



CRONOGRAMA FASE 4 EVALUACIÓN
PROGRAMA DE FORMACIÓN TITULADA
TECNOLOGÍA ANIMACIÓN DIGITAL FICHA 2879548
CENTRO DE COMERCIO Y TURISMO – REGIONAL QUINDÍO

FECHA DE INICIO DE FASE 4 EVALUACIÓN:				5/19/2025				
FECHA FIN FASE 4 EVALUACIÓN:				9/15/2025				
FASE	ACTIVIDAD DEL PROYECTO	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	RESULTADO DE APRENDIZAJE	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	TIEMPO DE DURACIÓN ESTIMADO HORAS	FECHAS DE ENTREGA		INSTRUCTOR ENCARGADO
						INICIA	FINALIZA	
Fase 4. EVALUACIÓN								
Fase 4. EVALUACIÓN	AP9. Definir parámetros de composición para exportación según especificaciones del proyecto.	GA9-220501085-AA1. Componer las animaciones, fondos, efectos, cabezote y créditos a partir del guion y el animatic	220501085-01. Componer los elementos audiovisuales cumpliendo con los criterios técnicos y especificaciones del proyecto.	Evidencia de producto: Videos de secuencias finalizadas que componen el producto audiovisual. GA9-220501085-AA1-EV01. <i>Calificable</i>	44	5/19/2025	6/5/2025	FERNEY VARGAS JARAMILLO
				Evidencia de producto: Composición final del audiovisual integrando todos los elementos visuales. GA9-220501085-AA1-EV02. <i>Calificable</i>	44	5/20/2025	6/5/2025	LINA MARCELA GARCIA
				Evidencia de producto: Cabezote y créditos. GA9- 220501085-AA1-EV03. <i>Calificable</i>	44	5/25/2025	6/10/2025	FERNEY VARGAS JARAMILLO
		GA9-220501085-AA2. Editar las secuencias de imágenes y sincronizar con los elementos sonoros conforme a las necesidades del proyecto.	220501085-02. Editar los elementos visuales y sonoros cumpliendo las especificaciones del proyecto.	Evidencia de producto: Sincronización y edición final de los elementos sonoros junto con la secuencia de imágenes. GA9-220501085-AA2-EV01. <i>Calificable.</i>	54	5/30/2025	6/15/2025	LINA MARCELA GARCIA
				-----Evidencia de producto: Verifica la estructura narrativa. GA9-220501085-AA2-EV02. <i>Callficable</i>	54	6/5/2025	6/18/2025	FERNEY VARGAS JARAMILLO
		GA9-220501085-AA3. Generar el render final del audiovisual conforme a las necesidades del proyecto.	220501085-03. Realizar el render del audiovisual según los criterios técnicos y características del proyecto.	Evidencia de producto: Genera el render del producto audiovisual. GA9-220501085- AA3-EV01. <i>Calificable</i>	32	6/10/2025	6/25/2025	LINA MARCELA GARCIA

				Evidencia de desempeño: Presentación tipo pitch del audiovisual. GA9-220501085- AA3-EV02. <i>Calificable</i>	32	6/18/2025	6/30/2025	FERNEY VARGAS JARAMILLO
			220501085-04. Validar el producto que cumplan con los criterios técnicos del proyecto y estándares de calidad	Evidencia de producto: Ajuste del producto audiovisual final según evaluación realizada. GA9-220501085- AA3-EV03. <i>Calificable</i>	32	6/25/2025	7/10/2025	LINA MARCELA GARCIA
		GA9-240201525-AA2. Definir el modelo de negocio a desarrollar en el emprendimiento, según las oportunidades de mercado.	240201529-02. Caracterizar la idea de negocio teniendo en cuenta las oportunidades y necesidades del sector productivo y social.	Evidencia de desempeño: Modelo CANVAS del emprendimiento. Crear modelo de negocio en el que se caracteriza el emprendimiento. GA9-240201529-AA2-EV01. <i>Calificable</i>	24	7/3/2025	7/15/2025	JAIME A. LONDOÑO
			240201529-03. Estructurar el plan de negocio de acuerdo con las características empresariales y tendencias de mercado.					
		GA9-240201525-AA3. Establecer el modelo financiero y proyectar la viabilidad del emprendimiento.	240201529-04. Valorar la propuesta de negocio conforme con su estructura y necesidades del sector productivo y social.	Evidencia de producto: Modelo financiero. Proyectar la viabilidad financiera del emprendimiento. GA9-240201529-AA3-EV01. <i>Calificable</i>	24	7/10/2025	7/20/2025	JAIME A. LONDOÑO
	AP10. Proyectar financieramente el proyecto audiovisual.	GA10-210303025-AA1. Identificar el marco legal del proyecto.	210303025-01. Identificar las normativas vigentes de acuerdo al marco legal del proyecto.					
		GA10-210303025-AA2. Determinar el presupuesto y las necesidades del proyecto.	210303025-02. Estimar los costos de acuerdo al alcance y necesidades del proyecto.	Evidencia de producto: Documento del presupuesto general del proyecto. GA10- 210303025-AA2-EV01. <i>Calificable</i>	28	7/20/2025	8/1/2025	JAIME A. LONDOÑO
		GA10-210303025-AA3. Establecer el plan de promoción, alternativas de financiación del proyecto y su exposición final.	210303025-03. Monetizar el proyecto conforme a estrategias definidas.	Evidencia de producto: Plan de marketing y financiación. GA10-210303025- AA3-EV01. <i>Calificable</i>	28	7/25/2025	8/8/2025	FERNEY VARGAS JARAMILLO
			210303025-04. Realizar seguimiento al proyecto de acuerdo al procedimiento establecido.					

		GA10-210201501-AA1. Comparar las condiciones del trabajo en el devenir histórico de la humanidad.	210201501-01. Valorar la importancia de la ciudadanía laboral con base en el estudio de los derechos humanos y fundamentales en el trabajo.	Evidencia de conocimiento: Taller. GA10-210201501-AA1-EV01. <i>Calificable</i>	20	8/6/2025	8/22/2025	ÁNGEL MANUEL RUBIO
		GA10-210201501-AA3. Establecer la importancia de los derechos de los pueblos, de la solidaridad y la paz de acuerdo con los indicadores de desarrollo humano	210201501-03. Reconocer el trabajo como factor de movilidad social y transformación vital con referencia a la fenomenología y a los derechos fundamentales en el trabajo.	Evidencia de conocimiento: Cuadro comparativo sobre el derecho de petición y la acción de tutela. GA10-210201501- AA3-EV03. <i>Calificable</i>	14	8/20/2025	8/28/2025	ÁNGEL MANUEL RUBIO
		GA10-210201501-AA4. Comprender la importancia de las acciones e instituciones encargadas de la protección de	210201501-04. Participar en acciones solidarias teniendo en cuenta el ejercicio de los derechos humanos, de los pueblos y de la naturaleza.	Evidencia de producto: Presentación. GA10- 210201501-AA4-EV02. <i>Calificable</i>	14	8/20/2025	9/10/2025	ÁNGEL MANUEL RUBIO



CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES
PROGRAMA DE FORMACIÓN TITULADA
FASE PRODUCCIÓN
DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS
 2977323
 CENTRO DE COMERCIO Y TURISMO –REGIONAL QUINDIO

FECHA DE INICIO:	25/05/2025
FECHA DE INICIO DE FORMACIÓN:	25/05/2025
FECHA FIN:	18/10/2025

NOMBRE DE LA FASE	ACTIVIDAD DEL PROYECTO	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	RESULTADO DE APRENDIZAJE	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	TIEMPO DE DURACIÓN ESTIMADO	FECHAS DE ENTREGA	
						INICIA	FINALIZA
Fase 3. Producción	AP6. Diseñar la lógica y algoritmos de programación del videojuego.	GA6-220501088-AA1 - Planear la metodología de desarrollo	220501088-01 - Definir la estructura del código del videojuego de acuerdo con el documento de diseño.	Evidencia de producto: Informe. Requisitos y metodología de desarrollo del videojuego. GA6-220501088-AA1-EV01. <i>Calificable.</i>	ANDRÉS AREVALO	24/05/2025	31/05/2025

		<p>GA6-220501088-AA2 - Plantear el sistema de algoritmia del videojuego</p>		<p>Evidencia de desempeño: Diagrama. Diseño de Algoritmos de las mecánicas del videojuego. GA6-220501088-AA2-EV01. Calificable.</p>	ANDRÉS AREVALO	<u>02/06/2025</u>	11/06/2025
		<p>GA6-220501088-AA3 - Implementar técnicas de desarrollo y programación orientada a objetos</p>		<p>Evidencia de producto: Informe. Técnicas de diseño y desarrollo del videojuego. GA6-220501088-AA3-EV01. Calificable.</p>	ANDRÉS AREVALO	<u>09/06/2025</u>	<u>16/06/2025</u>
		<p>GA6-240201064-AA1 - Identificar las características socioeconómicas, tecnológicas, políticas y culturales del contexto productivo de acuerdo con las necesidades y problemáticas que lo afectan.</p>	<p>240201064-01 - Analizar el contexto productivo según sus características y necesidades</p>	<p>Evidencia de producto: Mapa mental. GA6-240201064-AA1-EV01. Calificable.</p>	IDALY PEREZ	<u>15/06/2025</u>	<u>20/06/2025</u>
		<p>GA6-240201064-AA2 - Elaborar la propuesta de investigación formativa teniendo en cuenta las situaciones de orden social y productivo.</p>	<p>240201064-02 - Estructurar el proyecto de acuerdo a criterios de la investigación.</p> <p>240201064-03 - Argumentar aspectos teóricos del proyecto según referentes nacionales e internacionales.</p> <p>240201064-04 - Proponer</p>	<p>Evidencia de desempeño, conocimiento y producto: Propuesta de investigación. GA6-240201064-AA2-EV01. Calificable.</p>	JAIME LONDOÑO	<u>21/06/2025</u>	<u>29/06/2025</u>

			soluciones a las necesidades del contexto según resultados de la investigación.				
AP7. Construir el prototipo del videojuego.		GA6-240202501-AA1 - Presentar funciones de su ocupación laboral.	240202501-06 - Explicar las funciones de su ocupación laboral usando expresiones de acuerdo al nivel requerido por el programa de formación.	Evidencia de conocimiento: Documento escrito. GA6-240202501-AA1-EV01. Calificable. Evidencia de producto: Video. GA6-240202501-AA1-EV02. Calificable. Evidencia de desempeño: Foro. GA6-240202501-AA1-EV03. Calificable.	JOHANNA AFANADOR	<u>27/06/2025</u>	<u>05/07/2025</u>
		GA7-220501088-AA1 - Diseñar estructura del prototipo digital.		Evidencia de producto: Archivo <i>Unity</i> . Prototipo de la estructura del videojuego. GA7-220501088-AA1-EV01. Calificable. Evidencia de desempeño: Archivo <i>Visual Studio</i> . <i>Script</i> de la programación del comportamiento de personajes del videojuego. GA7-220501088-AA2-EV01. Calificable.	JOHANNA AFANADOR	<u>04/07/2025</u>	<u>10/07/2025</u>
		GA7-220501088-AA2 - Codificar comportamientos de personajes.	220501088-02 - Construir el prototipo funcional del videojuego siguiendo la estructura de código.			-----	-----
		GA7-220501088-AA3 - Codificar comportamientos de elementos de entorno.		Evidencia de desempeño: Archivo <i>Visual Studio</i> . <i>Script</i> de la	ANDRÉS AREVALO	<u>10/07/2025</u>	<u>22/07/2025</u>
					ANDRÉS AREVALO	<u>20/07/2025</u>	<u>30/07/2025</u>
					ANDRÉS AREVALO	<u>28/07/2025</u>	<u>07/08/2025</u>

AP8. Realizar el testeo y mejoramiento del código	GA7-220501088-AA4 - Codificar comportamientos de entidades autónomas (ai).	220501088-03 - Verificar el prototipo funcional de acuerdo con el documento de diseño del videojuego.	comportamiento de elementos del entorno del videojuego. GA7-220501088-AA3-EV01. Calificable.	ANDRÉS AREVALO	05/08/2025	15/08/2025
	GA7-220501088-AA5 - Codificar comportamientos de flujo de estado, pantallas y niveles del videojuego.		Evidencia de desempeño: Archivo <i>Visual Studio Script</i> de la programación de Inteligencia Artificial (AI) del videojuego. GA7-220501088-AA4-EV01.			
	GA8-220501088-AA1 - Implementar técnicas de regresión e iteración para verificar funcionalidad lógica del videojuego.		Evidencia de desempeño: Archivo <i>Visual Studio Script</i> de la programación de interfaz y niveles del videojuego. GA7-220501088-AA5-EV01.			
	GA8-220501088-AA2 - Realizar informe de diagnóstico de la funcionalidad lógica del videojuego.		Evidencia de desempeño: Archivo <i>Unity</i> . Implementación de batería de pruebas para la verificación de funcionalidad y lógica del videojuego. GA8-220501088-AA1-EV01. Calificable.			
	GA8-220501088-AA2 - Realizar informe de diagnóstico de la funcionalidad lógica del videojuego.		Evidencia de producto: Informe. Diagnóstico de la funcionalidad y la lógica del videojuego. GA8-220501088-AA2-EV01. Calificable.	ANDRÉS AREVALO	01/09/2025	09/09/2025
	GA8-220501088-AA2 - Realizar informe de diagnóstico de la funcionalidad lógica del videojuego.	220501088-04 -	Evidencia de			

		AA3 - Ajustar el rediseño de la lógica del videojuego	Ajustar el prototipo funcional de acuerdo con la verificación.	desempeño: Archivo <i>Unity</i> . Ajustes a la funcionalidad y a la lógica del videojuego. GA8-220501088-AA3-EV01. Calificable.	OSCAR IVÁN JIMÉNEZ A	08/09/2025	20/09/2025
		GA8-220501088-AA4 - Compilar versión prealfa		Evidencia de desempeño: Archivo Visual Studio. Compilación de la versión prealfa del videojuego. GA8-220501088-AA4-EV01. Calificable.	ANDRÉS AREVALO	18/09/2025	26/09/2025
		GA8-240201529-AA1 - Reconocer capacidades personales para convertirse en emprendedor, como parte de su proyecto de vida en términos de desarrollo humano y económico.	240201529-01 - Integrar elementos de la cultura emprendedora teniendo en cuenta el perfil personal y el contexto de desarrollo social.	Evidencia de conocimiento: DOFA Personal. Identificar habilidades personales como emprendedor. GA8-240201529-AA1-EV01. Calificable.		-----	-----
		GA8-240201529-AA2 - Definir el modelo de negocio a desarrollar en el emprendimiento, según las oportunidades de mercado.	240201529-02 - Caracterizar la idea de negocio teniendo en cuenta las oportunidades y necesidades del sector productivo y social.	Evidencia de desempeño: <i>Pitch</i> idea de negocio. GA8-240201529-AA2-EV01. Calificable.	JAIME LONDOÑO	24/09/2025	28/09/2025
			240201529-03 - Estructurar el plan de negocio de acuerdo con las características empresariales y tendencias de mercado.	Evidencia de desempeño: Modelo CANVAS del emprendimiento. Crear modelo de negocio en el que se caracteriza el emprendimiento. GA8-240201529-AA2-EV02.	JAIME LONDOÑO	28/09/2025	04/10/2025

				Calificable.			
		GA8-240201529-AA3 - Establecer el modelo de negocio del emprendimiento a partir de las necesidades identificadas.	240201529-04 - Valorar la propuesta de negocio conforme con su estructura y necesidades del sector productivo y social.	Evidencia de producto: Plan de negocio. GA8-240201529-AA3-EV01. Calificable.	JAIME LONDOÑO	02/10/2025	06/10/2025
		GA8-220601501-AA1 - Identificar estrategias para la prevención y control del impacto ambiental de los accidentes y enfermedades laborales de acuerdo con las políticas organizacionales y el entorno social.	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.	Evidencia de conocimiento: Análisis de caso de situaciones que se presentan en el contexto ambiental y del SST. GA8-220601501-AA1-EV01. Calificable.	IDALY PEREZ	06/10/2025	10/10/2025
		GA8-220601501-AA2 - Reconocer el desarrollo de las acciones de control de los impactos ambientales, disminución de accidentes y enfermedades laborales de acuerdo con los	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	Evidencia de producto: Diagrama de Ishikawa o Espina de pescado sobre las estrategias para la prevención y control de los impactos ambientales, accidentes y enfermedades laborales (ATEL). GA8-220601501-AA2-EV01.	IDALY PEREZ	10/10/2025	14/10/2025

		planes y programas establecidos por la organización.	organización.	Calificable.			
		GA8-220601501-AA3 - Plantear acciones para orientar al equipo de trabajo en los planes o programas ambientales y de SST de acuerdo con el área de desempeño.	220601501-03 - Realizar seguimiento y acompañamiento al desarrollo de los planes y programas ambientales y SST, según el área de desempeño.	Evidencia de conocimiento: Mapa mental respecto a los planes y acciones establecidos en medio ambiente y SST. GA8-220601501-AA3-EV01. Calificable.		<hr/>	<hr/>
		GA8-220601501-AA4 - Plantear propuestas para favorecer la cultura ambiental responsable, el desarrollo sustentable y el autocuidado de acuerdo con el contexto productivo y social.	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.	Evidencia de producto: Video expositivo sobre oportunidades de mejora en medio ambiente y SST. GA8-220601501-AA4-EV01. Calificable.	IDALY PEREZ	14/10/2025	18/10/2025



CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES
FASE 2 – REALIZAR AJUSTES
PROGRAMA DE FORMACIÓN TITULADA
DESARROLLO DE MEDIOS GRÁFICOS VISUALES. (2834615)
CENTRO DE COMERCIO Y TURISMO – REGIONAL QUINDÍO – ARMENIA

FECHA DE INICIO	11/09/2023
FECHA DE INICIO DE FORMACIÓN FASE REALIZAR AJUSTES	03/04/2025
FECHA FIN FASE REALIZAR AJUSTES	20/05/2025

NOMBRE DE LA FASE	ACTIVIDAD DEL PROYECTO	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	RESULTADO DE APRENDIZAJE	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	TIEMPO DE DURACIÓN ESTIMADO	FECHAS DE ENTREGA INICIO FINAL		INSTRUCTOR(A)
Fase 3. Realizar ajustes	AP7. Validar piezas gráficas finales antes de enviar a producción.	GA8-291301077-AA1. Realizar pruebas de impresión y montajes según características de la encuadernación y acabados.	291301077-05. Entregar producto aprobado por el cliente de acuerdo con las características del medio de salida.	Evidencia de conocimiento Flujograma del proceso de producción. GA8-291301077-AA1-EV01. Calificable	144 horas	03/04/2025	15/04/2025	Instructor(a) Técnico@ ALEJANDRA MAYA
				Evidencia de producto. Pruebas impresas y digitales de imposición y montaje. GA8-291301077-AA1-EV02. Calificable		10/04/2025	21/04/2025	Instructor(a) Técnico@ ALEJANDRA MAYA

		GA8-291301083-AA2. Comprobar las condiciones de salidas de archivos para impresión y encuadernación.	291301083-06. Verificar archivos digitales según medio de salida.	Evidencia de conocimiento. Infografía control de calidad impresos. GA8-291301083-AA2-EV01. Calificable	72 horas	15/04/2025	27/04/2025	Instructor(a) Técnico@ Andrés Alvarado
				Evidencia de producto. Lista de verificación para validación de archivo para impresión. GA8-291301083-AA2-EV02. Calificable		26/04/2025	15/05/2025	Instructor(a) Técnico@ Andrés Alvarado
		GA8-291301078-AA3. Producir archivos finales teniendo en cuenta	291301078-03. Generar archivos finales de acuerdo con las características técnicas del medio de salida.	Evidencia de conocimiento. Paso a paso para la revisión de archivos para la impresión. GA8-291301078-AA3-EV01.	96 horas	28/04/2025	15/05/2025	Instructor(a) Técnico@ ALEJANDRA MAYA

		los requisitos de producción.		Calificable				
				Evidencia de desempeño		30/04/2025	15/05/2025	Instructor(a) Técnico@ ALEJANDRA MAYA
				Archivos finales de piezas impresas y digitales. GA8-291301078-AA3-EV02.				
				Calificable				
		GA8-240201526-AA1. Reconocer el impacto de las acciones humanas sobre sí mismo y el entorno, dándoles un criterio de valor.	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.	Evidencia de conocimiento.	16 horas	NO REALIZAR		
				Taller de reflexión escrita. Caso Malala. GA8-240201526-AA1- EV01.				
				Calificable				
		GA8-240201526-AA2. Diseñar y definir su proyecto de vida, aplicando técnicas de PNL.		Evidencia de producto.		03/05/2025	12/05/2025	Instructor(a) Técnico@ Lina García
				Video presentación. Proyecto de vida. GA8-240201526-AA2-EV01.				
				Calificable				

		GA8-240201526-AA3. Reconocer los conceptos sobre la vida en comunidad teniendo como base las relaciones con el contexto social.	240201526-02 - Establecer relaciones de crecimiento personal y comunitario a partir del bien común como aporte para el desarrollo social.	Evidencia de desempeño. Diagrama de sistemas. Relación del individuo con el entorno. GA8-240201526-AA3-EV01. Calificable	8 horas	<u>NO REALIZAR</u>		
		GA8-240201526-AA4. Proponer estrategias para promover el uso racional de los recursos teniendo como base los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).	240201526-03 - Promover el uso racional de los recursos naturales a partir de criterios de sostenibilidad y sustentabilidad ética y normativa vigente.	Evidencia de producto. Ejemplo de una marca sostenible que cumpla con TRIPLE BOTTOMLINE. GA8-240201526-AA4-EV01. Calificable	12 horas	<u>8/05/2025</u>	<u>18/05/2025</u>	<u>Claudia Giraldo</u>
		GA8-240201526-AA5. Reconocer los hechos históricos más representativos en la historia de Colombia que están marcados por la violencia y los acuerdos de paz.	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.	Evidencia de desempeño Mapa mental. Hitos del conflicto armado en Colombia en los últimos 50 años. GA8-240201526-AA5-EV01. Calificable	12 horas	<u>10/05/2025</u>	<u>18/05/2025</u>	<u>Instructor(a) Transversal</u> <u>Claudia Giraldo</u>

		GA8-240201526-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.GA8-240201526-AA6-EV01. Calificable		<u>13/05/2025</u>	<u>20/05/2025</u>	<u>Instructor(a)</u> <u>Transversal</u> <u>Claudia</u> <u>Giraldo</u>
--	--	---	--	--	--	-------------------	-------------------	--

Nota 1: para el caso de las especializaciones tecnológicas no se desarrolla proceso de inducción.

Nota 2: deberá ajustar este documento, añadiendo la cantidad de casillas necesarias para las actividades, evidencias, RAP y demás información concerniente con el programa a desarrollar.

Nota 3: el cronograma deberá ser ajustado con los tiempos reales de formación, teniendo en cuenta las fechas registradas en el Sistema de Gestión Académica, los plazos para el desarrollo de las actividades y las guías de aprendizaje.

Nota 4: una vez ajustado cambiar el color naranja de la fuente por color negro.



CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES
FASE 2 ANÁLISIS
PROGRAMA DE FORMACIÓN TITULADA
TECNOLOGÍA ANIMACIÓN DIGITAL (3070475)
CENTRO DE COMERCIO Y TURISMO – REGIONAL QUINDÍO

FECHA DE INICIO FORMACIÓN		16/09/2024						
FECHA DE INICIO DE FORMACIÓN FASE 2 ANÁLISIS:		1/04/2025						
FECHA FIN FASE 2 ANÁLISIS:		15/06/2025						
NOMBRE DE LA FASE	ACTIVIDAD DEL PROYECTO	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	RESULTADO DE APRENDIZAJE	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	TIEMPO DE DURACIÓN ESTIMADO	FECHAS DE ENTREGA		INSTRUCTOR(A) A CARGO
						INICIA	FINALIZA	
Fase 2. ANÁLISIS	AP4. Analizar y desarrollar la propuesta del storyboard según el guion técnico.	GA4-250201021-AA1. Realizar el alistamiento de las piezas gráficas y construir la maqueta de sonido de acuerdo al guion técnico y el storyboard.	250201021-01. Analizar el storyboard de acuerdo con los parámetros del guion técnico.	Evidencia de producto: Bitácora del despiece del storyboard. GA4-250201021- AA1-EV01. <i>Calificable</i>	40	1/04/2025	20/04/2025	INSTRUCTOR TÉCNICO JUAN DAVID MÉNDEZ
				Evidencia de conocimiento: Foro. Técnicas y herramientas de desarrollo del proyecto audiovisual. GA4-250201021- AA1-EV02. <i>Calificable</i>	40	7/04/2025	27/04/2025	
		250201021-02. Establecer tiempos a los planos del storyboard según el guion técnico.	250201021-03. Realizar el animatic según el lenguaje audiovisual establecido en el guion técnico.	Evidencia de producto: Crear la maqueta de sonido según el guion técnico. GA4- 250201021-AA1-EV03. <i>Calificable</i>	40	10/04/2025	4/05/2025	INSTRUCTORA TÉCNICA LINA MARCELA GARCÍA
				Evidencia de producto: Construir el video del Animatic del proyecto audiovisual. GA4- 250201021-AA2-EV01. <i>Calificable</i>	40	22/04/2025	11/05/2025	INSTRUCTOR TÉCNICO JUAN DAVID MÉNDEZ
	GA4-250201021-AA2. Construir el animatic a partir del guion técnico y el storyboard.	250201021-04. Verificar el animatic según el storyboard.	240201064-01. Analizar el contexto productivo según sus características y necesidades.	Evidencia de desempeño: Exponer el Animatic. GA4- 250201021-AA2-EV02. <i>Calificable</i>	40	28/04/2025	18/05/2025	INSTRUCTORA TÉCNICA LINA MARCELA GARCÍA
				Evidencia de producto: Ajuste del video del Animatic según evaluación realizada. GA4-250201021-AA2-EV03. <i>Calificable</i>	40	5/05/2025	25/05/2025	INSTRUCTOR TÉCNICO JUAN DAVID MÉNDEZ
				Evidencia de producto: Mapa mental. Representar en un mapa mental, las características socioeconómicas, tecnológicas, políticas y culturales del contexto productivo. GA4- 240201064-AA1-EV01. <i>Calificable</i>	24	12/05/2025	1/06/2025	Instructor Transversal Jhon Danilo Perez
	GA4-240201064-AA1. Identificar las características socioeconómicas, tecnológicas, políticas y culturales del contexto productivo, reconociendo las necesidades y problemáticas que lo afectan.							

		GA4-240201064-AA2. Elaborar la propuesta de investigación formativa.	240201064-02. Estructurar el proyecto de acuerdo a criterios de la investigación.	Evidencia de desempeño, conocimiento y producto: Propuesta de investigación. Documento que evidencia procesos de investigación efectivos. GA4-240201064- AA2-EV01. <i>Calificable</i>	24		19/05/2025	8/06/2025	Instructor Transversal Ángel Manuel Rubio
			240201064-03. Argumentar aspectos teóricos del proyecto según referentes nacionales e internacionales.						
			240201064-04. Proponer soluciones a las necesidades del contexto según los resultados de la investigación.						
		GA4-240202501-AA1. Establecer acciones de mejora relacionadas con expresiones, estructuras y desempeño de acuerdo al programa de formación.	240202501-04. Implementar acciones de mejora relacionadas con el uso de expresiones, estructuras y desempeño según los resultados de aprendizaje formulados para el programa.	Evidencia de conocimiento: Cuestionario. GA4-240202501- AA1-EV01. <i>Calificable</i>	16	26/05/2025	15/06/2025	Instructora de bilingüismo ANGELA P. MUÑOZ	
				Evidencia de producto: Mapa mental. GA4-240202501- AA1-EV02. <i>Calificable</i>	16	3/06/2025	15/06/2025		
				Evidencia de desempeño: Blog. GA4-240202501-AA1- EV03. <i>Calificable</i>	16	NO REALIZAR			



CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES FASE 1 PLANEACIÓN
PROGRAMA DE FORMACIÓN TITULADA
TECNOLOGÍA DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS
CENTRO DE COMERCIO Y TURISMO – REGIONAL QUINDÍO

FECHA DE INICIO:			18/11/2024					
FECHA DE INICIO DE FORMACIÓN FASE 1 PLANEACIÓN:			11/02/2025					
FECHA FIN FASE 1 PLANEACIÓN:			30/07/2025					
NOMBRE DE LA FASE	ACTIVIDAD DEL PROYECTO	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	RESULTADO DE APRENDIZAJE	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	TIEMPO DE DURACIÓN ESTIMADO	FECHAS DE ENTREGA		INSTRUCTOR A CARGO
						INICIA	FINALIZA	
		GA1-220501089-AA1 - Identificar los recursos gráficos y audiovisuales para el videojuego.	220501089-01 - Preparar los recursos gráficos y sonoros a implementar de acuerdo con el documento de diseño del videojuego.	Evidencia de conocimiento y desempeño: Taller escrito. Entregar el cronograma y lista de requerimientos para el diseño de elementos gráficos y audiovisuales. GA1-220501089-AA1-EV01. Calificable.		11/02/2025	18/02/2025	Instructor(a) Técnico@ LINA MARCELA GARCÍA
				Evidencia de producto: Bocetos para el concepto de arte del videojuego. GA1-220501089-AA1-EV02. Calificable.		16/02/2025	26/02/2025	
		GA1-220501089-AA2 - Construir los elementos visuales 2d y/o 3d para el videojuego		Evidencia de conocimiento y desempeño: Ficha técnica e ilustración para producción de los personajes y elementos visuales 2D y/o 3D. GA1-220501089-AA2-EV01. Calificable.		24/02/2025	5/03/2025	Instructor(a) Técnico@ OSCAR IVÁN JIMENEZ
		GA1-220501089-AA3 - Adaptar los elementos construidos al videojuego de acuerdo con el documento de diseño.		Evidencia de producto: Taller escrito. Producir y entregar los modelos y/o sprites de personajes y elementos visuales del videojuego. GA1-220501089-AA2-EV02. Calificable.		6/03/2025	16/03/2025	Instructor(a) Técnico@ LINA MARCELA GARCÍA
		GA1-220501089-AA4 - Acondicionar las animaciones 2d y/o 3d para el		Evidencia de conocimiento y producto: Video taller. Optimización de elementos del videojuego y organización de recursos de acuerdo a su categorización. GA1-220501089-AA3-EV01. Calificable.		17/03/2025	26/03/2025	Instructor(a) Técnico@ LINA MARCELA GARCÍA
				Evidencia de conocimiento y desempeño: Ficha técnica. Configuración de los loops de animaciones acorde a los requerimientos de diseño. GA1-220501089-AA4-EV01. Calificable.		27/03/2025	7/04/2025	Instructor(a) Técnico@

Fase 1. Planeación	las animaciones 2D y/o 3D para el videojuego.		Evidencia de producto: Video. Construcción de archivos 2D y/o 3D individualizados con ciclos de animación para integrar al motor de videojuegos. GA1-220501089-AA4-EV02. Calificable.	8/04/2025	19/04/2025	OSCAR IVÁN JIMENEZ
	GA1-220501046-AA1 - Reconocer el software de sistemas, de programación y de aplicaciones de acuerdo con la tecnología empleada.	220501046-01 - Alistar herramientas de tecnologías de la información y la comunicación (TIC), de acuerdo con las necesidades de procesamiento de información y comunicación.	Evidencia de conocimiento: Mapa conceptual - Software y servicios de internet. Relacionar correctamente los tipos de software y servicios de internet. GA1-220501046-AA1-EV01. Calificable.	20/04/2025	27/04/2025	Instructor(a) Transversal RUBEN GUTIÉRREZ
	GA1-220501046-AA2 - Aplicar los términos y funcionalidades de la ofimática de acuerdo con estándares.	220501046-02 - Aplicar funcionalidades de herramientas y servicios TIC, de acuerdo con manuales de uso, procedimientos establecidos y buenas prácticas.				
	GA1-220501046-AA3 - Analizar la utilidad y la pertinencia en términos de productividad de los recursos TIC, utilizados de acuerdo con los requerimientos.	220501046-03 - Evaluar los resultados, de acuerdo con los requerimientos.	Evidencia de conocimiento: Taller - Utilización de las herramientas de Ofimática. Realizar un taller práctico con las herramientas ofimáticas. GA1-220501046-AA2-EV01. Calificable.	23/04/2025	27/04/2025	Instructor(a) Transversal RUBEN GUTIÉRREZ
	GA1-220501046-AA4 - Aplicar las mejoras de producto orientado desde las TIC, de acuerdo con los requerimientos actuales.	220501046-04 - Optimizar los resultados, de acuerdo con la verificación.				
	GA1-240201524-AA1 - Identificar la importancia de los componentes de la comunicación para transmitir un mensaje según sus características, intencionalidad y contexto.	240201524-01 - Analizar los componentes de la comunicación según sus características, intencionalidad y contexto.	Evidencia de desempeño: Video. La comunicación como expresión humana. GA1-240201524-AA2-EV01. Calificable.	28/04/2025	4/05/2025	Instructor(a) Transversal CLAUDIA P. GIRALDO
	GA1-240201524-AA2 - Aplicar los componentes de la comunicación y argumentar sus procesos, de acuerdo con las diferentes situaciones comunicativas.	240201524-02 - Argumentar en forma oral y escrita atendiendo las exigencias y particularidades de las diversas situaciones comunicativas mediante los distintos sistemas de representación.				
	GA1-240201524-AA3 - Interpretar asertivamente situaciones del contexto, de forma lógica y estructurada, graficando la información a transmitir a través de elementos e instrumentos gráficos.	240201524-03 - Relacionar los procesos comunicativos teniendo en cuenta criterios de lógica y racionalidad.	Evidencia de producto: Informe. Creación de contenidos comunicativos. GA1-240201524-AA4-EV01. Calificable.	30/04/2025	4/05/2025	Instructor(a) Transversal CLAUDIA P. GIRALDO
	GA1-240201524-AA4 - Comunicar asertivamente, con cohesión y coherencia léxica, basado en los procesos comunicativos que se dan en el contexto del desempeño laboral.	240201524-04 - Establecer procesos de enriquecimiento léxico y acciones de mejoramiento en el desarrollo de procesos comunicativos según requerimientos del contexto.				
	GA1-240202501-AA1 - Identificar situaciones cotidianas y futuras a través de una interacción social oral y escrita.	240202501-01 - Comprender información sobre situaciones cotidianas y laborales actuales y futuras a través de interacciones sociales de forma oral y escrita.	Evidencia de conocimiento: Cuestionario. GA1-240202501-AA1-EV01. Calificable. Evidencia de producto: Folleto. GA1-240202501-AA1-EV03. Calificable.	5/05/2025	11/05/2025	Instructor(a) bilingüismo JOHANNA AFANADOR
				8/05/2025	11/05/2025	

1152 horas

AP2. Integrar el arte en el videojuego	GA2-220501089-AA1 - Programar las acciones y animaciones.	220501089-02 - Integrar recursos gráficos y sonoros al videojuego de acuerdo con el diseño.	Evidencia de producto: Infografía de animaciones de los Game Object del juego. GA2-220501089-AA1-EV01. Calificable.
	GA2-220501089-AA2 - Incorporar las interfaces gráficas.		Evidencia de producto: Informe de recursos a utilizar en la interacción del videojuego. GA2-220501089-AA2-EV01. Calificable.
	GA2-220501089-AA3 - Editar y ajustar los sistemas de iluminación y atmósfera.		Evidencia de desempeño: Archivo Unity. Disposición de los efectos de iluminación sobre los Game Object y escenas del juego. GA2-220501089-AA3-EV01. Calificable
	GA2-220501089-AA4 - Editar y programar los efectos y sistemas de partículas y sonido		Evidencia de desempeño: Archivo Unity. Implementación del sistema de partículas y sonidos en las escenas del juego visualizado. GA2-220501089-AA4-EV01. Calificable.
	GA2-240202501-AA1 - Reportar opiniones sobre situaciones cotidianas y laborales, pasadas y futuras en contextos sociales.	240202501-02 - Intercambiar opiniones sobre situaciones cotidianas y laborales actuales, pasadas y futuras en contextos sociales orales y escritos.	Evidencia de conocimiento: Cuestionario. GA2-240202501-AA1-EV01. Calificable.
	GA2-240202501-AA2 - Expresar opiniones sobre situaciones cotidianas y laborales actuales, pasadas y futuras en contextos sociales		Evidencia de desempeño: Video Presentación. GA2-240202501-AA2-EV02. Calificable.
AP3. Asegurar la calidad de los recursos.	GA3-220501089-AA1 - Comprobar y sistematizar la integralidad de los recursos del videojuego.	220501089-03 - Verificar la integración de los recursos al videojuego de acuerdo con el documento de diseño.	Evidencia de producto: Informe. Lista de fallos/aciertos de los requisitos técnicos. GA3-220501089-AA1-EV01. Calificable.
	GA3-220501089-AA2 - Corregir y documentar el proceso de ajuste de errores	220501089-04 - Documentar el proceso de integración del videojuego con base en la verificación realizada	Evidencia de producto: Informe. Verificación y ajuste de fallos. GA3-220501089-AA2-EV01. Calificable.
	GA3-240201528-AA1 - Desarrollar procedimientos aritméticos aplicados a la resolución de problemáticas de la vida cotidiana.	240201528-01 - Identificar modelos matemáticos de acuerdo con los requerimientos del problema planteado en contextos sociales y productivo.	Evidencia de desempeño: Planteamiento de ecuación. GA3-240201528-AA2-EV01. Calificable.
	GA3-240201528-AA2 - Resolver problemas de aplicación de situaciones de los contextos productivo y social a partir del uso de herramientas matemáticas	240201528-02 - Plantear problemas matemáticos a partir de situaciones generadas en el contexto social y productivo.	
	GA3-240201528-AA3 - Realizar un muestreo estadístico acerca de una situación contextualizada en la vida diaria.	240201528-03 - Resolver problemas matemáticos a partir de situaciones generadas en el contexto social y productivo.	Evidencia de desempeño: Algoritmo para el cálculo de áreas y volúmenes. GA3-240201528-AA4-EV01. Calificable.
	GA3-240201528-AA4 - Sistematizar el cálculo de perímetros, áreas y volúmenes de figuras planas y sólidos regulares, a partir de un algoritmo.	240201528-04 - Proponer acciones de mejora frente a los resultados de los procedimientos matemáticos de acuerdo con el problema planteado.	

12/05/2025	20/05/2025	Instructor(a) Técnico@ LINA MARCELA GARCÍA
21/05/2025	1/06/2025	Instructor(a) Técnico@ OSCAR IVÁN JIMENEZ
30/05/2025	8/07/2025	
9/06/2025	15/07/2025	
16/06/2025	22/07/2025	Instructor(a) bilingüismo JOHANNA AFANADOR
18/06/2025	22/06/2025	
23/06/2025	29/06/2025	Instructor(a) Técnico@ OSCAR IVÁN JIMENEZ
1/07/2025	11/07/2025	
11/07/2025	16/07/2025	Instructor(a) Transversal RUBEN GUTIÉRREZ
17/07/2025	21/07/2025	

		GA3-240202501-AA1 - Dialogar sobre posibles soluciones a problemas dentro de contextos sociales.	240202501-03 - Discutir sobre posibles soluciones a problemas dentro de un rango variado de contextos sociales y laborales.	Evidencia de conocimiento: Cuestionario. GA3-240202501-AA1-EV01. Calificable.		22/07/2025	30/08/2025	Instructor(a) bilingüismo JOHANNA AFANADOR
		GA3-240202501-AA2 - Reportar sobre posibles soluciones a problemas dentro de contextos laborales.		Evidencia de producto: Audio. GA3-240202501-AA1-EV02. Calificable.		23/07/2025	30/07/2025	



CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES FASE 1 PLANEACIÓN
PROGRAMA DE FORMACIÓN TITULADA
TECNOLOGÍA DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS
CENTRO DE COMERCIO Y TURISMO – REGIONAL QUINDÍO

FECHA DE INICIO:			18/11/2024					
FECHA DE INICIO DE FORMACIÓN FASE 1 PLANEACIÓN:			11/02/2025					
FECHA FIN FASE 1 PLANEACIÓN:			30/07/2025					
NOMBRE DE LA FASE	ACTIVIDAD DEL PROYECTO	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	RESULTADO DE APRENDIZAJE	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	TIEMPO DE DURACIÓN ESTIMADO	FECHAS DE ENTREGA		INSTRUCTOR A CARGO
						INICIA	FINALIZA	
		GA1-220501089-AA1 - Identificar los recursos gráficos y audiovisuales para el videojuego.	220501089-01 - Preparar los recursos gráficos y sonoros a implementar de acuerdo con el documento de diseño del videojuego.	Evidencia de conocimiento y desempeño: Taller escrito. Entregar el cronograma y lista de requerimientos para el diseño de elementos gráficos y audiovisuales. GA1-220501089-AA1-EV01. Calificable.		11/02/2025	18/02/2025	Instructor(a) Técnico@ LINA MARCELA GARCÍA
				Evidencia de producto: Bocetos para el concepto de arte del videojuego. GA1-220501089-AA1-EV02. Calificable.		16/02/2025	26/02/2025	
		GA1-220501089-AA2 - Construir los elementos visuales 2d y/o 3d para el videojuego		Evidencia de conocimiento y desempeño: Ficha técnica e ilustración para producción de los personajes y elementos visuales 2D y/o 3D. GA1-220501089-AA2-EV01. Calificable.		24/02/2025	5/03/2025	Instructor(a) Técnico@ JUAN DAVID MÉNDEZ
		GA1-220501089-AA3 - Adaptar los elementos construidos al videojuego de acuerdo con el documento de diseño.		Evidencia de producto: Taller escrito. Producir y entregar los modelos y/o sprites de personajes y elementos visuales del videojuego. GA1-220501089-AA2-EV02. Calificable.		6/03/2025	16/03/2025	Instructor(a) Técnico@ LINA MARCELA GARCÍA
		GA1-220501089-AA4 - Acondicionar las animaciones 2d y/o 3d para el		Evidencia de conocimiento y producto: Video taller. Optimización de elementos del videojuego y organización de recursos de acuerdo a su categorización. GA1-220501089-AA3-EV01. Calificable.		17/03/2025	26/03/2025	Instructor(a) Técnico@ LINA MARCELA GARCÍA
				Evidencia de conocimiento y desempeño: Ficha técnica. Configuración de los loops de animaciones acorde a los requerimientos de diseño. GA1-220501089-AA4-EV01. Calificable.		27/03/2025	7/04/2025	Instructor(a) Técnico@

Fase 1. Planeación	las animaciones 2D y/o 3D para el videojuego.		Evidencia de producto: Video. Construcción de archivos 2D y/o 3D individualizados con ciclos de animación para integrar al motor de videojuegos. GA1-220501089-AA4-EV02. Calificable.	8/04/2025	19/04/2025	JUAN DAVID MÉNDEZ
	GA1-220501046-AA1 - Reconocer el software de sistemas, de programación y de aplicaciones de acuerdo con la tecnología empleada.	220501046-01 - Alistar herramientas de tecnologías de la información y la comunicación (TIC), de acuerdo con las necesidades de procesamiento de información y comunicación.	Evidencia de conocimiento: Mapa conceptual - Software y servicios de internet. Relacionar correctamente los tipos de software y servicios de internet. GA1-220501046-AA1-EV01. Calificable.	20/04/2025	27/04/2025	Instructor(a) Transversal RUBEN GUTIÉRREZ
	GA1-220501046-AA2 - Aplicar los términos y funcionalidades de la ofimática de acuerdo con estándares.	220501046-02 - Aplicar funcionalidades de herramientas y servicios TIC, de acuerdo con manuales de uso, procedimientos establecidos y buenas prácticas.				
	GA1-220501046-AA3 - Analizar la utilidad y la pertinencia en términos de productividad de los recursos TIC, utilizados de acuerdo con los requerimientos.	220501046-03 - Evaluar los resultados, de acuerdo con los requerimientos.	Evidencia de conocimiento: Taller - Utilización de las herramientas de Ofimática. Realizar un taller práctico con las herramientas ofimáticas. GA1-220501046-AA2-EV01. Calificable.	23/04/2025	27/04/2025	Instructor(a) Transversal RUBEN GUTIÉRREZ
	GA1-220501046-AA4 - Aplicar las mejoras de producto orientado desde las TIC, de acuerdo con los requerimientos actuales.	220501046-04 - Optimizar los resultados, de acuerdo con la verificación.				
	GA1-240201524-AA1 - Identificar la importancia de los componentes de la comunicación para transmitir un mensaje según sus características, intencionalidad y contexto.	240201524-01 - Analizar los componentes de la comunicación según sus características, intencionalidad y contexto.	Evidencia de desempeño: Video. La comunicación como expresión humana. GA1-240201524-AA2-EV01. Calificable.	28/04/2025	4/05/2025	Instructor(a) Transversal CLAUDIA P. GIRALDO
	GA1-240201524-AA2 - Aplicar los componentes de la comunicación y argumentar sus procesos, de acuerdo con las diferentes situaciones comunicativas.	240201524-02 - Argumentar en forma oral y escrita atendiendo las exigencias y particularidades de las diversas situaciones comunicativas mediante los distintos sistemas de representación.				
	GA1-240201524-AA3 - Interpretar asertivamente situaciones del contexto, de forma lógica y estructurada, graficando la información a transmitir a través de elementos e instrumentos gráficos.	240201524-03 - Relacionar los procesos comunicativos teniendo en cuenta criterios de lógica y racionalidad.	Evidencia de producto: Informe. Creación de contenidos comunicativos. GA1-240201524-AA4-EV01. Calificable.	30/04/2025	4/05/2025	Instructor(a) Transversal CLAUDIA P. GIRALDO
	GA1-240201524-AA4 - Comunicar asertivamente, con cohesión y coherencia léxica, basado en los procesos comunicativos que se dan en el contexto del desempeño laboral.	240201524-04 - Establecer procesos de enriquecimiento léxico y acciones de mejoramiento en el desarrollo de procesos comunicativos según requerimientos del contexto.				
	GA1-240202501-AA1 - Identificar situaciones cotidianas y futuras a través de una interacción social oral y escrita.	240202501-01 - Comprender información sobre situaciones cotidianas y laborales actuales y futuras a través de interacciones sociales de forma oral y escrita.	Evidencia de conocimiento: Cuestionario. GA1-240202501-AA1-EV01. Calificable. Evidencia de producto: Folleto. GA1-240202501-AA1-EV03. Calificable.	5/05/2025	11/05/2025	Instructor(a) bilingüismo VICTOR MEDINA
				8/05/2025	11/05/2025	

1152 horas

AP2. Integrar el arte en el videojuego	GA2-220501089-AA1 - Programar las acciones y animaciones.	220501089-02 - Integrar recursos gráficos y sonoros al videojuego de acuerdo con el diseño.	Evidencia de producto: Infografía de animaciones de los Game Object del juego. GA2-220501089-AA1-EV01. Calificable.
	GA2-220501089-AA2 - Incorporar las interfaces gráficas.		Evidencia de producto: Informe de recursos a utilizar en la interacción del videojuego. GA2-220501089-AA2-EV01. Calificable.
	GA2-220501089-AA3 - Editar y ajustar los sistemas de iluminación y atmósfera.		Evidencia de desempeño: Archivo Unity. Disposición de los efectos de iluminación sobre los Game Object y escenas del juego. GA2-220501089-AA3-EV01. Calificable
	GA2-220501089-AA4 - Editar y programar los efectos y sistemas de partículas y sonido		Evidencia de desempeño: Archivo Unity. Implementación del sistema de partículas y sonidos en las escenas del juego visualizado. GA2-220501089-AA4-EV01. Calificable.
	GA2-240202501-AA1 - Reportar opiniones sobre situaciones cotidianas y laborales, pasadas y futuras en contextos sociales.	240202501-02 - Intercambiar opiniones sobre situaciones cotidianas y laborales actuales, pasadas y futuras en contextos sociales orales y escritos.	Evidencia de conocimiento: Cuestionario. GA2-240202501-AA1-EV01. Calificable.
	GA2-240202501-AA2 - Expresar opiniones sobre situaciones cotidianas y laborales actuales, pasadas y futuras en contextos sociales		Evidencia de desempeño: Video Presentación. GA2-240202501-AA2-EV02. Calificable.
AP3. Asegurar la calidad de los recursos.	GA3-220501089-AA1 - Comprobar y sistematizar la integralidad de los recursos del videojuego.	220501089-03 - Verificar la integración de los recursos al videojuego de acuerdo con el documento de diseño.	Evidencia de producto: Informe. Lista de fallos/aciertos de los requisitos técnicos. GA3-220501089-AA1-EV01. Calificable.
	GA3-220501089-AA2 - Corregir y documentar el proceso de ajuste de errores	220501089-04 - Documentar el proceso de integración del videojuego con base en la verificación realizada	Evidencia de producto: Informe. Verificación y ajuste de fallos. GA3-220501089-AA2-EV01. Calificable.
	GA3-240201528-AA1 - Desarrollar procedimientos aritméticos aplicados a la resolución de problemáticas de la vida cotidiana.	240201528-01 - Identificar modelos matemáticos de acuerdo con los requerimientos del problema planteado en contextos sociales y productivo.	Evidencia de desempeño: Planteamiento de ecuación. GA3-240201528-AA2-EV01. Calificable.
	GA3-240201528-AA2 - Resolver problemas de aplicación de situaciones de los contextos productivo y social a partir del uso de herramientas matemáticas	240201528-02 - Plantear problemas matemáticos a partir de situaciones generadas en el contexto social y productivo.	
	GA3-240201528-AA3 - Realizar un muestreo estadístico acerca de una situación contextualizada en la vida diaria.	240201528-03 - Resolver problemas matemáticos a partir de situaciones generadas en el contexto social y productivo.	Evidencia de desempeño: Algoritmo para el cálculo de áreas y volúmenes. GA3-240201528-AA4-EV01. Calificable.
	GA3-240201528-AA4 - Sistematizar el cálculo de perímetros, áreas y volúmenes de figuras planas y sólidos regulares, a partir de un algoritmo.	240201528-04 - Proponer acciones de mejora frente a los resultados de los procedimientos matemáticos de acuerdo con el problema planteado.	

12/05/2025	20/05/2025	Instructor(a) Técnico@ LINA MARCELA GARCÍA
21/05/2025	1/06/2025	Instructor(a) Técnico@ JUAN DAVID MÉNDEZ
30/05/2025	8/07/2025	
9/06/2025	15/07/2025	
16/06/2025	22/07/2025	Instructor(a) bilingüismo VICTOR MEDINA
18/06/2025	22/06/2025	
23/06/2025	29/06/2025	Instructor(a) Técnico@ JUAN DAVID MÉNDEZ
1/07/2025	11/07/2025	
11/07/2025	16/07/2025	Instructor(a) Transversal RUBEN GUTIÉRREZ
17/07/2025	21/07/2025	

		GA3-240202501-AA1 - Dialogar sobre posibles soluciones a problemas dentro de contextos sociales.	240202501-03 - Discutir sobre posibles soluciones a problemas dentro de un rango variado de contextos sociales y laborales.	Evidencia de conocimiento: Cuestionario. GA3-240202501-AA1-EV01. Calificable.		22/07/2025	30/08/2025	Instructor(a) bilingüismo VICTOR MEDINA
		GA3-240202501-AA2 - Reportar sobre posibles soluciones a problemas dentro de contextos laborales.		Evidencia de producto: Audio. GA3-240202501-AA1-EV02. Calificable.		23/07/2025	30/07/2025	



CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES FASE 1 - PLANEAR
PROGRAMA DE FORMACIÓN TITULADA ANIMACIÓN DIGITAL (3185817)
CENTRO DE COMERCIO Y TURISMO – REGIONAL QUINDÍO – ARMENIA

FECHA DE INICIO FORMACIÓN:		31/03/2025						
FECHA DE INICIO DE FORMACIÓN FASE 1 PLANEAR:		26/04/2025						
FECHA FIN FASE 1 PLANEAR:		31/08/2025						
NOMBRE DE LA FASE	ACTIVIDAD DEL PROYECTO	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	RESULTADO DE APRENDIZAJE	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	TIEMPO DE DURACIÓN ESTIMADO	FECHAS DE ENTREGA		INSTRUCTOR(A) A CARGO
						INICIA	FINALIZA	
Fase 1. PLANEAR	AP1. Construir la base conceptual y literaria de un proyecto audiovisual animado.	GA1-250201022-AA1. Estructurar conceptos y definir el universo narrativo para un producto audiovisual animado.	250201022-01. Planear el proyecto de acuerdo con los requerimientos.	Evidencia de conocimiento: Cuestionario técnicas de animación. GA1-250201022- AA1-EV01. Calificable	144 horas.	29/04/2025	26/05/2025	Instructor Técnico Juan David Méndez
				Evidencias de desempeño: Técnicas de animación. GA1- 250201022-AA1-EV02. Calificable		2/05/2025	26/05/2025	
				Evidencias de producto: Creación del guion literario. GA1-250201022-AA2-EV03. Calificable		6/05/2025	26/05/2025	Instructor Técnico Andrés Alvarado
		GA1-220501046-AA1. Reconocer software de sistemas, software de programación y software de aplicaciones.	220501046-01. Alistar herramientas de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) de acuerdo con las necesidades de procesamiento de información y comunicación.	Evidencia de producto: Mapa Conceptual - Software y servicios de internet. GA1-220501046-AA1-EV01. Calificable	48 horas.	8/05/2025	18/05/2025	Instructor Transversal Jaime Londoño
		GA1-220501046-AA2. Desarrollar un taller práctico sobre los términos y funcionalidades de la ofimática.	220501046-02. Aplicar funcionalidades de herramientas y servicios TIC, de acuerdo con manuales de uso, procedimientos establecidos y buenas prácticas.	Evidencia de conocimiento: Taller- Utilización de las herramientas de Ofimática. GA1-220501046-AA2-EV01. Calificable		13/05/2025	18/05/2025	
			220501046-03. Evaluar los resultados, de acuerdo con los requerimientos.					

	GA1-220501046-AA3. Elaborar un informe con las mejoras de producto orientado desde las TIC.	220501046-04. Optimizar los resultados, de acuerdo con la verificación.	Evidencia de desempeño: Informe mejora de productos y procesos con la incorporación de TIC. GA1-220501046-AA3- EV01.		NO REALIZAR		
	GA1-240201524-AA1. Aplicar los componentes de la comunicación y argumentar sus procesos, de acuerdo a las diferentes situaciones comunicativas.	240201524-01. Analizar los componentes de la comunicación según sus características, intencionalidad y contexto.	Evidencia de desempeño: Video. La comunicación como expresión humana. GA1-240201524-AA1-EV01. Calificable	48 horas	16/05/2025	1/06/2025	Instructor Transversal Maricela Mantilla
		240201524-02. Argumentar en forma oral y escrita atendiendo las exigencias y particularidades de las diversas situaciones comunicativas mediante los distintos sistemas de representación.					
	GA1-240201524-AA2. Comunicar asertivamente, con cohesión y coherencia lexical, basado en los procesos comunicativos que se dan en el contexto del desempeño laboral.	240201524-03. Relacionar los procesos comunicativos teniendo en cuenta criterios de lógica y racionalidad.	Evidencia de producto: Informe. Creación de contenidos comunicativos. GA1-240201524-AA2-EV01. Calificable		20/05/2025	1/06/2025	
		240201524-04. Establecer procesos de enriquecimiento lexical y acciones de mejoramiento en el desarrollo de procesos comunicativos según requerimientos del contexto.					
	GA1-240202501-AA1. Identificar situaciones cotidianas y futuras a través de una interacción social oral y escrita.	240202501-01. Comprender información sobre situaciones cotidianas y laborales actuales y futuras a través de interacciones sociales de forma oral y escrita.	Evidencia de conocimiento: Cuestionario. GA1-240202501- AA1-EV01. Calificable	48 horas	23/05/2025	15/06/2025	Instructor de bilingüismo Victor Medina
			Evidencia de desempeño: Video presentación. GA1- 240202501-AA1-EV02. Calificable		27/05/2025	15/06/2025	
			Evidencia de producto: Folleto. GA1-240202501-AA1- EV03. Calificable		30/05/2025	15/06/2025	
AP2. Identificar en cada una de las escenas la intención emocional y graficar los planos de acuerdo a conceptos de lenguaje audiovisual movimientos de cámara y composición.	GA2-250201022-AA1. Elaborar el storyboard de acuerdo al guion literario y técnico del proyecto audiovisual.	250201022-02. Desarrollar el storyboard según los planos establecidos del proyecto.	Evidencia de conocimiento: Cuestionario lenguaje audiovisual. GA2-250201022- AA1-EV01. Calificable	144 horas	3/06/2025	6/07/2025	Instructor Técnico Lina García
			Evidencia de producto: Elaborar un documento que contenga guion técnico. GA2-250201022-AA1-EV02. Calificable		10/06/2025	6/07/2025	Instructor Técnico Andrés Alvarado

			Evidencia de desempeño: Diseñar el boceto del storyboard según el guion técnico. GA2-250201022-AA1- EV03. <i>Calificable</i>		17/06/2025	6/07/2025	Instructor Técnico Juan David Méndez
GA2-220201501-AA1. Explicar la relación existente entre los ejes celular, sistémico y ecosistémico en el entorno vivo.	220201501-01. Establecer interrelaciones entre los niveles de organización biológica acorde con el entorno productivo y social.	Evidencia de conocimiento: Mapa mental con los conceptos básicos del entorno vivo. GA2-220201501-AA1-EV01. <i>Calificable</i>	48 HORAS	24/06/2025	13/07/2025		
	220201501-02. Interpretar las interrelaciones entre los niveles de organización biológica según el entorno productivo y social.						
GA2-220201501-AA2. Demostrar experimentalmente la aplicación de principios y conceptos de biología.	220201501-03. Argumentar sobre situaciones problemáticas del entorno susceptibles de mejoramiento mediante la aplicación de principios y conceptos de biología.	Evidencia de producto: Infografía del modelamiento de un ser vivo respecto a sus componentes celular, orgánico y ecosistémico. GA2-220201501-AA2-EV01. <i>Calificable</i>		27/06/2025	13/07/2025		
	220201501-04. Proponer alternativas de mejoramiento a situaciones identificadas en el entorno productivo y social, acorde con principios y conceptos de la biología.						
GA2-240202501-AA1. Reportar opiniones sobre situaciones cotidianas y laborales, pasadas y futuras en contextos sociales.	240202501-02. Intercambiar opiniones sobre situaciones cotidianas y laborales actuales, pasadas y futuras en contextos sociales orales y escritos.	Evidencia de conocimiento: Cuestionario. GA2-240202501- AA1-EV01. <i>Calificable</i>	48 HORAS	1/07/2025	27/07/2025		
		Evidencia de desempeño: Vídeo entrevista. GA2- 240202501-AA1-EV02. <i>Calificable</i>		4/07/2025	27/07/2025		
		Evidencia de producto: Crónica. GA2-240202501-AA1- EV03.		NO REALIZAR			
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.	48 horas	NO REALIZAR			
		Evidencia de desempeño: Video Presentación. GA2- 240202501-AA2-EV02.		NO REALIZAR			
		Evidencia de producto: Documento escrito. GA2- 240202501-AA2-EV03.		NO REALIZAR			

AP3. Desarrollar el pitch del proyecto audiovisual de acuerdo al storyboard.	GA3-250201022-AA1. Exponer el pitch del proyecto audiovisual y ajustar el storyboard.	250201022-03. Verificar las características de storyboard de acuerdo con el guion técnico.	Evidencia de producto: Desarrollo del storyboard a partir del boceto. GA3-250201022-AA1-EV01.	144 horas	8/07/2025	3/08/2025	
			Evidencia de producto: Informe con ajustes de los parámetros al storyboard. GA3- 250201022-AA1-EV02. <i>Calificable</i>		14/07/2025	3/08/2025	
		250201022-04. Ajustar el storyboard de acuerdo a las necesidades del proyecto.	Evidencia de desempeño: Exponer el proyecto audiovisual. GA3-250201022- AA1-EV03. <i>Calificable</i>		18/07/2025	3/08/2025	
	GA3-240201528-AA1. Desarrollar procedimientos aritméticos para resolver problemáticas de la vida cotidiana.	240201528-01. Identificar modelos matemáticos de acuerdo con los requerimientos del problema planteado en contextos sociales y productivos.	Evidencia de conocimiento: Cuestionario procedimientos aritméticos. GA3-240201528- AA1-EV01. <i>Calificable</i>	48 horas	22/07/2025	17/08/2025	
	GA3-240201528-AA2. Resolver problemas de aplicación de situaciones de los contextos productivo y social a partir del uso de herramientas matemáticas.	240201528-02. Plantear problemas matemáticos a partir de situaciones generadas en el contexto social y productivo.	Evidencia de desempeño: Planteamiento de ecuación. GA3-240201528-AA2-EV01. <i>Calificable</i>		28/07/2025	17/08/2025	
	GA3-240201528-AA3. Realizar un muestreo estadístico acerca de una situación contextualizada en la vida diaria.	240201528-03. Resolver problemas matemáticos a partir de situaciones generadas en el contexto social y productivo.	Evidencia de producto: Video sustentación. GA3- 240201528-AA3-EV01.		NO REALIZAR		
	GA3-240201528-AA4. Crear un algoritmo para sistematizar el cálculo de perímetros, áreas y volumen de figuras planas y sólidos regulares.	240201528-04. Proponer acciones de mejora frente a los resultados de los procedimientos matemáticos de acuerdo con el problema planteado.	Evidencia de desempeño: Algoritmo para el cálculo de áreas y volúmenes. GA3- 240201528-AA4-EV01. <i>Calificable</i>		1/08/2025	17/08/2025	
	GA3-240202501-AA1. Dialogar sobre posibles soluciones a problemas dentro de contextos sociales.	240202501-03. Discutir sobre posibles soluciones a problemas dentro de un rango variado de contextos sociales y laborales.	Evidencia de conocimiento: Cuestionario. GA3-240202501-AA1-EV01. <i>Calificable</i>	48 horas	5/08/2025	31/08/2025	
			Evidencia de producto: Audio. GA3-240202501-AA1- EV02. <i>Calificable</i>		12/08/2025	31/08/2025	
			Evidencia de desempeño: Foro. GA3-240202501-AA1- EV03.		NO REALIZAR		
	GA3-240202501-AA2. Reportar sobre posibles soluciones a problemas dentro de contextos laborales.		Evidencia de conocimiento: Cuestionario. GA3-240202501-AA2-EV01. <i>Calificable</i>	48 horas	14/08/2025	31/08/2025	

				Evidencia de producto: Audio. GA3-240202501-AA2- EV02.		NO REALIZAR	
				Evidencia de desempeño: Foro. GA3-240202501-AA2- EV03.		NO REALIZAR	