

TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: LAURA MARIA HENAO VILLEGAS

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DEL DISEÑO Y MANUFACTURA DEL CUERO

FECHA INICIAL: 01/09/2025 00:00:00

FECHA FINAL: 30/09/2025 23:59:59

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

FICHA DE APRENDIZAJE: 2977192 - DESARROLLO DE COLECCIONES PARA LA INDUSTRIA DE LA MODA.

• **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:** Desarrollar patrones de acuerdo con procedimientos técnicos

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1- VERIFICAR CONDICIONES TÉCNICAS DE CONFECCIÓN, PROCESOS, MATERIALES Y ACABADOS DE LA PRENDA SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DEL PROTOTIPO Y FICHA TÉCNICA.

2- ELABORAR PATRÓN BASE DE PRENDAS DE VESTIR SEGÚN REQUERIMIENTOS TÉCNICOS Y CUADROS ANTROPOMÉTRICOS.

3- DESARROLLAR PATRONES DE PRENDAS SEGUN SOFTWARE DE PATRONAJE.

• **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.

• **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Diseñar prendas de vestir según técnicas de diseño y normativa

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

3- ELABORAR BRIEF DE DISEÑO ENFOCADO EN DESARROLLO DE PRODUCTOS DEL SECTOR DE CONFECCIÓN DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS DEL MERCADO.

- 4- ESPECIFICAR REQUERIMIENTOS DE MATERIALES E INSUMOS ACORDES A LOS CRITERIOS TÉCNICOS DE PRENDAS DE VESTIR.
- 5- DESARROLLAR PROPUESTAS DE VESTUARIO ACORDE A LAS ESPECIFICACIONES DEL DISEÑO , PROCEDIMIENTOS TÉCNICOS Y TÉCNICAS DE DIBUJO.
- 6- DEFINIR LAS ALTERNATIVAS DE DISEÑO SEGÚN LA USABILIDAD, ESTÉTICA, FUNCIONALIDAD, PRODUCTIVIDAD Y MERCADO OBJETIVO.
- 7- GRAFICAR PROPUESTAS DE VESTUARIO DE UNA COLECCIÓN POR MEDIO DEL SOFTWARE DE DISEÑO ESPECIALIZADO.
- 8- ELABORAR MUESTRAS FÍSICAS DE LAS PRENDAS TENIENDO EN CUENTA LOS CRITERIOS DE PRODUCCIÓN Y DE CALIDAD.
- 9- DESARROLLAR MODELAJE DE PRENDAS SOBRE MANIQUÍ DE ACUERDO A LOS PROCEDIMIENTOS TÉCNICOS Y PROPUESTAS DE DISEÑO.

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
- 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: 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:** Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 22,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 3118393 - DESARROLLO DE COLECCIONES PARA LA INDUSTRIA DE LA MODA.

- **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:** Desarrollar patrones de acuerdo con procedimientos técnicos

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- 1- VERIFICAR CONDICIONES TÉCNICAS DE CONFECCIÓN, PROCESOS, MATERIALES Y ACABADOS DE LA PRENDA SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DEL PROTOTIPO Y FICHA TÉCNICA.
- 2- ELABORAR PATRÓN BASE DE PRENDAS DE VESTIR SEGÚN REQUERIMIENTOS TÉCNICOS Y CUADROS ANTROPOMÉTRICOS.
- 3- DESARROLLAR PATRONES DE PRENDAS SEGUN SOFTWARE DE PATRONAJE.

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Diseñar prendas de vestir según técnicas de diseño y normativa

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- 3- ELABORAR BRIEF DE DISEÑO ENFOCADO EN DESARROLLO DE PRODUCTOS DEL SECTOR DE CONFECCIÓN DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS DEL MERCADO.
- 4- ESPECIFICAR REQUERIMIENTOS DE MATERIALES E INSUMOS ACORDES A LOS CRITERIOS TÉCNICOS DE PRENDAS DE VESTIR.
- 5- DESARROLLAR PROPUESTAS DE VESTUARIO ACORDE A LAS ESPECIFICACIONES DEL DISEÑO , PROCEDIMIENTOS TÉCNICOS Y TÉCNICAS DE DIBUJO.
- 6- DEFINIR LAS ALTERNATIVAS DE DISEÑO SEGÚN LA USABILIDAD, ESTÉTICA, FUNCIONALIDAD, PRODUCTIVIDAD Y MERCADO OBJETIVO.
- 7- GRAFICAR PROPUESTAS DE VESTUARIO DE UNA COLECCIÓN POR MEDIO DEL SOFTWARE DE DISEÑO ESPECIALIZADO.
- 8- ELABORAR MUESTRAS FÍSICAS DE LAS PRENDAS TENIENDO EN CUENTA LOS CRITERIOS DE PRODUCCIÓN Y DE CALIDAD.
- 9- DESARROLLAR MODELAJE DE PRENDAS SOBRE MANIQUÍ DE ACUERDO A LOS PROCEDIMIENTOS TÉCNICOS Y PROPUESTAS DE DISEÑO.

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
- **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:** 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:** Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 44,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 3185987 - DESARROLLO DE COLECCIONES PARA LA INDUSTRIA DE LA MODA.

- **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:** Desarrollar patrones de acuerdo con procedimientos técnicos

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1- VERIFICAR CONDICIONES TÉCNICAS DE CONFECCIÓN, PROCESOS, MATERIALES Y ACABADOS DE LA PRENDA SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DEL PROTOTIPO Y FICHA TÉCNICA.

- 2- ELABORAR PATRÓN BASE DE PRENDAS DE VESTIR SEGÚN REQUERIMIENTOS TÉCNICOS Y CUADROS ANTROPOMÉTRICOS.
- 3- DESARROLLAR PATRONES DE PRENDAS SEGUN SOFTWARE DE PATRONAJE.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Diseñar prendas de vestir según técnicas de diseño y normativa

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- 3- ELABORAR BRIEF DE DISEÑO ENFOCADO EN DESARROLLO DE PRODUCTOS DEL SECTOR DE CONFECCIÓN DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS DEL MERCADO.
- 4- ESPECIFICAR REQUERIMIENTOS DE MATERIALES E INSUMOS ACORDES A LOS CRITERIOS TÉCNICOS DE PRENDAS DE VESTIR.
- 5- DESARROLLAR PROPUESTAS DE VESTUARIO ACORDE A LAS ESPECIFICACIONES DEL DISEÑO , PROCEDIMIENTOS TÉCNICOS Y TÉCNICAS DE DIBUJO.
- 6- DEFINIR LAS ALTERNATIVAS DE DISEÑO SEGÚN LA USABILIDAD, ESTÉTICA, FUNCIONALIDAD, PRODUCTIVIDAD Y MERCADO OBJETIVO.
- 7- GRAFICAR PROPUESTAS DE VESTUARIO DE UNA COLECCIÓN POR MEDIO DEL SOFTWARE DE DISEÑO ESPECIALIZADO.
- 8- ELABORAR MUESTRAS FÍSICAS DE LAS PRENDAS TENIENDO EN CUENTA LOS CRITERIOS DE PRODUCCIÓN Y DE CALIDAD.
- 9- DESARROLLAR MODELAJE DE PRENDAS SOBRE MANIQUÍ DE ACUERDO A LOS PROCEDIMIENTOS TÉCNICOS Y PROPUESTAS DE DISEÑO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.

• 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:** 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:** Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 44,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 3134582 - DESARROLLO DE COLECCIONES PARA LA INDUSTRIA DE LA MODA.

• 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: Desarrollar patrones de acuerdo con procedimientos técnicos

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- 1- VERIFICAR CONDICIONES TÉCNICAS DE CONFECCIÓN, PROCESOS, MATERIALES Y ACABADOS DE LA PRENDA SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DEL PROTOTIPO Y FICHA TÉCNICA.
- 2- ELABORAR PATRÓN BASE DE PRENDAS DE VESTIR SEGÚN REQUERIMIENTOS TÉCNICOS Y CUADROS ANTROPOMÉTRICOS.
- 3- DESARROLLAR PATRONES DE PRENDAS SEGUN SOFTWARE DE PATRONAJE.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Diseñar prendas de vestir según técnicas de diseño y normativa

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- 3- ELABORAR BRIEF DE DISEÑO ENFOCADO EN DESARROLLO DE PRODUCTOS DEL SECTOR DE CONFECCIÓN DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS DEL MERCADO.
- 4- ESPECIFICAR REQUERIMIENTOS DE MATERIALES E INSUMOS ACORDES A LOS CRITERIOS TÉCNICOS DE PRENDAS DE VESTIR.
- 5- DESARROLLAR PROPUESTAS DE VESTUARIO ACORDE A LAS ESPECIFICACIONES DEL DISEÑO , PROCEDIMIENTOS TÉCNICOS Y TÉCNICAS DE DIBUJO.
- 6- DEFINIR LAS ALTERNATIVAS DE DISEÑO SEGÚN LA USABILIDAD, ESTÉTICA, FUNCIONALIDAD, PRODUCTIVIDAD Y MERCADO OBJETIVO.
- 7- GRAFICAR PROPUESTAS DE VESTUARIO DE UNA COLECCIÓN POR MEDIO DEL SOFTWARE DE DISEÑO ESPECIALIZADO.
- 8- ELABORAR MUESTRAS FÍSICAS DE LAS PRENDAS TENIENDO EN CUENTA LOS CRITERIOS DE PRODUCCIÓN Y DE CALIDAD.
- 9- DESARROLLAR MODELAJE DE PRENDAS SOBRE MANIQUÍ DE ACUERDO A LOS PROCEDIMIENTOS TÉCNICOS Y PROPUESTAS DE DISEÑO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.

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

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	22,00
--------------------------------------	--------------

FICHA 3070155 - DESARROLLO DE COLECCIONES PARA LA INDUSTRIA
DE APRENDIZAJE: DE LA MODA.

• **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:** Desarrollar patrones de acuerdo con procedimientos técnicos

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1- VERIFICAR CONDICIONES TÉCNICAS DE CONFECCIÓN, PROCESOS, MATERIALES Y ACABADOS DE LA PRENDA SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DEL PROTOTIPO Y FICHA TÉCNICA.

2- ELABORAR PATRÓN BASE DE PRENDAS DE VESTIR SEGÚN REQUERIMIENTOS TÉCNICOS Y CUADROS ANTROPOMÉTRICOS.

3- DESARROLLAR PATRONES DE PRENDAS SEGUN SOFTWARE DE PATRONAJE.

• **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.

• **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Diseñar prendas de vestir según técnicas de diseño y normativa

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

3- ELABORAR BRIEF DE DISEÑO ENFOCADO EN DESARROLLO DE PRODUCTOS DEL SECTOR DE CONFECCIÓN DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS DEL MERCADO.

4- ESPECIFICAR REQUERIMIENTOS DE MATERIALES E INSUMOS ACORDES A LOS CRITERIOS TÉCNICOS DE PRENDAS DE VESTIR.

5- DESARROLLAR PROPUESTAS DE VESTUARIO ACORDE A LAS ESPECIFICACIONES DEL DISEÑO , PROCEDIMIENTOS TÉCNICOS Y TÉCNICAS DE DIBUJO.

6- DEFINIR LAS ALTERNATIVAS DE DISEÑO SEGÚN LA USABILIDAD, ESTÉTICA, FUNCIONALIDAD, PRODUCTIVIDAD Y MERCADO OBJETIVO.

7- GRAFICAR PROPUESTAS DE VESTUARIO DE UNA COLECCIÓN POR MEDIO DEL SOFTWARE DE DISEÑO ESPECIALIZADO.

8- ELABORAR MUESTRAS FÍSICAS DE LAS PRENDAS TENIENDO EN CUENTA LOS CRITERIOS DE PRODUCCIÓN Y DE CALIDAD.

9- DESARROLLAR MODELAJE DE PRENDAS SOBRE MANIQUÍ DE ACUERDO A LOS PROCEDIMIENTOS TÉCNICOS Y PROPUESTAS DE DISEÑO.

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
- 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: 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: Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 44,00

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS: 176,00

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: LAURA MARIA HENAO VILLEGAS

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DEL DISEÑO Y MANUFACTURA DEL CUERO

