



CRONOGRAMA GENERAL DE ACTIVIDADES

PROGRAMA DE FORMACIÓN TITULADA

TECNÓLOGO EN ANIMACIÓN 3D - FICHA 2879608

CENTRO DE INDUSTRIA Y CONSTRUCCIÓN – REGIONAL TOLIMA

FECHA DE INICIO:			20/11/2023								
FECHA DE INICIO DE FORMACIÓN:			25/3/2024								
FECHA FIN:			18/8/2025								
Nombre de la Fase	Tiempo de Duración Estimado (Horas)	Actividades de Proyecto	Resultados de Aprendizaje	Actividad de Aprendizaje	Evidencias de Aprendizaje	Fechas de Entrega		Instructor Responsable			
						Inicio	Finalización				
INDUCCIÓN	48	INDUCCIÓN	Reconocer el rol de los participantes en el proceso formativo el papel de los ambientes de aprendizaje y la metodología de formación de acuerdo con la dinámica organizacional del SENA.	Actividad 1. Contextualización SENA.	Foro social. <i>No calificable.</i>	20/11/2023	29/11/2023	INSTRUCTOR TRANSVERSAL			
			Identificar las oportunidades que el SENA ofrece en el marco de la formación profesional de acuerdo con el contexto nacional e internacional.	Actividad 2. Mi ambiente de formación.	Cuestionario: Dinámica organizacional del SENA <i>Calificable.</i>	23/11/2023	29/11/2023				
					Cuestionario: Mi ambiente de formación. <i>Calificable.</i>	23/11/2023	29/11/2023				
					Estudio de caso: La oportunidad de formarme. <i>Calificable.</i>	23/11/2023	29/11/2023				
					Representación gráfica: Reconociendo mi ambiente formativo <i>Calificable.</i>	23/11/2023	29/11/2023				
			Gestionar la información de acuerdo con los procedimientos establecidos y con las tecnologías de la información y la comunicación disponibles.	Actividad 3. Trabajo colaborativo.	Conformación de grupos de trabajo. <i>No calificable.</i>	30/12/2023	7/12/2023				
					Relato: Trabajo colaborativo. <i>Calificable.</i>	30/12/2023	7/12/2023				
			Concretar alternativas y acciones de formación para el desarrollo de las competencias del programa de formación con base en la política institucional.	Actividad 4. Mi alternativa productiva.	Portafolio: Mis evidencias <i>Calificable.</i>	30/12/2023	7/12/2023				
					Resumen: Proyección de elección alternativa productiva <i>Calificable.</i>	30/12/2023	7/12/2023				
			PLANEAR	280	AP1. Analizar y elaborar el guion para desarrollar el storyboard.	250201022-01. Analizar el guion para desarrollar el storyboard.	GA1-250201022-AA1. Estructurar conceptos y definir el producto audiovisual de acuerdo a las necesidades del público objetivo		Evidencia de conocimiento: Cuestionario de Historia y pipeline. GA1-250201022-AA1-EV01.	25/3/2024	31/3/2024
Evidencia de producto: Presentación en vídeo sobre animación análoga o digital no mayor a 15 segundos. GA1-250201022-AA1-EV02.	1/4/2024	14/4/2024									
250201022-02. Desarrollar el storyboard teniendo en cuenta el análisis del guion.	GA1-250201022-AA2. Diseñar el universo narrativo del proyecto audiovisual animado	Evidencia de producto: Elaborar informe técnico con propuesta narrativa del proyecto. GA1-250201022-AA2-EV01.				15/4/2024	5/5/2024				
220501046-01. Alistar herramientas de tecnologías de la información y la comunicación (TIC), de acuerdo con las necesidades de procesamiento de información y comunicación.	GA1-220501046-AA1. Reconocer software de sistemas, software de programación y software de aplicaciones.	Evidencia de producto: Mapa Conceptual - Software y servicios de internet. Relacionar correctamente los tipos de software y servicios de internet. GA1-220501046-AA1-EV01.				8/4/2024	14/4/2024	INSTRUCTOR TIC			
									220501046-02. Aplicar funcionalidades de herramientas y servicios TIC, de acuerdo con manuales de uso, procedimientos establecidos y buenas prácticas.	GA1-220501046-AA2- Desarrollar un taller práctico sobre	Evidencia de Conocimiento: Taller- Utilización de las herramientas de Ofimática. Realizar un taller práctico con las herramientas ofimáticas. GA1-220501046-AA2-EV01.
									220501046-04. Optimizar los resultados, de acuerdo con la verificación.	GA1-220501046-AA3. Elaborar un informe con las mejoras de producto orientado desde las TIC.	Evidencia de Desempeño: Informe mejora de productos y procesos con la incorporación de TIC. GA1-220501046-AA3-EV01.
240201524-01- Analizar los componentes de la comunicación según sus características, intencionalidad y contexto.	GA1-240201524-AA1. Aplicar los componentes de la comunicación y argumentar sus procesos, de acuerdo a las diferentes situaciones comunicativas.	Evidencia de desempeño:Vídeo. La comunicación como expresión humana. GA1-240201524-AA1. EV01				8/4/2024	14/4/2024	INSTRUCTOR COMUNICACIÓN			
240201524-02 - Argumentar en forma oral y escrita atendiendo las exigencias y particularidades de las diversas situaciones comunicativas mediante los distintos sistemas de representación.											
240201524-03 - Relacionar los procesos comunicativos teniendo en cuenta criterios de lógica y racionalidad.	GA1-240201524-AA2. Comunicar asertivamente, con cohesión y coherencia lexical, basado en los procesos comunicativos que se dan en el contexto del desempeño laboral.	Evidencia de producto: Informe. Creación de contenidos comunicativos. GA1-240201524-AA2-EV01				15/4/2024	21/4/2024				
240201524-04 - Establecer procesos de enriquecimiento lexical y acciones de mejoramiento en el desarrollo de procesos comunicativos según requerimientos del contexto.											
240202501-01- Comprender información sobre situaciones cotidianas y laborales actuales y futuras a través de interacciones sociales de forma oral y escrita.	GA1-240202501-AA1 Identificar situaciones cotidianas y futuras a través de una interacción social oral y escrita.	Evidencia de conocimiento: Cuestionario. GA1-240202501-AA1-EV01				15/4/2024	21/4/2024	INSTRUCTOR BILINGÜISMO			
		Evidencia de desempeño: Video presentación. GA1-240202501-AA1-EV02				15/4/2024	28/4/2024				
		Evidencia de producto: Folleto. GA1-240202501-AA1-EV03				15/4/2024	28/4/2024				
		250201022-03 - Validar el storyboard de acuerdo con el guión.				GA2-250201022-AA1. Elaborar el storyboard y evaluar su correspondencia con el guión por medio del animatic	Evidencia de producto: Realizar storyboard y guión técnico. GA2-250201022-AA1-EV01	6/5/2024	26/5/2024	INSTRUCTOR	
Evidencia de producto y desempeño: Vídeo de animatic básico del storyboard. GA2-250201022-AA1-EV02	20/5/2024			16/6/2024							

	296	AP2. Organizar la propuesta ilustrada aplicando técnicas de composición, encuadre y perspectiva.			Evidencia de producto: Documento con el cronograma y flujograma. GA2-250201022-AA1-EV03	27/5/2024	23/6/2024	INSTRUCTOR TÉCNICO
			250201022-04. Exponer el storyboard de acuerdo a las necesidades del proyecto y del contexto	GA2-250201022-AA2. Exponer el proyecto audiovisual	Evidencia de desempeño: Realizar video presentación del storyboard a través de la técnica "Elevator Pitch". GA2-250201022- AA2-EV01	3/6/2024	23/6/2024	
			220201501-01. Identificar los principios y leyes de la física en la solución de problemas de acuerdo al contexto productivo.	GA2-220201501-AA1. Reconocer los principios y leyes físicas aplicados al contexto productivo.	Evidencia de conocimiento Cuestionario. GA2-220201501- AA1-EV01.	13/5/2024	26/5/2024	INSTRUCTOR CIENCIAS
			220201501-02. Solucionar problemas asociados con el sector productivo con base en los principios y leyes de la física.	GA2-220201501-AA2. Interpretar y explicar los cambios físicos de los cuerpos según las teorías, leyes y principios.	Evidencia de producto: Video expositivo: experimento de aplicación. GA2-220201501-AA2- EV01.	13/5/2024	26/5/2024	
			220201501-03. Verificar las transformaciones físicas de la materia utilizando herramientas tecnológicas.	GA2-220201501-AA3. Describir las manifestaciones de energía explicando las variables que intervienen según el contexto social y productivo	Evidencia de producto: Informe de laboratorio. GA2-220201501-AA3-EV01.	20/5/2024	9/6/2024	
			220201501-04. Proponer acciones de mejora en los procesos productivos de acuerdo con los principios y leyes de la física.	GA2-220201501-AA4. Realizar experimentos que permitan interpretar y argumentar fenómenos de acuerdo con los principios y leyes de la física conforme con el contexto productivo.	Evidencia de producto Video expositivo: experimento de aplicación. GA2-220201501-AA4- EV01.	27/5/2024	9/6/2024	
					Evidencia de producto Bitácora: procesos desarrollados en la competencia. GA2- 220201501-AA4- EV02.	3/6/2024	9/6/2024	
			240201528-01. Identificar modelos matemáticos de acuerdo con los requerimientos del problema planteado en contextos sociales y productivo.	GA2-240201528-AA1. Desarrollar procedimientos aritméticos para resolver problemáticas de la vida cotidiana.	Evidencia de Conocimiento. Cuestionario procedimientos aritméticos. GA2-240201528-AA1_EV01.	6/5/2024	12/5/2024	
			240201528-02. Plantear problemas matemáticos a partir de situaciones generadas en el contexto social y productivo.	GA2-240201528-AA2. Resolver problemas de aplicación de situaciones de los contextos productivo y social a partir del uso de herramientas matemáticas.	Evidencia de Desempeño Planteamiento de ecuación. GA2-240201528-AA2_EV01.	13/5/2024	19/5/2024	
			240201528-03. Resolver problemas matemáticos a partir de situaciones generadas en el contexto social y productivo.	GA2-240201528-AA3. Realizar un muestreo estadístico acerca de una situación contextualizada en la vida diaria.	Evidencia de producto: Video sustentación. GA2- 240201528-AA3_EV01.	13/5/2024	26/5/2024	
			240201528-04. Proponer acciones de mejora frente a los resultados de los procedimientos matemáticos de acuerdo con el problema planteado.	GA2-240201528-AA4. Crear un algoritmo para sistematizar el cálculo de perímetros, áreas y volumen de figuras planas y sólidos regulares.	Evidencia de Desempeño. Algoritmo para el cálculo de áreas y volúmenes. GA2-240201528-AA4_EV01	20/5/2024	2/6/2024	
			240202501-02. Intercambiar opiniones sobre situaciones cotidianas y laborales actuales, pasadas y futuras en contextos sociales orales y escritos.	GA2-240202501.-AA1 Reportar opiniones sobre situaciones cotidianas y laborales, pasadas y futuras en contextos sociales.	Evidencia de conocimiento Cuestionario GA2-240202501- AA1-EV01	20/5/2024	2/6/2024	INSTRUCTOR BILINGÜISMO
					Evidencia de desempeño: Video entrevista virtual GA2-240202501-AA1-EV02			
					Evidencia de producto: Crónica GA2-240202501-AA1- EV03			
				GA2-240202501.-AA2 Expresar opiniones sobre situaciones cotidianas y laborales actuales, pasadas y futuras en contextos sociales	Evidencia de conocimiento Cuestionario GA2-240202501- AA2-EV01	27/5/2024	9/6/2024	
Evidencia de desempeño Presentación GA2-240202501- AA2-EV02								
Evidencia de producto Documento escrito GA2- 240202501-AA2-EV03								

	288	AP3. Construir la ilustración de los personajes, props y escenarios de las animaciones.	220501083-01. Ilustrar las imágenes de referencia de los elementos a modelar según las necesidades del storyboard.	GA3-220501083-AA1. Construir la Ilustración de personajes y escenario para producción de manera analógica y digital	Evidencia de conocimiento: Cuestionario sobre conceptos de color y anatomía para <i>concept</i> . GA3-220501083-AA1-EV01.	24/6/2024	14/7/2024	INSTRUCTOR TÉCNICO	
					Evidencia de producto: Bitácora de trabajo de producción gráfica. GA3-220501083-AA1- EV02	8/7/2024	11/8/2024		
			240202501-03 Discutir sobre posibles soluciones a problemas dentro de un rango variado de contextos sociales y laborales.	GA3-240202501-AA1 Dialogar sobre posibles soluciones a problemas dentro de contextos sociales.	Evidencia de conocimiento Cuestionario GA3-240202501- AA1-EV01	8/7/2024	21/7/2024	INSTRUCTOR BILINGÜISMO	
					Evidencia de producto: Audio GA3-240202501-AA1-EV02				
				Evidencia de desempeño: Foro GA3-240202501-AA1-EV03					
				GA3-240202501-AA2 Reportar sobre posibles soluciones a problemas dentro de contextos laborales.	Evidencia de conocimiento Cuestionario GA3-240202501- AA2-EV01	15/7/2024	28/7/2024		
			Evidencia de producto: Audio GA3-240202501-AA2-EV02						
			Evidencia de desempeño: Foro GA3-240202501-AA2-EV03						
	288	AP4. Esculpir a partir de las ilustraciones, los personajes, props y escenarios para generar la estructura básica de los elementos.	220501083-02. Evaluar el modelo 3d según el tipo de proyecto.	GA4-220501083-AA1. Esculpir y/o modelar los elementos 3D	Evidencia de producto y desempeño: Archivo de escultura de los personajes. GA4-220501083-AA1- EV01.	12/8/2024	22/9/2024	INSTRUCTOR TÉCNICO	
					Evidencia de desempeño: Video <i>Making off</i> del proceso de modelado. GA4-220501083-AA1- EV02.				
			240201064 -01. Analizar el contexto productivo según sus características y necesidades	GA4-240201064-AA1. Identificar las características socioeconómicas, tecnológicas, políticas y culturales del contexto productivo, reconociendo las necesidades y problemáticas que lo afectan.	Evidencia de producto: Mapa mental. Representar en un mapa mental, las características socioeconómico, tecnológicas, políticas y culturales del contexto productivo inmediato. GA4-240201064-AA1-EV01	19/8/2024	25/8/2024	INSTRUCTOR INVESTIGACIÓN	
			240201064 -02. Estructurar el proyecto de acuerdo a criterios de la investigación.	GA4-240201064-AA2. Elaborar la propuesta de investigación formativa.	Evidencia de conocimiento Cuestionario GA4-240202501- AA6-EV01	26/8/2024	8/9/2024		
			240201064 -03. Argumentar aspectos teóricos del proyecto según referentes nacionales e internacionales.						
			240201064 -04. Proponer soluciones a las necesidades del contexto según resultados de la investigación.						
			240202501-04 Implementar acciones de mejora relacionadas con el uso de expresiones, estructuras y desempeño según los resultados de aprendizaje formulados para el programa.	GA4-240202501-AA1. Establecer acciones de mejora relacionadas con expresiones, estructuras y desempeño de acuerdo al programa de formación.	Evidencia de conocimiento: Cuestionario GA4-240202501- AA6-EV01	26/8/2024	1/9/2024	INSTRUCTOR BILINGÜISMO	
				Evidencia de producto: Mapa mental GA4-240202501- AA6-EV02	2/9/2024	15/9/2024			
		Evidencia de desempeño: Blog GA4-240202501-AA6-EV03	2/9/2024	15/9/2024					

HACER	288	AP5. Aplicar los correctivos a la topología de los personajes, props y escenarios.	220501083-03. Modelar los elementos en 3D según las características del proyecto.	GA5-220501083-AA1. Preparar los elementos para los procesos de texturizado y rigging.	Evidencia de producto: Archivo comprimido con el modelado de los elementos 3D: personajes, props, assets y ambientes. GA5-220501083-AA1-EV01.	23/9/2024	10/11/2024	INSTRUCTOR TÉCNICO	
					Evidencia de producto y desempeño: Archivo comprimido con unwrapping UV de todos los elementos 3D. GA5-220501083- AA1-EV02.				
			230101507-01. Desarrollar habilidades psicomotrices en el contexto productivo y social.	GA5-230101507-AA1.Valorar el estado general de las condiciones psicomotrices individuales para aplicar los correctivos necesarios que permitan mejorar las capacidades.	Evidencia de desempeño: Foro temático -identificar y establecer las técnicas de coordinación motriz. GA5 - 230101507-AA1-EV01	30/9/2024	13/10/2024	INSTRUCTOR ACTIVIDAD FÍSICA	
			230101507-02. Practicar hábitos saludables mediante la aplicación de fundamentos de nutrición e higiene.	GA5-230101507-AA2. Establecer hábitos para lograr un estilo de vida saludable, mediante la aplicación de fundamentos de nutrición e higiene.	Evidencia de producto: Infografía. Estilos de vida saludable. GA5 -230101507- AA2- EV01	7/10/2024	20/10/2024		
			230101507-03. Ejecutar actividades de acondicionamiento físico orientadas hacia el mejoramiento de la condición física en los contextos productivo y social.	GA5-230101507-AA3. Construir conocimientos y prácticas básicas de nutrición en los aprendices para implementar acciones de la cultura física en el mejoramiento de la calidad de vida en el contexto individual, laboral y social.	Evidencia de producto: Ficha antropométrica de valoración de la condición física. GA5 - 230101507-AA3-EV01.	14/10/2024	27/10/2024		
			230101507-04. Implementar un plan de Ergonomía y Pausas Activas según las características de la función productiva.	GA5-230101507-AA4. Identificar la higiene postural y pausas activas correctas para el desempeño del área ocupacional.	Evidencia de producto: Folleto de lesiones más comunes en el trabajo o vida cotidiana, y la importancia de las pausas activas. GA5 -230101507- AA4-EV01.	14/10/2024	27/10/2024		
	240202501-05 Presentar un proceso para la realización de una actividad en su quehacer laboral de acuerdo con los procedimientos establecidos desde su programa de formación.	GA5-230101507-AA1 Simular un proceso para la realización de una actividad en su quehacer laboral.	Evidencia de conocimiento Diagrama de flujo GA5-240202501-AA1-EV01	14/10/2024	27/10/2024				
	288	AP6. Editar las propiedades de los diferentes materiales y texturas de los personajes, props y escenarios.	220501083-04. Crear las texturas y los materiales de los modelos 3D de acuerdo con los parámetros definidos	GA6-220501083-AA1. Aplicar y editar las propiedades de los diferentes materiales y texturas.	Evidencia de producto y desempeño: Ensayo GA5-240202501-AA1- EV02	21/10/2024	3/11/2024	INSTRUCTOR BILINGÜISMO	
					Evidencia de producto: Video GA5-240202501-AA1-EV03	21/10/2024	3/11/2024		
			220501083-04. Crear las texturas y los materiales de los modelos 3D de acuerdo con los parámetros definidos	GA6-220501083-AA1. Aplicar y editar las propiedades de los diferentes materiales y texturas.	Evidencia de conocimiento Elaborar lista de chequeo para diferenciar los tipos de mapas de textura. GA6-220501083-AA1- EV01	11/11/2024	17/11/2024	INSTRUCTOR TÉCNICO	
					Evidencia de producto: Archivo comprimido de imágenes de las texturas de los elementos 3D. GA6-220501083-AA1-EV02.	18/11/2024	19/1/2025		
					Evidencia de producto: Archivo comprimido con archivos fuentes y renders de los elementos 3D. GA6-220501083-AA1-EV02.				
			220601501-01. Analizar las estrategias para la prevención y control de los impactos ambientales y de los accidentes y enfermedades laborales (ATEL), de acuerdo con las políticas organizacionales y el entorno social.	GA6-220601501-AA1. Identifica estrategias para la prevención y control del impacto ambiental, de los accidentes y enfermedades laborales en situaciones del escenario laboral.	Evidencia de conocimiento: cuestionario sobre opciones de solución a situaciones que se presentan en el contexto ambiental y del SST. GA6-220601501-AA1- EV01.	11/11/2024	17/11/2024	INSTRUCTOR SST	
			220601501-02. Implementar estrategias para el control de los impactos ambientales y de los accidentes y enfermedades de acuerdo con los planes y programas establecidos por la organización.	GA6-220601501-AA2. Reconoce el desarrollo de las acciones de control de los impactos ambientales, disminución de accidentes y enfermedades laborales.	Evidencia de producto: presentación sobre las estrategias para la prevención y control de los impactos ambientales, accidentes y enfermedades laborales (ATEL). GA6-220601501-AA2-EV01.	18/11/2024	1/12/2024		
			220601501-03. Realizar seguimiento y acompañamiento al desarrollo de los planes y programas ambientales y SST, según el área de desempeño.	GA6-220601501-AA3. Plantea acciones para orientar al equipo de trabajo en los planes o programas ambientales y de SST.	Evidencia de conocimiento: mapa mental respecto a los planes y acciones establecidos en medio ambiente y SST. GA6-220601501- AA3-EV01	18/11/2024	1/12/2024		

			220601501-04. Proponer acciones de mejora para el manejo ambiental y el control de la SST, de acuerdo con estrategias de trabajo, colaborativo, cooperativo y coordinado en el contexto productivo y social.	GA6-220601501-AA4. Plantea propuestas para favorecer la cultura ambiental responsable, el desarrollo sustentable y el autocuidado.	Evidencia de producto: video expositivo sobre oportunidades de mejora en medio ambiente y SST. GA6-220601501-AA4-EV01.	11/11/2024	1/12/2024				
			240202501 -06 Explicar las funciones de su ocupación laboral usando expresiones de acuerdo al nivel requerido por el programa de formación.	GA6-240202501-AA1. Presentar funciones de su ocupación laboral.	Evidencia de conocimiento: Documento escrito GA6- 240202501-AA1-EV01 Evidencia de producto: Video GA6-240202501-AA1-EV02 Evidencia de desempeño: Foro GA6-240202501-AA1-EV03	18/11/2024 25/11/2024 18/11/2024	1/12/2024 8/12/2024 8/12/2024	INSTRUCTOR BILINGÜISMO			
VERIFICAR	328	AP7. Construir la puesta en escena según los requerimientos del story board: personajes riggeados y animados.	220501084-01. Construir sistemas de controles de movimiento según las características del modelo.	GA7-220501084-AA1. Construir los sistemas de deformación o esqueletos de los personajes y assets.	Evidencia de producto: Archivo fuente de los <i>Rig</i> del proyecto. GA7-220501083-AA1- EV01.	20/1/2025	2/3/2025		INSTRUCTOR TÉCNICO		
					Evidencia de desempeño: Video de verificación que las mallas deforman correctamente. GA7-220501083-AA1-EV02.						
			240201526 - 01. Promover mi dignidad y la del otro a partir de los principios y valores éticos como aporte en la instauración de una cultura de paz.	GA7-240201526-AA1. Reconocer el impacto de las acciones humanas sobre sí mismo y el entorno, dándoles un criterio de valor.	Evidencia de conocimiento. Taller de reflexión escrita. Caso Malala. GA7-240201526-AA1- EV01.	20/1/2025	2/2/2025	INSTRUCTOR ÉTICA			
				GA7-240201526-AA2. Diseñar y definir su proyecto de vida, aplicando técnicas de PNL.	Evidencia de producto. Video presentación. Proyecto de vida. GA7-240201526-AA2-EV01.						
			240201526 -02. Establecer relaciones de crecimiento personal y comunitario a partir del bien común como aporte para el desarrollo social.	GA7-240201526-AA3. Reconocer los conceptos sobre la vida en comunidad teniendo como base las relaciones con el contexto social.	Evidencia de desempeño. Diagrama de sistemas. Relación del individuo con el entorno. GA7- 240201526-AA3-EV01	3/2/2025	16/2/2025				
				GA7-240201526-AA4. Proponer estrategias para promover el uso racional de los recursos teniendo como base los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).	Evidencia de producto. Ejemplo de una marca sostenible que cumpla con TRIPLE BOTTOM LINE. GA7-240201526-AA4-EV01.						
			240201526 - 04. Contribuir con el fortalecimiento de la cultura de paz a partir de la dignidad humana y las estrategias para la transformación de conflictos.	GA7-240201526-AA5. Reconocer los hechos históricos más representativos en la historia de Colombia que están marcados por la violencia y los acuerdos de paz.	Evidencia de desempeño. Mapa mental. Hitos del conflicto armado en Colombia en los últimos 50 años. GA7-240201526-AA5- EV01.	17/2/2025	2/3/2025				
				GA7-240201526-AA6. Utilizar las estrategias de negociación frente al conflicto colombiano teniendo en cuenta las relaciones interpersonales y las experiencias de otros acuerdos exitosos.	Evidencia de producto. Documento colaborativo. Solución del caso. GA7-240201526-AA6- EV01.						
			344	AP8. Componer las escenas y animar los elementos 3D de acuerdo al storyboard.	220501084-02. Componer la escena de acuerdo a lo establecido en el storyboard.	GA8-220501084-AA1. Componer las escenas y animar los elementos 3D de acuerdo al storyboard.	Evidencia de conocimiento y producto: Video de 3 planos de animación básica. GA8-220501083-AA2- EV01.		3/3/2025	30/3/2025	INSTRUCTOR TÉCNICO
					220501084-03. Animar los elementos 3D en la escena de acuerdo con en el storyboard.		Evidencia de producto: Archivo fuente y render de la composición de 3 escenas del proyecto (layout). GA8-220501083-AA2-EV02.		17/3/2025	20/4/2025	
							Evidencia de producto: Archivo comprimido de videos de las escenas animadas. GA8- 220501083-AA2-EV03.		17/3/2025	4/5/2025	
							240201529-01. Integrar elementos de la cultura emprendedora teniendo en cuenta el perfil personal y el contexto de desarrollo social.		GA8-240201525-AA1. Reconocer capacidades personales para convertirse en emprendedor, como parte de su proyecto de vida en términos de desarrollo humano y económico.	Evidencia de conocimiento. DOFA Personal. Identificar habilidades personales como emprendedor. GA8-240201529- AA1-EV01.	10/3/2025

