TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: LUZ VIVIANA ESCOBAR ESCOBAR

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:	3288590 - MANEJO DE MAQUINARIA DE CONFECCION INDUSTRIAL PARA ROPA EXTERIOR
• 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:	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:	Fomentar cultura emprendedora según habilidades y competencias personales
• 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:	Operar máquina de cadeneta según manuales técnicos y parámetros de calidad
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Operar máquina de ciclo de costura según procedimiento y manuales técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Operar máquina fileteadora según manuales técnicos y parámetros de calidad

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1. ALISTAR MATERIALES, INSUMOS Y HERRAMIENTAS EN MÁQUINA SOBREHILADORA SEGÚN FICHA TÉCNICA O MUESTRA FÍSICA

2. PREPARAR MÁQUINA SOBREHILADORA SEGÚN FICHA TÉCNICA O MUESTRA FÍSICA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Operar máquina plana según manuales técnicos y parámetros de calidad
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Resultado de Aprendizaje de la Inducción.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	16,00

FICHA DE APRENDIZAJE:	2875452 - 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

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

10- EVALUAR EL PRODUCTO DESDE LOS REQUERIMIENTOS ESTÉTICOS Y FUNCIONALES SEGÚN CRITERIOS TÉCNICOS DEL DISEÑO Y POLÍTICAS DE LA EMPRESA.

• 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 :	28,00

FICHA DE APRENDIZAJE:	2925222 - 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

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

10- EVALUAR EL PRODUCTO DESDE LOS REQUERIMIENTOS ESTÉTICOS Y FUNCIONALES SEGÚN CRITERIOS TÉCNICOS DEL DISEÑO Y POLÍTICAS DE LA EMPRESA.

• 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 :	33,00

FICHA DE APRENDIZAJE:	3290819 - INNOVACION Y CREATIVIDAD PARA PRODUCTOS GRAFICOS

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: ELABORAR PIEZAS GRAFICAS DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE Y PRINCIPIOS DEL DISEÑO GRÁFICO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

01 SELECCIONAR INFORMACIÓN SOBRE TÉCNICAS Y HERRAMIENTAS QUE FOMENTEN LA INNOVACIÓN Y LA CREATIVIDAD PARA EL DISEÑO DE PRODUCTOS GRÁFICOS.

02 PLANEAR ESTRATEGIAS DE SOLUCIONES CREATIVAS, DESCUBRIR OPORTUNIDADES Y DETECTAR NECESIDADES QUE ALIMENTEN LA INNOVACIÓN Y LA CREATIVIDAD.

03 ELABORAR PROCESOS DE PENSAMIENTO CREATIVO QUE PROMUEVAN LA INNOVACIÓN.

04 DESARROLLAR HABILIDADES CREATIVAS PARA LA DETECCIÓN DE OPORTUNIDADES DE INNOVACIÓN EN LA ELABORACIÓN DE PRODUCTOS GRÁFICOS.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 20,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 3289728 - INNOVACION Y CREATIVIDAD PARA PRODUCTOS GRAFICOS

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: ELABORAR PIEZAS GRAFICAS DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE Y PRINCIPIOS DEL DISEÑO GRÁFICO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

01 SELECCIONAR INFORMACIÓN SOBRE TÉCNICAS Y HERRAMIENTAS QUE FOMENTEN LA INNOVACIÓN Y LA CREATIVIDAD PARA EL DISEÑO DE PRODUCTOS GRÁFICOS.

02 PLANEAR ESTRATEGIAS DE SOLUCIONES CREATIVAS, DESCUBRIR OPORTUNIDADES Y DETECTAR NECESIDADES QUE ALIMENTEN LA INNOVACIÓN Y LA CREATIVIDAD.

03 ELABORAR PROCESOS DE PENSAMIENTO CREATIVO QUE PROMUEVAN LA INNOVACIÓN.

04 DESARROLLAR HABILIDADES CREATIVAS PARA LA DETECCIÓN DE OPORTUNIDADES DE INNOVACIÓN EN LA ELABORACIÓN DE PRODUCTOS GRÁFICOS.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 20,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 3308932 - CREACION DE BOCETOS EN DISEÑO GRAFICO

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DISEÑAR PIEZAS GRAFICAS QUE CUMPLAN CON LOS REQUISITOS DEL CLIENTE.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ELABORAR BOCETOS DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DEL CLIENTE Y LAS CARACTERÍSTICAS DEL PRODUCTO GRÁFICO A DISEÑAR

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 20,00

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS: 137,00

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
01/08/2025	01/08/2025	DESARROLLO CURRICULAR	4,00
08/08/2025	08/08/2025	DESARROLLO CURRICULAR	4,00
15/08/2025	15/08/2025	DESARROLLO CURRICULAR	4,00
22/08/2025	22/08/2025	DESARROLLO CURRICULAR	4,00
28/08/2025	28/08/2025	OTROS	3,00
29/08/2025	29/08/2025	DESARROLLO CURRICULAR	4,00

TOTAL ACTIVIDADES ADICIONALES: 23,00

INSTRUCTOR: LUZ VIVIANA ESCOBAR ESCOBAR

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