CRONOGRAMA GENERAL DE ACTIVIDADES

PROGRAMA DE FORMACIÓN TITULADA

DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS

NOMBRE DEL CENTRO DE FORMACIÓN – CENTRO INDUSTRIAL DE MANTENIMIENTO Y MANUFACTURA

FECHA DE INICIO DE	20/11/2023
FECHA DE	20/09/2024
FASE:	20/09/2024

NOMBRE DE LA FASE	ACTIVIDAD DEL PROYECTO	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJ	RESULTADO DE APRENDIZAJ	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJ	INSTRUCTOR RESPONSABLE	FECHAS DE ENTREGA	
						INICIA	FINALIZA
Fase 2. Preproducción	**AP4. Definir los parámetros funcionales y construir el prototipo del videojuego.**	GA4-220501087 AA1 - Establecer el estado del arte y marco de referencias para el diseño del	220501087-01 - Establecer los requerimientos del videojuego de acuerdo al concepto planteado.	**Evidencia de producto:** **Informe. Estado del arte y marco de referencias.** GA4220501087-AA1-EV01 Calificable.	Instructor Líder	19/09/2024	26/09/2024
		GA4-220501087 AA2 -	220501087-02 - Esquematizar	**Evidencia de producto:**		26/09/2024	03/10/2024

					Informe. High concept document del videojuego. GA4220501087-AA2-EV01. Calificable.			
			GA4-220501087 AA3 Realizar la propuesta		**Evidencia de desempeño:** Exposición. Socialización del High document del videojuego. GA4220501087-AA3-EV01. Calificable.		03/10/2024	10/10/2024
			GA4-220501087 AA4 - Diseñar el prototipo		**Evidencia de desempeño:** Boceto. Wireframe del videojuego compartido en archivo digital.		10/10/2024	24/10/2024

					GA4220501087-AA4-EV01. Calificable.				
			GA4-220501087 AA5 - Realizar		**Evidencia de producto:** **Pitch del videojuego.** GA4-220501087-AA5EV01. Calificable.		24/10/2024	31/10/2024	
			GA4-220201501 AA1 - Reconocer	220201501-01 - Identificar los principios y	**Evidencia de conocimiento:** **Cuestionario.** GA4220201501-AA1-EV01. Calificable.	Instructor Física			
			GA4-220201501 AA2 -	220201501-02 - Solucionar	**Evidencia de producto:** Video-expositivo sobre experimento de aplicación.				

					GA4220201501-AA2-EV01. Calificable.			
			GA4-220201501 AA3 - Describir las manifestaciones de	220201501-03 - Verificar las transformaciones físicas de la materia	**Evidencia de producto:** Informe de laboratorio. GA4-220201501-AA3EV01 *Calificable.*			
			GA4-220201501 AA4 - Realizar	220201501-04 - Proponer	**Evidencia de producto:** **Video-expositivo sobre experimento de aplicación.** GA4220201501-AA4-EV01. Calificable.			
					Evidencia de producto:			

					Bitácora de procesos desarrollados en la competencia. GA4220201501-AA4-EV02. Calificable.			
			GA4-240202501 AA1 - Establecer	240202501-04 - Implementar acciones de	**Evidencia de conocimiento:** **Cuestionario.** GA4240202501-AA1-EV01. Calificable.	Instructor Bilinguismo		
					Evidencia de producto: **Mapa mental.** GA4240202501-AA1-EV02. ☑*Calificable.*			
					Evidencia de desempeño: Blog.			

					GA4-240202501 AA1-EV03. Calificable.			
		AP5. Asegurar la calidad devideojuego.	GA5-220501087 AA1 - Implementac	220501087-03 - Validar el funcionamie nto de las	**Evidencia de conocimient o:** **Cuestionari o.** Implementa ción de prototipo con prueba de funcionalida d. GA5220501 087-AA1- EV01. Calificable.	Instructor Líder	31/10/2024	14/11/2024
			GA5-220501087 AA2 -		**Evidencia de producto:** **Informe. Hallazgos de las funcionalida des del prototipo del videojuego.** GA5-220501087- AA2-EV01		14/11/2024	21/11/2024

					Calificable.			
			GA5-220501087 AA3 - Ajuste y corrección de	220501087-04 - Ajustar las mecánicas	**Evidencia de desempeño:** **Archivo Unity. Ajustes de las funcionalidades del prototipo del videojuego.** GA5220501087-AA3-EV01 Calificable.		21/11/2024	05/12/2024
			GA5-220501087 AA4 -		**Evidencia de producto:** **Infografía comparativa. Ajustes realizados a las funcionalidades del prototipo.** GA5-220501087-AA4-EV01 Calificable.		05/12/2024	

			GA5-230101507 AA1 - Aplicar los correctivos necesarios que permitan	230101507-01 - Desarrollar habilidades psicomotrices en el contexto	**Evidencia de desempeño:** **Foro temático - identificar y establecer las técnicas de coordinación motriz.** GA5-230101507-AA1EV01 Calificable.	Instructor Cultura Física	
			GA5-230101507 AA2 -	230101507-02 - Practicar hábitos	**Evidencia de producto:** **Infografía – Estilos de vida saludable.** GA5230101507-AA2-EV01. *Calificable.*		
			GA5-230101507 AA3 - Implementar	230101507-03 - Ejecutar actividades de	**Evidencia de producto:**		

					Ficha antropométrica de valoración de la condición física. GA5230101507-AA3-EV01. ☑*Calificable*.			
			GA5-230101507 AA4 -	230101507-04 - Implementar	**Evidencia de producto:** **Folleto de lesiones más comunes en el trabajo o vida cotidiana, y la importancia de las pausas activas.** GA5230101507-AA4-EV01. ☑*Calificable*.			
			GA5-240201526 AA1 - Diseñar	240201526-01 - Promover mi	**Evidencia de producto:**	Instructor Ética		

					Presentación del proyecto de vida. GA5240201526-AA1-EV01 *Calificable.*			
			GA5-240201526 AA2 - Reconocer los conceptos sobre la vida en comunidad	240201526-02 - Establecer relaciones de crecimiento personal y comunitario a partir del bien común	**Evidencia de desempeño:** **Diagrama de sistemas.** GA5-240201526-AA2EV01 Calificable.			
			GA5-240201526 AA3 - Proponer estrategias para promover el	240201526-03 - Promover el uso racional de los recursos naturalesa	**Evidencia de producto:** Estrategia para el uso racional de los recursos naturales.			

					GA5-240201526-AA3-EV01. Calificable.			
			GA5-240201526 AA4 - Reflexionar sobre los acuerdos de paz	240201526-04 - Contribuir con el fortalecimiento de la cultura de	**Evidencia de producto:** **Solución del caso.** GA5-240201526-AA4EV01 Calificable.			
			GA5-240202501 AA1 -Simular un proceso	240202501-05 - Presentar un proceso para	**Evidencia de conocimiento:** **Diagrama de flujo.** GA5-240202501-AA1EV01. ☒Calificable.	Instructor Bilinguismo		
					Evidencia de producto: Ensayo.			

				GA5-240202501-AA1-EV02 Calificable.			
				Evidencia de desempeño: Vídeo. GA5-240202501-AA1-EV03 Calificable.			