:00	ANGELA MUÑOZ	ANGELA MUÑOZ	ANGELA MUÑOZ	ANGELA MUÑOZ	ANGELA MUÑOZ
8:00:00	9:00:00	WILMER ZAMBRANO	WILMER ZAMBRANO	WILMER ZAMBRANO	WILMER ZAMBRANO	WILMER ZAMBRANO
9:00:00	10:00:00					

Tecnólogo en Animación Digital

Ficha: 2879548

Oscar Albeiro Guerrero Cortes

Inicio Etapa Lectiva: 20 de Noviembre de 2023

Fin Etapa Lectiva: 19 de Agosto de 2025

ACTIVIDAD DEL PROYECTO	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	PERFIL DE LOS INSTRUCTORES	Periodo
AP4. Analizar y desarrollar la propuesta del storyboard según el guion técnico.	Elaborar el animatic según el storyboard.	Analizar el storyboard de acuerdo con los parámetros del guion técnico.	Oscar Guerro. Wilmer Zambrano.	**Inicio: 02 de Julio.** **Finaliza: 30 de Septiembre**
		Establecer tiempos a los planos del storyboard según el guion técnico.	Ferney Vargas	
		Realizar el animatic según el lenguaje audiovisual establecido en el guion técnico.	Wilmer Zambrano Ferney Vargas	
		Verificar el animatic según el storyboard.	Wilmer Zambrano Ferney Vargas	
	Orientar investigación formativa según referentes técnicos	Analizar el contexto productivo según sus características y necesidades.	Adriana López Duque	
		Estructurar el proyecto de acuerdo a criterios de la investigación.		
		Argumentar aspectos teóricos del proyecto según referentes nacionales e internacionales.		
		Proponer soluciones a las necesidades del contexto según los resultados de la investigación	Ana María López Osorio	
	Interactuar en lengua inglesa de forma oral y escrita dentro de contextos.	Implementar acciones de mejora relacionadas con el uso de expresiones, estructuras y desempeño según los resultados de aprendizaje formulados para el programa.	Angela Patricia Muñoz Alvarado	



CENTRO DE COMERCIO Y TURISMO

CRONOGRAMA DE EJECUCIÓN CONTRACTUAL

FICHA:	NIVEL:	PROGRAMA DE FORMACIÓN:	CÓDIGO:	VERSIÓN:
2834615	Tecnólogo	Tecnólogo en Desarrollo de Medios Gráficos Visuales	522309	1

AMBIENTE:	GESTOR DE PROYECTO:	INICIO FICHA:	FIN FICHA:
Virtual	Lina Marcela Garcia	11/09/2023	10/12/2025

CÓDIGO PROYECTO:	PROYECTO FORMATIVO:
522309	Generar diagnóstico de los requerimientos del cliente a partir de la investigación realizada.

HORA		LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES
0:00:00	1:00:00	ALEJANDRA MAYA	ALEJANDRA MAYA	ALEJANDRA MAYA	ALEJANDRA MAYA	ALEJANDRA MAYA
1:00:00	2:00:00					
2:00:00	3:00:00	FERNEY VARGAS	FERNEY VARGAS	FERNEY VARGAS	FERNEY VARGAS	FERNEY VARGAS
3:00:00	4:00:00	CLAUDIA GIRALDO	CLAUDIA GIRALDO	CLAUDIA GIRALDO	CLAUDIA GIRALDO	CLAUDIA GIRALDO
4:00:00	5:00:00	JOHANA AFANADOR	JOHANA AFANADOR	JOHANA AFANADOR	JOHANA AFANADOR	JOHANA AFANADOR
5:00:00	6:00:00					
8:00:00	9:00:00	ANDRES G. ALVARADO	ANDRÉS G. ALVARADO	ANDRES G. ALVARADO	ANDRÉS G. ALVARADO	ANDRES G. ALVARADO
9:00:00	10:00:00					
10:00:00	11:00:00	LINA MARCELA GARCIA	LINA MARCELA GARCIA	LINA MARCELA GARCIA	LINA MARCELA GARCIA	LINA MARCELA GARCIA
11:00:00	12:00:00					

Tecnólogo en Desarrollo de Medios Gráficos Visuales

FICHA: 2834615

Lina Marcela García López

Inicio Etapa Lectiva: 11 de Septiembre de 2023

Fin Etapa Lectiva: 10de Junio de 2025

ACTIVIDAD DEL PROYECTO	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	PERFIL DE LOS INSTRUCTORES	PERIODO
AP4. Generar imágenes vectoriales y/o mapa de bits de acuerdo a las características técnicas de la pieza gráfica y el medio de salida.	Editar imágenes de acuerdo con criterios de comunicación y técnicas de edición.	Finalizar ilustración mediante recursos técnicos, tecnológicos y parámetros del brief.	Alejandra Maya	**Inicio: 02 de Julio.** **Finaliza: 30 de Septiembre**
		Intervenir los archivos de las imágenes digitales según el medio de salida.	Ferney Vargas	
			Lina Marcela García	
	Generar hábitos saludables de vida mediante la aplicación.	Practicar hábitos saludables mediante la aplicación de fundamentos de nutrición e higiene.	Claudia Giraldo	
		Implementar un plan de ergonomía y pausas activas según las características de la función productiva.	Johana Afanador	
AP5. Diagramar piezas editoriales y publicaciones impresas de acuerdo con el medio de salida.	Diagramar piezas gráficas de acuerdo con el medio de salida.	Maquetar piezas gráficas según características técnicas y composición del proyecto.	Alejandra Maya	
		Armar piezas gráficas en software especializado según proyecto aprobado.	Ferney Vargas	
			Andrés Giovanni Alvarado Prieto	
	Aplicar prácticas de protección ambiental,	Analizar las estrategias para la prevención y control de los impactos ambientales y de los accidentes y enfermedades laborales (ATEL) de acuerdo con las políticas organizacionales y el entorno social.	Claudia Giraldo	



CENTRO DE COMERCIO Y TURISMO

CRONOGRAMA DE EJECUCIÓN CONTRACTUAL

FICHA:	NIVEL:	PROGRAMA DE FORMACIÓN:	CÓDIGO:	VERSIÓN:
2977323	Tecnólogo	Tecnólogo Desarrollo de Video Juegos y Entornos Interactivos	228108	1

AMBIENTE:	GESTOR DE PROYECTO:	INICIO FICHA:	FIN FICHA:
Virtual	Oscar Ivan Jimenez	14/105/2024	13/08/2026

CÓDIGO PROYECTO:	PROYECTO FORMATIVO:
228108	Desarrollo de experiencias y entornos interactivos para el sector productivo.

HORA		LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES
21:00:00	22:00:00	JAIME LONDOÑO	JAIME LONDOÑO	JAIME LONDOÑO	JAIME LONDOÑO	JAIME LONDOÑO
22:00:00	23:00:00	OSCAR IVAN JIMENEZ	OSCAR IVAN JIMENEZ	OSCAR IVAN JIMENEZ	OSCAR IVAN JIMENEZ	OSCAR IVAN JIMENEZ
23:00:00	0:00:00					LINA MARCELA GARCIA
0:00:00	1:00:00	LINA MARCELA GARCIA	LINA MARCELA GARCIA	LINA MARCELA GARCIA	LINA MARCELA GARCIA	
1:00:00	2:00:00	JENNY PERDOMO	JENNY PERDOMO	JENNY PERDOMO	JENNY PERDOMO	JENNY PERDOMO
3:00:00	4:00:00	FERNEY VARGAS	FERNEY VARGAS	FERNEY VARGAS	FERNEY VARGAS	FERNEY VARGAS
5:00:00	6:00:00	IDALY PEREZ	IDALY PEREZ	IDALY PEREZ	IDALY PEREZ	IDALY PEREZ

Tecnólogo Desarrollo de Video Juegos y Entornos Interactivos

FICHA: 2977323

Oscar Iván Jiménez

Inicio Etapa Lectiva: 14 de Mayo de 2023

Fin Etapa Lectiva: 13 de Febrero de 2026

ACTIVIDAD DEL PROYECTO	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	PERFIL DE LOS INSTRUCTORES	Periodo
AP1. Conceptualizar y estructurar el arte para el videojuego.	Identificar los recursos gráficos y audiovisuales I	Preparar los recursos gráficos y sonoros a implementar de acuerdo con el documento de diseño del videojuego.	Ferney Vargas Oscar Jiménez Lina M. Gracia.	**Inicio: 02 de Julio. Finaliza: 30 de Septiembre**
	Reconocer el software de sistemas, de programación y de aplicaciones de acuerdo	Alistar herramientas de tecnologías de la información y la comunicación (TIC), de acuerdo con las necesidades de procesamiento de información	Jaime Alberto Londoño	
		Aplicar funcionalidades de herramientas y servicios TIC, de acuerdo con manuales de uso, procedimientos establecidos y buenas prácticas		
		Evaluar los resultados, de acuerdo con los requerimientos.		
		Optimizar los resultados, de acuerdo con la verificación.		
	Identificar la importancia de los componentes de la comunicación para transmitir	Analizar los componentes de la comunicación según sus características, intencionalidad y contexto.	Idaly Pérez	
		Argumentar en forma oral y escrita atendiendo las exigencias y particularidades de las diversas situaciones comunicativas mediante		
		Relacionar los procesos comunicativos teniendo en cuenta criterios de lógica y racionalidad.		
		Establecer procesos de enriquecimiento lexical y acciones de mejoramiento		
	Identificar situaciones	Comprender información sobre situaciones cotidianas y laborales actuales y futuras a través de interacciones sociales de forma oral	Jenny Perdomo	
AP2. Integrar el arte en el videojuego	Programar las acciones	Integrar recursos gráficos y sonoros al videojuego de acuerdo con el diseño	Oscar Jimenez - Lina M. Garcia	
	Reportar opiniones	Intercambiar opiniones sobre situaciones cotidianas y laborales actuales, pasadas y futuras en contextos sociales orales y escritos.	Jenny Perdomo	

FICHA:	NIVEL:	PROGRAMA DE FORMACIÓN:	CÓDIGO:	VERSIÓN:	
2671138	Tecnólogo	Desarrollo de Medios Graficos Visuales	522309	1	
AMBIENTE:		**GESTOR DE PROYECTO:**	**INICIO FICHA:**	**FIN FICHA:**	
Ambiente 17 Taller		Ferney Vargas Jaramillo	23/01/2023	22/10/2024	
CÓDIGO PROYECTO:		**PROYECTO FORMATIVO:**			
2422512		DESARROLLO DE UNA ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN GRÁFICA FUNDAMENTADA EN LAS NECESIDADES DEL CLIENTE DEL DEPARTAMENTO DEL QUINDÍO.			

HORA		LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO
08:00 a.m.	08:30 a.m.						Nicolas Juan Carlos Peláez Suarez
08:30 a.m.	09:00 a.m.						
09:00 a.m.	09:30 a.m.						
09:30 a.m.	10:00 a.m.						
10:00 a.m.	10:30 a.m.						
10:30 a.m.	11:00 a.m.						
11:00 a.m.	11:30 a.m.						
11:30 a.m.	12:00 p.m.						
12:00 p.m.	12:30 p.m.						**LIBRE**
12:30 p.m.	01:00 p.m.						
01:00 p.m.	01:30 p.m.						
01:30 p.m.	02:00 p.m.						
02:00 p.m.	02:30 p.m.						Alejandro Duque Patiño
02:30 p.m.	03:00 p.m.						
03:00 p.m.	03:30 p.m.						
03:30 p.m.	04:00 p.m.						
04:00 p.m.	04:30 p.m.						
04:30 p.m.	05:00 p.m.						
05:00 p.m.	05:30 p.m.						
05:30 p.m.	06:00 p.m.						
06:00 p.m.	06:30 p.m.	Ferney Vargas Jaramillo	Alejandro Duque Patiño	Alejandro Duque Patiño	Ferney Vargas Jaramillo	Duván Darío Hincapié Herrera	
06:30 p.m.	07:00 p.m.						
07:00 p.m.	07:30 p.m.						
07:30 p.m.	08:00 p.m.						
08:00 p.m.	08:30 p.m.						
08:30 p.m.	09:00 p.m.						
09:00 p.m.	09:30 p.m.						
09:00 p.m.	10:00 p.m.						

Competencia	Resultado de Aprendizaje	Trimestre	Instructor
37801 - APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.	557084 - 220201501 02 SOLUCIONAR PROBLEMAS ASOCIADOS CON EL SECTOR PRODUCTIVOS CON BASE EN LOS PRINCIPIOS Y LEYES DE LA FÍSICA	T7	NICOLAS JUAN CARLOS PELÁEZ SUÁREZ
37801 - APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.	557085 - 220201501 04 PROPONER ACCIONES DE MEJORA EN LOS PROCESOS PRODUCTIVOS DE ACUERDO CON LOS PRINCIPIOS Y LEYES DE LA FÍSICA	T7	NICOLAS JUAN CARLOS PELÁEZ SUÁREZ
37801 - APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.	557086 - 220201501 01 IDENTIFICAR LOS PRINCIPIOS Y LEYES DE LA FÍSICA EN LA SOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE ACUERDO AL CONTEXTO PRODUCTIVO	T7	NICOLAS JUAN CARLOS PELÁEZ SUÁREZ
37937 - ELABORAR PIEZAS GRAFICAS DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE Y PRINCIPIOS DEL DISEÑO GRÁFICO.	572180 - 291301077 05 ENTREGAR PRODUCTO APROBADO POR EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS DEL MEDIO DE SALIDA.	T7	NICOLAS JUAN CARLOS PELÁEZ SUÁREZ
37937 - ELABORAR PIEZAS GRAFICAS DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE Y PRINCIPIOS DEL DISEÑO GRÁFICO.	572182 - 291301077 04 DESARROLLAR PROTOTIPO DE DISEÑO MEDIANTE LOS RECURSOS TÉCNICOS Y TECNOLÓGICOS SEGÚN LA RETROALIMENTACIÓN Y APROBACIÓN DEL CLIENTE	T7	FERNEY VARGAS Y DUVAN HINCAPIE
38127 - Elaborar productos editoriales multimedia según acuerdo editorial y	572146 - 291301081 05 PUBLICAR ARCHIVOS A TRAVÉS DE LA PLATAFORMA	T6-T7	ALEJANDRO DUQUE
38554 - Editar imágenes de acuerdo con criterios de comunicación y técnicas de	572089 - 05 INTERVENIR LOS ARCHIVOS DE LAS IMÁGENES DIGITALES	T6-T7	DUVAN HINCAPIE



FICHA:	NIVEL:	PROGRAMA DE FORMACIÓN:	CÓDIGO:	VERSIÓN:	
2978621	Tecnólogo	Desarrollo de Medios Graficos Visuales	513601	3	
AMBIENTE:		**GESTOR DE PROYECTO:**	**INICIO FICHA:**	**FIN FICHA:**	
Ambiente 18 Taller		Juan David Méndez Sánchez	29/04/2024	29/07/2026	
CÓDIGO PROYECTO:		**PROYECTO FORMATIVO:**			

HORA		LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO
08:00 a.m.	08:30 a.m.						Juan Felipe Salgado Marín
08:30 a.m.	09:00 a.m.						
09:00 a.m.	09:30 a.m.						
09:30 a.m.	10:00 a.m.						
10:00 a.m.	10:30 a.m.						
10:30 a.m.	11:00 a.m.						
11:00 a.m.	11:30 a.m.						
11:30 a.m.	12:00 p.m.						
12:00 p.m.	12:30 p.m.						**LIBRE**
12:30 p.m.	01:00 p.m.						
01:00 p.m.	01:30 p.m.						
01:30 p.m.	02:00 p.m.						
02:00 p.m.	02:30 p.m.						Cristian Danilo Cabezas Restrepo
02:30 p.m.	03:00 p.m.						
03:00 p.m.	03:30 p.m.						
03:30 p.m.	04:00 p.m.						
04:00 p.m.	04:30 p.m.						
04:30 p.m.	05:00 p.m.						
05:00 p.m.	05:30 p.m.						
05:30 p.m.	06:00 p.m.						
06:00 p.m.	06:30 p.m.	Juan David Méndez Sánchez	Juan David Méndez Sánchez	Héctor Fabio Sánchez Rivera	Alejandro Duque Patiño	Ferney Vargas Jaramillo	
06:30 p.m.	07:00 p.m.						
07:00 p.m.	07:30 p.m.						
07:30 p.m.	08:00 p.m.						
08:00 p.m.	08:30 p.m.						
08:30 p.m.	09:00 p.m.						
09:00 p.m.	09:30 p.m.						
09:00 p.m.	10:00 p.m.						

Competencia	Resultado de Aprendizaje	Trimestre	Instructor
37714 - INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR EL MARCO COMÚN EUROPEO DE REFERENCIA PARA LAS LENGUAS.	557088 - 240202501 04 IMPLEMENTAR ACCIONES DE MEJORA RELACIONADAS CON EL USO DE EXPRESIONES, ESTRUCTURAS Y DESEMPEÑO SEGÚN LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE FORMULADOS PARA EL PROGRAMA.	T2	CRISTIAN DANILO CABEZAS
37714 - INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR EL MARCO COMÚN EUROPEO DE REFERENCIA PARA LAS LENGUAS.	557091 - 240202501 05 PRESENTAR UN PROCESO PARA LA REALIZACIÓN DE UNA ACTIVIDAD EN SU QUEHACER LABORAL DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS DESDE SU PROGRAMA DE FORMACIÓN.	T2	CRISTIAN DANILO CABEZAS
38127 - Elaborar productos editoriales multimedia según acuerdo editorial y parámetros técnicos	572148 - 291301081 01 DETERMINAR RECURSOS Y PROCEDIMIENTOS NECESARIOS EN EL DESARROLLO DE LA PUBLICACIÓN DIGITAL.	T2	JUAN DAVID MENDEZ
38199 - Orientar investigación formativa según referentes técnicos	557047 - 240201064 01 ANALIZAR EL CONTEXTO PRODUCTIVO SEGÚN SUS CARACTERÍSTICAS Y NECESIDADES	T2	JUAN FELIPE SALGO
38199 - Orientar investigación formativa según referentes técnicos	557048 - 240201064 03 ARGUMENTAR ASPECTOS TEÓRICOS DEL PROYECTO SEGÚN REFERENTES NACIONALES E INTERNACIONALES	T2	JUAN FELIPE SALGO
38199 - Orientar investigación formativa según referentes técnicos	557049 - 240201064 02 ESTRUCTURAR EL PROYECTO DE ACUERDO A CRITERIOS DE LA INVESTIGACIÓN.	T2	JUAN FELIPE SALGO
38199 - Orientar investigación formativa según referentes técnicos	557050 - 240201064 04 PROPONER SOLUCIONES A LAS NECESIDADES DEL CONTEXTO SEGÚN RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.	T2	JUAN FELIPE SALGO
38554 - Editar imágenes de acuerdo con criterios de comunicación y técnicas de edición	572093 - 02 DIGITALIZAR IMÁGENES CON EQUIPOS TECNOLÓGICOS SEGÚN REQUERIMIENTOS DEL PROYECTO DE DISEÑO Y SOFTWARE ESPECIALIZADO.	T2	HECTOR FABIO SANCHEZ
38554 - Editar imágenes de acuerdo con criterios de comunicación y técnicas de edición	572145 - 01 ALISTAR DISPOSITIVOS DE CAPTURA Y MATERIALES DE ILUSTRACIÓN, SEGÚN ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL DISEÑO NO EVALUAR	T2-T3	alejandro duque Y FERNEY VARGAS



CENTRO DE COMERCIO Y TURISMO

CRONOGRAMA DE EJECUCIÓN CONTRACTUAL

FICHA:	NIVEL:	PROGRAMA DE FORMACIÓN:	CÓDIGO:	VERSIÓN:
2977147	Tecnólogo	Tecnólogo Desarrollo Multimedia Y Web	217320	1

AMBIENTE:	GESTOR DE PROYECTO:	INICIO FICHA:	FIN FICHA:
Virtual	Andrés Giovanni Alvarado	14/05/2024	13/08/2026

CÓDIGO PROYECTO:	PROYECTO FORMATIVO:
524703	Creación de contenidos multimedia y web para suplir necesidades contextuales del sector productivo.

HORA		LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES
1:00:00	2:00:00	FERNEY VARGAS	FERNEY VARGAS	FERNEY VARGAS	FERNEY VARGAS	FERNEY VARGAS
2:00:00	3:00:00	ANDRÉS ALVARADO	ANDRÉS ALVARADO	ANDRÉS ALVARADO	ANDRÉS ALVARADO	ANDRÉS ALVARADO
3:00:00	4:00:00					
5:00:00	6:00:00		LINA MERCELA GARCIA			
6:00:00	7:00:00	LINA MERCELA GARCIA		LINA MERCELA GARCIA	LINA MERCELA GARCIA	LINA MERCELA GARCIA
7:00:00	8:00:00	MARICELA MANTILLA	MARICELA MANTILLA	MARICELA MANTILLA		MARICELA MANTILLA
8:00:00	9:00:00	JOHANNA AFANADOR	JOHANNA AFANADOR	JOHANNA AFANADOR	JOHANNA AFANADOR	JOHANNA AFANADOR
11:00:00	12:00:00	RUBEN GUTIERREZ	RUBEN GUTIERREZ	RUBEN GUTIERREZ	RUBEN GUTIERREZ	RUBEN GUTIERREZ
12:00:00	13:00:00					
15:00:00	16:00:00	GIOVANNY IBARRA	GIOVANNY IBARRA	GIOVANNY IBARRA	GIOVANNY IBARRA	
16:00:00	17:00:00					

Tecnólogo Desarrollo Multimedia Y Web

FICHA: 2977147

Vocero: Andrés Giovanni Alvarado Prieto

Inicio Etapa Lectiva: 14 De Mayo de 2024

Fin Etapa Lectiva: 13 de Febrero 2026

ACTIVIDAD DEL PROYECTO	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	PERFIL DE LOS INSTRUCTORES	PERIODO
AP1 Definir los requerimientos del proyecto teniendo en cuenta los objetivos del cliente y las necesidades del usuario.	Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de	Identificar modelos matemáticos de acuerdo con los requerimientos del problema planteado en contextos sociales y productivo.	Rubén Darío Gutiérrez	**Inicio: 02 de Julio. Finaliza: 30 de Septiembre**
		Plantear problemas matemáticos a partir de situaciones generadas en el contexto social y productivo.		
		Proponer acciones de mejora frente a los resultados de procedimientos matemáticos de acuerdo con el problema planteado.		
	Desarrollar procesos de comunicación eficaces y	Analizar los componentes de la comunicación según sus características, intencionalidad y contexto.	Maricela Mantilla	
		Relacionar los procesos comunicativos teniendo en cuenta criterios de lógica y racionalidad.		
	Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de	Alistar herramientas de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), de acuerdo con las necesidades de procesamiento de información y	Andrés Alvarado Giovanny Ibarra	
		Aplicar funcionalidades de herramientas y servicios TIC, de acuerdo con manuales de uso, procedimientos establecidos y buenas prácticas.	Lina M. García Giovanny Ibarra	
	Interactuar en lengua inglesa de forma oral, escrita	Comprender información sobre situaciones cotidianas y laborales actuales y futuras a través de interacciones sociales de forma oral y escrita.	Johanna Afanador	
AP2 - Elaborar la propuesta del proyecto	Formular el proyecto multimedia de	Realizar propuesta técnica y gráfica del proyecto teniendo en cuenta los requisitos establecidos.	Ferney Vargas	

TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: FERNEY VARGAS JARAMILLO

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DE COMERCIO Y TURISMO

FECHA INICIAL: 01/09/2024 00:00:00

FECHA FINAL: 30/09/2024 23:59:59

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

FICHA DE APRENDIZAJE: 2879548 - ANIMACION DIGITAL

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Animar elementos de la escena según técnicas y especificaciones del proyecto

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ANIMAR LOS ELEMENTOS SEGÚN EL STORYBOARD Y LOS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN

GENERAR LOS EFECTOS VISUALES SEGÚN EL STORYBOARD Y PROCEDIMIENTOS TÉCNICOS

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Calcular costos de operación de acuerdo con métodos

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Desarrollar el storyboard según el guión literario y el guión técnico

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

DESARROLLAR EL STORYBOARD TENIENDO EN CUENTA EL ANÁLISIS DEL GUION.

VALIDAR EL STORYBOARD DE ACUERDO CON EL GUION.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Elaborar el animatic según el storyboard

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ANALIZAR EL STORYBOARD DE ACUERDO CON LOS PARÁMETROS DEL GUIÓN TÉCNICO.

ESTABLECER TIEMPOS A LOS PLANOS DEL STORYBOARD SEGÚN EL GUIÓN TÉCNICO

REALIZAR EL ANIMATIC SEGÚN EL LENGUAJE AUDIOVISUAL ESTABLECIDO EN EL GUIÓN TÉCNICO

VERIFICAR EL ANIMATIC SEGÚN EL STORYBOARD

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Orientar investigación formativa según referentes técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Pos producir la animación de acuerdo con las especificaciones del proyecto y procedimientos técnicos

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

COMPONER LOS ELEMENTOS AUDIOVISUALES CUMPLIENDO CON LOS CRITERIOS TÉCNICOS Y ESPECIFICACIONES DEL

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Resultado de Aprendizaje de la Inducción.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	21,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2671138 - DESARROLLO DE MEDIOS GRAFICOS VISUALES

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Diagramar piezas gráficas de acuerdo con el medio de salida y parámetros de maquetación

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

291301078 02 ARMAR PIEZAS GRÁFICAS EN SOFTWARE ESPECIALIZADO SEGÚN PROYECTO APROBADO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Editar imágenes de acuerdo con criterios de comunicación y técnicas de edición

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

01 ALISTAR DISPOSITIVOS DE CAPTURA Y MATERIALES DE ILUSTRACIÓN, SEGÚN ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL DISEÑO

05 INTERVENIR LOS ARCHIVOS DE LAS IMÁGENES DIGITALES SEGÚN EL MEDIO DE SALIDA.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ELABORAR PIEZAS GRAFICAS DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE Y PRINCIPIOS DEL DISEÑO GRÁFICO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

291301077 04 DESARROLLAR PROTOTIPO DE DISEÑO MEDIANTE LOS RECURSOS TÉCNICOS Y TECNOLÓGICOS SEGÚN LA RETROALIMENTACIÓN Y APROBACIÓN DEL CLIENTE.

291301077 05 ENTREGAR PRODUCTO APROBADO POR EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS DEL MEDIO DE

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Elaborar productos editoriales multimedia según acuerdo editorial y parámetros técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Orientar investigación formativa según referentes técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Resultado de Aprendizaje de la Inducción.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 24,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2834615 - DESARROLLO DE MEDIOS GRAFICOS VISUALES

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Diagramar piezas gráficas de acuerdo con el medio de salida y parámetros de maquetación

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

291301078 02 ARMAR PIEZAS GRÁFICAS EN SOFTWARE ESPECIALIZADO SEGÚN PROYECTO APROBADO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Editar imágenes de acuerdo con criterios de comunicación y técnicas de edición

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

01 ALISTAR DISPOSITIVOS DE CAPTURA Y MATERIALES DE ILUSTRACIÓN, SEGÚN ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL DISEÑO

05 INTERVENIR LOS ARCHIVOS DE LAS IMÁGENES DIGITALES SEGÚN EL MEDIO DE SALIDA.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ELABORAR PIEZAS GRAFICAS DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE Y PRINCIPIOS DEL DISEÑO GRÁFICO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

291301077 04 DESARROLLAR PROTOTIPO DE DISEÑO MEDIANTE LOS RECURSOS TÉCNICOS Y TECNOLÓGICOS SEGÚN LA RETROALIMENTACIÓN Y APROBACIÓN DEL CLIENTE.

291301077 05 ENTREGAR PRODUCTO APROBADO POR EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS DEL MEDIO DE

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Elaborar productos editoriales multimedia según acuerdo editorial y parámetros técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Orientar investigación formativa según referentes técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Resultado de Aprendizaje de la Inducción.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 21,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2977309 - ANIMACION 3D.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Animar elementos de la escena según técnicas y especificaciones del proyecto

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ANIMAR LOS ELEMENTOS SEGÚN EL STORYBOARD Y LOS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN

GENERAR LOS EFECTOS VISUALES SEGÚN EL STORYBOARD Y PROCEDIMIENTOS TÉCNICOS

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Desarrollar el storyboard según el guión literario y el guión técnico

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

DESARROLLAR EL STORYBOARD TENIENDO EN CUENTA EL ANÁLISIS DEL GUION.

VALIDAR EL STORYBOARD DE ACUERDO CON EL GUION.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Orientar investigación formativa según referentes técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Pos producir la animación de acuerdo con las especificaciones del proyecto y procedimientos técnicos

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

COMPONER LOS ELEMENTOS AUDIOVISUALES CUMPLIENDO CON LOS CRITERIOS TÉCNICOS Y ESPECIFICACIONES DEL

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Producir los componentes de la animación de acuerdo con técnicas de modelado y diseño
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Resultado de Aprendizaje de la Inducción.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	21,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2977147 - DESARROLLO MULTIMEDIA Y WEB

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Elaborar proyecto multimedia de acuerdo con procedimientos técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	FORMULAR EL PROYECTO MULTIMEDIA DE ACUERDO CON METODOLOGÍAS Y DOCUMENTO DE REQUISITOS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

REALIZAR PROPUESTA TÉCNICA Y GRÁFICA DEL PROYECTO TENIENDO EN CUENTA LOS REQUISITOS ESTABLECIDOS.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Integrar elementos multimedia de acuerdo con técnicas y herramientas de producción digital
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Orientar investigación formativa según referentes técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Resultado de Aprendizaje de la Inducción.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	21,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2978621 - DESARROLLO DE MEDIOS GRAFICOS VISUALES

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Diagramar piezas gráficas de acuerdo con el medio de salida y parámetros de maquetación

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

291301078 02 ARMAR PIEZAS GRÁFICAS EN SOFTWARE ESPECIALIZADO SEGÚN PROYECTO APROBADO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Editar imágenes de acuerdo con criterios de comunicación y técnicas de edición

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

01 ALISTAR DISPOSITIVOS DE CAPTURA Y MATERIALES DE ILUSTRACIÓN, SEGÚN ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL DISEÑO

05 INTERVENIR LOS ARCHIVOS DE LAS IMÁGENES DIGITALES SEGÚN EL MEDIO DE SALIDA.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ELABORAR PIEZAS GRAFICAS DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE Y PRINCIPIOS DEL DISEÑO GRÁFICO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

291301077 04 DESARROLLAR PROTOTIPO DE DISEÑO MEDIANTE LOS RECURSOS TÉCNICOS Y TECNOLÓGICOS SEGÚN LA RETROALIMENTACIÓN Y APROBACIÓN DEL CLIENTE.

291301077 05 ENTREGAR PRODUCTO APROBADO POR EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS DEL MEDIO DE

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Elaborar productos editoriales multimedia según acuerdo editorial y parámetros técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Orientar investigación formativa según referentes técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Resultado de Aprendizaje de la Inducción.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 12,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2758163 - ANIMACION DIGITAL

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Animar elementos de la escena según técnicas y especificaciones del proyecto

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ANIMAR LOS ELEMENTOS SEGÚN EL STORYBOARD Y LOS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN

GENERAR LOS EFECTOS VISUALES SEGÚN EL STORYBOARD Y PROCEDIMIENTOS TÉCNICOS

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Calcular costos de operación de acuerdo con métodos

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Desarrollar el storyboard según el guión literario y el guión técnico

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

DESARROLLAR EL STORYBOARD TENIENDO EN CUENTA EL ANÁLISIS DEL GUION.

VALIDAR EL STORYBOARD DE ACUERDO CON EL GUION.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Elaborar el animatic según el storyboard

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ANALIZAR EL STORYBOARD DE ACUERDO CON LOS PARÁMETROS DEL GUIÓN TÉCNICO.

ESTABLECER TIEMPOS A LOS PLANOS DEL STORYBOARD SEGÚN EL GUIÓN TÉCNICO

REALIZAR EL ANIMATIC SEGÚN EL LENGUAJE AUDIOVISUAL ESTABLECIDO EN EL GUIÓN TÉCNICO

VERIFICAR EL ANIMATIC SEGÚN EL STORYBOARD

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Orientar investigación formativa según referentes técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Pos producir la animación de acuerdo con las especificaciones del proyecto y procedimientos técnicos

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

COMPONER LOS ELEMENTOS AUDIOVISUALES CUMPLIENDO CON LOS CRITERIOS TÉCNICOS Y ESPECIFICACIONES DEL

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Resultado de Aprendizaje de la Inducción.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	21,00

FICHA DE APRENDIZAJE:	2977323 - DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	IMPLEMENTAR COMPONENTES DE ARTE Y AUDIO DE ACUERDO CON EL DISEÑO DEL VIDEOJUEGO Y HERRAMIENTAS DE DESARROLLO

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

PREPARAR LOS RECURSOS GRÁFICOS Y SONOROS A IMPLEMENTAR DE ACUERDO CON EL DOCUMENTO DE DISEÑO DEL

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Orientar investigación formativa según referentes técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Planear el videojuego de acuerdo con procedimientos y requisitos técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Probar el videojuego de acuerdo con el procedimiento técnico y herramientas de desarrollo
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Producir la lógica del videojuego de acuerdo con el diseño y técnicas de desarrollo
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Resultado de Aprendizaje de la Inducción.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	21,00

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS:	162,00

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: FERNEY VARGAS JARAMILLO

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DE COMERCIO Y TURISMO