TECNOLOGO EN DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS

REGIONAL RISARALDA / CENTRO DE DISEÑO E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA INDUSTRIAL / DOSQUEBRADAS

En este espacio encuentra el cronograma del programa de formación "DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS" con la descripción de las evidencias pertenecientes a cada actividad de aprendizaje.

FECHA DE INICIO DE FASE: 10 - febrero - 2025

FECHA LÍMITE DE RECEPCIÓN DE ACTIVIDADES: 29 - abril - 2025

FASE 2. PREPRODUCCIÓN							
Actividad de aprendizaje	Competencias	Resultado de aprendizaje a alcanzar	Tipo de evidencia	Tiempo / Semanas	Fecha		Instructor
					Inicia	Termina	
ACTIVIDAD DE PROYECTO 4 - 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 videojuego.	220501087 - Planear el videojuego de acuerdo con procedimientos y requisitos técnicos.	220501087-01 - Establecer los requerimientos del videojuego de acuerdo al concepto planteado.	Evidencia de producto: Informe. Estado del arte y marco de referencias. GA4-220501087-AA1-EV01. Calificable.	0,5	lunes, 10 de febrero de 2025	miércoles, 12 de febrero de 2025	Instructor Vocero
GA4-220501087-AA2 - Determinar los aspectos fundamentales del videojuego en un high concept document.		220501087-02 - Esquematizar el prototipo físico de las mecánicas del videojuego de acuerdo al concepto.	Evidencia de producto: Informe. High concept document del videojuego. GA4-220501087-AA2-EV01. Calificable.	0,5	jueves, 13 de febrero de 2025	domingo, 16 de febrero de 2025	
GA4-220501087-AA3 - Realizar la propuesta formal de documento de diseño del videojuego.			Evidencia de desempeño: Exposición. Socialización del High document del videojuego. GA4-220501087-AA3-EV01. Calificable.	1	lunes, 17 de febrero de 2025	domingo, 23 de febrero de 2025	
GA4-220501087-AA4 - Diseñar el prototipo físico del videojuego.			Evidencia de desempeño: Boceto. Wireframe del videojuego compartido en archivo digital. GA4-220501087-AA4-EV01. Calificable.	0,5	lunes, 24 de febrero de 2025	miércoles, 26 de febrero de 2025	
GA4-220501087-AA5 - Realizar la propuesta formal de pitch document.			Evidencia de producto: Pitch del videojuego. GA4-220501087-AA5-EV01. Calificable.	0,5	jueves, 27 de febrero de 2025	domingo, 2 de marzo de 2025	
GA4-220201501-AA1 - Reconocer los principios y leyes físicas aplicados al contexto productivo.		220201501-01 - Identificar los principios y leyes de la física en la solución de problemas de acuerdo al contexto productivo.	Evidencia de conocimiento: Cuestionario. GA4-220201501-AA1-EV01. Calificable.				

GA4-220201501-AA2 - Interpretar y explicar los cambios físicos de los cuerpos según las teorías, leyes y principios.	220201501 - Aplicación de conocimientos de las ciencias naturales de acuerdo con situaciones del contexto productivo y social.	220201501-02 - Solucionar problemas asociados con el sector productivo con base en los principios y leyes de la física	Evidencia de producto: Video-expositivo sobre experimento de aplicación. GA4-220201501-AA2-EV01. Calificable.	2	lunes, 3 de marzo de 2025	domingo, 16 de marzo de 2025	Instructor apoyo transversal
GA4-220201501-AA3 - Describir las manifestaciones de energía explicando las variables que intervienen según el contexto social y productivo		220201501-03 - Verificar las transformaciones físicas de la materia utilizando herramientas tecnológicas.	Evidencia de producto: Informe de laboratorio. GA4-220201501-AA3-EV01. Calificable.				
GA4-220201501-AA4 - Realizar experimentos que permitan interpretar y argumentar fenómenos de acuerdo con los principios y leyes de la física conforme con el contexto productivo.		220201501-04 - Proponer acciones de mejora en los procesos productivos de acuerdo con los principios y leyes de la física	Evidencia de producto: Video-expositivo sobre experimento de aplicación. GA4-220201501-AA4-EV01. Calificable.				
			Evidencia de producto: Bitácora de procesos desarrollados en la competencia. GA4-220201501-AA4-EV02. Calificable.				
GA4-240202501-AA1 - Establecer acciones de mejora relacionadas con expresiones, estructuras y desempeño de acuerdo al programa de formación.	240202501 - Interactuar en lengua inglesa de forma oral y escrita dentro de contextos sociales y laborales según los criterios establecidos por el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas.	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. Calificable.	2	lunes, 3 de marzo de 2025	domingo, 16 de marzo de 2025	Instructor Bilingüismo
			Evidencia de producto: Mapa mental. GA4-240202501-AA1-EV02. Calificable.				
			Evidencia de desempeño: Blog. GA4-240202501-AA1-EV03. Calificable.				
ACTIVIDAD DE PROYECTO 5 - AP5. Asegurar la calidad del videojuego.							
GA5-220501087-AA1 - Implementación del prototipo para la prueba de la funcionalidad del videojuego.	220501087 - Planear el videojuego de acuerdo con procedimientos y requisitos técnicos.	220501087-03 - Validar el funcionamiento de las mecánicas del videojuego a través del prototipo físico.	Evidencia de conocimiento: Cuestionario. Implementación de prototipo con prueba de funcionalidad. GA5-220501087-AA1-EV01. Calificable.	1	lunes, 3 de marzo de 2025	domingo, 9 de marzo de 2025	Instructor Vocero
GA5-220501087-AA2 - Informe de hallazgos en la funcionalidad del videojuego.			Evidencia de producto: Informe. Hallazgos de las funcionalidades del prototipo del videojuego. GA5-220501087-AA2-EV01. Calificable.	0,5	lunes, 10 de marzo de 2025	jueves, 13 de marzo de 2025	
GA5-220501087-AA3 - Ajuste y corrección de las mecánicas del videojuego.		220501087-04 - Ajustar las mecánicas del videojuego de	Evidencia de desempeño: Archivo Unity. Ajustes de las funcionalidades del prototipo del videojuego. GA5-220501087-AA3-EV01. Calificable.	1	viernes, 14 de marzo de 2025	jueves, 20 de marzo de 2025	

GA5-220501087-AA4 - Informe de correcciones y ajustes en la funcionalidad del videojuego		acuerdo con el proceso de validación.	Evidencia de producto: Infografía comparativa. Ajustes realizados a las funcionalidades del prototipo. GA5-220501087-AA4-EV01. Calificable.	0,5	viernes, 21 de marzo de 2025	domingo, 23 de marzo de 2025	
GA5-230101507-AA1 - Aplicar los correctivos necesarios que permitan mejorar las capacidades de acuerdo con la valoración del estado general de las condiciones psicomotrices individuales.	230101507 - Generar hábitos saludables de vida mediante la aplicación de programas de actividad física en los contextos productivos y sociales.	230101507-01 - Desarrollar habilidades psicomotrices en el contexto productivo y social.	Evidencia de desempeño: Foro temático - identificar y establecer las técnicas de coordinación motriz. GA5-230101507-AA1-EV01. Calificable.	2	viernes, 14 de marzo de 2025	jueves, 27 de marzo de 2025	Instructor apoyo transversal
GA5-230101507-AA2 - Establecer hábitos de vida saludable, mediante la aplicación de fundamentos de nutrición e higiene.		230101507-02 - Practicar hábitos saludables mediante la aplicación de fundamentos de nutrición e higiene.	Evidencia de producto: Infografía – Estilos de vida saludable. GA5-230101507-AA2-EV01. Calificable.				
GA5-230101507-AA3 - Implementar acciones de la cultura física en el mejoramiento de la calidad de vida en el contexto individual, laboral y social, a partir de prácticas básicas de nutrición.		230101507-03 - Ejecutar actividades de acondicionamiento físico orientadas hacia el mejoramiento de la condición física en los contextos productivo y social.	Evidencia de producto: Ficha antropométrica de valoración de la condición física. GA5-230101507-AA3-EV01. Calificable.				
GA5-230101507-AA4 - Identificar la higiene postural y pausas activas correctas en el desempeño del área ocupacional, de acuerdo con la naturaleza de la función productiva.		230101507-04 - Implementar un plan de ergonomía y pausas activas según las características de la función productiva.	Evidencia de producto: Folleto de lesiones más comunes en el trabajo o vida cotidiana, y la importancia de las pausas activas. GA5-230101507-AA4-EV01. Calificable.				
GA5-240201526-AA1 - Diseñar su proyecto de vida, de acuerdo con el reconocimiento de principios y valores éticos.	240201526 - Enrique Low Murtra- Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.	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 producto: Presentación del proyecto de vida. GA5-240201526-AA1-EV01. Calificable.	2	viernes, 28 de marzo de 2025	jueves, 10 de abril de 2025	Instructor apoyo transversal
GA5-240201526-AA2 - Reconocer los conceptos sobre la vida en comunidad teniendo como base las relaciones con el contexto social y el sector productivo de su programa.		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. GA5-240201526-AA2-EV01. Calificable.				
GA5-240201526-AA3 - Proponer estrategias para promover el uso racional de los recursos de acuerdo con criterios de sustentabilidad ética que contribuyan a una cultura de paz.		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: Estrategia para el uso racional de los recursos naturales. GA5-240201526-AA3-EV01. Calificable.				

GA5-240201526-AA4 - Reflexionar sobre los acuerdos de paz considerando el contexto social y la dignidad humana.		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 producto: Solución del caso. GA5-240201526-AA4-EV01. Calificable.				
GA5-240202501-AA1 - Simular un proceso para la realización de una actividad en su quehacer laboral.	240202501 - Interactuar en lengua inglesa de forma oral y escrita dentro de contextos sociales y laborales según los criterios establecidos por el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas.	240202501-05 - Presentar un proceso para la realización de una actividad en su quehacer laboral de acuerdo con los procedimientos establecidos desde su programa de formación.	Evidencia de conocimiento: Diagrama de flujo. GA5-240202501-AA1-EV01. Calificable.	2	miércoles, 16 de abril de 2025	martes, 29 de abril de 2025	Instructor Bilingüismo
			Evidencia de producto: Ensayo. GA5-240202501-AA1-EV02. Calificable.				
			Evidencia de desempeño: Vídeo. GA5-240202501-AA1-EV03. Calificable.				

RAPS A CALIFICAR

Competencia técnica:
220501087 - Planear el videojuego de acuerdo con procedimientos y requisitos técnicos.
RAPs técnicos:
220501087-01 - Establecer los requerimientos del videojuego de acuerdo al concepto planteado.
220501087-02 - Esquematizar el prototipo físico de las mecánicas del videojuego de acuerdo al concepto.

Competencias Claves:
220201501 - Aplicación de conocimientos de las ciencias naturales de acuerdo con situaciones del contexto productivo y social.
RAPs técnicos:
220201501-01 - Identificar los principios y leyes de la física en la solución de problemas de acuerdo al contexto productivo.
220201501-02 - Solucionar problemas asociados con el sector productivo con base en los principios y leyes de la física.
220201501-03 - Verificar las transformaciones físicas de la materia utilizando herramientas tecnológicas.
220201501-04 - Proponer acciones de mejora en los procesos productivos de acuerdo con los principios y leyes de la física.

Competencias Claves:
240202501 - Interactuar en lengua inglesa de forma oral y escrita dentro de contextos sociales y laborales según los criterios establecidos por el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas.
RAPs técnicos:
240202501-04 - Implementar acciones de mejora relacionadas con el uso de expresiones, estructuras y desempeño según los resultados de aprendizaje formulados para el programa.
240202501-05 - Presentar un proceso para la realización de una actividad en su quehacer laboral de acuerdo con los procedimientos establecidos desde su programa de formación.

Competencias Transversales:
230101507 - Generar hábitos saludables de vida mediante la aplicación de programas de actividad física en los contextos productivos y sociales.

230101507-01 - Desarrollar habilidades psicomotrices en el contexto productivo y social.
230101507-02 - Practicar hábitos saludables mediante la aplicación de fundamentos de nutrición e higiene.
230101507-03 - Ejecutar actividades de acondicionamiento físico orientadas hacia el mejoramiento de la condición física en los contextos productivo y social.
230101507-04 - Implementar un plan de ergonomía y pausas activas según las características de la función productiva.

240201526 - Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.

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.
240201526-02 - Establecer relaciones de crecimiento personal y comunitario a partir del bien común como aporte para el desarrollo social.
240201526-03 - Promover el uso racional de los recursos naturales a partir de criterios de sostenibilidad y sustentabilidad ética y normativa vigente.
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.