**PROCESO GESTIÓN DEL TALENTO HUMANO**

**FORMATO INFORME MENSUAL EJECUCIÓN CONTRACTUAL**

Cali, noviembre 2024

Señora
**MARLLY ALEXANDRA ARANGO GRANADA**
SUPERVISORA CONTRATO No. 5836067
Coordinadora Académica Línea Vestuario Inteligente
Centro de Diseño Tecnológico Industrial
Ciudad

**Asunto:** Informe mensual de ejecución contractual Mes 11 del año 2024

**Referencia:** No 5836067 del año 2024

Luz Fillippo Rugeles, identificada con la cédula de ciudadanía No. 37.941.299 de Socorro, en mi calidad de Contratista del SENA, en el Centro de Diseño Tecnológico Industrial, 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:** CUARENTA Y CUATRO MILLONES SEISCIENTOS CINCUENTA Y CINCO MIL CUATROCIENTOS CINCUENTA PESOS ($44.655.450). Esta suma será pagada de la siguiente manera: 10 pagos iguales de febrero a noviembre por valor de CUATRO MILLONES CUATROCIENTOS SESENTA Y CINCO MIL QUINIENTOS CUARENTA Y CINCO PESOS ($4.465.545).

**Plazo:** Será hasta el 12 de diciembre de 2024.

| **OBJETO:** |
| --- |
| Contratar la prestación de servicios profesionales de carácter temporal, para impartir |

| |
|---|
| formación profesional integral como instructor, ejecutando las acciones de formación para el programa acciones Regulares Periodo Fijo en el Centro Diseño Tecnológico Industrial de acuerdo con directrices y lineamientos institucionales para la vigencia 2024, Formación Complementaria Virtual FORMACIÓN COMPLEMENTARIA VIRTUAL – DISEÑO. |

**Obligaciones Especificas:**

| No | Obligaciones | Acciones realizadas | Evidencias |
|---|---|---|---|
| 1 | Planear las actividades de aprendizaje para el logro de los resultados de aprendizaje en el marco del proyecto formativo (titulada) o la estrategia didáctica seleccionada (Complementaria). | Según la Guía de Orientaciones para la Formación en Ambientes Virtuales de Aprendizaje – AVA-GPI-G-014-Versión 04, ejecución de la función tutorial en Ambientes Virtuales de Aprendizaje, en el LMS Zajuna. | Ejecución en el LMS Zajuna, de los procesos de la función tutorial en Ambientes Virtuales de Aprendizaje, la cual incluye las funciones, organizativa, orientadora, social, técnica, y académica. |
| 2 | Participar en la programación y ejecución del proceso de inducción de aprendices de formación titulada conforme a la planeación y programación definida por el centro de formación. | N/A. | N/A. |
| 3 | Impartir formación a aprendices en el programa de formación presencial y con el apoyo de las plataformas dispuestas por la entidad según el procedimiento de ejecución de la formación. | N/A. | N/A. |
| 4 | Realizar el seguimiento de cada aprendiz mediante la orientación y acompañamiento a las actividades de aprendizaje en etapa lectiva y productiva. | Orientación y acompañamiento diario a los aprendices en las fichas asignadas para noviembre 2024, de acuerdo con los lineamientos definidos en la Guía de Orientaciones para la Formación en | • Registro en Zajuna del seguimiento general e individual en Anuncios, Foros, Evidencias, Notificaciones, Sesiones en Línea.<br>• Registro en chat de |

| No | Obligaciones | Acciones realizadas | Evidencias |
|---|---|---|---|
| | | Ambientes Virtuales de Aprendizaje –AVA-GPI-G-014-Versión 04. | WhatsApp, llamadas telefónicas, correo electrónico. |
| 5 | Reportar avances o dificultades de los aprendices de manera oportuna a la coordinación académica en los formatos y tiempos que se dispongan para ello. | N/A. | N/A. |
| 6 | Valorar las evidencias de aprendizaje de manera cualitativa, permanente y oportuna teniendo en cuenta lo definido en la planeación pedagógica del proyecto formativo y las guías de aprendizaje. | Evaluación y retroalimentación diaria de cada una de las Evidencias recibidas en Zajuna, para las fichas asignadas para noviembre 2024, de acuerdo con los lineamientos definidos en la Guía de Orientaciones para la Formación en Ambientes Virtuales de Aprendizaje –AVA-GPI-G-014-Versión 04. | Registro en Zajuna de las calificaciones, respuestas y retroalimentación en audio o texto, para cada una de las Evidencias recibidas, en las áreas de Foros, Evidencias y Centros de Calificaciones, según ha correspondido. |
| 7 | Registrar con oportunidad los juicios evaluativos en el aplicativo Sofía Plus conforme al logro de los resultados de aprendizaje enmarcados en las fases del proyecto formativo y en las guías de aprendizaje de cada uno de los grupos asignados en su programación. | Registro de los juicios evaluativos en el aplicativo Sofía Plus y en Zajuna, en la fecha de finalización y cierre establecida para los grupos asignados para noviembre 2024. | Reporte de Juicios Evaluativos generado del aplicativo SofíaPlus y almacenado en carpeta Reporte del Curso en Zajuna, de cada ficha cerrada. |
| 8 | Participar de las jornadas de desarrollo curricular convocadas por las redes de conocimiento para garantizar integralidad en la formulación de proyectos formativos, el diseño de actividades de aprendizaje, el diseño de talleres e ítems que alimentaran los bancos de pruebas para la selección de aprendices para los diferentes | N/A | N/A |

| No | Obligaciones | Acciones realizadas | Evidencias |
|---|---|---|---|
| | programas de formación. | | |
| 9 | Realizar seguimiento y gestión de los proyectos formativos, de acuerdo con los propósitos de los programas de formación; garantizando su documentación en relación con los resultados y productos obtenidos durante su desarrollo. | N/A | N/A |
| 10 | Coadyuvar en la consecución de los resultados esperados de los equipos de trabajo interdisciplinarios que el Centro acuerde para gestionar el Proceso de Formación Profesional Integral. | N/A | N/A |
| 11 | Disponer de manera oportuna en la plataforma virtual institucional los productos derivados del desarrollo curricular: Proyecto formativo, planeación pedagógica, Guías de Aprendizaje, instrumentos de evaluación, material de apoyo, recursos didácticos. | N/A | N/A |
| 12 | Usar las herramientas disponibles en el ambiente virtual de aprendizaje para fortalecer la formación y lograr el cumplimiento de los lineamientos, cobertura y productos indicados. | • Elaboración y disposición para los Aprendices de Materiales Complementarios, principalmente video tutoriales.<br>• Realización y grabación de Conferencias Web con los Aprendices de las fichas asignadas para noviembre 2024, al iniciar cada Actividad de Aprendizaje, por medio de Microsoft Teams.<br>• Disposición de cada grabación en YouTube para facilitar su | • Materiales Complementarios adicionales.<br>• Grabaciones de las Conferencias Web.<br>• Enlaces a las grabaciones realizadas.<br>• Carpeta en Drive con Cronograma de actividades, guías de aprendizaje y todos los materiales dispuestos para cada Actividad, con el propósito de facilitar el desarrollo del proceso de aprendizaje. |

| No | Obligaciones | Acciones realizadas | Evidencias |
|---|---|---|---|
| | | observación por parte de los Aprendices y socialización en Anuncios, correos, y grupo de WhatsApp.<br>• Disposición de: Cronograma de actividades, guías de aprendizaje y todos los materiales facilitados, en carpeta compartida desde el Drive, socializada en sesiones en línea, anuncios, correos, y grupo de WhatsApp.<br>• Comunicación asincrónica permanente a través del chat de WhatsApp.<br>• Llamadas telefónicas y reuniones por Meet cuando se ha requerido.<br>• Todo lo anterior de acuerdo con los lineamientos definidos en la Guía de Orientaciones para la Formación en Ambientes Virtuales de Aprendizaje –AVA-GPI-G-014-Versión 04. | • Anuncios, correos.<br>• Registro en el chat de WhatsApp.<br>• Llamadas telefónicas del celular personal. |
| 13 | Participar de las sesiones de trabajo de equipos ejecutores programadas por las coordinaciones académicas según requerimientos institucionales. | | |
| 14 | Verificar de manera oportuna en el sistema Sofía Plus la programación de horas en las fichas asignadas (titulada y complementaria) y registrar las horas de apoyo a la formación de acuerdo con los tiempos | Reporte mensual de Apoyo a la Formación de acuerdo con el registro de horas en el aplicativo Sofía Plus. | Se adjunta el reporte de noviembre 2024. |

| No | Obligaciones | Acciones realizadas | Evidencias |
|---|---|---|---|
| | definidos para el desarrollo de las actividades. | | |
| 15 | Cumplir con las actividades definidas por el Centro para la implementación del Sistema Integrado de Gestión y Autocontrol – SIGA y los registros de los procedimientos del proceso de Gestión de formación Profesional. | | |
| 16 | Acompañar y asesorar en forma permanente e integral a las instituciones educativas y a los aprendices en el proceso de formación por proyectos durante la vigencia del contrato. | N/A | N/A |
| 17 | Realizar entrega de los informes en las fechas requeridas durante la ejecución del objeto contractual, así como del informe final de gestión, informe de las actividades y procesos asignados y archivos y elementos a su cargo, antes de finalizar el Contrato. | Elaboración y entrega de los informes de ejecución contractual y soportes requeridos para el mes de noviembre 2024 y para finalizar el Contrato actual No 5836067. | Informes mensual de ejecución contractual y soportes requeridos para el mes de noviembre 2024 y para finalizar el Contrato actual No 5836067. |
| 18 | Participar en procesos de formación técnica y pedagógica que el centro de formación programe en el marco del plan de pedagogía definido por el equipo pedagógico de Centro. | Observación de las grabaciones de Webinars brindados por el equipo de e-Pedagogos de la DFP. | Registro de obsevadores de las grabaciones de Webinars brindados por el equipo de e-Pedagogos. |
| 19 | Aplicar a procesos de certificación de competencias laborales pedagógicas y técnicas que el SENA implemente para el mejoramiento de la calidad de los instructores SENA. | Continúa realización del curso: Introducción a la Inteligencia Artificial que hace parte del grupo IBM SkillsBuild Fundamentos de Inteligencia Artificial. | |
| 20 | El Instructor Contratista deberá aplicar al proceso de certificación de la norma El Instructor Contratista deberá aplicar al proceso de | | |

| No | Obligaciones | Acciones realizadas | Evidencias |
|---|---|---|---|
| | certificación de la norma de competencia “ORIENTAR PROCESOS FORMATIVOS PRESENCIALES CON BASE EN LOS PLANES DE FORMACIÓN CONCERTADOS 240201044” o la actualización en “ORIENTAR FORMACIÓN PRESENCIAL DE ACUERDO CON PROCEDIMIENTO TÉCNICO Y NORMATIVO - 240201056” y aportar el respectivo certificado aprobado. | | |
| 21 | Mejorar las competencias en nivel de inglés (mínimo A2). | | |
| 22 | Brindar y procurar en todo momento un trato respetuoso con todos los miembros de la comunidad educativa. | Asumo manifestaciones respetuosas en los espacios donde participo. | |

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.

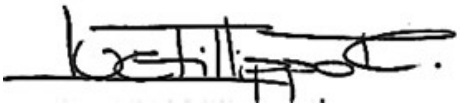
Se lista a continuación el soporte de la legalización de los desplazamientos realizados, los cuales forman parte integral del presente informe de ejecución contractual.

**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 electrónicos enunciados como evidencias del cumplimiento de las obligaciones contractuales y los desplazamientos realizados y el No. 31260950 de la planilla, operador ASOPAGOS S.A., y periodo octubre 2024. (Decreto Ley 2106 de 2019 – "Decreto Ley Antitrámites")

Evidencias en () folios

Cordialmente,



**Luz Fillippo Rugeles**

**Contratista**

**C.C. No. 37.941.299 de Socorro, Santander.**

Recibí a satisfacción:

Marlly Alexandra Arango Granada

Supervisora Contrato 5836067 de 2024

Coordinadora Académica Línea Vestuario Inteligente.

**SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA**
**INFORME FINAL DE SUPERVISIÓN**
**CONTRATACIÓN DE PRESTACIÓN DE SERVICIOS PERSONALES**

---

**CONTRATO No. CO1.PCCNTR. 5836067 DE 2024 (2 febrero 2024).**

**NOMBRE DEL CONTRATISTA: LUZ FILLIPPO RUGELES.**

**IDENTIFICACIÓN DEL CONTRATISTA: Cédula de Ciudadanía No 37.941.299.**

**OBJETO DEL CONTRATO:** Contratar la prestación de servicios profesionales de carácter temporal, para impartir formación profesional integral como instructor, ejecutando las acciones de formación para el programa acciones Regulares Periodo Fijo en el Centro Diseño Tecnológico Industrial de acuerdo con directrices y lineamientos institucionales para la vigencia 2024, Formación Complementaria Virtual FORMACIÓN COMPLEMENTARIA VIRTUAL – DISEÑO.

**OBLIGACIONES DEL CONTRATISTA:**

1. Planear las actividades de aprendizaje para el logro de los resultados de aprendizaje en el marco del proyecto formativo (titulada) o la estrategia didáctica seleccionada (Complementaria).
2. Participar en la programación y ejecución del proceso de inducción de aprendices de formación titulada conforme a la planeación y programación definida por el centro de formación.
3. Impartir formación a aprendices en el programa de formación presencial y con el apoyo de las plataformas dispuestas por la entidad según el procedimiento de ejecución de la formación.
4. Realizar el seguimiento de cada aprendiz mediante la orientación y acompañamiento a las actividades de aprendizaje en etapa lectiva y productiva.
5. Reportar avances o dificultades de los aprendices de manera oportuna a la coordinación académica en los formatos y tiempos que se dispongan para ello.
6. Valorar las evidencias de aprendizaje de manera cualitativa, permanente y oportuna teniendo en cuenta lo definido en la planeación pedagógica del proyecto formativo y las guías de aprendizaje.

7. Registrar con oportunidad los juicios evaluativos en el aplicativo Sofía Plus conforme al logro de los resultados de aprendizaje enmarcados en las fases del proyecto formativo y en las guías de aprendizaje de cada uno de los grupos asignados en su programación.

8. Participar de las jornadas de desarrollo curricular convocadas por las redes de conocimiento para garantizar integralidad en la formulación de proyectos formativos, el diseño de actividades de aprendizaje, el diseño de talleres e ítems que alimentaran los bancos de pruebas para la selección de aprendices para los diferentes programas de formación.

9. Realizar seguimiento y gestión de los proyectos formativos, de acuerdo con los propósitos de los programas de formación; garantizando su documentación en relación con los resultados y productos obtenidos durante su desarrollo.

10. Coadyuvar en la consecución de los resultados esperados de los equipos de trabajo interdisciplinarios que el Centro acuerde para gestionar el Proceso de Formación Profesional Integral.

11. Disponer de manera oportuna en la plataforma virtual institucional los productos derivados del desarrollo curricular: Proyecto formativo, planeación pedagógica, Guías de Aprendizaje, instrumentos de evaluación, material de apoyo, recursos didácticos.

12. Usar las herramientas disponibles en el ambiente virtual de aprendizaje para fortalecer la formación y lograr el cumplimiento de los lineamientos, cobertura y productos indicados.

13. Participar de las sesiones de trabajo de equipos ejecutores programadas por las coordinaciones académicas según requerimientos institucionales.

14. Verificar de manera oportuna en el sistema Sofía Plus la programación de horas en las fichas asignadas (titulada y complementaria) y registrar las horas de apoyo a la formación de acuerdo a los tiempos definidos para el desarrollo de las actividades.

15. Cumplir con las actividades definidas por el Centro para la implementación del sistema Integrado de Gestión y Autocontrol – SIGA y los registros de los procedimientos del proceso de Gestión de formación Profesional.

16. Acompañar y asesorar en forma permanente e integral a las instituciones educativas y a los aprendices en el proceso de formación por proyectos durante la vigencia del contrato.

17. Realizar entrega de los informes en las fechas requeridas durante la ejecución del objeto contractual, así como del informe final de gestión, informe de las actividades y procesos asignados y archivos y elementos a su cargo, antes de finalizar el Contrato.
18. Participar en procesos de formación técnica y pedagógica que el centro de formación programe en el marco del plan de pedagogía definido por el equipo pedagógico de Centro.
19. Aplicar a procesos de certificación de competencias laborales pedagógicas y técnicas que el SENA implemente para el mejoramiento de la calidad de los instructores SENA.
20. El Instructor Contratista deberá aplicar al proceso de certificación de la norma de competencia "ORIENTAR PROCESOS FORMATIVOS PRESENCIALES CON BASE EN LOS PLANES DE FORMACIÓN CONCERTADOS 240201044" o la actualización en "ORIENTAR FORMACIÓN PRESENCIAL DE ACUERDO CON PROCEDIMIENTO TÉCNICO Y NORMATIVO - 240201056" y aportar el respectivo certificado aprobado.
21. Mejorar las competencias en nivel de inglés (mínimo A2).
22. Brindar y procurar en todo momento un trato respetuoso con todos los miembros de la comunidad educativa.

**LUGAR DE EJECUCIÓN:** Centro de Diseño Tecnológico Industrial, Regional Valle, Santiago de Cali.

**PLAZO DE EJECUCIÓN:** 2 de febrero 2024 al 30 de noviembre 2024.

**FECHA DE INICIACIÓN CONTRATO:** **2 DE FEBRERO DE 2024.**

**FECHA DE TERMINACIÓN DEL CONTRATO:** **30 DE NOVIEMBRE DE 2024.**

**VIGENCIA DEL CONTRATO:** diez (10) meses.

**VALOR DEL CONTRATO: Cuarenta y cuatro millones seiscientos cincuenta y cinco mil cuatrocientos cincuenta pesos ($44.655.450).**

**SUPERVISOR: SUPERVISOR: MARLLY ALEXANDRA ARANGO GRANADA.**

**IDENTIFICACIÓN DEL SUPERVISOR: Cédula de Ciudadanía No 67.020.609.**

**SUSPENSIONES Y AMPLIACIONES DE SUSPENSIÓN: SI____ NO_X__**

| ACTAS No. | TIEMPO | CAUSALES |
|---|---|---|
| | | |
| | | |

**BALANCE FINANCIERO:**

| | |
|---|---|
| Valor total del contrato | $ 44.655.450 |
| Valor Ejecutado | $ 40.189.905 |
| Saldo de pendiente de cancelar al contratista | $ 4.465.545 |
| Saldo a liberar | $ 0 |

**PRODUCTOS O ACTIVIDADES EJECUTADAS**

| |
|---|
| Prestar servicios profesionales de carácter temporal, para impartir formación profesional integral como instructor, ejecutando las acciones de formación para el programa acciones Regulares Periodo Fijo en el Centro Diseño Tecnológico Industrial de acuerdo con directrices y lineamientos institucionales para la vigencia 2024, Formación Complementaria Virtual FORMACIÓN COMPLEMENTARIA VIRTUAL – DISEÑO. |
| Participación en procesos de formación técnica y pedagógica que el centro de formación programó en el marco del plan de pedagogía definido por el equipo pedagógico de centro. |
| Fortalecimiento de la cualificación como Instructora Formación Complementaria Virtual, con base en la Formación Profesional Integral del SENA y para la Familia de Diseño. |

**OBSERVACIONES DE LA SUPERVISIÓN SOBRE LOS PRODUCTOS O ACTIVIDADES EJECUTADAS**

Se da cumplimiento al objeto contractual y a las obligaciones específicas durante el desarrollo de la Formación Complementaria Virtual Familia de Diseño.

Cantidad de programaciones: 8

Cantidad de fichas: 33

Aprendices matriculados: 2.640

Datos correspondientes a las 33 fichas cerradas:

Aprendices que ingresaron: 1.480

Aprendices certificados: 404

Aprendices no aprobados: 460

Retiro Voluntario: 158

Aprendices que nunca ingresaron: 1.002

Aprendices que ingresaron y no participaron: 616

% Ingresaron / Matriculados: 56,06%

% Certificación: Certificados / Matriculados: 15,30%

% Certificación: Certificados / Ingresaron: 27,30%

**SANCIONES: SI___ NO_X_**

**CUMPLIMIENTO FRENTE A LA OBLIGACIÓN A LA SEGURIDAD SOCIAL: SI_X_ NO__**

**GRADO DE SATISFACCIÓN: EXCELENTE_X_ BUENO__ REGULAR__ INSUFICIENTE__**

Atentamente,



**FIRMA SUPERVISOR DEL CONTRATO**

# TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

**INSTRUCTOR:** LUZ FILLIPPO RUGELES

**CENTRO DE FORMACIÓN:** CENTRO DE DISEÑO TECNOLOGICO INDUSTRIAL

**FECHA INICIAL:** 02/02/2024 00:00:00

**FECHA FINAL:** 30/11/2024 23:59:59

## ACTIVIDADES ACADÉMICAS

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 2905180 - MANEJO DE ADOBE PHOTOSHOP

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

**RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA CREACIÓN Y EDICIÓN DE VECTORES A TRAVÉS DEL SOFTWARE, SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS DE DISEÑO ESTABLECIDOS.

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS ESTABLECIDOS.

ASIGNAR A LOS OBJETOS VECTORIALES ATRIBUTOS ESPECÍFICOS, A TRAVÉS DE LOS PANELES DISPONIBLES EN EL SOFTWARE.

CREAR IMÁGENES TENIENDO EN CUENTA LAS TÉCNICAS Y HERRAMIENTAS DETERMINADAS.

IDENTIFICAR EL ESPACIO DE TRABAJO E INTERFAZ DEL SOFTWARE, TENIENDO EN CUENTA EL TIPO DE IMAGEN.

IDENTIFICAR LOS ELEMENTOS Y HERRAMIENTAS DISPONIBLES PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, SEGÚN EL PERFIL PARTICULAR DEL PRODUCTO.

PREPARAR EL RESULTADO DE DISEÑO CONSTRUIDO EN EL SOFTWARE PARA SU PUBLICACIÓN FINAL, SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL MEDIO.

RETOCAR IMÁGENES A PARTIR DE LAS ESPECIFICACIONES DEFINIDAS PARA EL PRODUCTO.

**HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :** 38,00

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 2933638 - MANEJO DE ADOBE PHOTOSHOP

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

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA CREACIÓN Y EDICIÓN DE VECTORES A TRAVÉS DEL SOFTWARE, SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS DE DISEÑO ESTABLECIDOS.

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS ESTABLECIDOS.

ASIGNAR A LOS OBJETOS VECTORIALES ATRIBUTOS ESPECÍFICOS, A TRAVÉS DE LOS PANELES DISPONIBLES EN EL SOFTWARE.

CREAR IMÁGENES TENIENDO EN CUENTA LAS TÉCNICAS Y HERRAMIENTAS DETERMINADAS.

IDENTIFICAR EL ESPACIO DE TRABAJO E INTERFAZ DEL SOFTWARE, TENIENDO EN CUENTA EL TIPO DE IMAGEN.

IDENTIFICAR LOS ELEMENTOS Y HERRAMIENTAS DISPONIBLES PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, SEGÚN EL PERFIL PARTICULAR DEL PRODUCTO.

PREPARAR EL RESULTADO DE DISEÑO CONSTRUIDO EN EL SOFTWARE PARA SU PUBLICACIÓN FINAL, SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL MEDIO.

RETOCAR IMÁGENES A PARTIR DE LAS ESPECIFICACIONES DEFINIDAS PARA EL PRODUCTO.

| **HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :** | 36,00 |
|---|---|

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 2933628 - MANEJO DE ADOBE PHOTOSHOP

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

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA CREACIÓN Y EDICIÓN DE VECTORES A TRAVÉS DEL SOFTWARE, SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS DE DISEÑO ESTABLECIDOS.

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS ESTABLECIDOS.

ASIGNAR A LOS OBJETOS VECTORIALES ATRIBUTOS ESPECÍFICOS, A TRAVÉS DE LOS PANELES DISPONIBLES EN EL SOFTWARE.

CREAR IMÁGENES TENIENDO EN CUENTA LAS TÉCNICAS Y HERRAMIENTAS DETERMINADAS.

IDENTIFICAR EL ESPACIO DE TRABAJO E INTERFAZ DEL SOFTWARE, TENIENDO EN CUENTA EL TIPO DE IMAGEN.

IDENTIFICAR LOS ELEMENTOS Y HERRAMIENTAS DISPONIBLES PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, SEGÚN EL PERFIL PARTICULAR DEL PRODUCTO.

PREPARAR EL RESULTADO DE DISEÑO CONSTRUIDO EN EL SOFTWARE PARA SU PUBLICACIÓN FINAL, SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL MEDIO.

RETOCAR IMÁGENES A PARTIR DE LAS ESPECIFICACIONES DEFINIDAS PARA EL PRODUCTO.

**HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :** 36,00

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 3030260 - MANEJO DE ADOBE ILLUSTRATOR

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

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA CREACIÓN Y EDICIÓN DE VECTORES A TRAVÉS DEL SOFTWARE, SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS DE DISEÑO ESTABLECIDOS.

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS ESTABLECIDOS.

ASIGNAR A LOS OBJETOS VECTORIALES ATRIBUTOS ESPECÍFICOS, A TRAVÉS DE LOS PANELES DISPONIBLES EN EL SOFTWARE.

CREAR IMÁGENES TENIENDO EN CUENTA LAS TÉCNICAS Y HERRAMIENTAS DETERMINADAS.

IDENTIFICAR EL ESPACIO DE TRABAJO E INTERFAZ DEL SOFTWARE, TENIENDO EN CUENTA EL TIPO DE IMAGEN.

IDENTIFICAR LOS ELEMENTOS Y HERRAMIENTAS DISPONIBLES PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, SEGÚN EL PERFIL PARTICULAR DEL PRODUCTO.

PREPARAR EL RESULTADO DE DISEÑO CONSTRUIDO EN EL SOFTWARE PARA SU PUBLICACIÓN FINAL, SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL MEDIO.

RETOCAR IMÁGENES A PARTIR DE LAS ESPECIFICACIONES DEFINIDAS PARA EL PRODUCTO.

**HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :** 42,00

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 3040080 - COMPETENCIAS CIUDADANAS EN LA SEGURIDAD VIAL

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Regular movilidad vial de acuerdo con normativa de tránsito y transporte

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONOCER LOS DERECHOS Y DEBERES DENTRO DE UN ESTADO SOCIAL DE DERECHO EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS CIUDADANAS PARA LA SEGURIDAD VIAL.

IDENTIFICAR LA SEÑALIZACIÓN VERTICAL Y HORIZONTAL EN LA INFRAESTRUCTURA VIAL.

IDENTIFICAR LAS FUNCIONES DE LAS AUTORIDADES DE TRÁNSITO EN EL TERRITORIO NACIONAL.

PROMOVER CULTURA EN LOS HÁBITOS Y COMPORTAMIENTOS DE LOS CIUDADANOS COMO USUARIOS DE LA VÍA PÚBLICA.

**HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :** 40,00

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 3106863 - MANEJO DE ADOBE PHOTOSHOP

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

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA CREACIÓN Y EDICIÓN DE VECTORES A TRAVÉS DEL SOFTWARE, SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS DE DISEÑO ESTABLECIDOS.

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS ESTABLECIDOS.

ASIGNAR A LOS OBJETOS VECTORIALES ATRIBUTOS ESPECÍFICOS, A TRAVÉS DE LOS PANELES DISPONIBLES EN EL SOFTWARE.

CREAR IMÁGENES TENIENDO EN CUENTA LAS TÉCNICAS Y HERRAMIENTAS DETERMINADAS.

IDENTIFICAR EL ESPACIO DE TRABAJO E INTERFAZ DEL SOFTWARE, TENIENDO EN CUENTA EL TIPO DE IMAGEN.

IDENTIFICAR LOS ELEMENTOS Y HERRAMIENTAS DISPONIBLES PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, SEGÚN EL PERFIL PARTICULAR DEL PRODUCTO.

PREPARAR EL RESULTADO DE DISEÑO CONSTRUIDO EN EL SOFTWARE PARA SU PUBLICACIÓN FINAL, SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL MEDIO.

RETOCAR IMÁGENES A PARTIR DE LAS ESPECIFICACIONES DEFINIDAS PARA EL PRODUCTO.

**HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :** 40,00

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 3106864 - MANEJO DE ADOBE PHOTOSHOP

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

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA CREACIÓN Y EDICIÓN DE VECTORES A TRAVÉS DEL SOFTWARE, SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS DE DISEÑO ESTABLECIDOS.

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS ESTABLECIDOS.

ASIGNAR A LOS OBJETOS VECTORIALES ATRIBUTOS ESPECÍFICOS, A TRAVÉS DE LOS PANELES DISPONIBLES EN EL SOFTWARE.

CREAR IMÁGENES TENIENDO EN CUENTA LAS TÉCNICAS Y HERRAMIENTAS DETERMINADAS.

IDENTIFICAR EL ESPACIO DE TRABAJO E INTERFAZ DEL SOFTWARE, TENIENDO EN CUENTA EL TIPO DE IMAGEN.

IDENTIFICAR LOS ELEMENTOS Y HERRAMIENTAS DISPONIBLES PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, SEGÚN EL PERFIL PARTICULAR DEL PRODUCTO.

PREPARAR EL RESULTADO DE DISEÑO CONSTRUIDO EN EL SOFTWARE PARA SU PUBLICACIÓN FINAL, SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL MEDIO.

RETOCAR IMÁGENES A PARTIR DE LAS ESPECIFICACIONES DEFINIDAS PARA EL PRODUCTO.

**HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :** 40,00

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 2905181 - MANEJO DE ADOBE PHOTOSHOP

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

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA CREACIÓN Y EDICIÓN DE VECTORES A TRAVÉS DEL SOFTWARE, SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS DE DISEÑO ESTABLECIDOS.

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS ESTABLECIDOS.

ASIGNAR A LOS OBJETOS VECTORIALES ATRIBUTOS ESPECÍFICOS, A TRAVÉS DE LOS PANELES DISPONIBLES EN EL SOFTWARE.

CREAR IMÁGENES TENIENDO EN CUENTA LAS TÉCNICAS Y HERRAMIENTAS DETERMINADAS.

IDENTIFICAR EL ESPACIO DE TRABAJO E INTERFAZ DEL SOFTWARE, TENIENDO EN CUENTA EL TIPO DE IMAGEN.

IDENTIFICAR LOS ELEMENTOS Y HERRAMIENTAS DISPONIBLES PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, SEGÚN EL PERFIL PARTICULAR DEL PRODUCTO.

PREPARAR EL RESULTADO DE DISEÑO CONSTRUIDO EN EL SOFTWARE PARA SU PUBLICACIÓN FINAL, SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL MEDIO.

RETOCAR IMÁGENES A PARTIR DE LAS ESPECIFICACIONES DEFINIDAS PARA EL PRODUCTO.

**HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :** 38,00

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 2933633 - MANEJO DE ADOBE PHOTOSHOP

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

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA CREACIÓN Y EDICIÓN DE VECTORES A TRAVÉS DEL SOFTWARE, SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS DE DISEÑO ESTABLECIDOS.

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS ESTABLECIDOS.

ASIGNAR A LOS OBJETOS VECTORIALES ATRIBUTOS ESPECÍFICOS, A TRAVÉS DE LOS PANELES DISPONIBLES EN EL SOFTWARE.

CREAR IMÁGENES TENIENDO EN CUENTA LAS TÉCNICAS Y HERRAMIENTAS DETERMINADAS.

IDENTIFICAR EL ESPACIO DE TRABAJO E INTERFAZ DEL SOFTWARE, TENIENDO EN CUENTA EL TIPO DE IMAGEN.

IDENTIFICAR LOS ELEMENTOS Y HERRAMIENTAS DISPONIBLES PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, SEGÚN EL PERFIL PARTICULAR DEL PRODUCTO.

PREPARAR EL RESULTADO DE DISEÑO CONSTRUIDO EN EL SOFTWARE PARA SU PUBLICACIÓN FINAL, SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL MEDIO.

RETOCAR IMÁGENES A PARTIR DE LAS ESPECIFICACIONES DEFINIDAS PARA EL PRODUCTO.

**HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :** 36,00

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 3030256 - COREL DRAW - UTILIZACION DE HERRAMIENTAS DE DISEÑO VECTORIAL

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DIAGRAMAR PIEZAS GRAFICAS DE ACUERDO CON EL MEDIO DE SALIDA.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR LOS MÉTODOS PARA FINALIZAR, GUARDAR Y EXPORTAR UN PROYECTO EN CORELDRAW TENIENDO EN CUENTA SU PROCEDIMIENTO.

MANIPULAR TEXTOS Y PALETAS DE COLOR EN PIEZAS GRÁFICAS VECTORIALES CON CORELDRAW DE ACUERDO A ESPECIFICACIONES DE DISEÑO.

PREPARAR UN DOCUMENTO PARA UN PROYECTO GRÁFICO EN CORELDRAW, TENIENDO EN CUENTA LAS HERRAMIENTAS BÁSICAS DE VECTORIZACIÓN.

UTILIZAR HERRAMIENTAS DE IMPORTACIÓN DE IMÁGENES, CREACIÓN Y EDICIÓN DE ELEMENTOS VECTORIALES EN CORELDRAW TENIENDO EN CUENTA LAS ESPECIFICACIONES DE DISEÑO.

**HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :** 42,00

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 2966790 - MANEJO DE ADOBE ILLUSTRATOR

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

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA CREACIÓN Y EDICIÓN DE VECTORES A TRAVÉS DEL SOFTWARE, SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS DE DISEÑO ESTABLECIDOS.

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS ESTABLECIDOS.

ASIGNAR A LOS OBJETOS VECTORIALES ATRIBUTOS ESPECÍFICOS, A TRAVÉS DE LOS PANELES DISPONIBLES EN EL SOFTWARE.

CREAR IMÁGENES TENIENDO EN CUENTA LAS TÉCNICAS Y HERRAMIENTAS DETERMINADAS.

IDENTIFICAR EL ESPACIO DE TRABAJO E INTERFAZ DEL SOFTWARE, TENIENDO EN CUENTA EL TIPO DE IMAGEN.

IDENTIFICAR LOS ELEMENTOS Y HERRAMIENTAS DISPONIBLES PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, SEGÚN EL PERFIL PARTICULAR DEL PRODUCTO.

PREPARAR EL RESULTADO DE DISEÑO CONSTRUIDO EN EL SOFTWARE PARA SU PUBLICACIÓN FINAL, SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL MEDIO.

RETOCAR IMÁGENES A PARTIR DE LAS ESPECIFICACIONES DEFINIDAS PARA EL PRODUCTO.

**HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :** 44,00

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 3106865 - MANEJO DE ADOBE ILLUSTRATOR

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

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA CREACIÓN Y EDICIÓN DE VECTORES A TRAVÉS DEL SOFTWARE, SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS DE DISEÑO ESTABLECIDOS.

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS ESTABLECIDOS.

ASIGNAR A LOS OBJETOS VECTORIALES ATRIBUTOS ESPECÍFICOS, A TRAVÉS DE LOS PANELES DISPONIBLES EN EL SOFTWARE.

CREAR IMÁGENES TENIENDO EN CUENTA LAS TÉCNICAS Y HERRAMIENTAS DETERMINADAS.

IDENTIFICAR EL ESPACIO DE TRABAJO E INTERFAZ DEL SOFTWARE, TENIENDO EN CUENTA EL TIPO DE IMAGEN.

IDENTIFICAR LOS ELEMENTOS Y HERRAMIENTAS DISPONIBLES PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, SEGÚN EL PERFIL PARTICULAR DEL PRODUCTO.

PREPARAR EL RESULTADO DE DISEÑO CONSTRUIDO EN EL SOFTWARE PARA SU PUBLICACIÓN FINAL, SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL MEDIO.

RETOCAR IMÁGENES A PARTIR DE LAS ESPECIFICACIONES DEFINIDAS PARA EL PRODUCTO.

**HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :** 40,00

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 2966792 - MANEJO DE ADOBE ILLUSTRATOR

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

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA CREACIÓN Y EDICIÓN DE VECTORES A TRAVÉS DEL SOFTWARE, SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS DE DISEÑO ESTABLECIDOS.

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS ESTABLECIDOS.

ASIGNAR A LOS OBJETOS VECTORIALES ATRIBUTOS ESPECÍFICOS, A TRAVÉS DE LOS PANELES DISPONIBLES EN EL SOFTWARE.

CREAR IMÁGENES TENIENDO EN CUENTA LAS TÉCNICAS Y HERRAMIENTAS DETERMINADAS.

IDENTIFICAR EL ESPACIO DE TRABAJO E INTERFAZ DEL SOFTWARE, TENIENDO EN CUENTA EL TIPO DE IMAGEN.

IDENTIFICAR LOS ELEMENTOS Y HERRAMIENTAS DISPONIBLES PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, SEGÚN EL PERFIL PARTICULAR DEL PRODUCTO.

PREPARAR EL RESULTADO DE DISEÑO CONSTRUIDO EN EL SOFTWARE PARA SU PUBLICACIÓN FINAL, SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL MEDIO.

RETOCAR IMÁGENES A PARTIR DE LAS ESPECIFICACIONES DEFINIDAS PARA EL PRODUCTO.

**HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :** 44,00

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 2933636 - MANEJO DE ADOBE PHOTOSHOP

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

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA CREACIÓN Y EDICIÓN DE VECTORES A TRAVÉS DEL SOFTWARE, SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS DE DISEÑO ESTABLECIDOS.

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS ESTABLECIDOS.

ASIGNAR A LOS OBJETOS VECTORIALES ATRIBUTOS ESPECÍFICOS, A TRAVÉS DE LOS PANELES DISPONIBLES EN EL SOFTWARE.

CREAR IMÁGENES TENIENDO EN CUENTA LAS TÉCNICAS Y HERRAMIENTAS DETERMINADAS.

IDENTIFICAR EL ESPACIO DE TRABAJO E INTERFAZ DEL SOFTWARE, TENIENDO EN CUENTA EL TIPO DE IMAGEN.

IDENTIFICAR LOS ELEMENTOS Y HERRAMIENTAS DISPONIBLES PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, SEGÚN EL PERFIL PARTICULAR DEL PRODUCTO.

PREPARAR EL RESULTADO DE DISEÑO CONSTRUIDO EN EL SOFTWARE PARA SU PUBLICACIÓN FINAL, SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL MEDIO.

RETOCAR IMÁGENES A PARTIR DE LAS ESPECIFICACIONES DEFINIDAS PARA EL PRODUCTO.

**HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :** 36,00

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 2966791 - MANEJO DE ADOBE ILLUSTRATOR

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

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA CREACIÓN Y EDICIÓN DE VECTORES A TRAVÉS DEL SOFTWARE, SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS DE DISEÑO ESTABLECIDOS.

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS ESTABLECIDOS.

ASIGNAR A LOS OBJETOS VECTORIALES ATRIBUTOS ESPECÍFICOS, A TRAVÉS DE LOS PANELES DISPONIBLES EN EL SOFTWARE.

CREAR IMÁGENES TENIENDO EN CUENTA LAS TÉCNICAS Y HERRAMIENTAS DETERMINADAS.

IDENTIFICAR EL ESPACIO DE TRABAJO E INTERFAZ DEL SOFTWARE, TENIENDO EN CUENTA EL TIPO DE IMAGEN.

IDENTIFICAR LOS ELEMENTOS Y HERRAMIENTAS DISPONIBLES PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, SEGÚN EL PERFIL PARTICULAR DEL PRODUCTO.

PREPARAR EL RESULTADO DE DISEÑO CONSTRUIDO EN EL SOFTWARE PARA SU PUBLICACIÓN FINAL, SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL MEDIO.

RETOCAR IMÁGENES A PARTIR DE LAS ESPECIFICACIONES DEFINIDAS PARA EL PRODUCTO.

**HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :** 44,00

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 2991739 - GENERACION DE IDEAS INNOVADORAS CON DESIGN THINKING .

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Formular soluciones de diseño según requerimientos y documentación del proyecto

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

01. CARACTERIZAR USUARIO CON BASE EN HERRAMIENTAS DE EMPATÍA

02. DEFINIR RETO DE INNOVACIÓN SEGÚN TÉCNICAS DE FORMULACIÓN

03. GENERAR IDEAS INNOVADORAS CON BASE EN TÉCNICAS DE CREATIVIDAD

**HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :** 52,00

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 3106866 - MANEJO DE ADOBE ILLUSTRATOR

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

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA CREACIÓN Y EDICIÓN DE VECTORES A TRAVÉS DEL SOFTWARE, SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS DE DISEÑO ESTABLECIDOS.

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS ESTABLECIDOS.

ASIGNAR A LOS OBJETOS VECTORIALES ATRIBUTOS ESPECÍFICOS, A TRAVÉS DE LOS PANELES DISPONIBLES EN EL SOFTWARE.

CREAR IMÁGENES TENIENDO EN CUENTA LAS TÉCNICAS Y HERRAMIENTAS DETERMINADAS.

IDENTIFICAR EL ESPACIO DE TRABAJO E INTERFAZ DEL SOFTWARE, TENIENDO EN CUENTA EL TIPO DE IMAGEN.

IDENTIFICAR LOS ELEMENTOS Y HERRAMIENTAS DISPONIBLES PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, SEGÚN EL PERFIL PARTICULAR DEL PRODUCTO.

PREPARAR EL RESULTADO DE DISEÑO CONSTRUIDO EN EL SOFTWARE PARA SU PUBLICACIÓN FINAL, SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL MEDIO.

RETOCAR IMÁGENES A PARTIR DE LAS ESPECIFICACIONES DEFINIDAS PARA EL PRODUCTO.

**HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :** 40,00

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 3030261 - MANEJO DE ADOBE ILLUSTRATOR

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

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA CREACIÓN Y EDICIÓN DE VECTORES A TRAVÉS DEL SOFTWARE, SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS DE DISEÑO ESTABLECIDOS.

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS ESTABLECIDOS.

ASIGNAR A LOS OBJETOS VECTORIALES ATRIBUTOS ESPECÍFICOS, A TRAVÉS DE LOS PANELES DISPONIBLES EN EL SOFTWARE.

CREAR IMÁGENES TENIENDO EN CUENTA LAS TÉCNICAS Y HERRAMIENTAS DETERMINADAS.

IDENTIFICAR EL ESPACIO DE TRABAJO E INTERFAZ DEL SOFTWARE, TENIENDO EN CUENTA EL TIPO DE IMAGEN.

IDENTIFICAR LOS ELEMENTOS Y HERRAMIENTAS DISPONIBLES PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, SEGÚN EL PERFIL PARTICULAR DEL PRODUCTO.

PREPARAR EL RESULTADO DE DISEÑO CONSTRUIDO EN EL SOFTWARE PARA SU PUBLICACIÓN FINAL, SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL MEDIO.

RETOCAR IMÁGENES A PARTIR DE LAS ESPECIFICACIONES DEFINIDAS PARA EL PRODUCTO.

**HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :** 42,00

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 2991738 - GENERACION DE IDEAS INNOVADORAS CON DESIGN THINKING .

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Formular soluciones de diseño según requerimientos y documentación del proyecto

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

01. CARACTERIZAR USUARIO CON BASE EN HERRAMIENTAS DE EMPATÍA

02. DEFINIR RETO DE INNOVACIÓN SEGÚN TÉCNICAS DE FORMULACIÓN

03. GENERAR IDEAS INNOVADORAS CON BASE EN TÉCNICAS DE CREATIVIDAD

**HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :** 52,00

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 2991740 - DISEÑO Y PLANOS EN AUTOCAD 2D

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: MODELAR PLANOS DE CONSTRUCCIÓN SEGÚN ESPECIFICACIONES Y TÉCNICAS DIGITALES

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

RA1:
MANEJAR LA INTERFAZ DE USUARIO JUNTO CON EL MÉTODO DE TRABAJO DE ACUERDO A LA CONFIGURACIÓN DEL SOFTWARE AUTOCAD 2D.

RA2:
ELABORAR DISEÑOS Y VISTAS 2D POR MEDIO DE LAS HERRAMIENTAS Y COMPLEMENTOS PARAMÉTRICOS DEL SOFTWARE AUTOCAD 2D.

RA3:
MODIFICAR DISEÑOS Y VISTAS 2D HACIENDO USO DE HERRAMIENTAS DE EDICIÓN.

RA4:
CREAR PLANOS 2D DE ACUERDO A LAS ESPECIFICACIONES DE DIBUJO TÉCNICO.

**HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :** 52,00

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 3085901 - COREL DRAW - UTILIZACION DE HERRAMIENTAS DE DISEÑO VECTORIAL

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DIAGRAMAR PIEZAS GRAFICAS DE ACUERDO CON EL MEDIO DE SALIDA.

**RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

APLICAR LOS MÉTODOS PARA FINALIZAR, GUARDAR Y EXPORTAR UN PROYECTO EN CORELDRAW TENIENDO EN CUENTA SU PROCEDIMIENTO.

MANIPULAR TEXTOS Y PALETAS DE COLOR EN PIEZAS GRÁFICAS VECTORIALES CON CORELDRAW DE ACUERDO A ESPECIFICACIONES DE DISEÑO.

PREPARAR UN DOCUMENTO PARA UN PROYECTO GRÁFICO EN CORELDRAW, TENIENDO EN CUENTA LAS HERRAMIENTAS BÁSICAS DE VECTORIZACIÓN.

UTILIZAR HERRAMIENTAS DE IMPORTACIÓN DE IMÁGENES, CREACIÓN Y EDICIÓN DE ELEMENTOS VECTORIALES EN CORELDRAW TENIENDO EN CUENTA LAS ESPECIFICACIONES DE DISEÑO.

**HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :** 40,00

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 2905179 - MANEJO DE ADOBE PHOTOSHOP

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

**RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA CREACIÓN Y EDICIÓN DE VECTORES A TRAVÉS DEL SOFTWARE, SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS DE DISEÑO ESTABLECIDOS.

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS ESTABLECIDOS.

ASIGNAR A LOS OBJETOS VECTORIALES ATRIBUTOS ESPECÍFICOS, A TRAVÉS DE LOS PANELES DISPONIBLES EN EL SOFTWARE.

CREAR IMÁGENES TENIENDO EN CUENTA LAS TÉCNICAS Y HERRAMIENTAS DETERMINADAS.

IDENTIFICAR EL ESPACIO DE TRABAJO E INTERFAZ DEL SOFTWARE, TENIENDO EN CUENTA EL TIPO DE IMAGEN.

IDENTIFICAR LOS ELEMENTOS Y HERRAMIENTAS DISPONIBLES PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, SEGÚN EL PERFIL PARTICULAR DEL PRODUCTO.

PREPARAR EL RESULTADO DE DISEÑO CONSTRUIDO EN EL SOFTWARE PARA SU PUBLICACIÓN FINAL, SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL MEDIO.

RETOCAR IMÁGENES A PARTIR DE LAS ESPECIFICACIONES DEFINIDAS PARA EL PRODUCTO.

**HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :** 38,00

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 2933631 - MANEJO DE ADOBE PHOTOSHOP

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

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA CREACIÓN Y EDICIÓN DE VECTORES A TRAVÉS DEL SOFTWARE, SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS DE DISEÑO ESTABLECIDOS.

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS ESTABLECIDOS.

ASIGNAR A LOS OBJETOS VECTORIALES ATRIBUTOS ESPECÍFICOS, A TRAVÉS DE LOS PANELES DISPONIBLES EN EL SOFTWARE.

CREAR IMÁGENES TENIENDO EN CUENTA LAS TÉCNICAS Y HERRAMIENTAS DETERMINADAS.

IDENTIFICAR EL ESPACIO DE TRABAJO E INTERFAZ DEL SOFTWARE, TENIENDO EN CUENTA EL TIPO DE IMAGEN.

IDENTIFICAR LOS ELEMENTOS Y HERRAMIENTAS DISPONIBLES PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, SEGÚN EL PERFIL PARTICULAR DEL PRODUCTO.

PREPARAR EL RESULTADO DE DISEÑO CONSTRUIDO EN EL SOFTWARE PARA SU PUBLICACIÓN FINAL, SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL MEDIO.

RETOCAR IMÁGENES A PARTIR DE LAS ESPECIFICACIONES DEFINIDAS PARA EL PRODUCTO.

**HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :** 36,00

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 3030258 - COREL DRAW - UTILIZACION DE HERRAMIENTAS DE DISEÑO VECTORIAL

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DIAGRAMAR PIEZAS GRAFICAS DE ACUERDO CON EL MEDIO DE SALIDA.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR LOS MÉTODOS PARA FINALIZAR, GUARDAR Y EXPORTAR UN PROYECTO EN CORELDRAW TENIENDO EN CUENTA SU PROCEDIMIENTO.

MANIPULAR TEXTOS Y PALETAS DE COLOR EN PIEZAS GRÁFICAS VECTORIALES CON CORELDRAW DE ACUERDO A ESPECIFICACIONES DE DISEÑO.

PREPARAR UN DOCUMENTO PARA UN PROYECTO GRÁFICO EN CORELDRAW, TENIENDO EN CUENTA LAS HERRAMIENTAS BÁSICAS DE VECTORIZACIÓN.

UTILIZAR HERRAMIENTAS DE IMPORTACIÓN DE IMÁGENES, CREACIÓN Y EDICIÓN DE ELEMENTOS VECTORIALES EN CORELDRAW TENIENDO EN CUENTA LAS ESPECIFICACIONES DE DISEÑO.

**HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :** 42,00

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 2966788 - MANEJO DE ADOBE ILLUSTRATOR

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

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA CREACIÓN Y EDICIÓN DE VECTORES A TRAVÉS DEL SOFTWARE, SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS DE DISEÑO ESTABLECIDOS.

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS ESTABLECIDOS.

ASIGNAR A LOS OBJETOS VECTORIALES ATRIBUTOS ESPECÍFICOS, A TRAVÉS DE LOS PANELES DISPONIBLES EN EL SOFTWARE.

CREAR IMÁGENES TENIENDO EN CUENTA LAS TÉCNICAS Y HERRAMIENTAS DETERMINADAS.

IDENTIFICAR EL ESPACIO DE TRABAJO E INTERFAZ DEL SOFTWARE, TENIENDO EN CUENTA EL TIPO DE IMAGEN.

IDENTIFICAR LOS ELEMENTOS Y HERRAMIENTAS DISPONIBLES PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, SEGÚN EL PERFIL PARTICULAR DEL PRODUCTO.

PREPARAR EL RESULTADO DE DISEÑO CONSTRUIDO EN EL SOFTWARE PARA SU PUBLICACIÓN FINAL, SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL MEDIO.

RETOCAR IMÁGENES A PARTIR DE LAS ESPECIFICACIONES DEFINIDAS PARA EL PRODUCTO.

**HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :** 44,00

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 2991737 - GENERACION DE IDEAS INNOVADORAS CON DESIGN THINKING .

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Formular soluciones de diseño según requerimientos y documentación del proyecto

**RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

01. CARACTERIZAR USUARIO CON BASE EN HERRAMIENTAS DE EMPATÍA

02. DEFINIR RETO DE INNOVACIÓN SEGÚN TÉCNICAS DE FORMULACIÓN

03. GENERAR IDEAS INNOVADORAS CON BASE EN TÉCNICAS DE CREATIVIDAD

**HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :** 52,00

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 3040079 - COMPETENCIAS CIUDADANAS EN LA SEGURIDAD VIAL

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Regular movilidad vial de acuerdo con normativa de tránsito y transporte

**RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

CONOCER LOS DERECHOS Y DEBERES DENTRO DE UN ESTADO SOCIAL DE DERECHO EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS CIUDADANAS PARA LA SEGURIDAD VIAL.

IDENTIFICAR LA SEÑALIZACIÓN VERTICAL Y HORIZONTAL EN LA INFRAESTRUCTURA VIAL.

IDENTIFICAR LAS FUNCIONES DE LAS AUTORIDADES DE TRÁNSITO EN EL TERRITORIO NACIONAL.

PROMOVER CULTURA EN LOS HÁBITOS Y COMPORTAMIENTOS DE LOS CIUDADANOS COMO USUARIOS DE LA VÍA PÚBLICA.

**HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :** 40,00

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 2905183 - MANEJO DE ADOBE PHOTOSHOP

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

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA CREACIÓN Y EDICIÓN DE VECTORES A TRAVÉS DEL SOFTWARE, SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS DE DISEÑO ESTABLECIDOS.

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS ESTABLECIDOS.

ASIGNAR A LOS OBJETOS VECTORIALES ATRIBUTOS ESPECÍFICOS, A TRAVÉS DE LOS PANELES DISPONIBLES EN EL SOFTWARE.

CREAR IMÁGENES TENIENDO EN CUENTA LAS TÉCNICAS Y HERRAMIENTAS DETERMINADAS.

IDENTIFICAR EL ESPACIO DE TRABAJO E INTERFAZ DEL SOFTWARE, TENIENDO EN CUENTA EL TIPO DE IMAGEN.

IDENTIFICAR LOS ELEMENTOS Y HERRAMIENTAS DISPONIBLES PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, SEGÚN EL PERFIL PARTICULAR DEL PRODUCTO.

PREPARAR EL RESULTADO DE DISEÑO CONSTRUIDO EN EL SOFTWARE PARA SU PUBLICACIÓN FINAL, SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL MEDIO.

RETOCAR IMÁGENES A PARTIR DE LAS ESPECIFICACIONES DEFINIDAS PARA EL PRODUCTO.

**HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :** 38,00

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 3040073 - APLICACION DE PROTOCOLOS DE BIOSEGURIDAD PARA EL SECTOR TRANSPORTE

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: CONTROLAR CONDICIONES DE HIGIENE INDUSTRIAL DE ACUERDO CON NORMATIVA DE SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1.IDENTIFICAR PROTOCOLOS DE BIOSEGURIDAD EN LA OPERACIÓN DE VEHÍCULOS DE ACUERDO CON NORMATIVA.

2. EJECUTAR PROTOCOLOS DE BIOSEGURIDAD SEGÚN NORMATIVA

**HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :** 48,00

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 3085902 - COREL DRAW - UTILIZACION DE HERRAMIENTAS DE DISEÑO VECTORIAL

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DIAGRAMAR PIEZAS GRAFICAS DE ACUERDO CON EL MEDIO DE SALIDA.

**RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

APLICAR LOS MÉTODOS PARA FINALIZAR, GUARDAR Y EXPORTAR UN PROYECTO EN CORELDRAW TENIENDO EN CUENTA SU PROCEDIMIENTO.

MANIPULAR TEXTOS Y PALETAS DE COLOR EN PIEZAS GRÁFICAS VECTORIALES CON CORELDRAW DE ACUERDO A ESPECIFICACIONES DE DISEÑO.

PREPARAR UN DOCUMENTO PARA UN PROYECTO GRÁFICO EN CORELDRAW, TENIENDO EN CUENTA LAS HERRAMIENTAS BÁSICAS DE VECTORIZACIÓN.

UTILIZAR HERRAMIENTAS DE IMPORTACIÓN DE IMÁGENES, CREACIÓN Y EDICIÓN DE ELEMENTOS VECTORIALES EN CORELDRAW TENIENDO EN CUENTA LAS ESPECIFICACIONES DE DISEÑO.

**HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :** 40,00

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 3085915 - COREL DRAW - UTILIZACION DE HERRAMIENTAS DE DISEÑO VECTORIAL

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DIAGRAMAR PIEZAS GRAFICAS DE ACUERDO CON EL MEDIO DE SALIDA.

**RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

APLICAR LOS MÉTODOS PARA FINALIZAR, GUARDAR Y EXPORTAR UN PROYECTO EN CORELDRAW TENIENDO EN CUENTA SU PROCEDIMIENTO.

MANIPULAR TEXTOS Y PALETAS DE COLOR EN PIEZAS GRÁFICAS VECTORIALES CON CORELDRAW DE ACUERDO A ESPECIFICACIONES DE DISEÑO.

PREPARAR UN DOCUMENTO PARA UN PROYECTO GRÁFICO EN CORELDRAW, TENIENDO EN CUENTA LAS HERRAMIENTAS BÁSICAS DE VECTORIZACIÓN.

UTILIZAR HERRAMIENTAS DE IMPORTACIÓN DE IMÁGENES, CREACIÓN Y EDICIÓN DE ELEMENTOS VECTORIALES EN CORELDRAW TENIENDO EN CUENTA LAS ESPECIFICACIONES DE DISEÑO.

**HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :** 40,00

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 3085917 - COREL DRAW - UTILIZACION DE HERRAMIENTAS DE DISEÑO VECTORIAL

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DIAGRAMAR PIEZAS GRAFICAS DE ACUERDO CON EL MEDIO DE SALIDA.

**RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

APLICAR LOS MÉTODOS PARA FINALIZAR, GUARDAR Y EXPORTAR UN PROYECTO EN CORELDRAW TENIENDO EN CUENTA SU PROCEDIMIENTO.

MANIPULAR TEXTOS Y PALETAS DE COLOR EN PIEZAS GRÁFICAS VECTORIALES CON CORELDRAW DE ACUERDO A ESPECIFICACIONES DE DISEÑO.

PREPARAR UN DOCUMENTO PARA UN PROYECTO GRÁFICO EN CORELDRAW, TENIENDO EN CUENTA LAS HERRAMIENTAS BÁSICAS DE VECTORIZACIÓN.

UTILIZAR HERRAMIENTAS DE IMPORTACIÓN DE IMÁGENES, CREACIÓN Y EDICIÓN DE ELEMENTOS VECTORIALES EN CORELDRAW TENIENDO EN CUENTA LAS ESPECIFICACIONES DE DISEÑO.

**HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :** 40,00

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 3040081 - COMPETENCIAS CIUDADANAS EN LA SEGURIDAD VIAL

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Regular movilidad vial de acuerdo con normativa de tránsito y transporte

**RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

CONOCER LOS DERECHOS Y DEBERES DENTRO DE UN ESTADO SOCIAL DE DERECHO EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS CIUDADANAS PARA LA SEGURIDAD VIAL.

IDENTIFICAR LA SEÑALIZACIÓN VERTICAL Y HORIZONTAL EN LA INFRAESTRUCTURA VIAL.

IDENTIFICAR LAS FUNCIONES DE LAS AUTORIDADES DE TRÁNSITO EN EL TERRITORIO NACIONAL.

PROMOVER CULTURA EN LOS HÁBITOS Y COMPORTAMIENTOS DE LOS CIUDADANOS COMO USUARIOS DE LA VÍA PÚBLICA.

**HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :** 40,00

**TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS:** 1372,00

## 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:** LUZ FILLIPPO RUGELES

**CENTRO DE FORMACIÓN:** CENTRO DE DISEÑO TECNOLOGICO INDUSTRIAL