PROCESO GESTIÓN DEL TALENTO HUMANO

FORMATO INFORME MENSUAL EJECUCIÓN CONTRACTUAL

Bucaramanga, 20 de Noviembre de 2020

Señor
HECTOR VECINO
SUPERVISOR(A) CONTRATO No. **CO1.PCCNTR.1319737**
Cargo del supervisor Coordinador Academico
Centro Industrial de Mantenimiento Integral
Ciudad

Asunto: Informe mensual de ejecución contractual Mes 11 del año 2020

Referencia: No. CO1.PCCNTR.1319737 del año 2020

ANDRES JULIAN CADENA SANCHEZ, identificada con la cédula de ciudadanía **No. 75105514** de **Manizales**, en mi calidad de Contratista del SENA – Centro Industrial de Manteniento Integral, como Instructor del área de Industrias Creativas, en cumplimiento del Contrato de Prestación de Servicios de la referencia, a continuación presento el Informe de actividades realizadas en el mes objeto de cobro.

Valor y forma de Pago: Se fija como valor total para el contrao la suma de TREINTA Y OCHO MILLONES QUIENTOS SETENTA Y SIETE MIL PESOS M/CE **($38.577.000).** Esta suma será pagada por el SENA al contratista de la siguiente manera: a) un primer pago correspondiente al mes de enero de 2020 por valor de DOCIENTOS CUARENTA Y CUATRO MIL NOVECIENTOS TREINTA TRES M/CTE **($244.933**); B) Diez (10) pago iguales por los meses de febrero a diciembre de 2020, por valor de TRES MILLONES SEISCIENTOS SETENTA Y CUATRO MIL PESOS M/CTE (**$3.674.000**). C) Un pago final proporcinal correspondiente a los días ejecutados en el mes de Diciembre de 2020 por valor de UN MILLON QUINIENTOS NOVENTA Y DOS MIL SESENTA Y SIETE PESOS M/CTE **($1.592.067**).

Plazo: Diez (10) meses y Quince (15) días, sin exceder del 16 de diciembre de 2020, contado a partir del cumplimiento de los requisitos de perfeccionamiento y ejecución.

OBJETO:
Prestar los servicios profesionales de carácter temporal para impartir formación titulada, complementaria y virtual en la Red de Conocimiento de Informática, Diseño y Desarrollo de Software, Área Temática de Contenidos Digitales en el Centro Industrial de Mantenimiento Integral, vigencia 2020.

CLÁUSULA (No. de cláusula donde se encuentren las obligaciones del contratista)

No	Obligaciones	Acciones realizadas	Evidencias
1.	Participar en la planeación de los procesos formativos de acuerdo con los lineamientos institucionales, para el área temática del objeto contractual.	Creacion de videotutoriales, sesiones en linea para el proceso de formación virtual de las fichas de Tecnologia en Animacion 3D Fichas 1962423 – 2026884 - 2165900. Tecnología de Videojuegos Fichas 1834858 – 2067067. Tecnologia en ADSI Ficha 1892182 - 2060245. Tecnologia en Produccion Multimedia 2104896 - 2104897 - 2104898	Se adjunta al drive: Soporte de sesiones virtuales, talleres en pdf, presentaciones, video tutoriales y demas. Carpeta GOOGLE Drive cuentas CIMI – compratida (Noviembre/Evidencias) https://drive.google.com/drive/folders/1R5PI8CxrSDJDPceGEGtpvX0CauJyhb4I?usp=sharing
2.	Participar cuando el centro de formación lo requiera, en jornadas de diseño y desarrollo curricular de programas de Formación Profesional Integral, conforme a las necesidades nacionales y a los lineamientos institucionales requeridos para el área temática objeto del contrato.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
3.	Evaluar los aprendizajes previos correspondientes a las fichas asignadas, de acuerdo con los procedimientos, plazos y herramientas tecnológicas que la entidad defina.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.

4.	Ejecutar la formación profesional integral de acuerdo con el currículo, desarrollo curricular y proyecto formativo de los programas del área temática objeto del contrato.	Ejecutar Proceso de Formación Titulada en los programas: **Tecnologia en Animacion 3D** **Fichas 1962423 – 2026884** Competencia:MODELAR LOS ELEMENTOS QUE HACEN PARTE DE LA IMAGEN DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DEL CLIENTE. Resultado de aprendizaje: - CONSTRUIR LOS ELEMENTOS REQUERIDOS EN EL DESARROLLO DE LA ESCENOGRAFÍA, APLICANDO SOFTWARE RELACIONADO CON LA REPRESENTACIÓN GRÁFICA TRIDIMENSIONAL. **Ficha 2165900** Competencia: PRODUCE LOS COMPONENTES DE LA ANIMACIÓN. Resultado: MODELAR LOS ELEMENTOS EN 3D SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DEL PROYECTO. **Actividad 1962423**: Creacion de personajes. Simulacion de ropa Cloth/Rigging/Skin. Skin Morph - Skin Warp. Procesos de texturizado Ropa - Piel / Software Substance - Zbrush. **Actividad 2026884**: Creacion de Escenarios / Moodboard - Planimetria. Procesos tecnicos: Xref Object, Xref Scene, Physical Camera. Texturizado Materiales Vray: Dirty Map - Triplanar, Mapas de opacidad. Creacion de props: Vegetacion, rocas, agua, terreno. Vray render - Passes de render. **Actividad 2165900:** 3Ds Max Modelado poligonal básico. Edit poly Herramientas / Proyeccion de línea (Edges). Creacion por medio de líneas: Loft, Lathe, Extrude. **Tecnología de Videojuegos** **Fichas 1834858 – 2067067.** Competencia: IMPLEMENTAR EL ARTE Y AUDIO EN EL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL DISEÑO. Resultado de aprendizaje: CREAR EFECTOS VISUALES, ACORDES CON EL DISEÑO DEL VIDEOJUEGO. **Actividad 1834858:** Blender – Unity. Solucion de dudas y procesos tecnicos. Zbrush: Creacion de mapas de normales y procesos de creación de pelo por medio de Hair Cards. Baking High Poly Texturizado Zbrush – Substance. **Actividad 2067067:** Creacion de escenarios. Documento técnico. Revision y retroalimentacion. **Tecnologia en ADSI** **Ficha 1892182 - 2060245.** Competencia:DISEÑAR EL SISTEMA DE ACUERDO CON LOS REQUISITOS DEL CLIENTE. Resultado de aprendizaje: CONSTRUIR EL PROTOTIPO DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN, A PARTIR DEL ANÁLISIS DELAS CARACTERÍSTICAS FUNCIONALES DEL SISTEMA EN RELACIÓN CON FACILIDAD DEMANEJO, FUNCIONALIDAD Y EXPERIENCIA DEL USUARIO, APOYADO	Reporte Sofía Plus horas aplicadas a la formación proyectadas al mes de Noviembre y eventos de formación del mes en curso (Formato Seguimiento formacion contingencia Septiembre). Carpeta GOOGLE Drive cuentas CIMI – compratida (Noviembre/Formatos Adicionales) https://drive.google.com/drive/folders/15c7pGuD-YueCYgj1I74OiErkTLb1br8u?usp=sharing

		EN SOFTWAREAPLICADO SEGÚN PROTOCOLOS DE DISEÑO. **Actividad 2060245:** Adobe Photoshop. Mascara de capa / mascaras de recorte. Ejercicio de texto - mascaras. Animaicon – elementos de diseño. **Actividad 1892182:** Software/Apps/Web Prototipado de aplicaciones.	
5.	Aplicar según la modalidad, estrategias de enseñanza, aprendizaje, seguimiento y evaluación de acuerdo a los lineamientos pedagógicos y metodológicos de la entidad.	Ejecutar formación titulada virtual ficha 2104896 - 2104897 – 2104898 de Produccion Multimedia, sesiones virtuales via territorium.	Se adjunta al drive: Soporte de sesiones virtuales, Juicios de valor por medio de classroom, talleres en pdf, video tutoriales y demas. Carpeta GOOGLE Drive cuentas CIMI – compratida (Noviembre/Evidencias) https://drive.google.com/drive/folders/1R5PI8CxrSDJDPceGEGtpvX0CauJyhb4I?usp=sharing
6-	Emitir juicio valorativo sobre el nivel de cumplimiento de los resultados de aprendizajes de las competencias del programa, adquiridos por los aprendices en el desarrollo de su formación, aplicando los procedimientos, plazos y herramientas tecnológicas que la entidad defina.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
7.	Registrar, verificar y hacer seguimiento oportuno en el sistema de información que la entidad defina para la Gestión de la Formación Profesional Integral mediante las siguientes actividades: a). Verificando que la totalidad de los aprendices seleccionados y matriculados queden en ese estado. b). Registrando juicios evaluativos del reconocimiento de aprendizajes previos, los juicios evaluativos, rutas de aprendizaje, para los beneficiarios nuevos, reintegrados o trasladados. e). Comunicando al Coordinador Académico oportunamente anomalías, inconsistencias, novedades de aprendices y hallazgos en el registro de la información.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
8.	Participar cuando el centro lo requiera en el proceso de selección, diseño de talleres e instrumentos que alimenten los bancos de pruebas para la selección de aprendices.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
9.	Aplicar y hacer cumplir el reglamento del aprendiz, así como el manual de convivencia del Centro de Formación.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
10.	Apoyar procesos de Registro calificado para los programas en nivel tecnólogo del área temática objeto del presente contrato, cuando el centro lo requiera.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
11.	Acatar los lineamientos del Sistema Integrado de Gestión y el Sistema de Seguridad de Salud en el trabajo y asistir a las convocatorias quel centro programe.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
12.	Apoyar al centro de formación cuando este lo requiera, en la promoción del portafolio de servicios	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
13.	Relzar seguimiento en la etapa productiva a los a los aprendices que le sean asignados, cuando el centro de formación lo requiera.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
14.	Responder por los bienes y elementos puestos a su disposición para el cumplimiento del objeto del contrato y una vez finalizado quedar a paz y salvo con el almacen	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
15	Aplicar al proceso de certificación de la norma de competencia "ORIENTAR PROCESOS FORMATIVOS CON BAS EN LOS PLANES DE FORMACIÓN CONCERTADOS, o la actualización. "ORIENTtR FORMACIÓN PRESENCIAL DE ACUERDO CON PROCEDIMIENTO TÉCNICO Y NORMATIVO" o en su defecto beberá aplicar al proceso de certificación de la norma y aportar el respectivo certificado de aprobación, o la evidencia de la inscripción efectiva a mismo, al informe de ejecución contractual, con plazo máximo 1 julio 31 de 2020.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.

16	Acompañar a los aprendices a las actividades que se encuentren planeadas por el equipo de Bienestar al Aprendíz.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
17	Apoyar y acompañar los procesos de autoevaluación de programas de formación en nivel tecnólogo del Centro de Formación	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
18	Participar en las labores de montaje y puesta en marcha de equipos y maquinaria utilizados en la Formación Profesional Integral	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
19	Asistir y participar activamente en las reuniones programadas por la(s) red(es) de conocimiento propias del Centro de Formación a las cuales sea invitado	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
20	Parcipar en reuniones y/o transferencias técnicas y/o pedagógicas.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
21	Ejecutar la formación profesional integral en los diferentes niveles y modalidades (titulada, complementaria y virtual) que programe el Centro de Formación.	Ejecutar Proceso de Formación Titulada en los programas: **Tecnologia en Animacion 3D** **Fichas 1962423 – 2026884** Competencia:MODELAR LOS ELEMENTOS QUE HACEN PARTE DE LA IMAGEN DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DEL CLIENTE. Resultado de aprendizaje: - CONSTRUIR LOS ELEMENTOS REQUERIDOS EN EL DESARROLLO DE LA ESCENOGRAFÍA, APLICANDO SOFTWARE RELACIONADO CON LA REPRESENTACIÓN GRÁFICA TRIDIMENSIONAL. **Ficha 2165900** Competencia: PRODUCE LOS COMPONENTES DE LA ANIMACIÓN. Resultado: MODELAR LOS ELEMENTOS EN 3D SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DEL PROYECTO. **Actividad 1962423**: Creacion de personajes. Simulacion de ropa Cloth/Rigging/Skin. Skin Morph - Skin Warp. Procesos de texturizado Ropa - Piel / Software Substance - Zbrush. **Actividad 2026884**: Creacion de Escenarios / Moodboard - Planimetria. Procesos tecnicos: Xref Object, Xref Scene, Physical Camera. Texturizado Materiales Vray: Dirty Map - Triplanar, Mapas de opacidad. Creacion de props: Vegetacion, rocas, agua, terreno. Vray render - Passes de render. **Actividad 2165900:** 3Ds Max Modelado poligonal básico. Edit poly Herramientas / Proyeccion de línea (Edges). Creacion por medio de líneas: Loft, Lathe, Extrude. **Tecnología de Videojuegos** **Fichas 1834858 – 2067067.** Competencia: IMPLEMENTAR EL ARTE Y AUDIO EN EL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL DISEÑO. Resultado de aprendizaje: CREAR EFECTOS VISUALES, ACORDES CON EL DISEÑO DEL VIDEOJUEGO. **Actividad 1834858:** Blender – Unity. Solucion de dudas y procesos tecnicos. Zbrush: Creacion de mapas de normales y procesos de creación de pelo por medio de Hair Cards. Baking High Poly Texturizado Zbrush – Substance. **Actividad 2067067:**	Reporte Sofía Plus horas aplicadas a la formación proyectadas al mes de Noviembre y eventos de formación del mes en curso (Formato Seguimiento formacion contingencia COVID19). Carpeta GOOGLE Drive cuentas CIMI – compratida (Noviembre/Evidencias) https://drive.google.com/drive/folders/1R5PI8CxrSDJDPceGEGtpvX0CauJyhb4I?usp=sharing

		Creacion de escenarios. Documento técnico. Revision y retroalimentacion. **Tecnologia en ADSI** **Ficha 1892182 - 2060245.** Competencia:DISEÑAR EL SISTEMA DE ACUERDO CON LOS REQUISITOS DEL CLIENTE. Resultado de aprendizaje: CONSTRUIR EL PROTOTIPO DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN, A PARTIR DEL ANÁLISIS DELAS CARACTERÍSTICAS FUNCIONALES DEL SISTEMA EN RELACIÓN CON FACILIDAD DEMANEJO, FUNCIONALIDAD Y EXPERIENCIA DEL USUARIO, APOYADO EN SOFTWAREAPLICADO SEGÚN PROTOCOLOS DE DISEÑO. **Actividad 2060245:** Adobe Photoshop. Mascara de capa / mascaras de recorte. Ejercicio de texto - mascaras. Animaicon – elementos de diseño. **Actividad 1892182:** Software/Apps/Web Prototipado de aplicaciones.	
22	Utilizar el LMS Institucional como apoyo a la formación en cualquiera de las estrategias institucionales	Ejecutar formación titulada virtual ficha 2104896 - 2104897 – 2104898 de Produccion Multimedia, sesiones virtuales via territorium.	Evidencias: Sesiones guardadas en el espacio sesiones en línea de la ficha 1881702. Imagen evidencia de la ubicación y link. Carpeta GOOGLE Drive cuentas CIMI – compratida (Noviembre/Evidencias) https://drive.google.com/drive/folders/1R5PI8CxrSDJDPceGEGtpvX0CauJyhb4I?usp=sharing
23	Cumplir con los lineamientos de orientació n del desempeño del instructor en ambientes virtuales de aprendizaje, de acuerdo a lo establecido en el aplicativo compromlSO - Guía Orientación Formación ambientes virtuales de aprendizaje (Aplica para instructores que apoyan formación virtual).	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
24	Participar en las actividades de inducción y reinducción que sean requeridas por el centro de formación	Capacitaciones realizadas en la Plataforma SIC: inducción SST, módulos 1 y 2 y el de protocolo de bioseguridad, vigencia 2020 .	Certificados de capacitación (Noviembre/ capacitaciones -SST) https://drive.google.com/drive/folders/1lVMoNOjnh5zW8e26nTpny1D_xFVNR8X0?usp=sharing
25	Apoyar cuando será requerido por la entidad, los procesos de investigación, desarrollo tecnológico e innovación, cooperación técnica nacional e internacional en los que el Centro participe, dentro y fuera del país.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
26	Realizar técnicamente cuando sea requerido por la Entidad, la identificación, estructuración y definición de las especificaciones técnicas de los bienes y servicios necesarios para el cumplimiento de la misión institucional y apoyar la planeación de los procesos contractuales de la Entidad.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
27	Realizar cuando sea requerido por la Entidad la verificación y evaluación técnica o económica de las propuestas que se reciban dentro de los procesos de contratación de la Entidad.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
28	En aplicación de la Ley 1474 de 2011, realizar cuando sea requerido por la entidad el apoyo a la Supervisión de los contratos que celebre el SENA, de acuerdo con el Manual de Supervisión del SENA vigente.	NO SE REALIZA ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
29	Atender oportunamente los requerimientos que haga el supervisor del contrato y presentar informes mensuales de la ejecución del contrato.	Entrega del informe mensual de ejecución. Horas aplicadas a la formación	GTH_F_062_V06 Registro de Horas Aplicadas a la formación Carpeta GOOGLE Drive cuentas CIMI – compratida (Noviembre/Formatos Adicionales) https://drive.google.com/drive/folders/15c7pGuD-YueCYgj1I74OiErkTLb1br8u?usp=sharing

30	Las demás necesarias para el cabal cumplimiento del objeto contractual.	Pago Seguridad Social, Pension	Carpeta GOOGLE Drive cuentas CIMI – compratida (Noviembre/Formatos Adicionales) https://drive.google.com/drive/folders/15c7pGuD-YueCYgj1I74OiErkTLb1br8u?usp=sharing

A continuación relaciono los desplazamientos que realicé previo a la presentación de este informe. Una vez finalizado cada desplazamiento presenté al ordenador del gasto el informe en el Formato Informe Legalización Desplazamiento Contratista GTH-F-087, en el que se describieron las actividades desarrolladas y los resultados de cada desplazamiento. Cada informe cuenta con el visto bueno del Supervisor.
Se lista a continuación el soporte de la legalización de los desplazamientos realizados, los cuales forman parte integral del presente informe de ejecución contractual.

ITEM	No DE LA ORDEN DE VIAJE	LUGAR DE DESPLAZAMIENTO	FECHAS DE DESPLAZAMIENTOS	
			INICIO	FINALIZACIÓN
1.	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.

Nota 1: *Por cada desplazamiento que haya realizado el contratista, adjuntará el respectivo informe que la soporte. En caso de haber realizado el desplazamiento en fecha posterior a la presentación del informe de ejecución contractual, deberá reportarlo en el siguiente informe de ejecución contractual.*

Para el trámite de la cuenta me permito adjuntar: Documentos enunciados como evidencias del cumplimiento de las obligaciones contractuales y los desplazamientos realizados y el No. de la planilla **7769356672 mes de Octubre**. (Decreto Ley 2106 de 2019 – " *Decreto Ley Antitrámites"*)

Evidencias en (05) folios

Cordialmente,

_____

ANDRES JULIAN CADENA SANCHEZ
Contratista
C.C. No. 75105514 de Bucaramanga.

Recibí a satisfacción:

_____

HECTOR VECINO RUEDA
Supervisor Contrato CO1.PCCNTR.1319743 de 2020
Coordinador Academico

Coordinador	Red	# ficha	Nombre programa de formación	Actividades realizadas	Metodología de trabajo	Herramienta	Evidencia	Aprendices participantes
Fecha	Red a la que pertenece	número de ficha	nombre del programa de formación	Mencione las actividades propuestas para realizar en el día	Describa la metodología de trabajo utilizada	Mencione las herraminetas utilizadas para adelantar la gestión de las actividades realizadas en el día	Mencionarlas evidencias generadas y link donde se pueden verificar (La información de esta columna aplica sólo si se generaron evidencias en este día)	Mencione la cantidad de aprendices que participaron en las actividades propuestas en este día
3-nov	Software - Industrias Creativas	1892182	Tecnologia en ADSI	Programas de prototipado - Just In Mind.	Dialogo acerca de procesos Tecnicos, con la participacion activa de los aprendices. Explicacion tecnica aplicada a los elementos expuesto en la presentacion. Desarrollo de conceptos teoricos, por medio de ejemplos de la web. Vinculacion de conceptos en la enrega a realizar. Sesion de preguntas y dudas.	https://meet.google.com/sjt-qfje-cpy	https://drive.google.com/open?id=0B9uz9VOb-iqwflkwT0tGSEh0bVdaVUtmYlI1ZEF2RUQ1ZUJuRnBHRmx2eGdSNTVSUjlpbDg Codigo Classroom: loyrwjf	14
4-nov	Software - Industrias Creativas	1834858	Tecnologia en Desarrollo de Videojuegos	**Software:** Blender - Zbrush. Mapas de normales.	Presentacion de conceptos tecnicos. Aplicación de procesos tecnicos. Creacion de un flujo de trabajo (Workflow) aplicando procesos practicos paso a paso. Explicacion de como aplicar los conceptos a la actividad a entregar. Sesion dudas y preguntas.	https://meet.google.com/uis-bddv-byx	https://drive.google.com/drive/folders/0B9uz9VOb-iqwfjZKSVdPNUxDRUZaRll3cWdZM0dmeVdVckZld2wxNWFkaEg4YTBTYVBRQU0?usp=sharing Codigo Classroom: qpuy7ek	9
4-nov	Software - Industrias Creativas	2026884	Tecnologia en Animacion 3D	**Software:** 3Ds Max Xref Object - Xref Scene. Physical Camera. Planimetris - Mood Board.	Presentacion de conceptos tecnicos. Aplicación de procesos tecnicos. Creacion de un flujo de trabajo (Workflow) aplicando procesos practicos paso a paso. Explicacion de como aplicar los conceptos a la actividad a entregar. Sesion dudas y preguntas.	https://meet.google.com/bou-wxvk-cqp	https://drive.google.com/drive/folders/0B9uz9VOb-iqwflc3SVFoRXB2cEJlRlpreY2JDV3VDZEIrTmI0NUtPaFJCNzVzd2o0SHJrbG8?usp=sharing Codigo Classroom: hp3tzsi	17
5-nov	Software - Industrias Creativas	2060245	Tecnologia en ADSI	**Software:** Photoshop. Mascara de capa / mascaras de recorte. Ejercicio de texto - mascaras.	Dialogo acerca de los aciertos y errores en los trabajos entregados. Desarrollo de forma practica de como solucionar los errores del trabajo. Presentacion de conceptos teoricos por medio de ejemplos de la web. Espacio activo de solucion de dudas.	https://meet.google.com/owj-fbgi-zon	https://drive.google.com/open?id=0B9uz9VOb-iqwflkwT0tGSEh0bVdaVUtmYlI1ZEF2RUQ1ZUJuRnBHRmx2eGdSNTVSUjlpbDg Codigo Classroom: b5gk6yk	13
7-nov	Software - Industrias Creativas	2067067	Tecnologia en Desarrollo de Videojuegos	Documento tecnico - Ejercicio Creacion de escenarios.	Presentacion de conceptos tecnicos. Aplicación de procesos tecnicos. Creacion de un flujo de trabajo (Workflow) aplicando procesos practicos paso a paso. Explicacion de como aplicar los conceptos a la actividad a entregar. Sesion dudas y preguntas.	https://meet.google.com/fea-gzxf-dnu	https://drive.google.com/open?id=1J6tKRIbZWuVx1nS0lFYErSs4i-iDg_IQ	23
9-nov	Software - Industrias Creativas	1962423	Tecnologia en Animacion 3D	**Software:** 3Ds Max. Ropa - Cloth / Simulacion - Rig	Presentacion de conceptos tecnicos. Aplicación de procesos tecnicos. Flujo de trabajo en 3Ds Max. Conceptos practicos aplicados paso a paso. Explicacion de como aplicar los conceptos a la actividad a entregar. Sesion dudas y preguntas.	https://meet.google.com/utg-iaxh-rhc	https://drive.google.com/drive/folders/0B9uz9VOb-iqwfjdZaE5YNWlQLUpVWm9Cd016aHNGZ3N1amZ5QTBuNUZKSDhJU2V5RVFzTkE?usp=sharing Codigo Classroom: qka2gnp	8
10-nov	Software - Industrias Creativas	1892182	Tecnologia en ADSI	Elementos de diseño - Entrega prototipo	Dialogo acerca de procesos Tecnicos, con la participacion activa de los aprendices. Explicacion tecnica aplicada a los elementos expuesto en la presentacion. Desarrollo de conceptos teoricos, por medio de ejemplos de la web. Vinculacion de conceptos en la enrega a realizar. Sesion de preguntas y dudas.	https://meet.google.com/sjt-qfje-cpy	https://drive.google.com/open?id=0B9uz9VOb-iqwflkwT0tGSEh0bVdaVUtmYlI1ZEF2RUQ1ZUJuRnBHRmx2eGdSNTVSUjlpbDg Codigo Classroom: loyrwjf	14
11-nov	Software - Industrias Creativas	1834858	Tecnologia en Desarrollo de Videojuegos	**Software:** Blender - Zbrush. Texturizado - Normal. Backing - Mascaras de cavidad.	Presentacion de conceptos tecnicos. Aplicación de procesos tecnicos. Creacion de un flujo de trabajo (Workflow) aplicando procesos practicos paso a paso. Explicacion de como aplicar los conceptos a la actividad a entregar. Sesion dudas y preguntas.	https://meet.google.com/uis-bddv-byx	https://drive.google.com/drive/folders/0B9uz9VOb-iqwfjZKSVdPNUxDRUZaRll3cWdZM0dmeVdVckZld2wxNWFkaEg4YTBTYVBRQU0?usp=sharing Codigo Classroom: qpuy7ek	9

11-nov	Software - Industrias Creativas	2026884	Tecnologia en Animacion 3D	**Software:** 3Ds Max. Vray Material. Dirty map - Triplanar.	Presentacion de conceptos tecnicos. Aplicación de procesos tecnicos. Creacion de un flujo de trabajo (Workflow) aplicando procesos practicos paso a paso. Explicacion de como aplicar los conceptos a la actividad a entregar. Sesion dudas y preguntas.	https://meet.google.com/bou-wxvk-cqp	https://drive.google.com/drive/folders/0B9uz9VOb-iqwflc3SVFoRXB2cEJlRlprY2JDV3VDZElrTmI0NUtPaFJCNzVzd2o0SHJrbG8?usp=sharing Codigo Classroom: hp3tzsi	17
11-nov	Software - Industrias Creativas	2165900	Tecnologia en Animacion 3D	**Software:** 3Ds Max. Presentacion Guia de Aprendizaje. Modelado poligonal.	Presentacion de conceptos tecnicos. Aplicación de procesos tecnicos. Flujo de trabajo en 3Ds Max. Conceptos practicos aplicados paso a paso. Explicacion de como aplicar los conceptos a la actividad a entregar. Sesion dudas y preguntas.	https://meet.google.com/utg-iaxh-rhc	https://drive.google.com/drive/folders/0B9uz9VOb-iqwfjdZaE5YNWlQLUpVWm9Cd016aHNGZ3N1amZ5QTBuNUZKSDhJU2V5RVFzTkE?usp=sharing Codigo Classroom: qka2gnp	8
12-nov	Software - Industrias Creativas	2060245	Tecnologia en ADSI	**Software:** Photoshop. Mascara de capa / mascaras de recorte. Ejercicio de texto - mascaras.	Dialogo acerca de los aciertos y errores en los trabajos entregados. Desarrollo de forma practica de como solucionar los errores del trabajo. Presentacion de conceptos teoricos por medio de ejemplos de la web. Espacio activo de solucion de dudas.	https://meet.google.com/owj-fbgi-zon	https://drive.google.com/open?id=0B9uz9VOb-iqwflkwT0tGSEh0bVdaVUtmYlI1ZEF2RUQ1ZUJuRnBHRmx2eGdSNTVSUjlpbDg Codigo Classroom: b5gk6yk	13
14-nov	Software - Industrias Creativas	2067067	Tecnologia en Desarrollo de Videojuegos	**Software:** Blender. Mapas de opacidad (Vegetacion). Displacement terreno.	Presentacion de conceptos tecnicos. Aplicación de procesos tecnicos. Creacion de un flujo de trabajo (Workflow) aplicando procesos practicos paso a paso. Explicacion de como aplicar los conceptos a la actividad a entregar. Sesion dudas y preguntas.	https://meet.google.com/fea-gzxf-dnu	https://drive.google.com/open?id=1J6tKRIbZWuVx1nS0lFYErSs4i-iDg_IQ	23
17-nov	Software - Industrias Creativas	1892182	Tecnologia en ADSI	Asesoria de trabajo proyecto.	Dialogo acerca de procesos Tecnicos, con la participacion activa de los aprendices. Explicacion tecnica aplicada a los elementos expuesto en la presentacion. Desarrollo de conceptos teoricos, por medio de ejemplos de la web. Vinculacion de conceptos en la enrega a realizar. Sesion de preguntas y dudas.	https://meet.google.com/sjt-qfje-cpy	https://drive.google.com/open?id=0B9uz9VOb-iqwflkwT0tGSEh0bVdaVUtmYlI1ZEF2RUQ1ZUJuRnBHRmx2eGdSNTVSUjlpbDg Codigo Classroom: loyrwjf	14
18-nov	Software - Industrias Creativas	1834858	Tecnologia en Desarrollo de Videojuegos	**Software:** Unity - Blender. Exportacion de objeto. Shader Graph - Toon Shader.	Presentacion de conceptos tecnicos. Aplicación de procesos tecnicos. Creacion de un flujo de trabajo (Workflow) aplicando procesos practicos paso a paso. Explicacion de como aplicar los conceptos a la actividad a entregar. Sesion dudas y preguntas.	https://meet.google.com/uis-bddv-byx	https://drive.google.com/drive/folders/0B9uz9VOb-iqwfjZKSVdPNUxDRUZaRlI3cWdZM0dmeVdVckZId2wxNWFkaEg4YTBTYVBRQU0?usp=sharing Codigo Classroom: qpuy7ek	9
18-nov	Software - Industrias Creativas	2026884	Tecnologia en Animacion 3D	**Software:** 3Ds Max. Mapas de opacidad (Vegetacion). Terreno - rocas - agua.	Presentacion de conceptos tecnicos. Aplicación de procesos tecnicos. Creacion de un flujo de trabajo (Workflow) aplicando procesos practicos paso a paso. Explicacion de como aplicar los conceptos a la actividad a entregar. Sesion dudas y preguntas.	https://meet.google.com/bou-wxvk-cqp	https://drive.google.com/drive/folders/0B9uz9VOb-iqwflc3SVFoRXB2cEJlRlprY2JDV3VDZElrTmI0NUtPaFJCNzVzd2o0SHJrbG8?usp=sharing Codigo Classroom: hp3tzsi	17
18-nov	Software - Industrias Creativas	2165900	Tecnologia en Animacion 3D	**Software:** 3Ds Max. Creacion de lineas. Loft - Lathe.	Presentacion de conceptos tecnicos. Aplicación de procesos tecnicos. Flujo de trabajo en 3Ds Max. Conceptos practicos aplicados paso a paso. Explicacion de como aplicar los conceptos a la actividad a entregar. Sesion dudas y preguntas.	https://meet.google.com/utg-iaxh-rhc	https://drive.google.com/drive/folders/0B9uz9VOb-iqwfjdZaE5YNWlQLUpVWm9Cd016aHNGZ3N1amZ5QTBuNUZKSDhJU2V5RVFzTkE?usp=sharing Codigo Classroom: qka2gnp	8
19-nov	Software - Industrias Creativas	2060245	Tecnologia en ADSI	**Software:** Photoshop. Animacion illustrator.	Dialogo acerca de los aciertos y errores en los trabajos entregados. Desarrollo de forma practica de como solucionar los errores del trabajo. Presentacion de conceptos teoricos por medio de ejemplos de la web. Espacio activo de solucion de dudas.	https://meet.google.com/owj-fbgi-zon	https://drive.google.com/open?id=0B9uz9VOb-iqwflkwT0tGSEh0bVdaVUtmYlI1ZEF2RUQ1ZUJuRnBHRmx2eGdSNTVSUjlpbDg Codigo Classroom: b5gk6yk	13
21-nov	Software - Industrias Creativas	2067067	Tecnologia en Desarrollo de Videojuegos	Revision entregas creacion de escenarios.	Presentacion de conceptos tecnicos. Aplicación de procesos tecnicos. Creacion de un flujo de trabajo (Workflow) aplicando procesos practicos paso a paso. Explicacion de como aplicar los conceptos a la actividad a entregar. Sesion dudas y preguntas.	https://meet.google.com/fea-gzxf-dnu	https://drive.google.com/open?id=1J6tKRIbZWuVx1nS0lFYErSs4i-iDg_IQ	23
23-nov	Software - Industrias Creativas	1962423	Tecnologia en Animacion 3D	Procesos texturizado ropa. **Software:** 3Ds Max - Substance - Photoshop	Presentacion de conceptos tecnicos. Aplicación de procesos tecnicos. Flujo de trabajo en 3Ds Max. Conceptos practicos aplicados paso a paso. Explicacion de como aplicar los conceptos a la actividad a entregar. Sesion dudas y preguntas.	https://meet.google.com/utg-iaxh-rhc	https://drive.google.com/drive/folders/0B9uz9VOb-iqwfjdZaE5YNWlQLUpVWm9Cd016aHNGZ3N1amZ5QTBuNUZKSDhJU2V5RVFzTkE?usp=sharing Codigo Classroom: qka2gnp	8

24-nov	Software - Industrias Creativas	1892182	Tecnologia en ADSI	Asesoria de trabajo proyecto.	Dialogo acerca de procesos Tecnicos, con la participacion activa de los aprendices. Explicacion tecnica aplicada a los elementos expuesto en la presentacion. Desarrollo de conceptos teoricos, por medio de ejemplos de la web. Vinculacion de conceptos en la enrega a realizar. Sesion de preguntas y dudas.	https://meet.google.com/sjt-qfje-cpy	https://drive.google.com/open?id=0B9uz9VOb-iqwflkwT0tGSEh0bVdaVUtmYlI1ZEF2RUQ1ZUJuRnBHRmx2eGdSNTVSUjlpbDg Codigo Classroom: loyrwjf	14
25-nov	Software - Industrias Creativas	1834858	Tecnologia en Desarrollo de Videojuegos	**Software:** Unity - Blender. Exportacion de objeto. Shader Graph - Toon Shader.	Presentacion de conceptos tecnicos. Aplicación de procesos tecnicos. Creacion de un flujo de trabajo (Workflow) aplicando procesos practicos paso a paso. Explicacion de como aplicar los conceptos a la actividad a entregar. Sesion dudas y preguntas.	https://meet.google.com/uis-bddv-byx	https://drive.google.com/drive/folders/0B9uz9VOb-iqwfjZKSVdPNUxDRUZaRlI3cWdZM0dmeVdVckZId2wxNWFkaEg4YTBTYVBRQU0?usp=sharing Codigo Classroom: qpuy7ek	9
25-nov	Software - Industrias Creativas	2026884	Tecnologia en Animacion 3D	**Software:** 3Ds Max. Montaje escenario. Iluminacion - Passes de render.	Presentacion de conceptos tecnicos. Aplicación de procesos tecnicos. Creacion de un flujo de trabajo (Workflow) aplicando procesos practicos paso a paso. Explicacion de como aplicar los conceptos a la actividad a entregar. Sesion dudas y preguntas.	https://meet.google.com/bou-wxvk-cqp	https://drive.google.com/drive/folders/0B9uz9VOb-iqwflc3SVFoRXB2cEJlRlprY2JDV3VDZElrTmlONUtPaFJCNzVzd2o0SHJrbG8?usp=sharing Codigo Classroom: hp3tzsi	17
25-nov	Software - Industrias Creativas	2165900	Tecnologia en Animacion 3D	**Software:** 3Ds Max. Modelado modificador - simetrias.	Presentacion de conceptos tecnicos. Aplicación de procesos tecnicos. Flujo de trabajo en 3Ds Max. Conceptos practicos aplicados paso a paso. Explicacion de como aplicar los conceptos a la actividad a entregar. Sesion dudas y preguntas.	https://meet.google.com/utg-iaxh-rhc	https://drive.google.com/drive/folders/0B9uz9VOb-iqwfjdZaE5YNWlQLUpVWm9Cd016aHNGZ3N1amZ5QTBuNUZKSDhJU2V5RVFzTkE?usp=sharing Codigo Classroom: qka2gnp	8
26-nov	Software - Industrias Creativas	2060245	Tecnologia en ADSI	**Software:** Photoshop. Elementos diseño.	Dialogo acerca de los aciertos y errores en los trabajos entregados. Desarrollo de forma practica de como solucionar los errores del trabajo. Presentacion de conceptos teoricos por medio de ejemplos de la web. Espacio activo de solucion de dudas.	https://meet.google.com/owj-fbgi-zon	https://drive.google.com/open?id=0B9uz9VOb-iqwflkwT0tGSEh0bVdaVUtmYlI1ZEF2RUQ1ZUJuRnBHRmx2eGdSNTVSUjlpbDg Codigo Classroom: b5gk6yk	13
28-nov	Software - Industrias Creativas	2067067	Tecnologia en Desarrollo de Videojuegos	**Software:** Blender. Proceso de modelado Modular.	Presentacion de conceptos tecnicos. Aplicación de procesos tecnicos. Creacion de un flujo de trabajo (Workflow) aplicando procesos practicos paso a paso. Explicacion de como aplicar los conceptos a la actividad a entregar. Sesion dudas y preguntas.	https://meet.google.com/fea-gzxf-dnu	https://drive.google.com/open?id=1J6tKRIbZWuVx1nS0lFYErSs4i-iDg_IQ	23
30-nov	Software - Industrias Creativas	1962423	Tecnologia en Animacion 3D	Procesos texturizado piel - Material SSS (Scaterring piel) **Software:** 3Ds Max - Zbrush - Substance	Presentacion de conceptos tecnicos. Aplicación de procesos tecnicos. Flujo de trabajo en 3Ds Max. Conceptos practicos aplicados paso a paso. Explicacion de como aplicar los conceptos a la actividad a entregar. Sesion dudas y preguntas.	https://meet.google.com/utg-iaxh-rhc	https://drive.google.com/drive/folders/0B9uz9VOb-iqwfjdZaE5YNWlQLUpVWm9Cd016aHNGZ3N1amZ5QTBuNUZKSDhJU2V5RVFzTkE?usp=sharing Codigo Classroom: qka2gnp	8

TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: ANDRES JULIAN CADENA SANCHEZ

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO INDUSTRIAL DE MANTENIMIENTO INTEGRAL

FECHA INICIAL: 01/11/2020 00:00:00

FECHA FINAL: 30/11/2020 23:59:59

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

FICHA DE APRENDIZAJE: 1881702 - PRODUCCION DE MULTIMEDIA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD

MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN

VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO CONSTANCIA EN UN ACTA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ENTREGAR LA APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA EVALUAR LA SATISFACCIÓN DEL CLIENTE.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	REALIZAR NEGOCIACIÓN CON LOS PROVEEDORES Y CLIENTES, SEGÚN LOS OBJETIVOS Y ESTRATEGIAS ESTABLECIDAS POR LA ORGANIZACIÓN.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	9,90

FICHA DE APRENDIZAJE: 2104896 - PRODUCCION DE MULTIMEDIA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD

MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN

VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO CONSTANCIA EN UN ACTA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ENTREGAR LA APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA EVALUAR LA SATISFACCIÓN DEL CLIENTE.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	REALIZAR NEGOCIACIÓN CON LOS PROVEEDORES Y CLIENTES, SEGÚN LOS OBJETIVOS Y ESTRATEGIAS ESTABLECIDAS POR LA ORGANIZACIÓN.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 10,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 1834858 - DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DEPURAR EL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON LAS PRUEBAS REALIZADAS.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DESARROLLAR LA LÓGICA Y MECÁNICA DEL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL DISEÑO ESTABLECIDO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DISEÑAR EL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL CONCEPTO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ELABORAR EL DOCUMENTO DE DISEÑO DEL VIDEOJUEGO, DE ACUERDO CON EL ALCANCE DEL VIDEOJUEGO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: IMPLEMENTAR EL ARTE Y AUDIO EN EL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL DISEÑO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CREAR EFECTOS VISUALES, ACORDES CON EL DISEÑO DEL VIDEOJUEGO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 18,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2104897 - PRODUCCION DE MULTIMEDIA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD

MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN

VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO CONSTANCIA EN UN ACTA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ENTREGAR LA APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA EVALUAR LA SATISFACCIÓN DEL CLIENTE.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	REALIZAR NEGOCIACIÓN CON LOS PROVEEDORES Y CLIENTES, SEGÚN LOS OBJETIVOS Y ESTRATEGIAS ESTABLECIDAS POR LA ORGANIZACIÓN.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	10,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2067067 - DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DEPURAR EL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON LAS PRUEBAS REALIZADAS.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR LA LÓGICA Y MECÁNICA DEL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL DISEÑO ESTABLECIDO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DISEÑAR EL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL CONCEPTO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ELABORAR EL DOCUMENTO DE DISEÑO DEL VIDEOJUEGO, DE ACUERDO CON EL ALCANCE DEL VIDEOJUEGO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	IMPLEMENTAR EL ARTE Y AUDIO EN EL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL DISEÑO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CREAR EFECTOS VISUALES, ACORDES CON EL DISEÑO DEL VIDEOJUEGO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	20,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2165900 - ANIMACION 3D.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Animar elementos de la escena según técnicas y especificaciones del proyecto

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ANIMAR LOS ELEMENTOS 3D EN LA ESCENA DE ACUERDO CON EN EL STORYBOARD.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.
• 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 el storyboard según el guión literario y el guión técnico
• 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:	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:	Pos producir la animación de acuerdo con las especificaciones del proyecto y procedimientos técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Producir los componentes de la animación de acuerdo con técnicas de modelado y diseño
• 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 : 9,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2060245 - ANALISIS Y DESARROLLO DE SISTEMAS DE INFORMACION

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ANALIZAR LOS REQUISITOS DEL CLIENTE PARA CONSTRUIR EL SISTEMA DE INFORMACION.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICAR BUENAS PRÁCTICAS DE CALIDAD EN EL PROCESO DE DESARROLLO DE SOFTWARE, DE ACUERDO CON EL REFERENTE ADOPTADO EN LA EMPRESA.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	CONSTRUIR EL SISTEMA QUE CUMPLA CON LOS REQUISITOS DE LA SOLUCIÓN INFORMÁTICA.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DISEÑAR EL SISTEMA DE ACUERDO CON LOS REQUISITOS DEL CLIENTE.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR POLÍTICAS Y MECANISMOS DE CONTROL EN EL DISEÑO DEL SISTEMA DEINFORMACIÓN, MEDIANTE EL ANÁLISIS DE LA VULNERABILIDAD DE LA INFORMACIÓN,SIGUIENDO LOS PARÁMETROS ESTABLECIDOS POR LA ORGANIZACIÓN.

CONSTRUIR EL PROTOTIPO DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN, A PARTIR DEL ANÁLISIS DELAS CARACTERÍSTICAS FUNCIONALES DEL SISTEMA EN RELACIÓN CON FACILIDAD DEMANEJO, FUNCIONALIDAD Y EXPERIENCIA DEL USUARIO, APOYADO EN SOFTWAREAPLICADO SEGÚN PROTOCOLOS DE DISEÑO.

DISEÑAR LA ARQUITECTURA DEL SOFTWARE, MEDIANTE LA INTERPRETACIÓN DE LASCLASES, OBJETOS Y MECANISMOS DE COLABORACIÓN, UTILIZANDO HERRAMIENTASTECNOLÓGICAS DE DISEÑO, DE ACUERDO CON LAS TENDENCIAS DE LASTECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN.

DISEÑAR LA ARQUITECTURA TECNOLÓGICA DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN, MEDIANTEEL RECONOCIMIENTO DE HARDWARE Y SOFTWARE, DE ACUERDO CON LA TECNOLOGÍADISPONIBLE EN EL MERCADO, EL INFORME DE ANÁLISIS LEVANTADO Y EL DIAGRAMADE DISTRIBUCIÓN

DISEÑAR LA ESTRUCTURA DE DATOS, A PARTIR DEL MODELO CONCEPTUALDETERMINADO EN EL ANÁLISIS DEL SISTEMA, UTILIZANDO HERRAMIENTASTECNOLÓGICAS DE BASES DE DATOS, SEGÚN LAS NORMAS Y ESTÁNDARESESTABLECIDOS

ELABORAR EL INFORME DE DISEÑO DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN, DE ACUERDOCON LA SELECCIÓN DE LAS HERRAMIENTAS, TANTO DE SOFTWARE COMO DEHARDWARE, REQUERIDAS PARA LA SOLUCIÓN INFORMÁTICA.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ESPECIFICAR LOS REQUISITOS NECESARIOS PARA DESARROLLAR EL SISTEMA DE INFORMACION DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	IMPLANTAR LA SOLUCIÓN QUE CUMPLA CON LOS REQUISITOS PARA SU OPERACIÓN.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PARTICIPAR EN EL PROCESO DE NEGOCIACIÓN DE TECNOLOGÍA INFORMÁTICA PARA PERMITIR LA IMPLEMENTACIÓN DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	23,90

FICHA DE APRENDIZAJE:	1892182 - ANALISIS Y DESARROLLO DE SISTEMAS DE INFORMACION

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ANALIZAR LOS REQUISITOS DEL CLIENTE PARA CONSTRUIR EL SISTEMA DE INFORMACION.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICAR BUENAS PRÁCTICAS DE CALIDAD EN EL PROCESO DE DESARROLLO DE SOFTWARE, DE ACUERDO CON EL REFERENTE ADOPTADO EN LA EMPRESA.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	CONSTRUIR EL SISTEMA QUE CUMPLA CON LOS REQUISITOS DE LA SOLUCIÓN INFORMÁTICA.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DISEÑAR EL SISTEMA DE ACUERDO CON LOS REQUISITOS DEL CLIENTE.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR POLÍTICAS Y MECANISMOS DE CONTROL EN EL DISEÑO DEL SISTEMA DEINFORMACIÓN, MEDIANTE EL ANÁLISIS DE LA VULNERABILIDAD DE LA INFORMACIÓN,SIGUIENDO LOS PARÁMETROS ESTABLECIDOS POR LA ORGANIZACIÓN.

CONSTRUIR EL PROTOTIPO DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN, A PARTIR DEL ANÁLISIS DELAS CARACTERÍSTICAS FUNCIONALES DEL SISTEMA EN RELACIÓN CON FACILIDAD DEMANEJO, FUNCIONALIDAD Y EXPERIENCIA DEL USUARIO, APOYADO EN SOFTWAREAPLICADO SEGÚN PROTOCOLOS DE DISEÑO.

DISEÑAR LA ARQUITECTURA DEL SOFTWARE, MEDIANTE LA INTERPRETACIÓN DE LASCLASES, OBJETOS Y MECANISMOS DE COLABORACIÓN, UTILIZANDO HERRAMIENTASTECNOLÓGICAS DE DISEÑO, DE ACUERDO CON LAS TENDENCIAS DE LASTECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN.

DISEÑAR LA ARQUITECTURA TECNOLÓGICA DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN, MEDIANTEEL RECONOCIMIENTO DE HARDWARE Y SOFTWARE, DE ACUERDO CON LA TECNOLOGÍADISPONIBLE EN EL MERCADO, EL INFORME DE ANÁLISIS LEVANTADO Y EL DIAGRAMADE DISTRIBUCIÓN

DISEÑAR LA ESTRUCTURA DE DATOS, A PARTIR DEL MODELO CONCEPTUALDETERMINADO EN EL ANÁLISIS DEL SISTEMA, UTILIZANDO HERRAMIENTASTECNOLÓGICAS DE BASES DE DATOS, SEGÚN LAS NORMAS Y ESTÁNDARESESTABLECIDOS

ELABORAR EL INFORME DE DISEÑO DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN, DE ACUERDOCON LA SELECCIÓN DE LAS HERRAMIENTAS, TANTO DE SOFTWARE COMO DEHARDWARE, REQUERIDAS PARA LA SOLUCIÓN INFORMÁTICA.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ESPECIFICAR LOS REQUISITOS NECESARIOS PARA DESARROLLAR EL SISTEMA DE INFORMACION DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	IMPLANTAR LA SOLUCIÓN QUE CUMPLA CON LOS REQUISITOS PARA SU OPERACIÓN.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PARTICIPAR EN EL PROCESO DE NEGOCIACIÓN DE TECNOLOGÍA INFORMÁTICA PARA PERMITIR LA IMPLEMENTACIÓN DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 12,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2104898 - PRODUCCION DE MULTIMEDIA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD

MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN

VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO CONSTANCIA EN UN ACTA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ENTREGAR LA APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA EVALUAR LA SATISFACCIÓN DEL CLIENTE.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	REALIZAR NEGOCIACIÓN CON LOS PROVEEDORES Y CLIENTES, SEGÚN LOS OBJETIVOS Y ESTRATEGIAS ESTABLECIDAS POR LA ORGANIZACIÓN.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	10,00

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS:	122,80

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: ANDRES JULIAN CADENA SANCHEZ

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO INDUSTRIAL DE MANTENIMIENTO INTEGRAL

INFORME DE EJECUCIÓN PLAN ACADÉMICO DE CONTINEGENCIA

1. **GRUPOS ATENDIDOS ENTRE EL 01 Y EL 30 DE NOVIEMBRE DE 2020**
   Fichas 1962423 – 2026884 – 2165900 Tecnología en Animación 3D
   Fichas 1750378 - 2067067 Tecnología en Desarrollo de Videojuegos
   Fichas 1892182 - 2060245 Tecnología en ADSI
   Fichas 2104896 - 2104897 - 2104898 Tecnología Virtual Producción de Multimedia

2. **ANÁLISIS DE MI ACCIÓN PEDAGÓGICA**
   En términos generales

¿Qué hice?	¿Qué resultados alcancé?	¿Qué dificultades se presentaron?
PLANIFICACION DE ACTIVIDADES: Realización de planificación teniendo en cuenta que temas, como podrían ser abordados y de qué manera podría dar facilidades a los aprendices. Buscar la implementación de software alternativo que pueda ser usado de manera facil.	Se realizaron los formatos necesarios consignados en el link de drive adjunto en la siguiente pregunta.	Muchos aprendices no cuentan con los equipos ni la conectividad necesaria.
SESIONES EN LINEA: Se presenta el trabajo a realizar, mostrando en que plataformas se puede realizar la entrega, al igual sesiones para responder dudas y preguntas de índole general o técnico.	Se evidencio el trabajo y la voluntad de los aprendices por participar en las sesiones. Ofreciendo en los talleres la opción de trabajar directamente en el software o con un trabajo manual.	No todos los aprendices tienen buena conexión o un equipo en que visualizar la clase.
VIDEOTUTORIALES: Realización de video de procesos explicando el paso a paso del uso de las herramientas, explicando cómo proceder ante ejercicios propuesto.	Muchos aprendices que no tienen acceso a un pc cuando necesiten tuvieron la posibilidad de descargar el material y poder trabajo paso a paso.	Aprendices que no tiene una conexión estable.
MATERIAL DE AYUDA: Creación de PDF, procesos técnicos, paso a paso y ejercicio para ser	Es mas cercano a muchos aprendices, se siente mas libres al tener algo en que	No todos los temas son susceptibles de ser realizado o explicado por medio de un trabajo manual,

realizados sin la necesidad de un equipo.	soportar el conocimiento por medio de la lectura.	siempre en algún punto se va a necesitar la herramienta.
SEGUIMIENTO VIA WHATSAPP: Para generar una mejor comunicación los aprendices han estado en constante contacto con el instructor ya sea por grupo creado de la ficha o personalmente.	Se soluciona las dudas necesarias, ya sea adjuntado imágenes explicando los proceso o videos pequeño evidenciando la solución.	El problema persistente es la mala conectividad y el hecho de que algunos aprendices no cuenta con un móvil de ultima gama.
PLATAFORMAS VIRTUALES: Todos los grupos cuenta con un grupo en Classrom que ayudado con WhatsApp ayuda a la coordinación de la actividades y procesos de formación.	La plataforma ofrece la posibilidad de retroalimentación de los diferentes procesos y estructurar mejor la realización de los contenidos.	Algunos estudiantes tienes problemas con el correo misena, así que se opto adicionalmente de subir los productos al drive o utilizar el correo directo.

3. **TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN UTILIZADAS**

Territorium Sena: Plataforma AVA usada por el Sena. Para aprovechar la posibilidad de trabajo sin gastas datos, las sesiones se están subiendo en la plataforma para mayor comodidad de los aprendices.

Google Classroom: Se usa en conjunto con territorium para ofrecer a los aprendices mayores opciones para acceder a las clases y talleres.

MEET: Plataforma para realizar sesiones online sin el limitante del tiempo, las sesiones quedan guardadas directamente en la carpeta del drive.

GoogleDRIVE: Gestor para compartir archivos de la plataforma Google.

4. **EVIDENCIAS DE TRABAJO**

https://drive.google.com/drive/folders/1LsX6PifcYh-CIvlL4UiAeezpQMLRZqPR?usp=sharing

5. **REFLEXIONES Y COMPROMISOS**

Con el paso de los meses la deserción ha seguido subiendo debido a toda la problemática social que seguramente viven los aprendices y sin importar lo que se haga para motivarlos la actitud se mantiene baja, viendo que deberían estar pendiente a otras cosas como lo es el ayudar a su familia a sobrellevar estos momentos tan difíciles. Se ha ofrecido varias opciones en cuanto a software para desarrollar el objetivo de los ejercicios, ya sea revisando programa licenciado y libre, paginas para trabajar en software online o aplicativos para celular que cumplan con las funciones necesarias para el desarrollo de las actividades. También en algunos grupos se ha implementa la opción de partir la clase en dos momentos donde se

revisen elementos más teórico-prácticos y otro donde se revisen procesos paso a paso a modo de tutorial. Adicional se esta implementando mas el uso de la plataforma territorium como una forma de solventar el problema de conexión que tienes algunos ya que la plataforma se puede usar sin la necesidad de tener datos móviles y para llevar un mayor control en el proceso de los aprendices. Se han realizado planes de mejoramientos y procesos académicos para depurar ciertas fichas, ofrecer una nueva oportunidad a algunos aprendices y para buscar comprometerlos un poco más con la formación. Con los pocos estudiantes que siguen trabajando en los diferentes talleres y actividades prácticas, se busca siempre motivarlos enunciando siempre las cosas buenas de sus trabajos y ofreciendo variedad en los procesos a realizar.