PROCESO GESTIÓN DEL TALENTO HUMANO

FORMATO INFORME MENSUAL EJECUCIÓN CONTRACTUAL

Barranquilla 30 de Diciembre del 2024

Señor (a)
MARÍA CECILIA SUÁREZ BENAVIDES
SUPERVISORA CONTRATO No. **CO1.PCCNTR.5816690** de 2024
Coordinadora Académica
Gestión administrativa y servicios financieros
Ciudad

Asunto: Informe mensual de ejecución contractual Diciembre del año 2024

Referencia: No 5816690 del año 2024.

(Said Camargo irán), identificado con la cédula de ciudadanía No. 72'234.260 de Barranquilla, en mi calidad de Contratista del SENA, en en el programa de Virtualización y Bilingüismo del Centro de Comercio y Servicios de la Regional Atlántico, 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: El valor total del presente contrato asciende a la suma de**:** CUARENTA Y OCHO MILLONES CUATRO MIL SEIS CIENTOS NUEVE PESOS M/CTE ($48.004.609) COP incluido iva (de conformidad con el régimen tributario a que pertenezca el contratista) esta suma será pagada por el SENA al contratista de la siguiente manera: Un primer pago para el mes de febrero ($3.349.459) y 10 pagos iguales correspondientes a marzo, abril, mayo, junio, julio, agosto, septiembre, octubre, noviembre, y diciembre por valor de CUATRO MILLONES TRES CIENTOS CINCUENTA Y TRES MIL NOVECIENTOS SEIS PESOS M/CTE ($4.465.545) respectivamente.

Plazo: Será hasta el (30) de (Diciembre) de 2024.

OBJETO:
Prestar Servicios Personales Carácter Temporal Para La Formación Profesional Integral, En FORMACION REGULAR TITULADA Y/O COMPLEMENTARIA Para el Programa Formación FAMILIA DISEÑO.

Obligaciones Especificas:

No	Obligaciones	Acciones realizadas	Evidencias
1.	Desarrollar actividades de formación profesional en los programas definidos por el centro.	- COORDINACION DE PROCESOS LOGISTICOS (2902134) - COORDINACION DE PROCESOS LOGISTICOS (3070193) - MANEJO DE ADOBE ILLUSTRATOR (3136762) - PRODUCCION DE IMAGENES DIGITALES (3136760) - PRODUCCION DE IMAGENES DIGITALES (3136761)	Plataforma Zajuna Reporte de horas sofia plus.
2.	Entregar al equipo de sofía plus, la información requerida para la asignación de rol y disponibilidad en el aplicativo	Diligenciar formulario con soportes de contrato. Creación de rol en administración ejecutiva.	Formulario diligenciado. Asignación de rol Instructor
3.	Realizar la evaluación correspondiente a los cursos asignados.	Ejecución de la formación Complementaria virtual	Plataforma Zajuna Sofia plus

		Emisión de juicios evaluativos en Sofía plus.	Reporte de juicios evaluativos
4.	Garantizar que se realicen los juicios evaluativos de las competencias y fichas asignadas.	Ejecución de la formación complementaria virtual. Emisión de juicios evaluativos en Sofía plus.	Plataforma Zajuna. Sofía plus Reporte de juicios evaluativos.
5.	Implementar los procesos de gestión documental adoptados por la entidad.	Ejecución de la formación complementaria virtual.	Plataforma Zajuna. Sofía plus
6.	Apoyar en las demás asignadas por el supervisor que permitan el adecuado seguimiento de la etapa lectiva y/o productiva.	Ejecución de la formación complementaria virtual.	Plataforma Zajuna. Sofía plus

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	FECHA DE DESPLAZAMIENTO INICIAL	FECHA DE DESPLAZAMIENTO FINAL
1.				
2.				

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. **9477927551** de la planilla, expedido por **Aportes en Línea**, en el periodo **NOVIEMBRE del año 2024** (Decreto Ley 2106 de 2019 – "Decreto Ley Antitrámites")

Evidencias en ( ) folios

Cordialmente,

_____

SAID CAMARGO IRÁN
Contratista
C.C. No. 72'234.260 de Barranquilla

Recibí a satisfacción:

_____

Firma

MARÍA CECILIA SUÁREZ BENAVIDES
Supervisor(a) Contrato CO1.PCCNTR. 5816690 de 2024
Coordinadora Académica
Gestión administrativa y servicios financieros

TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: SAID CAMARGO IRAN

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DE COMERCIO Y SERVICIOS

FECHA INICIAL: 01/12/2024 00:00:00

FECHA FINAL: 31/12/2024 23:59:59

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

FICHA DE APRENDIZAJE: 3136761 - PRODUCCION DE IMAGENES DIGITALES.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DISEÑAR GRÁFICOS DE ELEMENTOS PARA CONTENIDOS AUDIOVISUALES, DE ACUERDO CON LOS CONCEPTOS CREATIVOS Y NARRATIVOS.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

DISEÑAR LA ESTRATEGIA CREATIVA DE ACUERDO A LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.

EVALUAR LA PRODUCCIÓN DEL MEDIO PUBLICITARIO DE ACUERDO A LA ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN.

PLANEAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA IDENTIDAD CORPORATIVA DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS DE LA

VALORAR LOS MEDIOS PUBLICITARIOS DE ACUERDO A LA ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 30,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 3070193 - COORDINACION DE PROCESOS LOGISTICOS

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

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Atender clientes de acuerdo con procedimiento de servicio y normativa
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Calcular costos de operación de acuerdo con métodos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Controlar los inventarios según indicadores y métodos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Controlar los procesos de importación y exportación según normativa y acuerdo entre las partes
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Coordinar el flujo de mercancía según el plan de operación y procedimientos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Dirigir el talento humano de acuerdo con normativa
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Diseñar áreas de almacenamiento según estrategias de logística y sistemas de almacenaje

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Elaborar el plan de compras según métodos de programación y presupuesto
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Orientar investigación formativa según referentes técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Planear integración de cadenas de suministro según normativa y modelos de gestión
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Proyectar los requerimientos de los clientes según métodos de compras y pronóstico

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ALISTAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN.

APLICAR FUNCIONALIDADES DE HERRAMIENTAS Y SERVICIOS TIC, DE ACUERDO CON MANUALES DE USO, PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y BUENAS PRÁCTICAS

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

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

EVALUAR LOS RESULTADOS, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS.

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

OPTIMIZAR LOS RESULTADOS, DE ACUERDO CON LA VERIFICACIÓN

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

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	22,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 3136760 - PRODUCCION DE IMAGENES DIGITALES.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DISEÑAR GRÁFICOS DE ELEMENTOS PARA CONTENIDOS AUDIOVISUALES, DE ACUERDO CON LOS CONCEPTOS CREATIVOS Y NARRATIVOS.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

DISEÑAR LA ESTRATEGIA CREATIVA DE ACUERDO A LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.

EVALUAR LA PRODUCCIÓN DEL MEDIO PUBLICITARIO DE ACUERDO A LA ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN.

PLANEAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA IDENTIDAD CORPORATIVA DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS DE LA

VALORAR LOS MEDIOS PUBLICITARIOS DE ACUERDO A LA ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 30,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2902134 - COORDINACION DE PROCESOS LOGISTICOS

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

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

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Atender clientes de acuerdo con procedimiento de servicio y normativa

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

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Controlar los inventarios según indicadores y métodos

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Controlar los procesos de importación y exportación según normativa y acuerdo entre las partes
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Coordinar el flujo de mercancía según el plan de operación y procedimientos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Dirigir el talento humano de acuerdo con normativa
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Diseñar áreas de almacenamiento según estrategias de logística y sistemas de almacenaje
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Elaborar el plan de compras según métodos de programación y presupuesto
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Orientar investigación formativa según referentes técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Planear integración de cadenas de suministro según normativa y modelos de gestión
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Proyectar los requerimientos de los clientes según métodos de compras y pronóstico
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Resultado de Aprendizaje de la Inducción.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Supervisar la prestación de los procesos de negocio según modelo de gestión

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ALISTAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN.

APLICAR FUNCIONALIDADES DE HERRAMIENTAS Y SERVICIOS TIC, DE ACUERDO CON MANUALES DE USO, PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y BUENAS PRÁCTICAS

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

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

EVALUAR LOS RESULTADOS, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS.

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

OPTIMIZAR LOS RESULTADOS, DE ACUERDO CON LA VERIFICACIÓN

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

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	48,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 3136762 - MANEJO DE ADOBE ILLUSTRATOR

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ALISTAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN.

APLICAR FUNCIONALIDADES DE HERRAMIENTAS Y SERVICIOS TIC, DE ACUERDO CON MANUALES DE USO, PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y BUENAS PRÁCTICAS

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

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

EVALUAR LOS RESULTADOS, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS.

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

OPTIMIZAR LOS RESULTADOS, DE ACUERDO CON LA VERIFICACIÓN

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

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 30,00

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS: 160,00

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: SAID CAMARGO IRAN

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DE COMERCIO Y SERVICIOS

PROCESO GESTIÓN DE TALENTO HUMANO

FORMATO INFORME FINAL DE SUPERVISIÓN

CONTRATACIÓN PRESTACIÓN DE SERVICIOS PERSONALES

CONTRATO No. CO1.PCCNTR.5816690 de 2024

NOMBRE DEL CONTRATISTA: SAID CAMARGO IRÁN

IDENTIFICACION DEL CONTRATISTA: C.C 72234260

OBJETO DEL CONTRATO Prestar Servicios Personales Carácter Temporal Para La Formación Profesional Integral, En FORMACION REGULAR TITULADA Y/O COMPLEMENTARIA Para el Programa Formación FAMILIA DISEÑO.

OBLIGACIONES DEL CONTRATISTA:

1- Desarrollar actividades de formación profesional en los programas definidos por el centro.
2- Entregar al equipo de sofía plus, la información requerida para la asignación de rol y disponibilidad en el aplicativo.
3- Realizar la evaluación correspondiente a los cursos asignados.
4- Garantizar que se realicen los juicios evaluativos de las competencias y fichas asignadas.
5- Implementar los procesos de gestión documental adoptados por la entidad.
6- Apoyar en las demás asignadas por el supervisor que permitan el adecuado seguimiento de la etapa lectiva y/o productiva.

LUGAR DE EJECUCIÓN: Centro de Comercio y Servicios – Barranquilla - Atlántico.

PLAZO DE EJECUCIÓN: ONCE (11) MESES.

FECHA DE INICIACIÓN CONTRATO 01 DE FEBRERO DE 2024

FECHA DE TERMINACIÓN DEL CONTRATO: 30 DE DICIEMBRE DE 2024

VIGENCIA DEL CONTRATO: Hasta el 30 de diciembre de 2024, sin exceder la presente vigencia Presupuestal, y empezará a contarse a partir del cumplimiento de los requisitos y Ejecución, indicados en el contrato. Cuenta con adición.

VALOR DEL CONTRATO: CUARENTA Y OCHO MILLONES CUATRO MIL SEIS CIENTOS NUEVE PESOS M/CTE ($48.004.609) COP

SUPERVISOR: MARÍA CECILIA SUÁREZ BENAVIDES, Coordinadora Académica - Gestión Administrativa y Servicios Financieros

IDENTIFICACION DEL SUPERVISOR: C.C . 32.682.346 DE BARRANQUILLA

PROCESO GESTIÓN DE TALENTO HUMANO

FORMATO INFORME FINAL DE SUPERVISIÓN

CONTRATACIÓN PRESTACIÓN DE SERVICIOS PERSONALES

SUSPENSIONES Y AMPLIACIONES DE SUSPENSIÓN: SI____ NO_**X**__

ACTAS No.	TIEMPO	CAUSALES

BALANCE FINANCIERO:

Valor total del contrato	$ 48.004.609
Valor Ejecutado	$ 48.004.609
Saldo de pendiente de cancelar al contratista	$ 0
Saldo a liberar	$ 0

PRODUCTOS O ACTIVIDADES EJECUTADAS

Código Ficha de Centro	Nombre Programa
2905222	AUTOCAD 2D
2905223	AUTOCAD 2D
2905224	AUTOCAD 2D
2932364	AUTOCAD 2D
2932377	AUTOCAD 2D
2932380	AUTOCAD 2D
2932385	AUTOCAD 2D
2979092	MANEJO DE ADOBE ILLUSTRATOR
2979093	MANEJO DE ADOBE ILLUSTRATOR
2979094	MANEJO DE ADOBE ILLUSTRATOR
3000724	FUNDAMENTOS DE DISEÑO,
3000725	FUNDAMENTOS DE DISEÑO,
3000726	COREL DRAW - UTILIZACION DE HERRAMIENTAS DE DISEÑO VECTORIAL
3026387	ILUSTRACION DE PERSONAJES EN MEDIOS DIGITALES
3026388	ILUSTRACION DE PERSONAJES EN MEDIOS DIGITALES
3026390	ILUSTRACION DE PERSONAJES EN MEDIOS DIGITALES
3087597	FUNDAMENTOS DE DISEÑO,
3087598	FUNDAMENTOS DE DISEÑO,
3087599	FUNDAMENTOS DE DISEÑO,
3089707	MANEJO DE ADOBE ILLUSTRATOR
3106890	MANEJO DE ADOBE ILLUSTRATOR
3106891	MANEJO DE ADOBE ILLUSTRATOR
3106893	MANEJO DE ADOBE ILLUSTRATOR
3106894	MANEJO DE ADOBE ILLUSTRATOR
3136760	PRODUCCION DE IMAGENES DIGITALES.
3136761	PRODUCCION DE IMAGENES DIGITALES.
3136762	MANEJO DE ADOBE ILLUSTRATOR

Y las fichas presenciales y de Titulada Virtual:
2953063 - MANEJO BASICO DE LA HERRAMIENTA DE HOJAS DE CALCULO EXCEL
2953075 - MANEJO BASICO DE LA HERRAMIENTA DE HOJAS DE CALCULO EXCEL
2902134 - COORDINACION DE PROCESOS LOGISTICO
3070193 - COORDINACION DE PROCESOS LOGISTICOS

OBSERVACIONES DE LA SUPERVISIÓN SOBRE LOS PRODUCTOS O ACTIVIDADES EJECUTADAS

Cumplió con alta satisfacción su objeto contractual.

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,

MARÍA CECILIA SUÁREZ BENAVIDES
Supervisor(a) Contrato 5816690 de 2024

8. Control de cambios

VERSION	FECHA DE ENTRADA EN VIGENTE	NATURALEZA DEL CAMBIO
V03	Octubre	Cambio imagen institucional y generalidades

TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: SAID CAMARGO IRAN

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DE COMERCIO Y SERVICIOS

FECHA INICIAL: 01/02/2024 00:00:00

FECHA FINAL: 31/12/2024 23:59:59

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

FICHA DE APRENDIZAJE: 2905224 - AUTOCAD 2D

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: EXPRESAR INFORMACIÓN DE PROYECTOS DE CONSTRUCCIÓN DE CONFORMIDAD CON ESPECIFICACIONES, NORMAS Y TÉCNICAS DE

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONOCER LA INTERFAZ DE LA PANTALLA DE AUTOCAD PARA UNA ADECUADA NAVEGACIÓN.

CREAR Y APLICAR ESTILOS DE COTAS Y ANOTACIONES DE ACUERDO A LA NORMATIVIDAD TÉCNICA EXISTENTE.

MANEJAR HERRAMIENTAS DE AUTOCAD PARA EL TRAZADO Y EDICIÓN DE OBJETOS.

MANEJAR HERRAMIENTAS DE AUTOCAD PARA LA CREACIÓN DE TEXTOS Y EDICIÓN DE OBJETOS.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2953075 - MANEJO BASICO DE LA HERRAMIENTA DE HOJAS DE CALCULO EXCEL

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ALISTAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN.

APLICAR FUNCIONALIDADES DE HERRAMIENTAS Y SERVICIOS TIC, DE ACUERDO CON MANUALES DE USO, PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y BUENAS PRÁCTICAS

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

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

EVALUAR LOS RESULTADOS, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS.

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

OPTIMIZAR LOS RESULTADOS, DE ACUERDO CON LA VERIFICACIÓN

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

1. IDENTIFICAR LAS CARACTERÍSTICAS Y MANEJO DE LA HERRAMIENTA DE HOJAS DE CÁLCULO SEGÚN LAS INSTRUCCIONES DEFINIDAS.

2. APLICAR LAS FUNCIONES DE UNA HOJA DE CÁLCULO SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DE LAS OPERACIONES A DESARROLLAR.

3. VERIFICAR EL CUMPLIMIENTO DE LOS REQUERIMIENTOS DE ACUERDO CON LAS FUNCIONALIDADES DE LA HOJA DE CÁLCULO.

4. REALIZAR LAS ACCIONES DE MEJORA DE ACUERDO CON LOS RESULTADOS OBTENIDOS EN LA VERIFICACIÓN.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 3106890 - MANEJO DE ADOBE ILLUSTRATOR

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ALISTAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN.

APLICAR FUNCIONALIDADES DE HERRAMIENTAS Y SERVICIOS TIC, DE ACUERDO CON MANUALES DE USO, PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y BUENAS PRÁCTICAS

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

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

EVALUAR LOS RESULTADOS, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS.

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

OPTIMIZAR LOS RESULTADOS, DE ACUERDO CON LA VERIFICACIÓN

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

1. IDENTIFICAR LAS CARACTERÍSTICAS Y MANEJO DE LA HERRAMIENTA DE HOJAS DE CÁLCULO SEGÚN LAS INSTRUCCIONES DEFINIDAS.

2. APLICAR LAS FUNCIONES DE UNA HOJA DE CÁLCULO SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DE LAS OPERACIONES A DESARROLLAR.

3. VERIFICAR EL CUMPLIMIENTO DE LOS REQUERIMIENTOS DE ACUERDO CON LAS FUNCIONALIDADES DE LA HOJA DE CÁLCULO.

4. REALIZAR LAS ACCIONES DE MEJORA DE ACUERDO CON LOS RESULTADOS OBTENIDOS EN LA VERIFICACIÓN.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 3087597 - FUNDAMENTOS DE DISEÑO,

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DISEÑAR PIEZAS GRAFICAS QUE CUMPLAN CON LOS REQUISITOS DEL CLIENTE.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

COMPRENDER EL PAPEL QUE EL DISEÑO TIENE EN LA CULTURA CONTEMPORÁNEA, ASÍ COMO EN LA PRODUCTIVIDAD DE NUESTRO PAÍS, TENIENDO EN CUENTA SUS CAMPOS DE ACCIÓN.

CONCEPTUALIZAR PARÁMETROS TÉCNICOS Y ESTÉTICOS PARA LA ELABORACIÓN DE CUALQUIER DISEÑO, A PARTIR DE LOS PRINCIPIOS BÁSICOS DEL MISMO.

ELABORAR BOCETOS TENIENDO EN CUENTA LOS PRINCIPIOS BÁSICOS DEL DISEÑO.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 3136761 - PRODUCCION DE IMAGENES DIGITALES.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DISEÑAR GRÁFICOS DE ELEMENTOS PARA CONTENIDOS AUDIOVISUALES, DE ACUERDO CON LOS CONCEPTOS CREATIVOS Y NARRATIVOS.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

DISEÑAR LA ESTRATEGIA CREATIVA DE ACUERDO A LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.

EVALUAR LA PRODUCCIÓN DEL MEDIO PUBLICITARIO DE ACUERDO A LA ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN.

PLANEAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA IDENTIDAD CORPORATIVA DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS DE LA

VALORAR LOS MEDIOS PUBLICITARIOS DE ACUERDO A LA ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2932364 - AUTOCAD 2D

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: EXPRESAR INFORMACIÓN DE PROYECTOS DE CONSTRUCCIÓN DE CONFORMIDAD CON ESPECIFICACIONES, NORMAS Y TÉCNICAS DE

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONOCER LA INTERFAZ DE LA PANTALLA DE AUTOCAD PARA UNA ADECUADA NAVEGACIÓN.

CREAR Y APLICAR ESTILOS DE COTAS Y ANOTACIONES DE ACUERDO A LA NORMATIVIDAD TÉCNICA EXISTENTE.

MANEJAR HERRAMIENTAS DE AUTOCAD PARA EL TRAZADO Y EDICIÓN DE OBJETOS.

MANEJAR HERRAMIENTAS DE AUTOCAD PARA LA CREACIÓN DE TEXTOS Y EDICIÓN DE OBJETOS.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 3087599 - FUNDAMENTOS DE DISEÑO,

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DISEÑAR PIEZAS GRAFICAS QUE CUMPLAN CON LOS REQUISITOS DEL CLIENTE.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

COMPRENDER EL PAPEL QUE EL DISEÑO TIENE EN LA CULTURA CONTEMPORÁNEA, ASÍ COMO EN LA PRODUCTIVIDAD DE NUESTRO PAÍS, TENIENDO EN CUENTA SUS CAMPOS DE ACCIÓN.

CONCEPTUALIZAR PARÁMETROS TÉCNICOS Y ESTÉTICOS PARA LA ELABORACIÓN DE CUALQUIER DISEÑO, A PARTIR DE LOS PRINCIPIOS BÁSICOS DEL MISMO.

ELABORAR BOCETOS TENIENDO EN CUENTA LOS PRINCIPIOS BÁSICOS DEL DISEÑO.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 3070193 - COORDINACION DE PROCESOS LOGISTICOS

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

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

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Atender clientes de acuerdo con procedimiento de servicio y normativa

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

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Controlar los inventarios según indicadores y métodos

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Controlar los procesos de importación y exportación según normativa y acuerdo entre las partes
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Coordinar el flujo de mercancía según el plan de operación y procedimientos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Dirigir el talento humano de acuerdo con normativa
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Diseñar áreas de almacenamiento según estrategias de logística y sistemas de almacenaje
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Elaborar el plan de compras según métodos de programación y presupuesto
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Orientar investigación formativa según referentes técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Planear integración de cadenas de suministro según normativa y modelos de gestión
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Proyectar los requerimientos de los clientes según métodos de compras y pronóstico
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Resultado de Aprendizaje de la Inducción.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

IDENTIFICAR LA DINÁMICA ORGANIZACIONAL DEL SENA Y EL ROL DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL DE ACUERDO CON SU PROYECTO DE VIDA Y EL DESARROLLO PROFESIONAL.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Supervisar la prestación de los procesos de negocio según modelo de gestión

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ALISTAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN.

APLICAR FUNCIONALIDADES DE HERRAMIENTAS Y SERVICIOS TIC, DE ACUERDO CON MANUALES DE USO, PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y BUENAS PRÁCTICAS

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

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

EVALUAR LOS RESULTADOS, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS.

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

OPTIMIZAR LOS RESULTADOS, DE ACUERDO CON LA VERIFICACIÓN

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

1. IDENTIFICAR LAS CARACTERÍSTICAS Y MANEJO DE LA HERRAMIENTA DE HOJAS DE CÁLCULO SEGÚN LAS INSTRUCCIONES DEFINIDAS.

2. APLICAR LAS FUNCIONES DE UNA HOJA DE CÁLCULO SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DE LAS OPERACIONES A DESARROLLAR.

3. VERIFICAR EL CUMPLIMIENTO DE LOS REQUERIMIENTOS DE ACUERDO CON LAS FUNCIONALIDADES DE LA HOJA DE CÁLCULO.

4. REALIZAR LAS ACCIONES DE MEJORA DE ACUERDO CON LOS RESULTADOS OBTENIDOS EN LA VERIFICACIÓN.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 74,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 3000724 - FUNDAMENTOS DE DISEÑO,

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DISEÑAR PIEZAS GRAFICAS QUE CUMPLAN CON LOS REQUISITOS DEL CLIENTE.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

COMPRENDER EL PAPEL QUE EL DISEÑO TIENE EN LA CULTURA CONTEMPORÁNEA, ASÍ COMO EN LA PRODUCTIVIDAD DE NUESTRO PAÍS, TENIENDO EN CUENTA SUS CAMPOS DE ACCIÓN.

CONCEPTUALIZAR PARÁMETROS TÉCNICOS Y ESTÉTICOS PARA LA ELABORACIÓN DE CUALQUIER DISEÑO, A PARTIR DE LOS PRINCIPIOS BÁSICOS DEL MISMO.

ELABORAR BOCETOS TENIENDO EN CUENTA LOS PRINCIPIOS BÁSICOS DEL DISEÑO.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2953063 - MANEJO BASICO DE LA HERRAMIENTA DE HOJAS DE CALCULO EXCEL

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ALISTAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN.

APLICAR FUNCIONALIDADES DE HERRAMIENTAS Y SERVICIOS TIC, DE ACUERDO CON MANUALES DE USO, PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y BUENAS PRÁCTICAS

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

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

EVALUAR LOS RESULTADOS, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS.

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

OPTIMIZAR LOS RESULTADOS, DE ACUERDO CON LA VERIFICACIÓN

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

1. IDENTIFICAR LAS CARACTERÍSTICAS Y MANEJO DE LA HERRAMIENTA DE HOJAS DE CÁLCULO SEGÚN LAS INSTRUCCIONES DEFINIDAS.

2. APLICAR LAS FUNCIONES DE UNA HOJA DE CÁLCULO SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DE LAS OPERACIONES A DESARROLLAR.

3. VERIFICAR EL CUMPLIMIENTO DE LOS REQUERIMIENTOS DE ACUERDO CON LAS FUNCIONALIDADES DE LA HOJA DE CÁLCULO.

4. REALIZAR LAS ACCIONES DE MEJORA DE ACUERDO CON LOS RESULTADOS OBTENIDOS EN LA VERIFICACIÓN.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 3026387 - ILUSTRACION DE PERSONAJES EN MEDIOS DIGITALES

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Ilustrar conceptos de acuerdo con intención comunicativa y parámetros gráficos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

01. ANALIZAR LAS NECESIDADES DEL PROYECTO A PARTIR DE LA INFORMACIÓN DOCUMENTADA EN EL BRIEF.

02. BOCETAR LOS PERSONAJES ACORDES CON LOS CONTENIDOS DEL BRIEF.

03. ILUSTRAR EL PERSONAJE APLICANDO ATRIBUTOS Y TÉCNICAS CUMPLIENDO LAS NECESIDADES PLANTEADAS EN EL BRIEF.

04. VERIFICAR QUE EL PERSONAJE CUMPLA CON LOS REQUERIMIENTOS DEL PROYECTO SEGÚN LAS NECESIDADES DEL CLIENTE

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 3136760 - PRODUCCION DE IMAGENES DIGITALES.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DISEÑAR GRÁFICOS DE ELEMENTOS PARA CONTENIDOS AUDIOVISUALES, DE ACUERDO CON LOS CONCEPTOS CREATIVOS Y NARRATIVOS.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

DISEÑAR LA ESTRATEGIA CREATIVA DE ACUERDO A LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.

EVALUAR LA PRODUCCIÓN DEL MEDIO PUBLICITARIO DE ACUERDO A LA ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN.

PLANEAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA IDENTIDAD CORPORATIVA DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS DE LA

VALORAR LOS MEDIOS PUBLICITARIOS DE ACUERDO A LA ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 3106893 - MANEJO DE ADOBE ILLUSTRATOR

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ALISTAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN.

APLICAR FUNCIONALIDADES DE HERRAMIENTAS Y SERVICIOS TIC, DE ACUERDO CON MANUALES DE USO, PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y BUENAS PRÁCTICAS

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

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

EVALUAR LOS RESULTADOS, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS.

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

OPTIMIZAR LOS RESULTADOS, DE ACUERDO CON LA VERIFICACIÓN

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

1. IDENTIFICAR LAS CARACTERÍSTICAS Y MANEJO DE LA HERRAMIENTA DE HOJAS DE CÁLCULO SEGÚN LAS INSTRUCCIONES DEFINIDAS.

2. APLICAR LAS FUNCIONES DE UNA HOJA DE CÁLCULO SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DE LAS OPERACIONES A DESARROLLAR.

3. VERIFICAR EL CUMPLIMIENTO DE LOS REQUERIMIENTOS DE ACUERDO CON LAS FUNCIONALIDADES DE LA HOJA DE CÁLCULO.

4. REALIZAR LAS ACCIONES DE MEJORA DE ACUERDO CON LOS RESULTADOS OBTENIDOS EN LA VERIFICACIÓN.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2905222 - AUTOCAD 2D

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: EXPRESAR INFORMACIÓN DE PROYECTOS DE CONSTRUCCIÓN DE CONFORMIDAD CON ESPECIFICACIONES, NORMAS Y TÉCNICAS DE

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONOCER LA INTERFAZ DE LA PANTALLA DE AUTOCAD PARA UNA ADECUADA NAVEGACIÓN.

CREAR Y APLICAR ESTILOS DE COTAS Y ANOTACIONES DE ACUERDO A LA NORMATIVIDAD TÉCNICA EXISTENTE.

MANEJAR HERRAMIENTAS DE AUTOCAD PARA EL TRAZADO Y EDICIÓN DE OBJETOS.

MANEJAR HERRAMIENTAS DE AUTOCAD PARA LA CREACIÓN DE TEXTOS Y EDICIÓN DE OBJETOS.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2932380 - AUTOCAD 2D

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: EXPRESAR INFORMACIÓN DE PROYECTOS DE CONSTRUCCIÓN DE CONFORMIDAD CON ESPECIFICACIONES, NORMAS Y TÉCNICAS DE

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONOCER LA INTERFAZ DE LA PANTALLA DE AUTOCAD PARA UNA ADECUADA NAVEGACIÓN.

CREAR Y APLICAR ESTILOS DE COTAS Y ANOTACIONES DE ACUERDO A LA NORMATIVIDAD TÉCNICA EXISTENTE.

MANEJAR HERRAMIENTAS DE AUTOCAD PARA EL TRAZADO Y EDICIÓN DE OBJETOS.

MANEJAR HERRAMIENTAS DE AUTOCAD PARA LA CREACIÓN DE TEXTOS Y EDICIÓN DE OBJETOS.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 3026388 - ILUSTRACION DE PERSONAJES EN MEDIOS DIGITALES

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Ilustrar conceptos de acuerdo con intención comunicativa y parámetros gráficos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

01. ANALIZAR LAS NECESIDADES DEL PROYECTO A PARTIR DE LA INFORMACIÓN DOCUMENTADA EN EL BRIEF.

02. BOCETAR LOS PERSONAJES ACORDES CON LOS CONTENIDOS DEL BRIEF.

03. ILUSTRAR EL PERSONAJE APLICANDO ATRIBUTOS Y TÉCNICAS CUMPLIENDO LAS NECESIDADES PLANTEADAS EN EL BRIEF.

04. VERIFICAR QUE EL PERSONAJE CUMPLA CON LOS REQUERIMIENTOS DEL PROYECTO SEGÚN LAS NECESIDADES DEL CLIENTE

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 3000726 - 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: 2905223 - AUTOCAD 2D

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: EXPRESAR INFORMACIÓN DE PROYECTOS DE CONSTRUCCIÓN DE CONFORMIDAD CON ESPECIFICACIONES, NORMAS Y TÉCNICAS DE

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONOCER LA INTERFAZ DE LA PANTALLA DE AUTOCAD PARA UNA ADECUADA NAVEGACIÓN.

CREAR Y APLICAR ESTILOS DE COTAS Y ANOTACIONES DE ACUERDO A LA NORMATIVIDAD TÉCNICA EXISTENTE.

MANEJAR HERRAMIENTAS DE AUTOCAD PARA EL TRAZADO Y EDICIÓN DE OBJETOS.

MANEJAR HERRAMIENTAS DE AUTOCAD PARA LA CREACIÓN DE TEXTOS Y EDICIÓN DE OBJETOS.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2932385 - AUTOCAD 2D

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: EXPRESAR INFORMACIÓN DE PROYECTOS DE CONSTRUCCIÓN DE CONFORMIDAD CON ESPECIFICACIONES, NORMAS Y TÉCNICAS DE

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONOCER LA INTERFAZ DE LA PANTALLA DE AUTOCAD PARA UNA ADECUADA NAVEGACIÓN.

CREAR Y APLICAR ESTILOS DE COTAS Y ANOTACIONES DE ACUERDO A LA NORMATIVIDAD TÉCNICA EXISTENTE.

MANEJAR HERRAMIENTAS DE AUTOCAD PARA EL TRAZADO Y EDICIÓN DE OBJETOS.

MANEJAR HERRAMIENTAS DE AUTOCAD PARA LA CREACIÓN DE TEXTOS Y EDICIÓN DE OBJETOS.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 3026390 - ILUSTRACION DE PERSONAJES EN MEDIOS DIGITALES

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Ilustrar conceptos de acuerdo con intención comunicativa y parámetros gráficos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

01. ANALIZAR LAS NECESIDADES DEL PROYECTO A PARTIR DE LA INFORMACIÓN DOCUMENTADA EN EL BRIEF.

02. BOCETAR LOS PERSONAJES ACORDES CON LOS CONTENIDOS DEL BRIEF.

03. ILUSTRAR EL PERSONAJE APLICANDO ATRIBUTOS Y TÉCNICAS CUMPLIENDO LAS NECESIDADES PLANTEADAS EN EL BRIEF.

04. VERIFICAR QUE EL PERSONAJE CUMPLA CON LOS REQUERIMIENTOS DEL PROYECTO SEGÚN LAS NECESIDADES DEL CLIENTE

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 3106891 - MANEJO DE ADOBE ILLUSTRATOR

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ALISTAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN.

APLICAR FUNCIONALIDADES DE HERRAMIENTAS Y SERVICIOS TIC, DE ACUERDO CON MANUALES DE USO, PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y BUENAS PRÁCTICAS

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

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

EVALUAR LOS RESULTADOS, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS.

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

OPTIMIZAR LOS RESULTADOS, DE ACUERDO CON LA VERIFICACIÓN

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

1. IDENTIFICAR LAS CARACTERÍSTICAS Y MANEJO DE LA HERRAMIENTA DE HOJAS DE CÁLCULO SEGÚN LAS INSTRUCCIONES DEFINIDAS.

2. APLICAR LAS FUNCIONES DE UNA HOJA DE CÁLCULO SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DE LAS OPERACIONES A DESARROLLAR.

3. VERIFICAR EL CUMPLIMIENTO DE LOS REQUERIMIENTOS DE ACUERDO CON LAS FUNCIONALIDADES DE LA HOJA DE CÁLCULO.

4. REALIZAR LAS ACCIONES DE MEJORA DE ACUERDO CON LOS RESULTADOS OBTENIDOS EN LA VERIFICACIÓN.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 3089707 - MANEJO DE ADOBE ILLUSTRATOR

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ALISTAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN.

APLICAR FUNCIONALIDADES DE HERRAMIENTAS Y SERVICIOS TIC, DE ACUERDO CON MANUALES DE USO, PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y BUENAS PRÁCTICAS

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

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

EVALUAR LOS RESULTADOS, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS.

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

OPTIMIZAR LOS RESULTADOS, DE ACUERDO CON LA VERIFICACIÓN

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

1. IDENTIFICAR LAS CARACTERÍSTICAS Y MANEJO DE LA HERRAMIENTA DE HOJAS DE CÁLCULO SEGÚN LAS INSTRUCCIONES DEFINIDAS.

2. APLICAR LAS FUNCIONES DE UNA HOJA DE CÁLCULO SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DE LAS OPERACIONES A DESARROLLAR.

3. VERIFICAR EL CUMPLIMIENTO DE LOS REQUERIMIENTOS DE ACUERDO CON LAS FUNCIONALIDADES DE LA HOJA DE CÁLCULO.

4. REALIZAR LAS ACCIONES DE MEJORA DE ACUERDO CON LOS RESULTADOS OBTENIDOS EN LA VERIFICACIÓN.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2902134 - COORDINACION DE PROCESOS LOGISTICOS

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Atender clientes de acuerdo con procedimiento de servicio y normativa

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Calcular costos de operación de acuerdo con métodos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Controlar los inventarios según indicadores y métodos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Controlar los procesos de importación y exportación según normativa y acuerdo entre las partes
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Coordinar el flujo de mercancía según el plan de operación y procedimientos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Dirigir el talento humano de acuerdo con normativa
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Diseñar áreas de almacenamiento según estrategias de logística y sistemas de almacenaje
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Elaborar el plan de compras según métodos de programación y presupuesto

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

IDENTIFICAR LA DINÁMICA ORGANIZACIONAL DEL SENA Y EL ROL DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL DE ACUERDO CON SU PROYECTO DE VIDA Y EL DESARROLLO PROFESIONAL.

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Supervisar la prestación de los procesos de negocio según modelo de gestión

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ALISTAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN.

APLICAR FUNCIONALIDADES DE HERRAMIENTAS Y SERVICIOS TIC, DE ACUERDO CON MANUALES DE USO, PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y BUENAS PRÁCTICAS

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

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

EVALUAR LOS RESULTADOS, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS.

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

OPTIMIZAR LOS RESULTADOS, DE ACUERDO CON LA VERIFICACIÓN

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

1. IDENTIFICAR LAS CARACTERÍSTICAS Y MANEJO DE LA HERRAMIENTA DE HOJAS DE CÁLCULO SEGÚN LAS INSTRUCCIONES DEFINIDAS.

2. APLICAR LAS FUNCIONES DE UNA HOJA DE CÁLCULO SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DE LAS OPERACIONES A DESARROLLAR.

3. VERIFICAR EL CUMPLIMIENTO DE LOS REQUERIMIENTOS DE ACUERDO CON LAS FUNCIONALIDADES DE LA HOJA DE CÁLCULO.

4. REALIZAR LAS ACCIONES DE MEJORA DE ACUERDO CON LOS RESULTADOS OBTENIDOS EN LA VERIFICACIÓN.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 361,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2979092 - MANEJO DE ADOBE ILLUSTRATOR

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ALISTAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN.

APLICAR FUNCIONALIDADES DE HERRAMIENTAS Y SERVICIOS TIC, DE ACUERDO CON MANUALES DE USO, PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y BUENAS PRÁCTICAS

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

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

EVALUAR LOS RESULTADOS, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS.

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

OPTIMIZAR LOS RESULTADOS, DE ACUERDO CON LA VERIFICACIÓN

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

1. IDENTIFICAR LAS CARACTERÍSTICAS Y MANEJO DE LA HERRAMIENTA DE HOJAS DE CÁLCULO SEGÚN LAS INSTRUCCIONES DEFINIDAS.

2. APLICAR LAS FUNCIONES DE UNA HOJA DE CÁLCULO SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DE LAS OPERACIONES A DESARROLLAR.

3. VERIFICAR EL CUMPLIMIENTO DE LOS REQUERIMIENTOS DE ACUERDO CON LAS FUNCIONALIDADES DE LA HOJA DE CÁLCULO.

4. REALIZAR LAS ACCIONES DE MEJORA DE ACUERDO CON LOS RESULTADOS OBTENIDOS EN LA VERIFICACIÓN.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2979093 - MANEJO DE ADOBE ILLUSTRATOR

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ALISTAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN.

APLICAR FUNCIONALIDADES DE HERRAMIENTAS Y SERVICIOS TIC, DE ACUERDO CON MANUALES DE USO, PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y BUENAS PRÁCTICAS

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

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

EVALUAR LOS RESULTADOS, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS.

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

OPTIMIZAR LOS RESULTADOS, DE ACUERDO CON LA VERIFICACIÓN

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

1. IDENTIFICAR LAS CARACTERÍSTICAS Y MANEJO DE LA HERRAMIENTA DE HOJAS DE CÁLCULO SEGÚN LAS INSTRUCCIONES DEFINIDAS.

2. APLICAR LAS FUNCIONES DE UNA HOJA DE CÁLCULO SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DE LAS OPERACIONES A DESARROLLAR.

3. VERIFICAR EL CUMPLIMIENTO DE LOS REQUERIMIENTOS DE ACUERDO CON LAS FUNCIONALIDADES DE LA HOJA DE CÁLCULO.

4. REALIZAR LAS ACCIONES DE MEJORA DE ACUERDO CON LOS RESULTADOS OBTENIDOS EN LA VERIFICACIÓN.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2979094 - MANEJO DE ADOBE ILLUSTRATOR

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ALISTAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN.

APLICAR FUNCIONALIDADES DE HERRAMIENTAS Y SERVICIOS TIC, DE ACUERDO CON MANUALES DE USO, PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y BUENAS PRÁCTICAS

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

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

EVALUAR LOS RESULTADOS, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS.

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

OPTIMIZAR LOS RESULTADOS, DE ACUERDO CON LA VERIFICACIÓN

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

1. IDENTIFICAR LAS CARACTERÍSTICAS Y MANEJO DE LA HERRAMIENTA DE HOJAS DE CÁLCULO SEGÚN LAS INSTRUCCIONES DEFINIDAS.

2. APLICAR LAS FUNCIONES DE UNA HOJA DE CÁLCULO SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DE LAS OPERACIONES A DESARROLLAR.

3. VERIFICAR EL CUMPLIMIENTO DE LOS REQUERIMIENTOS DE ACUERDO CON LAS FUNCIONALIDADES DE LA HOJA DE CÁLCULO.

4. REALIZAR LAS ACCIONES DE MEJORA DE ACUERDO CON LOS RESULTADOS OBTENIDOS EN LA VERIFICACIÓN.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 3106894 - MANEJO DE ADOBE ILLUSTRATOR

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ALISTAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN.

APLICAR FUNCIONALIDADES DE HERRAMIENTAS Y SERVICIOS TIC, DE ACUERDO CON MANUALES DE USO, PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y BUENAS PRÁCTICAS

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

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

EVALUAR LOS RESULTADOS, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS.

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

OPTIMIZAR LOS RESULTADOS, DE ACUERDO CON LA VERIFICACIÓN

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

1. IDENTIFICAR LAS CARACTERÍSTICAS Y MANEJO DE LA HERRAMIENTA DE HOJAS DE CÁLCULO SEGÚN LAS INSTRUCCIONES DEFINIDAS.

2. APLICAR LAS FUNCIONES DE UNA HOJA DE CÁLCULO SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DE LAS OPERACIONES A DESARROLLAR.

3. VERIFICAR EL CUMPLIMIENTO DE LOS REQUERIMIENTOS DE ACUERDO CON LAS FUNCIONALIDADES DE LA HOJA DE CÁLCULO.

4. REALIZAR LAS ACCIONES DE MEJORA DE ACUERDO CON LOS RESULTADOS OBTENIDOS EN LA VERIFICACIÓN.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2932377 - AUTOCAD 2D

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: EXPRESAR INFORMACIÓN DE PROYECTOS DE CONSTRUCCIÓN DE CONFORMIDAD CON ESPECIFICACIONES, NORMAS Y TÉCNICAS DE

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONOCER LA INTERFAZ DE LA PANTALLA DE AUTOCAD PARA UNA ADECUADA NAVEGACIÓN.

CREAR Y APLICAR ESTILOS DE COTAS Y ANOTACIONES DE ACUERDO A LA NORMATIVIDAD TÉCNICA EXISTENTE.

MANEJAR HERRAMIENTAS DE AUTOCAD PARA EL TRAZADO Y EDICIÓN DE OBJETOS.

MANEJAR HERRAMIENTAS DE AUTOCAD PARA LA CREACIÓN DE TEXTOS Y EDICIÓN DE OBJETOS.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 3000725 - FUNDAMENTOS DE DISEÑO,

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DISEÑAR PIEZAS GRAFICAS QUE CUMPLAN CON LOS REQUISITOS DEL CLIENTE.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

COMPRENDER EL PAPEL QUE EL DISEÑO TIENE EN LA CULTURA CONTEMPORÁNEA, ASÍ COMO EN LA PRODUCTIVIDAD DE NUESTRO PAÍS, TENIENDO EN CUENTA SUS CAMPOS DE ACCIÓN.

CONCEPTUALIZAR PARÁMETROS TÉCNICOS Y ESTÉTICOS PARA LA ELABORACIÓN DE CUALQUIER DISEÑO, A PARTIR DE LOS PRINCIPIOS BÁSICOS DEL MISMO.

ELABORAR BOCETOS TENIENDO EN CUENTA LOS PRINCIPIOS BÁSICOS DEL DISEÑO.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 3087598 - FUNDAMENTOS DE DISEÑO,

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DISEÑAR PIEZAS GRAFICAS QUE CUMPLAN CON LOS REQUISITOS DEL CLIENTE.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

COMPRENDER EL PAPEL QUE EL DISEÑO TIENE EN LA CULTURA CONTEMPORÁNEA, ASÍ COMO EN LA PRODUCTIVIDAD DE NUESTRO PAÍS, TENIENDO EN CUENTA SUS CAMPOS DE ACCIÓN.

CONCEPTUALIZAR PARÁMETROS TÉCNICOS Y ESTÉTICOS PARA LA ELABORACIÓN DE CUALQUIER DISEÑO, A PARTIR DE LOS PRINCIPIOS BÁSICOS DEL MISMO.

ELABORAR BOCETOS TENIENDO EN CUENTA LOS PRINCIPIOS BÁSICOS DEL DISEÑO.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 3136762 - MANEJO DE ADOBE ILLUSTRATOR

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ALISTAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN.

APLICAR FUNCIONALIDADES DE HERRAMIENTAS Y SERVICIOS TIC, DE ACUERDO CON MANUALES DE USO, PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y BUENAS PRÁCTICAS

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

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

EVALUAR LOS RESULTADOS, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS.

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

OPTIMIZAR LOS RESULTADOS, DE ACUERDO CON LA VERIFICACIÓN

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

1. IDENTIFICAR LAS CARACTERÍSTICAS Y MANEJO DE LA HERRAMIENTA DE HOJAS DE CÁLCULO SEGÚN LAS INSTRUCCIONES DEFINIDAS.

2. APLICAR LAS FUNCIONES DE UNA HOJA DE CÁLCULO SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DE LAS OPERACIONES A DESARROLLAR.

3. VERIFICAR EL CUMPLIMIENTO DE LOS REQUERIMIENTOS DE ACUERDO CON LAS FUNCIONALIDADES DE LA HOJA DE CÁLCULO.

4. REALIZAR LAS ACCIONES DE MEJORA DE ACUERDO CON LOS RESULTADOS OBTENIDOS EN LA VERIFICACIÓN.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS: 1595,00

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: SAID CAMARGO IRAN

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DE COMERCIO Y SERVICIOS