PROCESO GESTIÓN DEL TALENTO HUMANO

FORMATO INFORME MENSUAL EJECUCIÓN CONTRACTUAL

Bucaramanga, 20 de Junio de 2020

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

Asunto: Informe mensual de ejecución contractual Mes 06 del año 2020

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

ANDRES JULIAN CADENA SANCHEZ, identificada con la cédula de ciudadanía **No. 75105514** de **Manizales**, en mi calidad de Contratista del SENA – Centro Industrial de Manteniento Integral, como Instructor del área de Industrias Creativas, en cumplimiento del Contrato de Prestación de Servicios de la referencia, a continuación presento el Informe de actividades realizadas en el mes objeto de cobro.

Valor y forma de Pago: Se fija como valor total para el contrao la suma de TREINTA Y OCHO MILLONES QUIENTOS SETENTA Y SIETE MIL PESOS M/CE **($38.577.000).** Esta suma será pagada por el SENA al contratista de la siguiente manera: a) un primer pago correspondiente al mes de enero de 2020 por valor de DOCIENTOS CUARENTA Y CUATRO MIL NOVECIENTOS TREINTA TRES M/CTE **($244.933**); B) Diez (10) pago iguales por los meses de febrero a diciembre de 2020, por valor de TRES MILLONES SEISCIENTOS SETENTA Y CUATRO MIL PESOS M/CTE (**$3.674.000**). C) Un pago final proporcinal correspondiente a los días ejecutados en el mes de Diciembre de 2020 por valor de UN MILLON QUINIENTOS NOVENTA Y DOS MIL SESENTA Y SIETE PESOS M/CTE **($1.592.067**).

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

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

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

No	Obligaciones	Acciones realizadas	Evidencias
1.	Participar en la planeación de los procesos formativos de acuerdo con los lineamientos institucionales, para el área temática del objeto contractual.	Creacion de videotutoriales, sesiones en linea para el proceso de formación virtual de las fichas de Tecnologia en Animacion 3D Fichas 1962423 – 2026884. Tecnología de Videojuegos Fichas 1834858 – 2067067. Tecnologia en ADSI Ficha 1892181 - 2060245. Tecnologia en Produccion Multimedia 1881702 - 2104896 - 2104897 - 2104898	Se adjunta al drive: Soporte de sesiones virtuales, talleres en pdf, presentaciones, video tutoriales y demas. Carpeta GOOGLE Drive cuentas CIMI – compratida (Junio/Evidencias) https://drive.google.com/drive/folders/1YtE0b0eaXJhC76m4G0UkbW9o_6WtH0Hv?usp=sharing
2.	Participar cuando el centro de formación lo requiera, en jornadas de diseño y desarrollo curricular de programas de Formación Profesional Integral, conforme a las necesidades nacionales y a los lineamientos institucionales requeridos para el área temática objeto del contrato.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
3.	Evaluar los aprendizajes previos correspondientes a las fichas asignadas, de acuerdo con los procedimientos, plazos y herramientas tecnológicas que la entidad defina.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.

4.	Ejecutar la formación profesional integral de acuerdo con el currículo, desarrollo curricular y proyecto formativo de los programas del área temática objeto del contrato.	Ejecutar Proceso de Formación Titulada en los programas: **Tecnologia en Animacion 3D** **Fichas 1962423 – 2026884** Competencia:MODELAR LOS ELEMENTOS QUE HACEN PARTE DE LA IMAGEN DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DEL CLIENTE. Resultado de aprendizaje: ALISTAR SOFTWARE Y PERIFÉRICOS REQUERIDOS PARA LA CAPTURA Y MODELADO DE IMÁGENES. - CONSTRUIR LOS ELEMENTOS REQUERIDOS EN EL DESARROLLO DE LA ESCENOGRAFÍA, APLICANDO SOFTWARE RELACIONADO CON LA REPRESENTACIÓN GRÁFICA TRIDIMENSIONA. **Actividad 1962423**: Modelado Alien Finalizacion – Entrega. Inicio proceso Templo Japones (Modelado – Texturizado - Modificadores). **Actividad 2026884**: Concepcion de Historias, perfil de personajes, argumento, escaleta, tratamiento de guion, escenas-escenarios, guion tecnico - guion literario - storyboard.. **Tecnología de Videojuegos** **Fichas 1834858 – 2067067.** Competencia:DISEÑAR EL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL CONCEPTO. Resultado de aprendizaje: DETERMINAR LAS CARACTERÍSTICAS DEL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL CONCEPTO. ELABORAR EL DOCUMENTO DE DISEÑO DEL VIDEOJUEGO, DE ACUERDO CON EL ALCANCE DEL VIDEOJUEGO. **Actividad 1834858:** Creacion de personaje Cartoon (Flujo de trabajo Blender – unity, conceptos de animación, ciclo de caminado, creación de avatar - animator) **Actividad 2067067:** Modelado de objetos complejos, Texturizado (modulo de pintura, ShaderMap, Mapas-Materiales), ShapeKey, DrivenKeys, principios de animación. **Tecnologia en ADSI** **Ficha 1892181 - 2060245.** Competencia:DISEÑAR EL SISTEMA DE ACUERDO CON LOS REQUISITOS DEL CLIENTE. Resultado de aprendizaje: CONSTRUIR EL PROTOTIPO DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN, A PARTIR DEL ANÁLISIS DELAS CARACTERÍSTICAS FUNCIONALES DEL SISTEMA EN RELACIÓN CON FACILIDAD DEMANEJO, FUNCIONALIDAD Y EXPERIENCIA DEL USUARIO, APOYADO EN SOFTWAREAPLICADO SEGÚN PROTOCOLOS DE DISEÑO. **Actividad 1862182:** Briefing, Matriz OTI, Benchmarketing, mapa de navegacion, wireframes. **Actividad 2060245:** Principios arquitectura de informacion, Journey Map, Documento diseño APP.	Reporte Sofía Plus horas aplicadas a la formación proyectadas al mes de Mayo y eventos de formación del mes en curso (Formato Seguimiento formacion contingencia Mayo). Carpeta GOOGLE Drive cuentas CIMI – compratida (Junio/Formatos Adicionales) https://drive.google.com/drive/folders/1YtE0b0eaXJhC76m4G0UkbW9o_6WtH0Hv?usp=sharing

5.	Aplicar según la modalidad, estrategias de enseñanza, aprendizaje, seguimiento y evaluación de acuerdo a los lineamientos pedagógicos y metodológicos de la entidad.	Ejecutar formación titulada virtual ficha 1881702 - 2104896 - 2104897 – 2104898 de Produccion Multimedia, sesiones virtuales via territorium.	Se adjunta al drive: Soporte de sesiones virtuales, Juicios de valor por medio de classroom, talleres en pdf, video tutoriales y demas. Carpeta GOOGLE Drive cuentas CIMI – compratida (Junio/Evidencias) https://drive.google.com/drive/folders/1YtE0b0eaXJhC76m4G0UkbW9o_6WtH0Hv?usp=sharing
6-	Emitir juicio valorativo sobre el nivel de cumplimiento de los resultados de aprendizajes de las competencias del programa, adquiridos por los aprendices en el desarrollo de su formación, aplicando los procedimientos, plazos y herramientas tecnológicas que la entidad defina.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
7.	Registrar, verificar y hacer seguimiento oportuno en el sistema de información que la entidad defina para la Gestión de la Formación Profesional Integral mediante las siguientes actividades: a). Verificando que la totalidad de los aprendices seleccionados y matriculados queden en ese estado. b). Registrando juicios evaluativos del reconocimiento de aprendizajes previos, los juicios evaluativos, rutas de aprendizaje, para los beneficiarios nuevos, reintegrados o trasladados. e). Comunicando al Coordinador Académico oportunamente anomalías, inconsistencias, novedades de aprendices y hallazgos en el registro de la información.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
8.	Participar cuando el centro lo requiera en el proceso de selección, diseño de talleres e instrumentos que alimenten los bancos de pruebas para la selección de aprendices.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
9.	Aplicar y hacer cumplir el reglamento del aprendiz, así como el manual de convivencia del Centro de Formación.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
10.	Apoyar procesos de Registro calificado para los programas en nivel tecnólogo del área temática objeto del presente contrato, cuando el centro lo requiera.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
11.	Acatar los lineamientos del Sistema Integrado de Gestión y el Sistema de Seguridad de Salud en el trabajo y asistir a las convocatorias quel centro programe.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
12.	Apoyar al centro de formación cuando este lo requiera, en la promoción del portafolio de servicios	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
13.	Relzar seguimiento en la etapa productiva a los a los aprendices que le sean asignados, cuando el centro de formación lo requiera.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
14.	Responder por los bienes y elementos puestos a su disposición para el cumplimiento del objeto del contrato y una vez finalizado quedar a paz y salvo con el almacen	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
15	Aplicar al proceso de certificación de la norma de competencia "ORIENTAR PROCESOS FORMATIVOS CON BAS EN LOS PLANES DE FORMACIÓN CONCERTADOS, o la actualización. "ORIENTtR FORMACIÓN PRESENCIAL DE ACUERDO CON PROCEDIMIENTO TÉCNICO Y NORMATIVO" o en su defecto beberá aplicar al proceso de certificación de la norma y aportar el respectivo certificado de aprobación, o la evidencia de la inscripción efectiva a mismo, al informe de ejecución contractual, con plazo máximo 1 julio 31 de 2020.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
16	Acompañar a los aprendices a las actividades que se encuentren planeadas por el equipo de Bienestar al Aprendíz.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
17	Apoyar y acompañar los procesos de autoevaluación de programas de formación en nivel tecnólogo del Centro de Formación	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
18	Participar en las labores de montaje y puesta en marcha de equipos y maquinaria utilizados en la Formación Profesional Integral	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.

19	Asistir y participar activamente en las reuniones programadas por la(s) red(es) de conocimiento propias del Centro de Formación a las cuales sea invitado	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
20	Parcipar en reuniones y/o transferencias técnicas y/o pedagógicas.	NO SE REALIZA ACTIVIDAD DURANTE EN EL MES DE ABRIL	N.A.
21	Ejecutar la formación profesional integral en los diferentes niveles y modalidades (titulada, complementaria y virtual) que programe el Centro de Formación.	Ejecutar Proceso de Formación Titulada en los programas: **Tecnologia en Animacion 3D** **Fichas 1962423 – 2026884** Competencia:MODELAR LOS ELEMENTOS QUE HACEN PARTE DE LA IMAGEN DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DEL CLIENTE. Resultado de aprendizaje: ALISTAR SOFTWARE Y PERIFÉRICOS REQUERIDOS PARA LA CAPTURA Y MODELADO DE IMÁGENES. - CONSTRUIR LOS ELEMENTOS REQUERIDOS EN EL DESARROLLO DE LA ESCENOGRAFÍA, APLICANDO SOFTWARE RELACIONADO CON LA REPRESENTACIÓN GRÁFICA TRIDIMENSIONA. **Actividad 1962423**: Modelado Alien Finalizacion – Entrega. Inicio proceso Templo Japones (Modelado – Texturizado - Modificadores). **Actividad 2026884**: Concepcion de Historias, perfil de personajes, argumento, escaleta, tratamiento de guion, escenas-escenarios, guion tecnico - guion literario - storyboard.. **Tecnología de Videojuegos** **Fichas 1834858 – 2067067.** Competencia:DISEÑAR EL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL CONCEPTO. Resultado de aprendizaje: DETERMINAR LAS CARACTERÍSTICAS DEL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL CONCEPTO. ELABORAR EL DOCUMENTO DE DISEÑO DEL VIDEOJUEGO, DE ACUERDO CON EL ALCANCE DEL VIDEOJUEGO. **Actividad 1834858:** Creacion de personaje Cartoon (Flujo de trabajo Blender – unity, conceptos de animación, ciclo de caminado, creación de avatar - animator) **Actividad 2067067:** Modelado de objetos complejos, Texturizado (modulo de pintura, ShaderMap, Mapas-Materiales), ShapeKey, DrivenKeys, principios de animación. **Tecnologia en ADSI** **Ficha 1892181 - 2060245.** Competencia:DISEÑAR EL SISTEMA DE ACUERDO CON LOS REQUISITOS DEL CLIENTE. Resultado de aprendizaje: CONSTRUIR EL PROTOTIPO DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN, A PARTIR DEL ANÁLISIS DELAS CARACTERÍSTICAS FUNCIONALES DEL SISTEMA EN RELACIÓN CON FACILIDAD DEMANEJO, FUNCIONALIDAD Y EXPERIENCIA DEL USUARIO, APOYADO EN SOFTWAREAPLICADO SEGÚN PROTOCOLOS DE DISEÑO. **Actividad 1862182:** Briefing, Matriz OTI, Benchmarketing, mapa de navegacion, wireframes. **Actividad 2060245:** Principios arquitectura de informacion, Journey Map, Documento diseño APP.	Reporte Sofía Plus horas aplicadas a la formación proyectadas al mes de Abril (Fisico) y eventos de formación del mes en curso (Formato Seguimiento formacion contingencia COVID19). Carpeta GOOGLE Drive cuentas CIMI – compratida (Junio/Evidencias) https://drive.google.com/drive/folders/1YtE0b0eaXJhC76m4G0UkbW9o_6WtH0Hv?usp=sharing

22	Utilizar el LMS Institucional como apoyo a la formación en cualquiera de las estrategias institucionales	Ejecutar formación titulada virtual ficha 1881702 - 2104896 - 2104897 – 2104898 de Produccion Multimedia, sesiones virtuales via territorium.	Evidencias: Sesiones guardadas en el espacio sesiones en línea de la ficha 1881702. Imagen evidencia de la ubicación y link. Carpeta GOOGLE Drive cuentas CIMI – compratida (Junio/Evidencias) https://drive.google.com/drive/folders/1YtE0b0eaXJhC76m4G0UkbW9o_6WtH0Hv?usp=sharing
23	Cumplir con los lineamientos de orientació n del desempeño del instructor en ambientes virtuales de aprendizaje, de acuerdo a lo establecido en el aplicativo compromlSO - Guía Orientación Formación ambientes virtuales de aprendizaje (Aplica para instructores que apoyan formación virtual).	NO SE REALIZA ACTIVIDAD DURANTE EN EL MES DE ABRIL	N.A.
24	Participar en las actividades de inducción y reinducción que sean requeridas por el centro de formación	NO SE REALIZA ACTIVIDAD DURANTE EN EL MES DE ABRIL	N.A.
25	Apoyar cuando será requerido por la entidad, los procesos de investigación, desarrollo tecnológico e innovación, cooperación técnica nacional e internacional en los que el Centro participe, dentro y fuera del país.	NO SE REALIZA ACTIVIDAD DURANTE EN EL MES DE ABRIL	N.A.
26	Realizar técnicamente cuando sea requerido por la Entidad, la identificación, estructuración y definición de las especificaciones técnicas de los bienes y servicios necesarios para el cumplimiento de la misión institucional y apoyar la planeación de los procesos contractuales de la Entidad.	NO SE REALIZA ACTIVIDAD DURANTE EN EL MES DE ABRIL	N.A.
27	Realizar cuando sea requerido por la Entidad la verificación y evaluación técnica o económica de las propuestas que se reciban dentro de los procesos de contratación de la Entidad.	NO SE REALIZA ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
28	En aplicación de la Ley 1474 de 2011, realizar cuando sea requerido por la entidad el apoyo a la Supervisión de los contratos que celebre el SENA, de acuerdo con el Manual de Supervisión del SENA vigente.	NO SE REALIZA ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
29	Atender oportunamente los requerimientos que haga el supervisor del contrato y presentar informes mensuales de la ejecución del contrato.	Entrega del informe mesual de ejecución. Horas aplicadas a la formación	GTH_F_062_V06 Registro de Horas Aplicadas a la formación Carpeta GOOGLE Drive cuentas CIMI – compratida (Junio/Formatos Adicionales) https://drive.google.com/drive/folders/1YtE0b0eaXJhC76m4G0UkbW9o_6WtH0Hv?usp=sharing
30	Las demás necesarias para el cabal cumplimiento del objeto contractual.	Pago Seguridad Social, Pension	Carpeta GOOGLE Drive cuentas CIMI – compratida (Junio/Formatos Adicionales) https://drive.google.com/drive/folders/1YtE0b0eaXJhC76m4G0UkbW9o_6WtH0Hv?usp=sharing

A continuación relaciono los desplazamientos que realicé previo a la presentación de este informe. Una vez finalizado cada desplazamiento presenté al ordenador del gasto el informe en el Formato Informe Legalización Desplazamiento Contratista GTH-F-087, en el que se describieron las actividades desarrolladas y los resultados de cada desplazamiento. Cada informe cuenta con el visto bueno del Supervisor.
Se lista a continuación el soporte de la legalización de los desplazamientos realizados, los cuales forman parte integral del presente informe de ejecución contractual.

ITEM	No DE LA ORDEN DE VIAJE	LUGAR DE DESPLAZAMIENTO	FECHAS DE DESPLAZAMIENTOS	
			INICIO	FINALIZACIÓN
1.	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.

Nota 1: *Por cada desplazamiento que haya realizado el contratista, adjuntará el respectivo informe que la soporte. En caso de haber realizado el desplazamiento en fecha posterior a la presentación del informe de ejecución contractual, deberá reportarlo en el siguiente informe de ejecución contractual.*

Para el trámite de la cuenta me permito adjuntar: Documentos enunciados como evidencias del cumplimiento de las obligaciones contractuales y los desplazamientos realizados y el No. de la planilla 7755239061 **mes de Mayo**. (Decreto Ley 2106 de 2019 – " *Decreto Ley Antitrámites"*)

Evidencias en (05) folios

Cordialmente,

_____

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

Recibí a satisfacción:

_____

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

Coordinador	Red	# ficha	Nombre programa de formación	Actividades realizadas	Metodología de trabajo	Herramienta	Evidencia	Aprendices participantes
Fecha	Red a la que pertenece	número de ficha	nombre del programa de formación	Mencione las actividades propuestas para realizar en el día	Describa la metodología de trabajo utilizada	Mencione las herraminetas utilizadas para adelantar la gestión de las actividades realizadas en el día	Mencionarlas evidencias generadas y link donde se pueden verificar (La información de esta columna aplica sólo si se generaron evidencias en este día)	Mencione la cantidad de aprendices que participaron en las actividades propuestas en este día
2-jun	Software - Industrias Creativas	2026884	Tecnologia en Animacion 3D	Asesoria sobre Tema - Idea - Stroyline. Perfil de personajes	Sesion abierta para solucion de dudas y preguntas. Revision de procesos y explicacion de conceptos.	https://meet.google.com/bou-wxvk-cqp	https://drive.google.com/drive/folders/0B9uz9VOb-iqwflc3SVFoRXB2cEJlRlprY2JDV3VDZElrTmI0NUtPaFJCNzVzd2o0SHJrbG8?usp=sharing Codigo Classroom: hp3tzsi	17
2-jun	Software - Industrias Creativas	1892182	Tecnologia en ADSI	Sesion Online por MEET de Google. Charla magistral confrontando conceptos teoricos. Espacio de dialogo sobre conceptos tecnicos. Explicacion de conceptos tecnicos. Socializacion de taller y actividad a entregar. Tema: UI-UX, 8 Principios de la arquitectura de la Informacion	Dialogo acerca de procesos Tecnicos, con la participacion activa de los aprendices. Desarrollo de conceptos teoricos, por medio de ejemplos de la web. Sesion de preguntas y dudas.	https://meet.google.com/sjt-qfje-cpy	https://drive.google.com/open?id=0B9uz9VOb-iqwflkwT0tGSEh0bVdaVUtmYll1ZEF2RUQ1ZUJuRnBHRmx2eGdSNTVSUjlpbDg Codigo Classroom: loyrwjf	14
3-jun	Software - Industrias Creativas	1834858	Tecnologia en Desarrollo de Videojuegos	Sesion Online por MEET de Google. Presentacion de procesos tecnicos en la animacion. Charla magistral sobre principios de la animacion. Creacion de ciclo de animacion Exportacion entre Blender-Unity. Creacion de arbol de animacion. Sesion preguntas y dudas. Tema: Proceso de animacion - flujo de trabajo. Software: BLENDER - Unity.	Revisión de productos - pantalla compartida Presentación conceptos de animación. Procesos tecnicos de animacion aplicados a Unity. Flujo de trabajo Blender - Unity Ajustes tecnicos y creacion de arbol de animacion en Unity	https://meet.google.com/uis-bddv-byx	https://drive.google.com/drive/folders/0B9uz9VOb-iqwfjZKSVdPNUxDRUZaRll3cWdZM0dmeVdVckZld2wxNWFkaEg4YTBTYVBRQU0?usp=sharing Codigo Classroom: qpuy7ek	9
4-jun	Software - Industrias Creativas	1962423	Tecnologia en Animacion 3D	Sesión en Meet de google. Presentación de proceso de animación en 3Ds Max Charla acerca de los 12 principios de la animación. Flujo de trabajo entre after effects - 3Ds Max TEMA: Animacion - Postproduccion. Software: 3Ds max - After Effects	Desarrollo de conceptos y procesos tecnicos. Proceso practico aplicando los procesos directamente en el flujo de trabajo. Presentacion de conceptos aplicados sobre animacion. Desarrollo del flujo de trabajo entre software. Sesion de preguntas a los aprendices.	https://meet.google.com/utg-iaxh-rhc	https://drive.google.com/drive/folders/0B9uz9VOb-iqwfjdZaE5YNWlQLUpVWm9Cd016aHNGZ3N1amZ5QTBuNUZKSDhJU2V5RVFzTkE?usp=sharing Codigo Classroom: qka2gnp	12
4-jun	Software - Industrias Creativas	2060245	Tecnologia en ADSI	Retroalimentacion acerca de la creación de iconos. Explicación acerca de los principios de la Arquitectura de la Información y Journey Maps. Presentación del trabajo a entregar.	Dialogo acerca de procesos Tecnicos, con la participacion activa de los aprendices. Desarrollo de conceptos teoricos, por medio de ejemplos de la web. Sesion de preguntas y dudas.	https://meet.google.com/owj-fbgi-zon	https://drive.google.com/open?id=0B9uz9VOb-iqwflkwT0tGSEh0bVdaVUtmYll1ZEF2RUQ1ZUJuRnBHRmx2eGdSNTVSUjlpbDg Codigo Classroom: b5gk6yk	13
6-jun	Software - Industrias Creativas	2067067	Tecnologia en Desarrollo de Videojuegos	Sesion Online plataforma MEET de Google. Uso de ADDons Blender Layer. Organización de materiales en Blender. Presentacion SHADERMAP - Creacion de mapas. Explicacion de conceptos tecnicos y clases de mapas. Aplicacion de conceptos y flujo de trabajo para la creacion de UVWs Modulo de texturizado en Blender TEMA: Texturizado. Software: Blender 3D.	Presentacion de procesos tecnicos sobre materiales y mapas. Explicacion sobre procesos y conceptos de materiales. Creacion de un flujo de trabajo (Workflow) para la realizacion de texturas. Aplicacion a procesos y objetos creados en sesiones pasadas.	https://meet.google.com/fea-gzxf-dnu	https://drive.google.com/open?id=1J6tKRIbZWuVx1nS0lFYErSs4i-iDg_IQ	23

9-jun	Software - Industrias Creativas	2026884	Tecnologia en Animacion 3D	Visualización de cortos animados entendiendo la historia y las metáforas. Explicación acerca de la importancia del desarrollo de personajes y referentes visuales. Sesión magistral acerca de argumento - escaleta - tratamiento de guion. Sesión de preguntas y dudas.	Visualizacion de material audiovisual / Youtube. Debate - Charla sobre elementos importantes Presentacion en diapositivas de los elementos teoricos. Solucion de preguntas via chat. Demostracion de como desarrollar las actividades del taller. Retroalimentacion por medio de sesion de preguntas y dudas.	https://meet.google.com/bou-wxvk-cqp	https://drive.google.com/drive/folders/0B9uz9VOb-iqwflc3SVFoRXB2cEJlRlprY2JDV3VDZElrTmI0NUtPaFJCNzVzd2o0SHJrbG8?usp=sharing Codigo Classroom: hp3tzsi	17
9-jun	Software - Industrias Creativas	1892182	Tecnologia en ADSI	Explicación y presentación de conceptos técnicos: Briefing - Matriz OTI - Brenchmarketing - Mapa de navegación	Dialogo acerca de procesos Tecnicos, con la participacion activa de los aprendices. Desarrollo de conceptos teoricos, por medio de ejemplos. Presentacion del trabajo a realizar. Sesion de preguntas y dudas.	https://meet.google.com/sjt-qfje-cpy	https://drive.google.com/open?id=0B9uz9VOb-iqwflkwT0tGSEh0bVdaVUtmYlI1ZEF2RUQ1ZUJuRnBHRmx2eGdSNTVSUjlpbDg Codigo Classroom: loyrwjf	14
10-jun	Software - Industrias Creativas	1834858	Tecnologia en Desarrollo de Videojuegos	Sesion Online por MEET de Google. Presentacion de procesos tecnicos en la animacion. Charla magistral sobre principios de la animacion. Creacion de ciclo de animacion Exportacion entre Blender-Unity. Creacion de arbol de animacion. Sesion preguntas y dudas. Tema: Proceso de animacion - flujo de trabajo. Software: BLENDER - Unity.	Revisión de productos - pantalla compartida Presentación conceptos de animación. Procesos tecnicos de animacion aplicados a Unity. Flujo de trabajo Blender - Unity Ajustes tecnicos y creacion de arbol de animacion en Unity	https://meet.google.com/uis-bddv-byx	https://drive.google.com/drive/folders/0B9uz9VOb-iqwfjZKSVdPNUxDRUZaRll3cWdZM0dmeVdVckZId2wxNWFkaEg4YTBTYVBRQU0?usp=sharing Codigo Classroom: qpuy7ek	9
11-jun	Software - Industrias Creativas	1962423	Tecnologia en Animacion 3D	Sesion Online por MEET de Google. Presentacion de procesos tecnicos en la animacion. Charla magistral sobre principios de la animacion. Creacion de ciclo de animacion Exportacion entre Blender-Unity. Creacion de arbol de animacion. Sesion preguntas y dudas. Tema: Modelado Templo Japones. Software: 3Ds Max.	Desarrollo de conceptos y procesos tecnicos Materiales y mapas. Concepto basico de manejo de Substance Painter. Proceso practico aplicando los procesos directamente en el flujo de trabajo. Desarrollo de proceso en vivo paso a paso de todo el flujo de trabajo. Exportacion del trabajo e implementacion en 3Ds max. Sesion de preguntas a los aprendices.	https://meet.google.com/utg-iaxh-rhc	https://drive.google.com/drive/folders/0B9uz9VOb-iqwfjdZaE5YNWlQLUpVWm9Cd016aHNGZ3N1amZ5QTBuNUZKSDhJU2V5RVFzTkE?usp=sharing Codigo Classroom: qka2gnp	12
11-jun	Software - Industrias Creativas	2060245	Tecnologia en ADSI	Principios de la Arquitectura de la Información y Journey Maps.	Desarrollo de conceptos teoricos, por medio de ejemplos de la web.	https://meet.google.com/owj-fbgi-zon	https://drive.google.com/open?id=0B9uz9VOb-iqwflkwT0tGSEh0bVdaVUtmYlI1ZEF2RUQ1ZUJuRnBHRmx2eGdSNTVSUjlpbDg Codigo Classroom: b5gk6yk	13
13-jun	Software - Industrias Creativas	2067067	Tecnologia en Desarrollo de Videojuegos	Sesion Online por MEET de Google. Conceptos sobre keyframes - Curvas de animacion. Creacion y aplicacion de DrivenKeys. Linkeo y emparentamiento de elementos. Creacion y aplicacion de huesos. Sesion preguntas y dudas. Tema: Proceso de animacion - flujo de trabajo. Software: BLENDER.	Presentación conceptos de keyframe - animación. Procesos tecnicos de animacion en blender. Conceptos basicos sobre manejo de DrivenKeys. Aplicación de procesos tecnicos en el flujo de trabajo. ---------- Por problemas de conexion se vio necesario realizar videotutoriales.	https://meet.google.com/fea-gzxf-dnu	https://drive.google.com/open?id=1J6tKRIbZWuVx1nS0lFYErSs4i-iDg_IQ	23
16-jun	Software - Industrias Creativas	2026884	Tecnologia en Animacion 3D	Presentacion magistral acerca de escenas / escenario - corrientes literarias.	Presentacion en diapositivas de los elementos teoricos. Visualizacion de ejemplos para aclarar conceptos Espacio para dudas y preguntas. Sesion de dudas y preguntas.	https://meet.google.com/bou-wxvk-cqp	https://drive.google.com/drive/folders/0B9uz9VOb-iqwflc3SVFoRXB2cEJlRlprY2JDV3VDZElrTmI0NUtPaFJCNzVzd2o0SHJrbG8?usp=sharing Codigo Classroom: hp3tzsi	17
16-jun	Software - Industrias Creativas	1892182	Tecnologia en ADSI	Sesion para solucionar dudas con respecto al ejercicio sobre Briefing - Matriz OTI - Brenchmarketing - Mapa de navegación	Dialogo acerca de procesos Tecnicos, con la participacion activa de los aprendices. Desarrollo de conceptos teoricos, por medio de ejemplos de la web. Sesion de preguntas y dudas.	https://meet.google.com/sjt-qfje-cpy	https://drive.google.com/open?id=0B9uz9VOb-iqwflkwT0tGSEh0bVdaVUtmYlI1ZEF2RUQ1ZUJuRnBHRmx2eGdSNTVSUjlpbDg Codigo Classroom: loyrwjf	14
17-jun	Software - Industrias Creativas	1834858	Tecnologia en Desarrollo de Videojuegos	Blender - Animación Ciclo de Caminado	Espacio para solucion de dudas de procesos de la sesion anterior. Presentacion de elementos tecnicos y etapas del proceso practico. Proceso paso a paso, aplicando procesos tecnico y explicando soluciones creativas.	https://meet.google.com/uis-bddv-byx	https://drive.google.com/drive/folders/0B9uz9VOb-iqwfjZKSVdPNUxDRUZaRll3cWdZM0dmeVdVckZId2wxNWFkaEg4YTBTYVBRQU0?usp=sharing Codigo Classroom: qpuy7ek	9

Documento no controlado

18-jun	Software - Industrias Creativas	1962423	Tecnologia en Animacion 3D	Software: 3Ds Max. Tema: Texturizado. Manejo modificador UVwMap Explicación flujo de trabajo en texturizado. Creación de mapas y materiales por medio de Mapas de mezcla y mapas procedurales. Aplicación de modificadores HairAndFur. Modificación de acciones por medio de imágenes.	Presentacion del trabajo a tratar en la sesion. Explicacion tecnica aplicada a los elementos del archivo de referencia. Planificacion del proceso creativo aplicado en el software. Proceso paso a paso, aplicando procesos tecnico y explicando soluciones creativas. Presentacion de uso de modificadores aplicado al proceso de sesiones anteriores. Espacio activo de solucion de dudas.	https://meet.google.com/utg-iaxh-rhc	https://drive.google.com/drive/folders/0B9uz9VOb-iqwfjdZaE5YNWlQLUpVWm9Cd016aHNGZ3N1amZ5QTBuNUZKSDhJU2V5RVFzTkE?usp=sharing Codigo Classroom: qka2gnp	12
18-jun	Software - Industrias Creativas	2060245	Tecnologia en ADSI	Conceptos de manejo de forma. Redibujo Vectorial. Concepcion de App. Elementos de Diseño Aplicativo. Presentacion Adobe XD.	Ejercicio aplicando herramientas de creacion vectorial. Presentacion del proceso paso a paso. Presentacion de conceptos de diseño. Charla sobre softwares utiles. Espacio para dudas y preguntas.	https://meet.google.com/owj-fbgi-zon	https://drive.google.com/open?id=0B9uz9VOb-iqwflkwT0tGSEh0bVdaVUtmYlI1ZEF2RUQ1ZUJuRnBHRmx2eGdSNTVSUjlpbDg Codigo Classroom: b5gk6yk	13
20-jun	Software - Industrias Creativas	2067067	Tecnologia en Desarrollo de Videojuegos	Sesion Online por MEET de Google. Conceptos sobre keyframes - Curvas de animacion. Creacion y aplicacion de DrivenKeys. Linkeo y emparentamiento de elementos. Creacion y aplicacion de huesos. Sesion preguntas y dudas. Tema: Proceso de animacion - flujo de trabajo. Software: BLENDER.	Presentación conceptos de keyframe - animación. Procesos tecnicos de animacion en blender. Conceptos basicos sobre manejo de DrivenKeys. Aplicación de procesos tecnicos en el flujo de trabajo.	https://meet.google.com/fea-gzxf-dnu	https://drive.google.com/open?id=1J6tKRIbZWuVx1nS0lFYErSs4i-iDg_IQ	23
23-jun	Software - Industrias Creativas	2026884	Tecnologia en Animacion 3D	Guion tecnico - Guion literario. Storyboard.	Presentacion en diapositivas de los elementos teoricos. Reconocer convenciones y elementos bases en el proceso tecnico. Ejemplos de como abordar el proceso de creacion. Espacio para dudas y preguntas.	https://meet.google.com/bou-wxvk-cqp	https://drive.google.com/drive/folders/0B9uz9VOb-iqwflc3SVFoRXB2cEJlRlprY2JDV3VDZElrTmI0NUtPaFJCNzVzd2o0SHJrbG8?usp=sharing Codigo Classroom: hp3tzsi	17
23-jun	Software - Industrias Creativas	1892182	Tecnologia en ADSI	Wireframes - Conceptos de diseño aplicativos.	Dialogo acerca de procesos Tecnicos, con la participacion activa de los aprendices. Desarrollo de conceptos teoricos, por medio de ejemplos de la web. Sesion de preguntas y dudas.	https://meet.google.com/sjt-qfje-cpy	https://drive.google.com/open?id=0B9uz9VOb-iqwflkwT0tGSEh0bVdaVUtmYlI1ZEF2RUQ1ZUJuRnBHRmx2eGdSNTVSUjlpbDg Codigo Classroom: loyrwjf	14
24-jun	Software - Industrias Creativas	1834858	Tecnologia en Desarrollo de Videojuegos	Unity Proceso de importacion de Assets. Creacion de avatar - Mascara de avatar. Estados - transiciones de animacion. Arbol de animacion.	Presentacion del flujo de trabajo Explicacion de conceptos generales teorico y tecnicos Desarrollo paso a paso del proceso tecnico. Sesion de Preguntas y dudas.	https://meet.google.com/uis-bddv-byx	https://drive.google.com/drive/folders/0B9uz9VOb-iqwfjZKSVdPNUxDRUZaRlI3cWdZM0dmeVdVckZId2wxNWFkaEg4YTBTYVBRQU0?usp=sharing Codigo Classroom: qpuy7ek	9
25-jun	Software - Industrias Creativas	1962423	Tecnologia en Animacion 3D	Software: 3Ds Max. Tema: Texturizado. UNWRAP - UVMap.	Presentacion del trabajo a tratar en la sesion. Explicacion tecnica aplicada a los elementos del archivo de referencia. Planificacion del proceso creativo aplicado en el software. Proceso paso a paso, aplicando procesos tecnico y explicando soluciones creativas. Presentacion de uso de modificadores aplicado al proceso de sesiones anteriores. Espacio activo de solucion de dudas.	https://meet.google.com/utg-iaxh-rhc	https://drive.google.com/drive/folders/0B9uz9VOb-iqwfjdZaE5YNWlQLUpVWm9Cd016aHNGZ3N1amZ5QTBuNUZKSDhJU2V5RVFzTkE?usp=sharing Codigo Classroom: qka2gnp	12
25-jun	Software - Industrias Creativas	2060245	Tecnologia en ADSI	Illlustrator - Herramientas de manejo de texto. Diagramacion - Reticulas. Documento de diseño APP.	Presentacion de herramientas de creacion de textos. Principios basicos de diagramacion. Metodologias y principios de diseño para la diagramacion de documentos. Proceso paso a paso ejemplificando el proceso a realizar. Ejemplo sobre documentos de diseño. Presentacion de taller y evidencias a entregar. Espacio para dudas y preguntas.	https://meet.google.com/owj-fbgi-zon	https://drive.google.com/open?id=0B9uz9VOb-iqwflkwT0tGSEh0bVdaVUtmYlI1ZEF2RUQ1ZUJuRnBHRmx2eGdSNTVSUjlpbDg Codigo Classroom: b5gk6yk	13
27-jun	Software - Industrias Creativas	2067067	Tecnologia en Desarrollo de Videojuegos	Unity Proceso de importacion de Assets. Creacion de avatar - Mascara de avatar. Estados - transiciones de animacion. Arbol de animacion.	Presentacion del flujo de trabajo Explicacion de conceptos generales teorico y tecnicos Desarrollo paso a paso del proceso tecnico. Sesion de Preguntas y dudas.	https://meet.google.com/fea-gzxf-dnu	https://drive.google.com/open?id=1J6tKRIbZWuVx1nS0lFYErSs4i-iDg_IQ	23

TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: ANDRES JULIAN CADENA SANCHEZ

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO INDUSTRIAL DE MANTENIMIENTO INTEGRAL

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

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

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

FICHA DE APRENDIZAJE: 1962423 - ANIMACION 3D

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ESTABLECER LAS RELACIONES DE LOS ELEMENTOS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GENERAR EL RENDER DE ACUERDO CON EL IMPACTO VISUAL A LOGRAR.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	MODELAR LOS ELEMENTOS QUE HACEN PARTE DE LA IMAGEN DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ALISTAR SOFTWARE Y PERIFÉRICOS REQUERIDOS PARA LA CAPTURA Y MODELADO DE IMÁGENES

CONSTRUIR LOS ELEMENTOS REQUERIDOS EN EL DESARROLLO DE LA ESCENOGRAFÍA, APLICANDO SOFTWARE RELACIONADO CON LA REPRESENTACIÓN GRÁFICA TRIDIMENSIONAL

REPRESENTAR LA SOLUCIÓN A LAS NECESIDADES DEL CLIENTE EN EL STORY BOARD APOYADO EN PROCESOS MANUALES, TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y VALORACIÓN ECONÓMICA PARA EL DESARROLLO DE LA IDEA.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 24,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 1881702 - PRODUCCION DE MULTIMEDIA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.

DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL

ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS

IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.

RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN

DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE

DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN

ELABORAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN LITERARIA Y LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO CONFORME A LA TIPOLOGÍA DEFINIDA Y AL PÚBLICO DESTINO

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ENTREGAR LA APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA EVALUAR LA SATISFACCIÓN DEL CLIENTE.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	REALIZAR NEGOCIACIÓN CON LOS PROVEEDORES Y CLIENTES, SEGÚN LOS OBJETIVOS Y ESTRATEGIAS ESTABLECIDAS POR LA ORGANIZACIÓN.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 16,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2104896 - PRODUCCION DE MULTIMEDIA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.

DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL

ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS

IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.

RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN

DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE

DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN

ELABORAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN LITERARIA Y LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO CONFORME A LA TIPOLOGÍA DEFINIDA Y AL PÚBLICO DESTINO

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ENTREGAR LA APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA EVALUAR LA SATISFACCIÓN DEL CLIENTE.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	REALIZAR NEGOCIACIÓN CON LOS PROVEEDORES Y CLIENTES, SEGÚN LOS OBJETIVOS Y ESTRATEGIAS ESTABLECIDAS POR LA ORGANIZACIÓN.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 8,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 1834858 - DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DEPURAR EL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON LAS PRUEBAS REALIZADAS.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR LA LÓGICA Y MECÁNICA DEL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL DISEÑO ESTABLECIDO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DISEÑAR EL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL CONCEPTO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

DETERMINAR LAS CARACTERÍSTICAS DEL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL CONCEPTO.

ELABORAR EL DOCUMENTO DE DISEÑO DEL VIDEOJUEGO, DE ACUERDO CON EL ALCANCE DEL VIDEOJUEGO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	IMPLEMENTAR EL ARTE Y AUDIO EN EL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL DISEÑO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

INTEGRAR ARTES Y MATERIAL SONORO, DE ACUERDO CON EL DISEÑO DEL VIDEOJUEGO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 24,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2104897 - PRODUCCION DE MULTIMEDIA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.

DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL

ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS

IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.

RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN

DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE

DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN

ELABORAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN LITERARIA Y LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO CONFORME A LA TIPOLOGÍA DEFINIDA Y AL PÚBLICO DESTINO

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ENTREGAR LA APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA EVALUAR LA SATISFACCIÓN DEL CLIENTE.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	REALIZAR NEGOCIACIÓN CON LOS PROVEEDORES Y CLIENTES, SEGÚN LOS OBJETIVOS Y ESTRATEGIAS ESTABLECIDAS POR LA ORGANIZACIÓN.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	8,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2026884 - ANIMACION 3D

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ESTABLECER LAS RELACIONES DE LOS ELEMENTOS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GENERAR EL RENDER DE ACUERDO CON EL IMPACTO VISUAL A LOGRAR.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	MODELAR LOS ELEMENTOS QUE HACEN PARTE DE LA IMAGEN DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ALISTAR SOFTWARE Y PERIFÉRICOS REQUERIDOS PARA LA CAPTURA Y MODELADO DE IMÁGENES

CONSTRUIR LOS ELEMENTOS REQUERIDOS EN EL DESARROLLO DE LA ESCENOGRAFÍA, APLICANDO SOFTWARE RELACIONADO CON LA REPRESENTACIÓN GRÁFICA TRIDIMENSIONAL

REPRESENTAR LA SOLUCIÓN A LAS NECESIDADES DEL CLIENTE EN EL STORY BOARD APOYADO EN PROCESOS MANUALES, TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y VALORACIÓN ECONÓMICA PARA EL DESARROLLO DE LA IDEA.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 23,90

FICHA DE APRENDIZAJE: 2067067 - DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DEPURAR EL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON LAS PRUEBAS REALIZADAS.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR LA LÓGICA Y MECÁNICA DEL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL DISEÑO ESTABLECIDO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DISEÑAR EL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL CONCEPTO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

DETERMINAR LAS CARACTERÍSTICAS DEL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL CONCEPTO.

ELABORAR EL DOCUMENTO DE DISEÑO DEL VIDEOJUEGO, DE ACUERDO CON EL ALCANCE DEL VIDEOJUEGO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	IMPLEMENTAR EL ARTE Y AUDIO EN EL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL DISEÑO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

INTEGRAR ARTES Y MATERIAL SONORO, DE ACUERDO CON EL DISEÑO DEL VIDEOJUEGO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL.

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

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 20,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 1892182 - ANALISIS Y DESARROLLO DE SISTEMAS DE INFORMACION

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ANALIZAR LOS REQUISITOS DEL CLIENTE PARA CONSTRUIR EL SISTEMA DE INFORMACION.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICAR BUENAS PRÁCTICAS DE CALIDAD EN EL PROCESO DE DESARROLLO DE SOFTWARE, DE ACUERDO CON EL REFERENTE ADOPTADO EN LA EMPRESA.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	CONSTRUIR EL SISTEMA QUE CUMPLA CON LOS REQUISITOS DE LA SOLUCIÓN INFORMÁTICA.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DISEÑAR EL SISTEMA DE ACUERDO CON LOS REQUISITOS DEL CLIENTE.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONSTRUIR EL PROTOTIPO DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN, A PARTIR DEL ANÁLISIS DELAS CARACTERÍSTICAS FUNCIONALES DEL SISTEMA EN RELACIÓN CON FACILIDAD DEMANEJO, FUNCIONALIDAD Y EXPERIENCIA DEL USUARIO, APOYADO EN

SOFTWAREAPLICADO SEGÚN PROTOCOLOS DE DISEÑO.

DISEÑAR LA ARQUITECTURA TECNOLÓGICA DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN, MEDIANTEEL RECONOCIMIENTO DE HARDWARE Y SOFTWARE, DE ACUERDO CON LA TECNOLOGÍADISPONIBLE EN EL MERCADO, EL INFORME DE ANÁLISIS LEVANTADO Y EL DIAGRAMADE DISTRIBUCIÓN

DISEÑAR LA ESTRUCTURA DE DATOS, A PARTIR DEL MODELO CONCEPTUALDETERMINADO EN EL ANÁLISIS DEL SISTEMA, UTILIZANDO HERRAMIENTASTECNOLÓGICAS DE BASES DE DATOS, SEGÚN LAS NORMAS Y ESTÁNDARESESTABLECIDOS

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ESPECIFICAR LOS REQUISITOS NECESARIOS PARA DESARROLLAR EL SISTEMA DE INFORMACION DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	IMPLANTAR LA SOLUCIÓN QUE CUMPLA CON LOS REQUISITOS PARA SU OPERACIÓN.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PARTICIPAR EN EL PROCESO DE NEGOCIACIÓN DE TECNOLOGÍA INFORMÁTICA PARA PERMITIR LA IMPLEMENTACIÓN DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 12,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2104898 - PRODUCCION DE MULTIMEDIA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.

DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL

ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS

IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.

RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN

DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE

DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN

ELABORAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN LITERARIA Y LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO CONFORME A LA TIPOLOGÍA DEFINIDA Y AL PÚBLICO DESTINO

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: ENTREGAR LA APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA EVALUAR LA SATISFACCIÓN DEL CLIENTE.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	REALIZAR NEGOCIACIÓN CON LOS PROVEEDORES Y CLIENTES, SEGÚN LOS OBJETIVOS Y ESTRATEGIAS ESTABLECIDAS POR LA ORGANIZACIÓN.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	8,00

FICHA DE APRENDIZAJE:	2060245 - ANALISIS Y DESARROLLO DE SISTEMAS DE INFORMACION
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ANALIZAR LOS REQUISITOS DEL CLIENTE PARA CONSTRUIR EL SISTEMA DE INFORMACION.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICAR BUENAS PRÁCTICAS DE CALIDAD EN EL PROCESO DE DESARROLLO DE SOFTWARE, DE ACUERDO CON EL REFERENTE ADOPTADO EN LA EMPRESA.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	CONSTRUIR EL SISTEMA QUE CUMPLA CON LOS REQUISITOS DE LA SOLUCIÓN INFORMÁTICA.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DISEÑAR EL SISTEMA DE ACUERDO CON LOS REQUISITOS DEL CLIENTE.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONSTRUIR EL PROTOTIPO DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN, A PARTIR DEL ANÁLISIS DELAS CARACTERÍSTICAS FUNCIONALES DEL SISTEMA EN RELACIÓN CON FACILIDAD DEMANEJO, FUNCIONALIDAD Y EXPERIENCIA DEL USUARIO, APOYADO EN SOFTWAREAPLICADO SEGÚN PROTOCOLOS DE DISEÑO.

DISEÑAR LA ARQUITECTURA TECNOLÓGICA DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN, MEDIANTEEL RECONOCIMIENTO DE HARDWARE Y SOFTWARE, DE ACUERDO CON LA TECNOLOGÍADISPONIBLE EN EL MERCADO, EL INFORME DE ANÁLISIS LEVANTADO Y EL DIAGRAMADE DISTRIBUCIÓN

DISEÑAR LA ESTRUCTURA DE DATOS, A PARTIR DEL MODELO CONCEPTUALDETERMINADO EN EL ANÁLISIS DEL SISTEMA, UTILIZANDO HERRAMIENTASTECNOLÓGICAS DE BASES DE DATOS, SEGÚN LAS NORMAS Y ESTÁNDARESESTABLECIDOS

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ESPECIFICAR LOS REQUISITOS NECESARIOS PARA DESARROLLAR EL SISTEMA DE INFORMACION DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	IMPLANTAR LA SOLUCIÓN QUE CUMPLA CON LOS REQUISITOS PARA SU OPERACIÓN.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PARTICIPAR EN EL PROCESO DE NEGOCIACIÓN DE TECNOLOGÍA INFORMÁTICA PARA PERMITIR LA IMPLEMENTACIÓN DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL.

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

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 23,90

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS: 167,80

EVENTOS DE DIVULGACIÓN TECNOLÓGICA - EDT´s

FICHA	FECHA INICIO	FECHA FINAL	EVENTO	HORAS

TOTAL TIEMPO EDT´s: 0,00

ACTIVIDADES ADICIONALES

FECHA INICIAL	FECHA FINAL	ACTIVIDAD	HORAS

TOTAL ACTIVIDADES ADICIONALES: 0,00

INSTRUCTOR: ANDRES JULIAN CADENA SANCHEZ

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO INDUSTRIAL DE MANTENIMIENTO INTEGRAL

INFORME DE EJECUCIÓN PLAN ACADÉMICO DE CONTINEGENCIA

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

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

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

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

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

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

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

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

GoogleDRIVE: Gestor para compartir archivos de la plataforma Google.

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

4. **EVIDENCIAS DE TRABAJO**

https://drive.google.com/drive/folders/1YtE0b0eaXJhC76m4G0UkbW9o_6WtH0Hv?usp=sharing

5. **REFLEXIONES Y COMPROMISOS**

Los problemas presentados en meses anteriores se siguen presentado, al igual que la motivación y participación de los aprendices tiende a bajar, a pesar de alentarlos a seguir su situación social y familiar afecta bastante su participación en las sesiones de clase, y el problema tecnológico de algunos hace que esta brecha en la participación se incremente más. Se ha optado por generar sesiones con el uso de ayudas audiovisuales, con el fin de que vean que cosas se hacen en el área y de alguna manera motivar más la participación, aunque poder cumplirle a todos los aprendices y sus necesidades individuales es muy difícil. Con el paso de los meses la deserción seguirá subiendo debido a toda la problemática social que seguramente viven los aprendices y sin importar lo que se haga para motivarlos la actitud se mantiene baja, viendo que deberían estar pendiente a otras cosas como lo es el ayudar a su familia a sobrellevar estos momentos tan difíciles.