TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: DUVAN BELTRAN HERNANDEZ

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO PARA EL DESARROLLO TECNOLÓGICO DE LA CONSTRUCCIÓN Y LA INDUSTRIA

FECHA INICIAL: 01/08/2025 00:00:00

FECHA FINAL: 31/08/2025 23:59:59

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

FICHA DE APRENDIZAJE: 3283788 - INTRODUCCION A LA ESCRITURA AUDIOVISUAL

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Estructurar contenidos audiovisuales de acuerdo con técnicas literarias

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONSTRUIR TEXTOS NARRATIVOS DE FICCIÓN DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS Y/O DIRECTRICES DE LA PRODUCCIÓN

ESTRUCTURAR LA PROPUESTA DE GUION CINEMATOGRÁFICO DE FICCIÓN SEGÚN REQUERIMIENTOS Y DIRECTRICES DE LA PRODUCCIÓN

FORMULAR LA IDEA Y EL TEMA PARA EL GUION CINEMATOGRÁFICO DE FICCIÓN DE ACUERDO CON REQUERIMIENTOS Y/O DIRECTRICES DE LA PRODUCCIÓN

INTERPRETAR LA ESTRUCTURA NARRATIVA CLÁSICA PARA LA ESCRITURA DE UN GUION CINEMATOGRÁFICO DE FICCIÓN SEGÚN EL FORMATO REQUERIDO.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 20,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 3315074 - AUTOCAD 3D

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DISEÑAR PROTOTIPOS DE PRODUCTOS Y/O SERVICIOS QUE SATISFAGAN LAS NECESIDADES Y REQUERIMIENTOS DE LOS CLIENTES Y CUMPLAN LA NORMATIVIDAD LEGAL

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR MATERIALES Y LUCES A LOS OBJETOS DISEÑADOS.

CAMBIAR LOS ATRIBUTOS DE LOS OBJETOS TRIDIMENSIONALES DE ACUERDO A LAS NECESIDADES DEL PROYECTO.

CREAR NUEVOS OBJETOS A PARTIR DE LA REALIZACIÓN DE OPERACIONES LÓGICAS ENTRE OBJETOS EXISTENTES.

CREAR OBJETOS TRIDIMENSIONALES USANDO LOS COMANDOS DEL SOFTWARE PARA TAL FIN.

REALIZAR UNA ANIMACIÓN Y UN VIDEOCLIP DEL PROYECTO TRIDIMENSIONAL.

UBICAR OBJETOS EN EL ESPACIO CARTESIANO Y POLAR TRIDIMENSIONALMENTE.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 24,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 3285111 - DISEÑO Y PLANOS EN AUTOCAD 2D

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: MODELAR PLANOS DE CONSTRUCCIÓN SEGÚN ESPECIFICACIONES Y TÉCNICAS DIGITALES

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

RA1:
MANEJAR LA INTERFAZ DE USUARIO JUNTO CON EL MÉTODO DE TRABAJO DE ACUERDO A LA CONFIGURACIÓN DEL SOFTWARE AUTOCAD 2D.

RA2:
ELABORAR DISEÑOS Y VISTAS 2D POR MEDIO DE LAS HERRAMIENTAS Y COMPLEMENTOS PARAMÉTRICOS DEL SOFTWARE AUTOCAD 2D.

RA3:
MODIFICAR DISEÑOS Y VISTAS 2D HACIENDO USO DE HERRAMIENTAS DE EDICIÓN.

RA4:
CREAR PLANOS 2D DE ACUERDO A LAS ESPECIFICACIONES DE DIBUJO TÉCNICO.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 20,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 3285256 - AUTOCAD 3D

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DISEÑAR PROTOTIPOS DE PRODUCTOS Y/O SERVICIOS QUE SATISFAGAN LAS NECESIDADES Y REQUERIMIENTOS DE LOS CLIENTES Y CUMPLAN LA NORMATIVIDAD LEGAL

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR MATERIALES Y LUCES A LOS OBJETOS DISEÑADOS.

CAMBIAR LOS ATRIBUTOS DE LOS OBJETOS TRIDIMENSIONALES DE ACUERDO A LAS NECESIDADES DEL PROYECTO.

CREAR NUEVOS OBJETOS A PARTIR DE LA REALIZACIÓN DE OPERACIONES LÓGICAS ENTRE OBJETOS EXISTENTES.

CREAR OBJETOS TRIDIMENSIONALES USANDO LOS COMANDOS DEL SOFTWARE PARA TAL FIN.

REALIZAR UNA ANIMACIÓN Y UN VIDEOCLIP DEL PROYECTO TRIDIMENSIONAL.

UBICAR OBJETOS EN EL ESPACIO CARTESIANO Y POLAR TRIDIMENSIONALMENTE.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 16,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 3283798 - AUTOCAD 2D: APLICACION DE HERRAMIENTAS INTERMEDIAS EN LA OPTIMIZACION DE PROYECTOS DE DIBUJO ASISTIDO POR COMPUTADOR

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR DISEÑO Y CONFIGURACIÓN DE IMPRESIÓN EN LOS PLANOS DE AUTOCAD CON BASE EN LA NORMATIVA VIGENTE ISO, ANSI, ICONTEC.

CREAR RÓTULOS EN PLANOS SEGÚN NORMATIVA VIGENTE ISO, ANSI, ICONTEC.

IDENTIFICAR LA METODOLOGÍA DE TRABAJO CON SISTEMAS DE COORDENADAS Y BARRAS DE PROPIEDADES.

MANEJAR HERRAMIENTAS DE ORGANIZACIÓN DE ELEMENTOS Y COMPONENTES DE UN DIBUJO EN AUTOCAD.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 12,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 3318943 - MODELADO EN 3D CON LA HERRAMIENTA SKETCHUP

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR CORRECCIONES AL DISEÑO SEGÚN ESPECIFICACIONES NO CUMPLIDAS.

EVALUAR EL MODELO DE DISEÑO EN EL PROGRAMA SKETCHUP, SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

IDENTIFICAR LAS CARACTERÍSTICAS DEL PROGRAMA SKETCHUP PARA EL DISEÑO DE MODELOS EN TRES DIMENSIONES, TENIENDO EN CUENTA SU CAMPO DE APLICACIÓN SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS DEL DISEÑO

OPERAR LAS HERRAMIENTAS DEL PROGRAMA SKETCHUP; SEGÚN LOS CRITERIOS DEL DISEÑO.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 10,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 3318953 - USO DE LA IMAGEN Y LA FOTOGRAFIA PARA PRODUCCIONES GRAFICAS

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: CAPTURAR IMÁGENES FIJAS CON EQUIPOS FOTOGRÁFICOS DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ANALIZAR LOS TIPOS DE ESTRUCTURAS QUE DEFINEN EL ORDEN Y LAS RELACIONES INTERNAS DE LOS COMPONENTES DE UNA IMAGEN.

APLICAR TÉCNICAS PARA LA TOMA DE FOTOGRAFÍAS.

COMPRENDER EL USO DE LOS ELEMENTOS BÁSICOS DEL DISEÑO APLICADOS EN LA PRODUCCIÓN DE IMÁGENES.

CONOCER LOS CONCEPTOS SOBRE LA PRODUCCIÓN DE LA IMAGEN, LA TEORÍA DEL COLOR, LOS MODELOS DE COLOR Y PSICOLOGÍA DEL COLOR.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 10,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 3293202 - AUTOCAD 2D

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: CONTROLAR Y SUPERVISAR LOS RECURSOS Y PROCESOS TÉCNICOS, DE ACUERDO CON LAS NORMAS, PLANOS Y ESPECIFICACIONES, PARA OBTENER LOS RESULTADOS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

VERIFICAR Y CONTROLAR PROCESOS Y PROCEDIMIENTOS CONSTRUCTIVOS PARAOBRA GRIS, OBRA BLANCA, INSTALACIONES TÉCNICAS, CARPINTERÍA (METÁLICA YDE MADERA), DE ACUERDO CON PLANOS DE OBRA, PRESUPUESTO,ESPECIFICACIONES TÉCNICAS, NORMAS DE CALIDAD Y DE SALUD OCUPACIONAL

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 32,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 3283797 - MANEJO DE ADOBE ILLUSTRATOR

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS ESTABLECIDOS.

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

CREAR IMÁGENES TENIENDO EN CUENTA LAS TÉCNICAS Y HERRAMIENTAS DETERMINADAS.

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

IDENTIFICAR LOS ELEMENTOS Y HERRAMIENTAS DISPONIBLES PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, SEGÚN EL PERFIL PARTICULAR DEL PRODUCTO.

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

RETOCAR IMÁGENES A PARTIR DE LAS ESPECIFICACIONES DEFINIDAS PARA EL PRODUCTO.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 12,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 3318942 - MANEJO DE ADOBE PHOTOSHOP

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS ESTABLECIDOS.

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

CREAR IMÁGENES TENIENDO EN CUENTA LAS TÉCNICAS Y HERRAMIENTAS DETERMINADAS.

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

IDENTIFICAR LOS ELEMENTOS Y HERRAMIENTAS DISPONIBLES PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, SEGÚN EL PERFIL PARTICULAR DEL PRODUCTO.

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

RETOCAR IMÁGENES A PARTIR DE LAS ESPECIFICACIONES DEFINIDAS PARA EL PRODUCTO.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 10,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 3321530 - COREL DRAW - UTILIZACION DE HERRAMIENTAS DE DISEÑO VECTORIAL

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DIAGRAMAR PIEZAS GRAFICAS DE ACUERDO CON EL MEDIO DE SALIDA.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR LOS MÉTODOS PARA FINALIZAR, GUARDAR Y EXPORTAR UN PROYECTO EN CORELDRAW TENIENDO EN CUENTA SU PROCEDIMIENTO.

MANIPULAR TEXTOS Y PALETAS DE COLOR EN PIEZAS GRÁFICAS VECTORIALES CON CORELDRAW DE ACUERDO A ESPECIFICACIONES DE DISEÑO.

PREPARAR UN DOCUMENTO PARA UN PROYECTO GRÁFICO EN CORELDRAW, TENIENDO EN CUENTA LAS HERRAMIENTAS BÁSICAS DE VECTORIZACIÓN.

UTILIZAR HERRAMIENTAS DE IMPORTACIÓN DE IMÁGENES, CREACIÓN Y EDICIÓN DE ELEMENTOS VECTORIALES EN CORELDRAW TENIENDO EN CUENTA LAS ESPECIFICACIONES DE DISEÑO.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 4,00

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS:	170,00

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: DUVAN BELTRAN HERNANDEZ

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO PARA EL DESARROLLO TECNOLÓGICO DE LA CONSTRUCCIÓN Y LA INDUSTRIA