TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: LAURA MARIA HENAO VILLEGAS

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DEL DISEÑO Y MANUFACTURA DEL CUERO

FECHA INICIAL: 01/12/2025 00:00:00

FECHA FINAL: 18/12/2025 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

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

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

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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

01- IDENTIFICAR LA DINÁMICA ORGANIZACIONAL DEL SENA Y EL ROL DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL, DE ACUERDO CON SU PROYECTO DE VIDA Y EL DESARROLLO PROFESIONAL.

• 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 : 25,00

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

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

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

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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

01- IDENTIFICAR LA DINÁMICA ORGANIZACIONAL DEL SENA Y EL ROL DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL, DE ACUERDO CON SU PROYECTO DE VIDA Y EL DESARROLLO PROFESIONAL.

• 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 :	13,00

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

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

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

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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

01- IDENTIFICAR LA DINÁMICA ORGANIZACIONAL DEL SENA Y EL ROL DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL, DE ACUERDO CON SU PROYECTO DE VIDA Y EL DESARROLLO PROFESIONAL.

• 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 :	13,00

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

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

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

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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

01- IDENTIFICAR LA DINÁMICA ORGANIZACIONAL DEL SENA Y EL ROL DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL, DE ACUERDO CON SU PROYECTO DE VIDA Y EL DESARROLLO PROFESIONAL.

• 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 : 5,00

FICHA DE APRENDIZAJE:	3388613 - GESTION CONTABLE Y DE INFORMACION FINANCIERA
• 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:	Atender clientes de acuerdo con procedimiento de servicio y normativa
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Elaborar declaraciones tributarias de acuerdo con guía técnica y normativa fiscal
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Elaborar informes financieros de acuerdo con metodologías y normativa
• 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:	Evaluar resultados financieros de acuerdo con indicadores y metodologías
• 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:	Reconocer recursos financieros de acuerdo con metodología y normativa
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Resultado de Aprendizaje de la Inducción.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

01- IDENTIFICAR LA DINÁMICA ORGANIZACIONAL DEL SENA Y EL ROL DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL, DE ACUERDO CON SU PROYECTO DE VIDA Y EL DESARROLLO PROFESIONAL.

• 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 :	7,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 3070155 - 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

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

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

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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

01- IDENTIFICAR LA DINÁMICA ORGANIZACIONAL DEL SENA Y EL ROL DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL, DE ACUERDO CON SU PROYECTO DE VIDA Y EL DESARROLLO PROFESIONAL.

• 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 : 26,00

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS:	89,00

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
01/12/2025	18/12/2025	DESARROLLO CURRICULAR	50,00

TOTAL ACTIVIDADES ADICIONALES:	50,00

INSTRUCTOR: LAURA MARIA HENAO VILLEGAS

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DEL DISEÑO Y MANUFACTURA DEL CUERO