PROCESO					
EVIDENCIAS CONTRACTUALES					
NOMBRE DEL FORMATO					
PLANTILLA DOCUMENTOS Y FORMATOS EN WORD SISTEMA INTEGRADO DE GESTIÓN Y AUTOCONTROL					
CLASIFICACIÓN DE LA INFORMACIÓN					
Pública	X	Pública Clasificada		Pública Reservada	

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:
EVIDENCIA 1.1

1	Participar en la planeación de los procesos formativos de acuerdo con los lineamientos institucionales, para las áreas relacionadas con su perfil, correspondiente a la "Convocatoria de la APE para la conformación del Banco de Instructores del SENA 2025".	Planeación de la formación para las fichas 3070475 AD 3335704 DMG 3335705 DMG 3186011 DMG 3118331 A3D 3070414 A3D 2977309 A3D

ASIGNACIÓN HORARIA:

FICHA:	NIVEL:	PROGRAMA DE FORMACIÓN:			CÓDIGO:	VERSIÓN:
3335705	Tecnólogo	Tecnólogo en Desarrollo de Medios Gráficos Visuales			522309	1
AMBIENTE:		GESTOR DE PROYECTO:			INICIO FICHA:	FIN FICHA:
Virtual		Manuel Arias López			29/09/2025	27/12/2027
CÓDIGO PROYECTO:		PROYECTO FORMATIVO:				
522309		Generar diagnóstico de los requerimientos del cliente a partir de la investigación realizada.				
HORA		LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES
22:00:00	23:00:00	FERNEY VARGAS JARAMILLO	FERNEY VARGAS JARAMILLO	FERNEY VARGAS JARAMILLO	FERNEY VARGAS JARAMILLO	FERNEY VARGAS JARAMILLO
23:00:00	0:00:00					
0:00:00	1:00:00	ALEJANDRA MAYA MORENO	ALEJANDRA MAYA MORENO	ALEJANDRA MAYA MORENO	ALEJANDRA MAYA MORENO	ALEJANDRA MAYA MORENO
1:00:00	2:00:00					
3:00:00	4:00:00	MANUEL ARIAS LÓPEZ	MANUEL ARIAS LÓPEZ	MANUEL ARIAS LÓPEZ	MANUEL ARIAS LÓPEZ	MANUEL ARIAS LÓPEZ
4:00:00	5:00:00					
5:00:00	6:00:00	RUBEN DARIO GUTIERREZ	RUBEN DARIO GUTIERREZ	RUBEN DARIO GUTIERREZ	RUBEN DARIO GUTIERREZ	RUBEN DARIO GUTIERREZ
8:00:00	9:00:00	LUISA FERNANDA GIRALDO	LUISA FERNANDA GIRALDO	LUISA FERNANDA GIRALDO	LUISA FERNANDA GIRALDO	LUISA FERNANDA GIRALDO
9:00:00	10:00:00	IDALY PÉREZ	IDALY PÉREZ	IDALY PÉREZ	IDALY PÉREZ	IDALY PÉREZ

FICHA:	NIVEL:	PROGRAMA DE FORMACIÓN:			CÓDIGO:	VERSIÓN:
3335704	Tecnólogo	Tecnólogo en Desarrollo de Medios Gráficos Visuales			522309	1
AMBIENTE:		**GESTOR DE PROYECTO:**			**INICIO FICHA:**	**FIN FICHA:**
Virtual		Manuel Arias López			29/09/2025	27/12/2027
CÓDIGO PROYECTO:		**PROYECTO FORMATIVO:**				
522309		Generar diagnóstico de los requerimientos del cliente a partir de la investigación realizada.				
HORA		LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES
22:00:00	23:00:00	MANUEL ARIAS LÓPEZ	MANUEL ARIAS LÓPEZ	MANUEL ARIAS LÓPEZ	MANUEL ARIAS LÓPEZ	MANUEL ARIAS LÓPEZ
23:00:00	0:00:00					
0:00:00	1:00:00	FERNEY VARGAS JARAMILLO	FERNEY VARGAS JARAMILLO	FERNEY VARGAS JARAMILLO	FERNEY VARGAS JARAMILLO	FERNEY VARGAS JARAMILLO
1:00:00	2:00:00					
2:00:00	3:00:00	LUISA FERNANDA GIRALDO	LUISA FERNANDA GIRALDO	LUISA FERNANDA GIRALDO	LUISA FERNANDA GIRALDO	LUISA FERNANDA GIRALDO
3:00:00	4:00:00	IDALY PÉREZ	IDALY PÉREZ	IDALY PÉREZ	IDALY PÉREZ	IDALY PÉREZ
4:00:00	5:00:00	RUBEN DARIO GUTIERREZ	RUBEN DARIO GUTIERREZ	RUBEN DARIO GUTIERREZ	RUBEN DARIO GUTIERREZ	RUBEN DARIO GUTIERREZ
5:00:00	6:00:00	ALEJANDRA MAYA MORENO	ALEJANDRA MAYA MORENO	ALEJANDRA MAYA MORENO	ALEJANDRA MAYA MORENO	ALEJANDRA MAYA MORENO
6:00:00	7:00:00					

FICHA:	NIVEL:	PROGRAMA DE FORMACIÓN:			CÓDIGO:	VERSIÓN:
3186011	Tecnólogo	Tecnólogo en Desarrollo de Medios Gráficos Visuales			522309	1
AMBIENTE:		**GESTOR DE PROYECTO:**			**INICIO FICHA:**	**FIN FICHA:**
Virtual		Manuel Arias López			31/03/2025	30/06/2027
CÓDIGO PROYECTO:		**PROYECTO FORMATIVO:**				
522309		Generar diagnóstico de los requerimientos del cliente a partir de la investigación realizada.				
HORA		LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES
22:00:00	23:00:00	ALEJANDRA MAYA	ALEJANDRA MAYA	ALEJANDRA MAYA	ALEJANDRA MAYA	ALEJANDRA MAYA
23:00:00	0:00:00					
4:00:00	5:00:00	CLAUDIA GIRALDO	CLAUDIA GIRALDO		CLAUDIA GIRALDO	CLAUDIA GIRALDO
5:00:00	6:00:00	FERNEY VARGAS JARAMILLO	FERNEY VARGAS JARAMILLO	FERNEY VARGAS JARAMILLO	FERNEY VARGAS JARAMILLO	FERNEY VARGAS JARAMILLO
6:00:00	7:00:00					
7:00:00	8:00:00	JENNY PERDOMO	JENNY PERDOMO	JENNY PERDOMO	JENNY PERDOMO	JENNY PERDOMO
18:00:00	19:00:00	MANUEL ARIAS LÓPEZ	MANUEL ARIAS LÓPEZ	MANUEL ARIAS LÓPEZ	MANUEL ARIAS LÓPEZ	MANUEL ARIAS LÓPEZ
19:00:00	20:00:00					

FICHA:	NIVEL:	PROGRAMA DE FORMACIÓN:			CÓDIGO:	VERSIÓN:
3118331	Tecnólogo	Tecnólogo en Animación 3D			524703	1
AMBIENTE:		GESTOR DE PROYECTO:			INICIO FICHA:	FIN FICHA:
Virtual		Oscar Albeiro Guerrero Cortes			18/11/2024	17/02/2027
CÓDIGO PROYECTO:		PROYECTO FORMATIVO:				
524703		Producción de contenidos digitales 3D para el desarrollo de productos y servicios en el sector productivo.				
HORA		LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES
23:00:00	0:00:00					FERNEY VARGAS
0:00:00	1:00:00	SUSY LEZAMA	SUSY LEZAMA	SUSY LEZAMA	SUSY LEZAMA	SUSY LEZAMA
1:00:00	2:00:00	SERGIO G MEÍIA	SERGIO G MEÍIA	SERGIO G MEÍIA	SERGIO G MEÍIA	SERGIO G MEÍIA
3:00:00	4:00:00	FERNEY VARGAS	FERNEY VARGAS	FERNEY VARGAS	FERNEY VARGAS	FERNEY VARGAS
6:00:00	7:00:00	OSCAR GUERRERO	OSCAR GUERRERO	OSCAR GUERRERO	OSCAR GUERRERO	OSCAR GUERRERO
7:00:00	8:00:00					
9:00:00	10:00:00	JAIME ALBERTO LONDOÑO	JAIME ALBERTO LONDOÑO	JAIME ALBERTO LONDOÑO	JAIME ALBERTO LONDOÑO	JAIME ALBERTO LONDOÑO
10:00:00	11:00:00	ANGELA PATRICIA MUÑOZ	ANGELA PATRICIA MUÑOZ	ANGELA PATRICIA MUÑOZ	ANGELA PATRICIA MUÑOZ	ANGELA PATRICIA MUÑOZ

FICHA:	NIVEL:	PROGRAMA DE FORMACIÓN:			CÓDIGO:	VERSIÓN:
3070414	Tecnólogo	Tecnólogo en Animación 3D			524703	1
AMBIENTE:					INICIO FICHA:	FIN FICHA:
Virtual		Oscar Albeiro Guerrero Cortes			16/09/2024	15/12/20226
CÓDIGO PROYECTO:		PROYECTO FORMATIVO:				
524703		Producción de contenidos digitales 3D para el desarrollo de productos y servicios en el sector productivo.				
HORA		LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES
0:00:00	1:00:00	SERGIO G MEÍIA	SERGIO G MEÍIA	SERGIO G MEÍIA	SERGIO G MEÍIA	SERGIO G MEJÍA
1:00:00	2:00:00				FERNEY VARGAS	
2:00:00	3:00:00	FERNEY VARGAS	FERNEY VARGAS	FERNEY VARGAS		FERNEY VARGAS
4:00:00	5:00:00					
6:00:00	7:00:00	JAIME A. LONDOÑO	JAIME A. LONDOÑO	JAIME A. LONDOÑO	JAIME A. LONDOÑO	JAIME A. LONDOÑO
9:00:00	10:00:00	ANA MARÍA LÓPEZ	ANA MARÍA LÓPEZ	ANA MARÍA LÓPEZ	ANA MARÍA LÓPEZ	ANA MARÍA LÓPEZ
13:00:00	14:00:00	OSCAR GUERRERO	OSCAR GUERRERO	OSCAR GUERRERO	OSCAR GUERRERO	OSCAR GUERRERO
14:00:00	15:00:00					

FICHA:	NIVEL:	PROGRAMA DE FORMACIÓN:			CÓDIGO:	VERSIÓN:
2977309	Tecnólogo	Tecnólogo en Animación 3D			524703	1
AMBIENTE:		GESTOR DE PROYECTO:			INICIO FICHA:	FIN FICHA:
Virtual		Oscar Albeiro Guerrero Cortes			14/05/2024	13/08/2026
CÓDIGO PROYECTO:		PROYECTO FORMATIVO:				
524703		Producción de contenidos digitales 3D para el desarrollo de productos y servicios en el sector productivo.				
HORA		LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES
3:00:00	4:00:00					
4:00:00	5:00:00					
6:00:00	7:00:00	CLAUDIA PATRICIA GIRALDO				
8:00:00	9:00:00	ANDRÉS G. ALVARADO				
9:00:00	10:00:00	FERNEY VARGAS JARAMILLO				
11:00:00	12:00:00	OSCAR GUERRERO				
12:00:00	13:00:00					

FICHA:	NIVEL:	PROGRAMA DE FORMACIÓN:			CÓDIGO:	VERSIÓN:
3185817	Tecnólogo	Tecnólogo en Animación Digital			513601	3
AMBIENTE:		GESTOR DE PROYECTO:			INICIO FICHA:	FIN FICHA:
Virtual		Lina Marcela Garcia Lopez			31/03/2025	30/06/2027
CÓDIGO PROYECTO:		PROYECTO FORMATIVO:				
513601		Desarrollo de un portafolio web como estrategia de monetización para un animador digital.				
HORA		LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES
0:00:00	1:00:00	CRISTIAN CARDENAS	CRISTIAN CARDENAS	CRISTIAN CARDENAS	CRISTIAN CARDENAS	CRISTIAN CARDENAS
3:00:00	4:00:00	HECTOR FABIO SANCHEZ	HECTOR FABIO SANCHEZ	HECTOR FABIO SANCHEZ	HECTOR FABIO SANCHEZ	HECTOR FABIO SANCHEZ
7:00:00	8:00:00	MARICELA MANTILLA	MARICELA MANTILLA	MARICELA MANTILLA		MARICELA MANTILLA
8:00:00	9:00:00	VICTOR HUGO MEDINA	VICTOR HUGO MEDINA	VICTOR HUGO MEDINA	VICTOR HUGO MEDINA	VICTOR HUGO MEDINA
13:00:00	14:00:00	ANDRES G. ALVARADO	ANDRES G. ALVARADO	ANDRES G. ALVARADO	ANDRES G. ALVARADO	ANDRES G. ALVARADO
14:00:00	15:00:00					
15:00:00	16:00:00	LINA MARCELA GARCIA	LINA MARCELA GARCIA	LINA MARCELA GARCIA	LINA MARCELA GARCIA	LINA MARCELA GARCIA
16:00:00	17:00:00					

CRONOGRAMAS DE FORMACIÓN VIRTUAL:

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES FASE 4 ACTUAR
PROGRAMA DE FORMACIÓN TITULADA
TECNOLOGÍA ANIMACIÓN 3D FICHA 2977309
CENTRO DE COMERCIO Y TURISMO – REGIONAL QUINDÍO

FECHA DE INICIO FORMACIÓN:			6/15/2024						
FECHA DE INICIO DE FORMACIÓN FASE 4 ACTUAR:			10/6/2024						
FECHA FIN FASE 4 ACTUAR:			18/12/2025						
NOMBRE DE LA FASE	ACTIVIDAD DEL PROYECTO	ACTIVIDA DE APRENDIZAJE	RESULTADO DE APRENDIZAJE	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	TIEMPO DE DURACIÓN ESTIMADO	FECHAS DE ENTREGA		INSTRUCTOR ENCARGADO	ÁREA
						INICIA	FINALIZA		
FASE 4 ACTUAR									
ACTUAR	AP10. Desarrollar la postproducción integrando imagen, sonido y efectos especiales.	**GA10-220501085-AA1.** Diseñar y componer las escenas que hacen parte del proyecto.	**220501085-01.** Generar las imágenes que conforman las escenas planteadas en el storyboard	**Evidencia de producto y desempeño:** Archivo fuente y video de composición final de 1 escena animada. **GA10-220501085-AA1- EV01.**	120 horas	10/6/2025	10/22/2025	ANDRÉS G. ALVARADO	TÉCNICA
			220501085-02. Crear efectos especiales requeridos por el proyecto de acuerdo con el storyboard.	**Evidencia de producto:** Video cabezote. **GA10-220501085- AA1-EV02.**	120 horas	10/15/2025	11/5/2025	FERNEY VARGAS JARAMILLO	TÉCNICA
			220501085-03. Editar los elementos sonoros y visuales que componen el proyecto de acuerdo con el storyboard.	**Evidencia de producto y desempeño:** Archivo fuente y video de la edición final de 1 secuencia. **GA10- 220501085-AA1-EV03.**	120 horas	10/25/2025	11/15/2025	ANDRÉS G. ALVARADO	TÉCNICA
			220501085-04. Exportar el contenido animado según la plataforma de distribución	**Evidencia de desempeño:** Generar paquete de presentación y promoción del producto audiovisual. **GA10-220501085- AA1-EV04.**	120 horas	11/10/2024	12/7/2025	FERNEY VARGAS JARAMILLO	TÉCNICA
				Plan de mejoramiento	40 horas	12/7/2025	12/20/2025	EQUIPO EJECUTOR	EQUIPO EJECUTOR

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES FASE 3 VERIFICAR
PROGRAMA DE FORMACIÓN TITULADA
TECNOLOGÍA ANIMACIÓN 3D FICHA 3070414
CENTRO DE COMERCIO Y TURISMO – REGIONAL QUINDÍO

FECHA DE INICIO FORMACIÓN:	**9/16/2024**
FECHA DE INICIO DE FORMACIÓN FASE 3 VERIFICAR:	**9/29/2025**
FECHA FIN FASE 3 VERIFICAR:	**4/14/2026**

NOMBRE DE LA FASE	ACTIVIDAD DEL PROYECTO	ACTIVIDA DE APRENDIZAJE	RESULTADO DE APRENDIZAJE	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	TIEMPO DE DURACIÓN ESTIMADO	FECHAS DE ENTREGA		INSTRUCTOR ENCARGADO	ÁREA
						INICIA	FINALIZA		
FASE 3 VERIFICAR									
	AP7. Construir la puesta en escena según los requerimientos del story board: personajes riggeados y animados.	GA7-220501084-AA1. Construir los sistemas de deformación o esqueletos de los personajes y assets.	220501084-01. Construir sistemas de controles de movimiento según las características del modelo.	Evidencia de producto: Archivo fuente de los *Rig* del proyecto. GA7-220501083-AA1-EV01.	140 Horas	9/29/2025	10/15/2025	SERGIO GIOVANNI MEJIA	Técnica
				Evidencia de desempeño: Video de verificación que las mallas deforman correctamente. GA7-220501083-AA1-EV02.	140 Horas	10/6/2025	10/25/2025	FERNEY VARGAS	Técnica
		GA7-240201526-AA1. Reconocer el impacto de las acciones humanas sobre sí mismo y el entorno, dándoles un criterio de valor.	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. Video presentación. Proyecto de vida. GA7-240201526-AA2-EV01.	12 Horas	10/15/2025	11/5/2025	ANA MARÍA LOPPEZ	Transversal
		GA7-240201526-AA2. Diseñar y definir su proyecto de vida, aplicando técnicas de PNL.							
		GA7-240201526-AA3. Reconocer los conceptos sobre la vida en comunidad teniendo como base las relaciones con el contexto social.	240201526 -02. Establecer relaciones de crecimiento personal y comunitario a partir del bien común como aporte para el desarrollo social.	Evidencia de producto. Ejemplo de una marca sostenible que cumpla con TRIPLE BOTTOM LINE. GA7-240201526-AA4-EV01.	12 Horas	10/22/2025	11/13/2025	JAIME ALBERTO LONDOÑO	Matemáticas
		GA7-240201526-AA4. Proponer estrategias para promover el uso racional de los recursos teniendo como base los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).	240201526 - 03. Promover el uso racional de los recursos naturales a partir de criterios de sostenibilidad y sustentabilidad ética y normativa vigente.						
		GA7-240201526-AA6. Utilizar las estrategias de negociación frente al conflicto colombiano teniendo en cuenta las relaciones interpersonales y las experiencias de otros acuerdos exitosos.	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. Documento colaborativo. Solución del caso. GA7-240201526-AA6- EV01.	12 Horas	10/29/2025	11/18/2025	ANA MARÍA LOPPEZ	Transversal
	AP9. Evaluar la pertinencia de las escenas animadas, segun el storyboard y construir los sistemas de iluminacion correspondiente.	GA9-220501084-AA1. Generar los esquemas de iluminacion de las escenas avaladas de acuerdo al sotryboard.	220501084-04. Iluminar las escenas de acuerdo a los parámetros definidos	Evidencia de producto: Archivo fuente y bitácora de Render de iluminación de escenas en 3D. GA9-220501083-AA1- EV01.	75 Horas	2/10/2026	2/25/2026	SERGIO GIOVANNI MEJIA	Técnica
			220501084-05. Revisar la escena animada de acuerdo con el storyboard.	Evidencia de desempeño: Lista de chequeo para evaluar el proyecto animado. GA9-220501083-AA1-EV02.	75 Horas	2/20/2026	3/5/2026	FERNEY VARGAS	Técnica
		GA9_210201501-AA1. Comparar las condiciones del trabajo en el devenir histórico de la humanidad	210201501-01- Reconocer el trabajo como factor de movilidad social y transformación vital con referencia a la fenomenología y a los derechos fundamentales en el trabajo.	Evidencia de conocimiento: Taller. GA9_210201501-AA1-EV01	14 Horas	2/25/2026	3/13/2026	ANA MARÍA LOPPEZ	Transversal
		GA9_210201501-AA2. Reconocer los derechos humanos laborales con base en el estudio de los derechos humanos y fundamentales en el trabajo	210201501-02- Valorar la importancia de la ciudadanía laboral con base en el estudio de los derechos humanos y fundamentales en el trabajo.	Evidencia de conocimiento: Cuadro comparativo sobre el derecho de petición y la acción de tutela. GA9_210201501-AA3-EV03.	14 Horas	3/2/2026	3/28/2026	JAIME ALBERTO LONDOÑO	Matemáticas
		GA9_210201501-AA4. Comprender la importancia de las acciones e instituciones encargadas de la protección de los derechos del trabajo, los pueblos y la naturaleza, en el	210201501-04- Participar en acciones solidarias teniendo en cuenta el ejercicio de los derechos humanos, de los pueblos y de la naturaleza.	Evidencia de producto: Presentación. GA9_210201501- AA4-EV02	14 Horas	3/10/2026	4/7/2026	ANA MARÍA LOPPEZ	Transversal
				Plan de mejoramiento	40 horas	04/072026	4/14/2026	EQUIPO EJECUTOR	EQUIPO EJECUTOR

CRONOGRAMA GENERAL DE ACTIVIDADES
FASE EVALUACIÓN
PROGRAMA DE FORMACIÓN TITULADA
TECNOLOGÍA ANIMACIÓN DIGITAL
CENTRO DE COMERCIO Y TURISMO – REGIONAL QUINDÍO

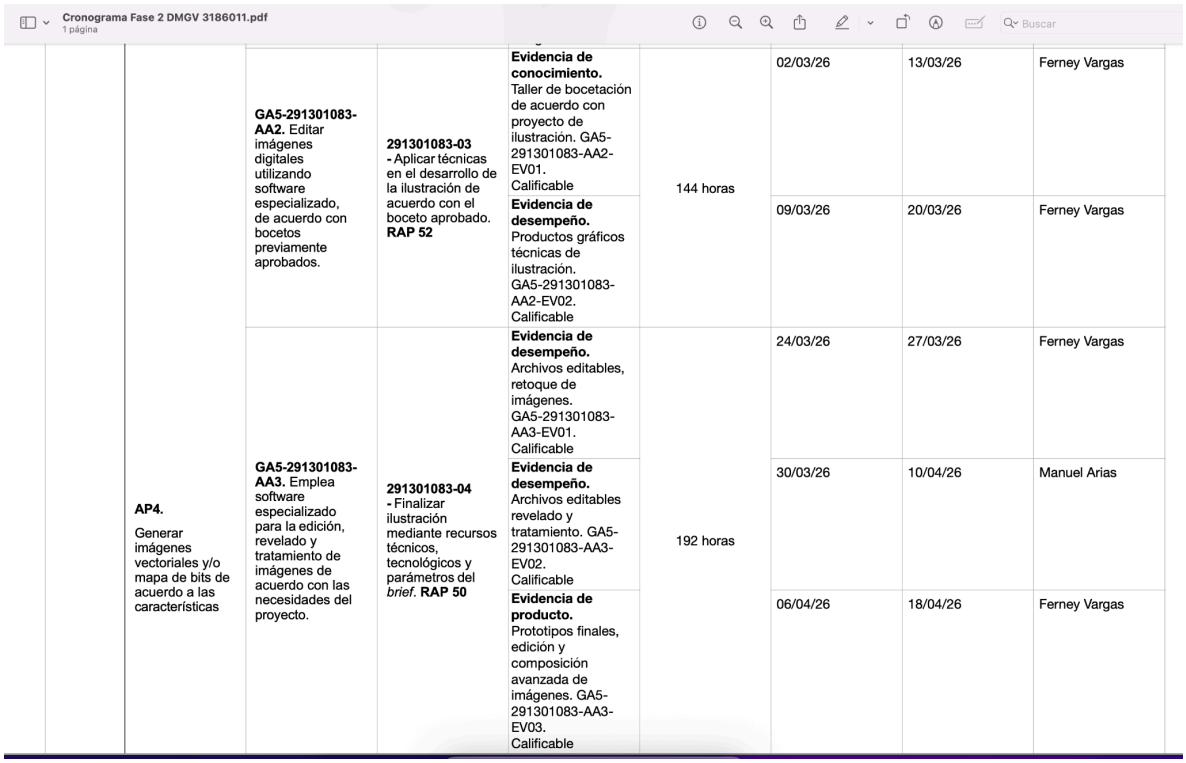
FECHA DE INICIO FORMACIÓN	**16/09/2024**
FECHA DE INICIO DE FORMACIÓN FASE 4	**30/01/2026**
FECHA FIN FASE 4 EVALUACIÓN:	**29/05/2026**

NOMBRE DE LA FASE	ACTIVIDAD DEL PROYECTO	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	RESULTADO DE APRENDIZAJE	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	TIEMPO DE DURACIÓN ESTIMADO	FECHAS DE ENTREGA		INSTRUCTOR(A)
						INICIA	FINALIZA	
Fase 4. EVALUACIÓN	**AP9.** Definir parámetros de composición para exportación según especificaciones del proyecto.	**GA9-220501085-AA1.** Componer las animaciones, fondos, efectos, cabezote y créditos a partir del guion y el animatic	**220501085-01.** Componer los elementos audiovisuales cumpliendo con los criterios técnicos y especificaciones del proyecto.	**Evidencia de producto:** Videos de secuencias finalizadas que componen el producto audiovisual. **GA9- 220501085-AA1-EV01.** ***Calificable***	44	10/02/26	07/03/26	**Instructor Técnico Ferney Vargas**
				Evidencia de producto: Composición final del audiovisual integrando todos los elementos visuales. **GA9- 220501085-AA1-EV02.** ***Calificable***	44	15/02/26	15/03/26	
				Evidencia de producto: Cabezote y créditos. **GA9- 220501085-AA1-EV03.** ***Calificable***	44	21/02/26	20/03/26	**Instructor Técnico Lina García**
		GA9-220501085-AA2. Editar las secuencias de imágenes y sincronizar con los elementos sonoros conforme a	**220501085-02.** Editar los elementos visuales y sonoros cumpliendo las especificaciones del proyecto.	**Evidencia de producto:** Sincronización y edición final de los elementos sonoros junto con la secuencia de imágenes. **GA9-220501085-AA2-EV01.**	108	27/02/26	25/03/26	**Instructor Técnico Christian Cárdenas**
		GA9-220501085-AA3. Generar el render final del	**220501085-03.** Realizar el render del audiovisual	**Evidencia de producto:** Genera el render del producto audiovisual. **GA9-220501085- AA3-**	32	05/03/26	30/03/26	

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES FASE 3 VERIFICAR
PROGRAMA DE FORMACIÓN TITULADA
TECNOLOGÍA ANIMACIÓN 3D FICHA (3118331)
CENTRO DE COMERCIO Y TURISMO – REGIONAL QUINDÍO

FECHA DE INICIO FORMACIÓN:	**11/20/2024**
FECHA DE INICIO DE FORMACIÓN FASE 3 FERIFICAR	**2/15/2026**
FECHA FIN FASE 3 VERIFICAR	**5/30/2026**

NOMBRE DE LA FASE	ACTIVIDAD DEL PROYECTO	ACTIVIDA DE APRENDIZAJE	RESULTADO DE APRENDIZAJE	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	TIEMPO DE DURACIÓN ESTIMADO	FECHAS DE ENTREGA		INSTRUTOR ENCARGADO	AREA
FASE 3 VERIFICAR									
Verificar	AP7. Construir la puesta en escena según los requerimientos del story board: personajes riggeados y animados.	**GA7-220501084-AA1.** Construir los sistemas de deformación o esqueletos de los personajes y assets.	**220501084-01.** Construir sistemas de controles de movimiento según las características del modelo.	**Evidencia de producto:** Archivo fuente de los *Rig* del proyecto. **GA7-220501083-AA1- EV01.**	140 Horas	2/15/2026	2/24/2026	SERGIO GIOVANNI MEJIA	Técnica
				Evidencia de desempeño: Video de verificación que las mallas deforman correctamente. **GA7-220501083-AA1-EV02.**	140 Horas	2/18/2026	3/3/2026	FERNEY VARGAS	Técnica
		GA7-240201526-AA1. Reconocer el impacto de las acciones humanas sobre sí mismo y el entorno, dándoles un criterio de valor.	**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.** Video presentación. Proyecto de vida. GA7-240201526-AA2-EV01.	12 Horas	2/25/2026	3/6/2026	SUSY LEZAMA	Transversal
		GA7-240201526-AA2. Diseñar y definir su proyecto de vida, aplicando técnicas de PNL.							
		GA7-240201526-AA3. Reconocer los conceptos sobre la vida en comunidad teniendo como base las relaciones con el contexto social.	**240201526 -02.** Establecer relaciones de crecimiento personal y comunitario a partir del bien común como aporte para el desarrollo social.	**Evidencia de producto.** Ejemplo de una marca sostenible que cumpla con TRIPLE BOTTOM LINE. GA7-240201526-AA4-EV01.	12 Horas	2/28/2026	3/10/2026	JAIME ALBERTO LONDOÑO	Matemáticas
		GA7-240201526-AA4. Proponer estrategias para promover el uso racional de los recursos teniendo como base los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).	**240201526 - 03.** Promover el uso racional de los recursos naturales a partir de criterios de sostenibilidad y sustentabilidad ética y normativa vigente.						
		GA7-240201526-AA5. Reconocer los hechos históricos más representativos en la historia de Colombia que están marcados por la violencia y los acuerdos de paz.	**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 desempeño.** Mapa mental. Hitos del conflicto armado en Colombia en los últimos 50 años. GA7-240201526-AA5- EV01.	12 Horas	3/4/2026	3/15/2026	SUSY LEZAMA	Transversal
		GA7-240201526-AA6. Utilizar las estrategias de negociación frente al conflicto colombiano teniendo en cuenta las relaciones interpersonales y las experiencias de otros acuerdos exitosos.		**Evidencia de producto.** Documento colaborativo. Solución del caso. GA7-240201526-AA6- EV01.	12 Horas	3/10/2026	3/22/2026	SUSY LEZAMA	Transversal
	P8. Componer las escenas y animar los elementos 3D de acuerdo al storyboard.	**GA8-220501084-AA1.** Componer las escenas y animar los elementos 3D de acuerdo al storyboard.	**220501084-02.** Componer la escena de acuerdo a lo establecido en el storyboard.	**Evidencia de conocimiento y producto:** Video de 3 planos de animación básica. **GA8-220501083-AA2- EV01.**	99 Horas	3/18/2026	4/1/2026	SERGIO GIOVANNI MEJIA	Técnica
			220501084-03. Animar los elementos 3D en la escena de acuerdo con en el storyboard.	**Evidencia de producto:** Archivo fuente y render de la composición de 3 escenas del proyecto (layout). **GA8-220501083- AA2-EV02.**	99 Horas	3/25/2026	4/12/2026	FERNEY VARGAS	Técnica
		GA8-240201525-AA1. Reconocer capacidades personales para convertirse en emprendedor, como parte de su proyecto de vida en términos de desarrollo humano y económico.	**240201529-01.** Integrar elementos de la cultura emprendedora teniendo en cuenta el perfil personal y el contexto de desarrollo social.	**Evidencia de producto:** Archivo comprimido de videos de las escenas animadas. **GA8- 220501083-AA2-EV03.**	98 Horas	4/1/2026	4/20/2026	SERGIO GIOVANNI MEJIA	Técnica
		GA8-240201525-AA2.	**240201529-02.** Caracterizar la idea de negocio teniendo en cuenta las oportunidades y necesidades del	**Evidencia de desempeño.** Modelo CANVAS del emprendimiento. Crear modelo de negocio en el que se caracteriza el emprendimiento. GA8-240201529- AA2-	24 Horas	4/10/2026	4/25/2026	JAIME ALBERTO LONDOÑO	Matemáticas



Cronograma Fase 2 DMGV 3186011.pdf
1 página

	AP4. Generar imágenes vectoriales y/o mapa de bits de acuerdo a las características	**GA5-291301083-AA2.** Editar imágenes digitales utilizando software especializado, de acuerdo con bocetos previamente aprobados.	**291301083-03** - Aplicar técnicas en el desarrollo de la ilustración de acuerdo con el boceto aprobado. **RAP 52**	**Evidencia de conocimiento.** Taller de bocetación de acuerdo con proyecto de ilustración. GA5-291301083-AA2-EV01. Calificable	144 horas	02/03/26	13/03/26	Ferney Vargas
				Evidencia de desempeño. Productos gráficos técnicas de ilustración. GA5-291301083-AA2-EV02. Calificable		09/03/26	20/03/26	Ferney Vargas
		GA5-291301083-AA3. Emplea software especializado para la edición, revelado y tratamiento de imágenes de acuerdo con las necesidades del proyecto.	**291301083-04** - Finalizar ilustración mediante recursos técnicos, tecnológicos y parámetros del *brief*. **RAP 50**	**Evidencia de desempeño.** Archivos editables, retoque de imágenes. GA5-291301083-AA3-EV01. Calificable	192 horas	24/03/26	27/03/26	Ferney Vargas
				Evidencia de desempeño. Archivos editables revelado y tratamiento. GA5-291301083-AA3-EV02. Calificable		30/03/26	10/04/26	Manuel Arias
				Evidencia de producto. Prototipos finales, edición y composición avanzada de imágenes. GA5-291301083-AA3-EV03. Calificable		06/04/26	18/04/26	Ferney Vargas

Cronograma Fase 1 Identificar necesidades Actividad de proyecto 2

Inicio actividad proyecto 2 03 feb. 2026

Final actividad proyecto 2 13 mar. 2026

Fase	Actividad del proyecto	Actividad de aprendizaje	Resultado de aprendizaje	Evidencia de aprendizaje	Duracón	Fechas	Fecha fin	Instructor a cargo
		GA2-291301081-AA1. Planear las actividades y recursos para el desarrollo de la publicación digital según formato de salida.	**291301081-01** - Determinar recursos y procedimientos necesarios en el desarrollo de la publicación digital. **RAP 60**	**Evidencia de conocimiento.** Cuadro comparativo Libros, e- magazine, presentaciones, catálogos, e-card. GA2-291301081-AA1-EV01. **Calificable**	32 horas	2/02/26	5/02/26	Alejandra Maya
		GA2-291301081-AA2. Aplicar procedimientos y herramientas para publicaciones online según plan de trabajo.	**291301081-02** Elaborar prototipo de diseño e interacción de acuerdo con proyecto editorial. **RAP 61**	**Evidencia de producto.** Diseño de introducción a un contenido editorial. GA2- 291301081-AA2- EV02. Calificable	32 horas	1/02/26	4/02/26	Ferney Vargas
		GA2-291301083-AA1. Alistar	**291301083-01** - Alistar dispositivos de	**Evidencia de conocimiento.**				

Desarrollo de medios Gráficos Fichas: 333570 4/5 Fase 2 Elaborar Piezas Gráficas Actividad de proyecto 3							
Fase	**Actividad de proyecto**	**Competencia**	**Resultado**	**Evidencia**	**Instructor**	**Fecha inicio**	**Fecha entrega**
Fase 2 Elaborar Piezas	**AP3. Desarrollar piezas gráficas que cumplan con los requerimientos**	291301077 ELABORACIÓN DE PIEZAS GRÁFICAS	291301077-03 - Elaborar bocetos teniendo en cuenta el brief, línea de diseño y derechos de autor. RAP 67	Evidencia de conocimiento. Informe análisis de campaña y marca. GA3- "291301077-AA1-EV01." Calificable	Alejandra Maya	16/03/26	31/03/26
				"Evidencia de producto. Bitácora de bocetación. GA3- 291301077-AA1-"EV02. Calificable	Ferney Vargas	25/03/26	17/04/26
			220201501-01				

TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: FERNEY VARGAS JARAMILLO

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DE COMERCIO Y TURISMO

FECHA INICIAL: 01/04/2026 00:00:00

FECHA FINAL: 30/04/2026 23:59:59

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

FICHA DE APRENDIZAJE: 3070475 - ANIMACION DIGITAL

- 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.

CONSTRUIR SISTEMAS DE CONTROLES DE MOVIMIENTO SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DEL MODELO.

- 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: Calcular costos de operación de acuerdo con métodos

• 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:	Elaborar el animatic según el storyboard
• 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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

REALIZAR EL RENDER DEL AUDIOVISUAL SEGÚN LOS CRITERIOS TÉCNICOS Y CARACTERÍSTICAS DEL PROYECTO.

VALIDAR EL PRODUCTO QUE CUMPLAN CON LOS CRITERIOS TÉCNICOS DEL PROYECTO Y ESTÁNDARES DE CALIDAD

• 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:	3335704 - DESARROLLO DE MEDIOS GRAFICOS VISUALES
• 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 PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Diagramar piezas gráficas de acuerdo con el medio de salida y parámetros de maquetación
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Editar imágenes de acuerdo con criterios de comunicación y técnicas de edición

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

05 INTERVENIR LOS ARCHIVOS DE LAS IMÁGENES DIGITALES SEGÚN EL MEDIO DE SALIDA.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ELABORAR PIEZAS GRAFICAS DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE Y PRINCIPIOS DEL DISEÑO GRÁFICO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Elaborar productos editoriales multimedia según acuerdo editorial y parámetros técnicos

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

291301081 02 ELABORAR PROTOTIPO DE DISEÑO E INTERACCIÓN DE ACUERDO CON PROYECTO EDITORIAL.

• 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 :	13,90

FICHA DE APRENDIZAJE: 3186011 - DESARROLLO DE MEDIOS GRAFICOS VISUALES

• 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 PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Diagramar piezas gráficas de acuerdo con el medio de salida y parámetros de maquetación
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Editar imágenes de acuerdo con criterios de comunicación y técnicas de edición

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

05 INTERVENIR LOS ARCHIVOS DE LAS IMÁGENES DIGITALES SEGÚN EL MEDIO DE SALIDA.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ELABORAR PIEZAS GRAFICAS DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE Y PRINCIPIOS DEL DISEÑO GRÁFICO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Elaborar productos editoriales multimedia según acuerdo editorial y parámetros técnicos

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

291301081 02 ELABORAR PROTOTIPO DE DISEÑO E INTERACCIÓN DE ACUERDO CON PROYECTO EDITORIAL.

• 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 :	10,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 3118331 - 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.

CONSTRUIR SISTEMAS DE CONTROLES DE MOVIMIENTO SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DEL MODELO.

• 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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

REALIZAR EL RENDER DEL AUDIOVISUAL SEGÚN LOS CRITERIOS TÉCNICOS Y CARACTERÍSTICAS DEL PROYECTO.

VALIDAR EL PRODUCTO QUE CUMPLAN CON LOS CRITERIOS TÉCNICOS DEL PROYECTO Y ESTÁNDARES DE CALIDAD

• 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: 3070414 - 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.

CONSTRUIR SISTEMAS DE CONTROLES DE MOVIMIENTO SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DEL MODELO.

• 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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

REALIZAR EL RENDER DEL AUDIOVISUAL SEGÚN LOS CRITERIOS TÉCNICOS Y CARACTERÍSTICAS DEL PROYECTO.

VALIDAR EL PRODUCTO QUE CUMPLAN CON LOS CRITERIOS TÉCNICOS DEL PROYECTO Y ESTÁNDARES DE CALIDAD

• 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: 3335705 - DESARROLLO DE MEDIOS GRAFICOS VISUALES

• 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 PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Diagramar piezas gráficas de acuerdo con el medio de salida y parámetros de maquetación
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Editar imágenes de acuerdo con criterios de comunicación y técnicas de edición

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

05 INTERVENIR LOS ARCHIVOS DE LAS IMÁGENES DIGITALES SEGÚN EL MEDIO DE SALIDA.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ELABORAR PIEZAS GRAFICAS DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE Y PRINCIPIOS DEL DISEÑO GRÁFICO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Elaborar productos editoriales multimedia según acuerdo editorial y parámetros técnicos

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

291301081 02 ELABORAR PROTOTIPO DE DISEÑO E INTERACCIÓN DE ACUERDO CON PROYECTO EDITORIAL.

• 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 :	13,90

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS:	64,80

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: FERNEY VARGAS JARAMILLO

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DE COMERCIO Y TURISMO