TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: JONATAN LEMOS ZULUAGA

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DE COMERCIO Y SERVICIOS

FECHA INICIAL: 01/06/2020 00:00:00

FECHA FINAL: 30/06/2020 23:59:59

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

FICHA DE APRENDIZAJE: 1834959 - ANIMACION 3D

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ESTABLECER LAS RELACIONES DE LOS ELEMENTOS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GENERAR EL RENDER DE ACUERDO CON EL IMPACTO VISUAL A LOGRAR.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ILUMINAR LA ESCENA EN 3D DE ACUERDO CON LOS PARÁMETROS DEFINIDOS.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	MODELAR LOS ELEMENTOS QUE HACEN PARTE DE LA IMAGEN DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

INCORPORAR LOS EFECTOS ESPECIALES, VISUALES Y SONOROS DE ACUERDO A LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 48,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 1802318 - ANIMACION DIGITAL

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ELABORAR EL ANIMATIC SEGÚN EL STORY BOARD.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PLANEAR LA PUESTA EN ESCENA Y ANIMACIÓN SEGÚN EL ANIMATIC.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: REALIZAR ANIMACIÓN PARA EFECTOS SEGÚN ANIMATIC

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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

AJUSTAR LA ANIMACIÓN TENIENDO EN CUENTA LAS SUGERENCIAS DADAS

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

PROPONER LA ANIMACIÓN DEL EFECTO SEGÚN CRITERIO DEL ANIMADOR

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: REALIZAR LA ANIMACIÓN DEL PERSONAJE SEGÚN LA PLANEACIÓN DE LA ESCENA.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 60,00

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS: 108,00

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
02/06/2020	23/06/2020	PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN	40,00
03/06/2020	18/06/2020	PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN	16,00

TOTAL ACTIVIDADES ADICIONALES: 56,00

INSTRUCTOR: JONATAN LEMOS ZULUAGA

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DE COMERCIO Y SERVICIOS