

---

# TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

---

**INSTRUCTOR:** PAULA ANDREA BAUTISTA FONQUE

**CENTRO DE FORMACIÓN:** CENTRO DE DESARROLLO AGROEMPRESARIAL

**FECHA INICIAL:** 01/02/2025 00:00:00

**FECHA FINAL:** 30/08/2025 23:59:59

---

## ACTIVIDADES ACADÉMICAS

---

**FICHA** 3185814 - ANIMACION DIGITAL  
**DE APRENDIZAJE:**

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

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ALISTAR LOS PERSONAJES Y ELEMENTOS SEGÚN LAS NECESIDADES DEL PROYECTO

ANIMAR LOS ELEMENTOS SEGÚN EL STORYBOARD Y LOS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN

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

COMPONER LA ESCENA DE ACUERDO A LO ESTABLECIDO EN EL STORYBOARD.

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

DESARROLLAR EL RIGGING SEGÚN CRITERIOS TÉCNICOS Y NECESIDADES DEL PROYECTO

GENERAR LOS EFECTOS VISUALES SEGÚN EL STORYBOARD Y PROCEDIMIENTOS TÉCNICOS

ILUMINAR LAS ESCENAS DE ACUERDO A LOS PARÁMETROS DEFINIDOS.

REVISAR LA ESCENA ANIMADA DE ACUERDO CON 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:** Calcular costos de operación de acuerdo con métodos
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Desarrollar el storyboard según el guión literario y el guión técnico

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- AJUSTAR EL STORYBOARD DE ACUERDO A LAS NECESIDADES DEL PROYECTO
- DESARROLLAR EL STORYBOARD SEGÚN LOS PLANOS ESTABLECIDOS DEL PROYECTO
- PLANEAR EL PROYECTO DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS
- VERIFICAR LAS CARACTERÍSTICAS DE STORYBOARD DE ACUERDO CON 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.

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- 02- Valorar la importancia de la ciudadanía laboral con base en el estudio de los derechos humanos y fundamentales en el trabajo.

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Elaborar el animatic según el storyboard

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- ANALIZAR EL STORYBOARD DE ACUERDO CON LOS PARÁMETROS DEL GUIÓN TÉCNICO.
- ESTABLECER TIEMPOS A LOS PLANOS DEL STORYBOARD SEGÚN EL GUIÓN TÉCNICO

REALIZAR EL ANIMATIC SEGÚN EL LENGUAJE AUDIOVISUAL ESTABLECIDO EN EL GUIÓN TÉCNICO

VERIFICAR 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

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

01. ANALIZAR EL CONTEXTO PRODUCTIVO SEGÚN SUS CARACTERÍSTICAS Y NECESIDADES
02. ESTRUCTURAR EL PROYECTO DE ACUERDO A CRITERIOS DE LA INVESTIGACIÓN.
03. ARGUMENTAR ASPECTOS TEÓRICOS DEL PROYECTO SEGÚN REFERENTES NACIONALES E INTERNACIONALES
04. PROPONER SOLUCIONES A LAS NECESIDADES DEL CONTEXTO SEGÚN RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Pos producir la animación de acuerdo con las especificaciones del proyecto y procedimientos técnicos

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

COMPONER LOS ELEMENTOS AUDIOVISUALES CUMPLIENDO CON LOS CRITERIOS TÉCNICOS Y ESPECIFICACIONES DEL

CREAR EFECTOS ESPECIALES REQUERIDOS POR EL PROYECTO DE ACUERDO CON EL STORYBOARD.

EDITAR LOS ELEMENTOS SONOROS Y VISUALES QUE COMPONEN EL PROYECTO DE ACUERDO CON EL STORYBOARD.

EDITAR LOS ELEMENTOS VISUALES Y SONOROS CUMPLIENDO LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.

EXPORTAR EL CONTENIDO ANIMADO SEGÚN LA PLATAFORMA DE DISTRIBUCIÓN.

GENERAR LAS IMÁGENES QUE CONFORMAN LAS ESCENAS PLANTEADAS EN EL STORYBOARD.

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.

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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

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

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

---

**HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :** 194,00

---

**DE APRENDIZAJE:**

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

**RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

ALISTAR LOS PERSONAJES Y ELEMENTOS SEGÚN LAS NECESIDADES DEL PROYECTO

ANIMAR LOS ELEMENTOS SEGÚN EL STORYBOARD Y LOS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN

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

COMPONER LA ESCENA DE ACUERDO A LO ESTABLECIDO EN EL STORYBOARD.

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

DESARROLLAR EL RIGGING SEGÚN CRITERIOS TÉCNICOS Y NECESIDADES DEL PROYECTO

GENERAR LOS EFECTOS VISUALES SEGÚN EL STORYBOARD Y PROCEDIMIENTOS TÉCNICOS

ILUMINAR LAS ESCENAS DE ACUERDO A LOS PARÁMETROS DEFINIDOS.

REVISAR LA ESCENA ANIMADA DE ACUERDO CON 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

**RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

AJUSTAR EL STORYBOARD DE ACUERDO A LAS NECESIDADES DEL PROYECTO

DESARROLLAR EL STORYBOARD SEGÚN LOS PLANOS ESTABLECIDOS DEL PROYECTO

PLANEAR EL PROYECTO DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS

VERIFICAR LAS CARACTERÍSTICAS DE STORYBOARD DE ACUERDO CON 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.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

02- Valorar la importancia de la ciudadanía laboral con base en el estudio de los derechos humanos y fundamentales en el trabajo.

• **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

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

01. ANALIZAR EL CONTEXTO PRODUCTIVO SEGÚN SUS CARACTERÍSTICAS Y NECESIDADES

02. ESTRUCTURAR EL PROYECTO DE ACUERDO A CRITERIOS DE LA INVESTIGACIÓN.

03. ARGUMENTAR ASPECTOS TEÓRICOS DEL PROYECTO SEGÚN REFERENTES NACIONALES E INTERNACIONALES

04. PROPONER SOLUCIONES A LAS NECESIDADES DEL CONTEXTO SEGÚN RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Pos producir la animación de acuerdo con las especificaciones del proyecto y procedimientos técnicos

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

COMPONER LOS ELEMENTOS AUDIOVISUALES CUMPLIENDO CON LOS CRITERIOS TÉCNICOS Y ESPECIFICACIONES DEL  
CREAR EFECTOS ESPECIALES REQUERIDOS POR EL PROYECTO DE ACUERDO CON EL STORYBOARD.  
EDITAR LOS ELEMENTOS SONOROS Y VISUALES QUE COMPONEN EL PROYECTO DE ACUERDO CON EL STORYBOARD.  
EDITAR LOS ELEMENTOS VISUALES Y SONOROS CUMPLIENDO LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.  
EXPORTAR EL CONTENIDO ANIMADO SEGÚN LA PLATAFORMA DE DISTRIBUCIÓN.  
GENERAR LAS IMÁGENES QUE CONFORMAN LAS ESCENAS PLANTEADAS EN EL STORYBOARD.  
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

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CREAR LAS TEXTURAS Y LOS MATERIALES DE LOS MODELOS 3D DE ACUERDO CON LOS PARÁMETROS DEFINIDOS.  
EVALUAR EL MODELO 3D SEGÚN EL TIPO DE PROYECTO.  
ILUSTRAR LAS IMÁGENES DE REFERENCIA DE LOS ELEMENTOS A MODELAR SEGÚN LAS NECESIDADES DEL STORYBOARD.  
MODELAR LOS ELEMENTOS EN 3D SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DEL PROYECTO.

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Resultado de Aprendizaje de la Inducción.

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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

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

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

---

**HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :** 107,00

---

**FICHA** 2977644 - DESARROLLO PUBLICITARIO  
**DE APRENDIZAJE:**

• 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: Construir el brief según metodologías de diagnóstico organizacional

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Definir el plan de comunicación interna de acuerdo con la cultura y estrategia corporativa

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

RA1. ESTRUCTURAR EL MANUAL DE IDENTIDAD CORPORATIVA SEGÚN ESPECIFICACIONES DE LA ORGANIZACIÓN. 192 H

RA2. ESTABLECER EL PLAN DE ACCIÓN DE ENDOMARKETING DE ACUERDO CON LA IDENTIDAD CORPORATIVA. 96 H

RA3. INTERPRETAR EL PLAN DE COMUNICACIÓN INTEGRAL DE ACUERDO CON EL COMPORTAMIENTO DEL CONSUMIDOR. 96 H

- **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.

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

02- Valorar la importancia de la ciudadanía laboral con base en el estudio de los derechos humanos y fundamentales en el trabajo.

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** ELABORAR PIEZAS GRAFICAS DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE Y PRINCIPIOS DEL DISEÑO GRÁFICO.
- **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:** Estructurar la campaña publicitaria de acuerdo con objetivos de comunicación y metodología de planeación
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Estructurar la estrategia de mercadeo digital de acuerdo con objetivos de campaña y normativa legal

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

RA1. PROPONER EL PLAN DE MERCADEO DIGITAL DE ACUERDO CON CARACTERÍSTICAS DEL SEGMENTO DE MERCADO. 144 H

- **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

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

01. ANALIZAR EL CONTEXTO PRODUCTIVO SEGÚN SUS CARACTERÍSTICAS Y NECESIDADES
02. ESTRUCTURAR EL PROYECTO DE ACUERDO A CRITERIOS DE LA INVESTIGACIÓN.
03. ARGUMENTAR ASPECTOS TEÓRICOS DEL PROYECTO SEGÚN REFERENTES NACIONALES E INTERNACIONALES
04. PROPONER SOLUCIONES A LAS NECESIDADES DEL CONTEXTO SEGÚN RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Resultado de Aprendizaje de la Inducción.

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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

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

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

---

**HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :** 108,30

---

**FICHA** 3070370 - ANIMACION DIGITAL  
**DE APRENDIZAJE:**

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

**RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

ALISTAR LOS PERSONAJES Y ELEMENTOS SEGÚN LAS NECESIDADES DEL PROYECTO

ANIMAR LOS ELEMENTOS SEGÚN EL STORYBOARD Y LOS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN

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

COMPONER LA ESCENA DE ACUERDO A LO ESTABLECIDO EN EL STORYBOARD.

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

DESARROLLAR EL RIGGING SEGÚN CRITERIOS TÉCNICOS Y NECESIDADES DEL PROYECTO

GENERAR LOS EFECTOS VISUALES SEGÚN EL STORYBOARD Y PROCEDIMIENTOS TÉCNICOS

ILUMINAR LAS ESCENAS DE ACUERDO A LOS PARÁMETROS DEFINIDOS.

REVISAR LA ESCENA ANIMADA DE ACUERDO CON 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:** Calcular costos de operación de acuerdo con métodos
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Desarrollar el storyboard según el guión literario y el guión técnico

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

AJUSTAR EL STORYBOARD DE ACUERDO A LAS NECESIDADES DEL PROYECTO

DESARROLLAR EL STORYBOARD SEGÚN LOS PLANOS ESTABLECIDOS DEL PROYECTO

PLANEAR EL PROYECTO DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS

VERIFICAR LAS CARACTERÍSTICAS DE STORYBOARD DE ACUERDO CON 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.

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

02- Valorar la importancia de la ciudadanía laboral con base en el estudio de los derechos humanos y fundamentales en el trabajo.

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Elaborar el animatic según el storyboard

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ANALIZAR EL STORYBOARD DE ACUERDO CON LOS PARÁMETROS DEL GUIÓN TÉCNICO.

ESTABLECER TIEMPOS A LOS PLANOS DEL STORYBOARD SEGÚN EL GUIÓN TÉCNICO

REALIZAR EL ANIMATIC SEGÚN EL LENGUAJE AUDIOVISUAL ESTABLECIDO EN EL GUIÓN TÉCNICO

VERIFICAR 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

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

01. ANALIZAR EL CONTEXTO PRODUCTIVO SEGÚN SUS CARACTERÍSTICAS Y NECESIDADES
02. ESTRUCTURAR EL PROYECTO DE ACUERDO A CRITERIOS DE LA INVESTIGACIÓN.
03. ARGUMENTAR ASPECTOS TEÓRICOS DEL PROYECTO SEGÚN REFERENTES NACIONALES E INTERNACIONALES
04. PROPONER SOLUCIONES A LAS NECESIDADES DEL CONTEXTO SEGÚN RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Pos producir la animación de acuerdo con las especificaciones del proyecto y procedimientos técnicos

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- COMPONER LOS ELEMENTOS AUDIOVISUALES CUMPLIENDO CON LOS CRITERIOS TÉCNICOS Y ESPECIFICACIONES DEL
- CREAR EFECTOS ESPECIALES REQUERIDOS POR EL PROYECTO DE ACUERDO CON EL STORYBOARD.
- EDITAR LOS ELEMENTOS SONOROS Y VISUALES QUE COMPONEN EL PROYECTO DE ACUERDO CON EL STORYBOARD.
- EDITAR LOS ELEMENTOS VISUALES Y SONOROS CUMPLIENDO LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.

EXPORTAR EL CONTENIDO ANIMADO SEGÚN LA PLATAFORMA DE DISTRIBUCIÓN.

GENERAR LAS IMÁGENES QUE CONFORMAN LAS ESCENAS PLANTEADAS EN EL STORYBOARD.

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.

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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

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

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

---

**HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :** 85,00

---

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 2879611 - ANIMACION 3D.

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

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ALISTAR LOS PERSONAJES Y ELEMENTOS SEGÚN LAS NECESIDADES DEL PROYECTO

ANIMAR LOS ELEMENTOS SEGÚN EL STORYBOARD Y LOS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN

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

COMPONER LA ESCENA DE ACUERDO A LO ESTABLECIDO EN EL STORYBOARD.

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

DESARROLLAR EL RIGGING SEGÚN CRITERIOS TÉCNICOS Y NECESIDADES DEL PROYECTO

GENERAR LOS EFECTOS VISUALES SEGÚN EL STORYBOARD Y PROCEDIMIENTOS TÉCNICOS

ILUMINAR LAS ESCENAS DE ACUERDO A LOS PARÁMETROS DEFINIDOS.

REVISAR LA ESCENA ANIMADA DE ACUERDO CON 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

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

AJUSTAR EL STORYBOARD DE ACUERDO A LAS NECESIDADES DEL PROYECTO

DESARROLLAR EL STORYBOARD SEGÚN LOS PLANOS ESTABLECIDOS DEL PROYECTO

PLANEAR EL PROYECTO DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS

VERIFICAR LAS CARACTERÍSTICAS DE STORYBOARD DE ACUERDO CON 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.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

02- Valorar la importancia de la ciudadanía laboral con base en el estudio de los derechos humanos y fundamentales en el trabajo.

- **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

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

01. ANALIZAR EL CONTEXTO PRODUCTIVO SEGÚN SUS CARACTERÍSTICAS Y NECESIDADES
02. ESTRUCTURAR EL PROYECTO DE ACUERDO A CRITERIOS DE LA INVESTIGACIÓN.
03. ARGUMENTAR ASPECTOS TEÓRICOS DEL PROYECTO SEGÚN REFERENTES NACIONALES E INTERNACIONALES
04. PROPONER SOLUCIONES A LAS NECESIDADES DEL CONTEXTO SEGÚN RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Pos producir la animación de acuerdo con las especificaciones del proyecto y procedimientos técnicos

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

COMPONER LOS ELEMENTOS AUDIOVISUALES CUMPLIENDO CON LOS CRITERIOS TÉCNICOS Y ESPECIFICACIONES DEL

CREAR EFECTOS ESPECIALES REQUERIDOS POR EL PROYECTO DE ACUERDO CON EL STORYBOARD.

EDITAR LOS ELEMENTOS SONOROS Y VISUALES QUE COMPONEN EL PROYECTO DE ACUERDO CON EL STORYBOARD.

EDITAR LOS ELEMENTOS VISUALES Y SONOROS CUMPLIENDO LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.

EXPORTAR EL CONTENIDO ANIMADO SEGÚN LA PLATAFORMA DE DISTRIBUCIÓN.

GENERAR LAS IMÁGENES QUE CONFORMAN LAS ESCENAS PLANTEADAS EN EL STORYBOARD.

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

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CREAR LAS TEXTURAS Y LOS MATERIALES DE LOS MODELOS 3D DE ACUERDO CON LOS PARÁMETROS DEFINIDOS.

EVALUAR EL MODELO 3D SEGÚN EL TIPO DE PROYECTO.

ILUSTRAR LAS IMÁGENES DE REFERENCIA DE LOS ELEMENTOS A MODELAR SEGÚN LAS NECESIDADES DEL STORYBOARD.

MODELAR LOS ELEMENTOS EN 3D SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DEL PROYECTO.

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Resultado de Aprendizaje de la Inducción.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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

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

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

---

**HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :** 73,00

---

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 3186308 - VENTA DE PRODUCTOS EN LINEA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Atender clientes de acuerdo con procedimiento de servicio y normativa

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

02- Valorar la importancia de la ciudadanía laboral con base en el estudio de los derechos humanos y fundamentales en el trabajo.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Fomentar cultura emprendedora según habilidades y competencias personales
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Monitorear al cliente de acuerdo con metodologías de evaluación y seguimiento
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Resultado de Aprendizaje de la Inducción.

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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

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

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Vender productos y servicios de acuerdo con las necesidades del cliente y objetivos comerciales

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

RAP 1

ESTRUCTURAR LA PROPUESTA COMERCIAL EN CANALES DIGITALES DE ACUERDO CON EL SEGMENTO OBJETIVO Y LAS POLÍTICAS DE LA ORGANIZACIÓN

RAP 2 EFECTUAR LA VENTA DE PRODUCTOS EN LÍNEA DE ACUERDO CON EL PERFIL DEL CLIENTE Y LOS REQUERIMIENTOS ORGANIZACIONES.

RAP 3 APLICAR ACCIONES DE SEGUIMIENTO Y CONTROL AL PROCESO DE VENTA TENIENDO EN CUENTA LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.

---

**HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :** 40,00

---

**FICHA** 2834505 - ANIMACION DIGITAL  
**DE APRENDIZAJE:**

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

**RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

ALISTAR LOS PERSONAJES Y ELEMENTOS SEGÚN LAS NECESIDADES DEL PROYECTO

ANIMAR LOS ELEMENTOS SEGÚN EL STORYBOARD Y LOS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN

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

COMPONER LA ESCENA DE ACUERDO A LO ESTABLECIDO EN EL STORYBOARD.

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

DESARROLLAR EL RIGGING SEGÚN CRITERIOS TÉCNICOS Y NECESIDADES DEL PROYECTO

GENERAR LOS EFECTOS VISUALES SEGÚN EL STORYBOARD Y PROCEDIMIENTOS TÉCNICOS

ILUMINAR LAS ESCENAS DE ACUERDO A LOS PARÁMETROS DEFINIDOS.

REVISAR LA ESCENA ANIMADA DE ACUERDO CON 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:** Calcular costos de operación de acuerdo con métodos
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Desarrollar el storyboard según el guión literario y el guión técnico

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- AJUSTAR EL STORYBOARD DE ACUERDO A LAS NECESIDADES DEL PROYECTO
- DESARROLLAR EL STORYBOARD SEGÚN LOS PLANOS ESTABLECIDOS DEL PROYECTO
- PLANEAR EL PROYECTO DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS
- VERIFICAR LAS CARACTERÍSTICAS DE STORYBOARD DE ACUERDO CON 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.

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- 02- Valorar la importancia de la ciudadanía laboral con base en el estudio de los derechos humanos y fundamentales en el trabajo.

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Elaborar el animatic según el storyboard

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- ANALIZAR EL STORYBOARD DE ACUERDO CON LOS PARÁMETROS DEL GUIÓN TÉCNICO.
- ESTABLECER TIEMPOS A LOS PLANOS DEL STORYBOARD SEGÚN EL GUIÓN TÉCNICO

REALIZAR EL ANIMATIC SEGÚN EL LENGUAJE AUDIOVISUAL ESTABLECIDO EN EL GUIÓN TÉCNICO

VERIFICAR 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

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

01. ANALIZAR EL CONTEXTO PRODUCTIVO SEGÚN SUS CARACTERÍSTICAS Y NECESIDADES
02. ESTRUCTURAR EL PROYECTO DE ACUERDO A CRITERIOS DE LA INVESTIGACIÓN.
03. ARGUMENTAR ASPECTOS TEÓRICOS DEL PROYECTO SEGÚN REFERENTES NACIONALES E INTERNACIONALES
04. PROPONER SOLUCIONES A LAS NECESIDADES DEL CONTEXTO SEGÚN RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Pos producir la animación de acuerdo con las especificaciones del proyecto y procedimientos técnicos

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

COMPONER LOS ELEMENTOS AUDIOVISUALES CUMPLIENDO CON LOS CRITERIOS TÉCNICOS Y ESPECIFICACIONES DEL

CREAR EFECTOS ESPECIALES REQUERIDOS POR EL PROYECTO DE ACUERDO CON EL STORYBOARD.

EDITAR LOS ELEMENTOS SONOROS Y VISUALES QUE COMPONEN EL PROYECTO DE ACUERDO CON EL STORYBOARD.

EDITAR LOS ELEMENTOS VISUALES Y SONOROS CUMPLIENDO LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.

EXPORTAR EL CONTENIDO ANIMADO SEGÚN LA PLATAFORMA DE DISTRIBUCIÓN.

GENERAR LAS IMÁGENES QUE CONFORMAN LAS ESCENAS PLANTEADAS EN EL STORYBOARD.

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.

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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

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

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

---

**HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :** 64,00

---

**DE APRENDIZAJE:**

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

**RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

ALISTAR LOS PERSONAJES Y ELEMENTOS SEGÚN LAS NECESIDADES DEL PROYECTO

ANIMAR LOS ELEMENTOS SEGÚN EL STORYBOARD Y LOS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN

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

COMPONER LA ESCENA DE ACUERDO A LO ESTABLECIDO EN EL STORYBOARD.

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

DESARROLLAR EL RIGGING SEGÚN CRITERIOS TÉCNICOS Y NECESIDADES DEL PROYECTO

GENERAR LOS EFECTOS VISUALES SEGÚN EL STORYBOARD Y PROCEDIMIENTOS TÉCNICOS

ILUMINAR LAS ESCENAS DE ACUERDO A LOS PARÁMETROS DEFINIDOS.

REVISAR LA ESCENA ANIMADA DE ACUERDO CON 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

**RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

AJUSTAR EL STORYBOARD DE ACUERDO A LAS NECESIDADES DEL PROYECTO

DESARROLLAR EL STORYBOARD SEGÚN LOS PLANOS ESTABLECIDOS DEL PROYECTO

PLANEAR EL PROYECTO DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS

VERIFICAR LAS CARACTERÍSTICAS DE STORYBOARD DE ACUERDO CON 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.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

02- Valorar la importancia de la ciudadanía laboral con base en el estudio de los derechos humanos y fundamentales en el trabajo.

• **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

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

01. ANALIZAR EL CONTEXTO PRODUCTIVO SEGÚN SUS CARACTERÍSTICAS Y NECESIDADES

02. ESTRUCTURAR EL PROYECTO DE ACUERDO A CRITERIOS DE LA INVESTIGACIÓN.

03. ARGUMENTAR ASPECTOS TEÓRICOS DEL PROYECTO SEGÚN REFERENTES NACIONALES E INTERNACIONALES

04. PROPONER SOLUCIONES A LAS NECESIDADES DEL CONTEXTO SEGÚN RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Pos producir la animación de acuerdo con las especificaciones del proyecto y procedimientos técnicos

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

COMPONER LOS ELEMENTOS AUDIOVISUALES CUMPLIENDO CON LOS CRITERIOS TÉCNICOS Y ESPECIFICACIONES DEL

CREAR EFECTOS ESPECIALES REQUERIDOS POR EL PROYECTO DE ACUERDO CON EL STORYBOARD.

EDITAR LOS ELEMENTOS SONOROS Y VISUALES QUE COMPONEN EL PROYECTO DE ACUERDO CON EL STORYBOARD.

EDITAR LOS ELEMENTOS VISUALES Y SONOROS CUMPLIENDO LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.

EXPORTAR EL CONTENIDO ANIMADO SEGÚN LA PLATAFORMA DE DISTRIBUCIÓN.

GENERAR LAS IMÁGENES QUE CONFORMAN LAS ESCENAS PLANTEADAS EN EL STORYBOARD.

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

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CREAR LAS TEXTURAS Y LOS MATERIALES DE LOS MODELOS 3D DE ACUERDO CON LOS PARÁMETROS DEFINIDOS.

EVALUAR EL MODELO 3D SEGÚN EL TIPO DE PROYECTO.

ILUSTRAR LAS IMÁGENES DE REFERENCIA DE LOS ELEMENTOS A MODELAR SEGÚN LAS NECESIDADES DEL STORYBOARD.

MODELAR LOS ELEMENTOS EN 3D SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DEL PROYECTO.

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Resultado de Aprendizaje de la Inducción.

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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

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

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

---

**HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :** 40,90

---

**FICHA** 2977188 - ANIMACION DIGITAL  
**DE APRENDIZAJE:**

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

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ALISTAR LOS PERSONAJES Y ELEMENTOS SEGÚN LAS NECESIDADES DEL PROYECTO

ANIMAR LOS ELEMENTOS SEGÚN EL STORYBOARD Y LOS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN

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

COMPONER LA ESCENA DE ACUERDO A LO ESTABLECIDO EN EL STORYBOARD.

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

DESARROLLAR EL RIGGING SEGÚN CRITERIOS TÉCNICOS Y NECESIDADES DEL PROYECTO

GENERAR LOS EFECTOS VISUALES SEGÚN EL STORYBOARD Y PROCEDIMIENTOS TÉCNICOS

ILUMINAR LAS ESCENAS DE ACUERDO A LOS PARÁMETROS DEFINIDOS.

REVISAR LA ESCENA ANIMADA DE ACUERDO CON 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:** Calcular costos de operación de acuerdo con métodos
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Desarrollar el storyboard según el guión literario y el guión técnico

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

AJUSTAR EL STORYBOARD DE ACUERDO A LAS NECESIDADES DEL PROYECTO

DESARROLLAR EL STORYBOARD SEGÚN LOS PLANOS ESTABLECIDOS DEL PROYECTO

PLANEAR EL PROYECTO DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS

VERIFICAR LAS CARACTERÍSTICAS DE STORYBOARD DE ACUERDO CON 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.

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

02- Valorar la importancia de la ciudadanía laboral con base en el estudio de los derechos humanos y fundamentales en el trabajo.

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Elaborar el animatic según el storyboard

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ANALIZAR EL STORYBOARD DE ACUERDO CON LOS PARÁMETROS DEL GUIÓN TÉCNICO.

ESTABLECER TIEMPOS A LOS PLANOS DEL STORYBOARD SEGÚN EL GUIÓN TÉCNICO

REALIZAR EL ANIMATIC SEGÚN EL LENGUAJE AUDIOVISUAL ESTABLECIDO EN EL GUIÓN TÉCNICO

VERIFICAR 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

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

01. ANALIZAR EL CONTEXTO PRODUCTIVO SEGÚN SUS CARACTERÍSTICAS Y NECESIDADES

02. ESTRUCTURAR EL PROYECTO DE ACUERDO A CRITERIOS DE LA INVESTIGACIÓN.

03. ARGUMENTAR ASPECTOS TEÓRICOS DEL PROYECTO SEGÚN REFERENTES NACIONALES E INTERNACIONALES

04. PROPONER SOLUCIONES A LAS NECESIDADES DEL CONTEXTO SEGÚN RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Pos producir la animación de acuerdo con las especificaciones del proyecto y procedimientos técnicos

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

COMPONER LOS ELEMENTOS AUDIOVISUALES CUMPLIENDO CON LOS CRITERIOS TÉCNICOS Y ESPECIFICACIONES DEL

CREAR EFECTOS ESPECIALES REQUERIDOS POR EL PROYECTO DE ACUERDO CON EL STORYBOARD.

EDITAR LOS ELEMENTOS SONOROS Y VISUALES QUE COMPONEN EL PROYECTO DE ACUERDO CON EL STORYBOARD.

EDITAR LOS ELEMENTOS VISUALES Y SONOROS CUMPLIENDO LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.

EXPORTAR EL CONTENIDO ANIMADO SEGÚN LA PLATAFORMA DE DISTRIBUCIÓN.

GENERAR LAS IMÁGENES QUE CONFORMAN LAS ESCENAS PLANTEADAS EN EL STORYBOARD.

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.

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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

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

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

---

**HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :** 88,00

---

**FICHA** 2834657 - ANIMACION 3D.  
**DE APRENDIZAJE:**

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

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ALISTAR LOS PERSONAJES Y ELEMENTOS SEGÚN LAS NECESIDADES DEL PROYECTO

ANIMAR LOS ELEMENTOS SEGÚN EL STORYBOARD Y LOS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN

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

COMPONER LA ESCENA DE ACUERDO A LO ESTABLECIDO EN EL STORYBOARD.

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

DESARROLLAR EL RIGGING SEGÚN CRITERIOS TÉCNICOS Y NECESIDADES DEL PROYECTO

GENERAR LOS EFECTOS VISUALES SEGÚN EL STORYBOARD Y PROCEDIMIENTOS TÉCNICOS

ILUMINAR LAS ESCENAS DE ACUERDO A LOS PARÁMETROS DEFINIDOS.

REVISAR LA ESCENA ANIMADA DE ACUERDO CON 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

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

AJUSTAR EL STORYBOARD DE ACUERDO A LAS NECESIDADES DEL PROYECTO

DESARROLLAR EL STORYBOARD SEGÚN LOS PLANOS ESTABLECIDOS DEL PROYECTO

PLANEAR EL PROYECTO DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS

VERIFICAR LAS CARACTERÍSTICAS DE STORYBOARD DE ACUERDO CON 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.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

02- Valorar la importancia de la ciudadanía laboral con base en el estudio de los derechos humanos y fundamentales en el trabajo.

- **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

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

01. ANALIZAR EL CONTEXTO PRODUCTIVO SEGÚN SUS CARACTERÍSTICAS Y NECESIDADES
02. ESTRUCTURAR EL PROYECTO DE ACUERDO A CRITERIOS DE LA INVESTIGACIÓN.
03. ARGUMENTAR ASPECTOS TEÓRICOS DEL PROYECTO SEGÚN REFERENTES NACIONALES E INTERNACIONALES
04. PROPONER SOLUCIONES A LAS NECESIDADES DEL CONTEXTO SEGÚN RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Pos producir la animación de acuerdo con las especificaciones del proyecto y procedimientos técnicos

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- COMPONER LOS ELEMENTOS AUDIOVISUALES CUMPLIENDO CON LOS CRITERIOS TÉCNICOS Y ESPECIFICACIONES DEL
- CREAR EFECTOS ESPECIALES REQUERIDOS POR EL PROYECTO DE ACUERDO CON EL STORYBOARD.
- EDITAR LOS ELEMENTOS SONOROS Y VISUALES QUE COMPONEN EL PROYECTO DE ACUERDO CON EL STORYBOARD.
- EDITAR LOS ELEMENTOS VISUALES Y SONOROS CUMPLIENDO LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.
- EXPORTAR EL CONTENIDO ANIMADO SEGÚN LA PLATAFORMA DE DISTRIBUCIÓN.
- GENERAR LAS IMÁGENES QUE CONFORMAN LAS ESCENAS PLANTEADAS EN EL STORYBOARD.
- 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

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- CREAR LAS TEXTURAS Y LOS MATERIALES DE LOS MODELOS 3D DE ACUERDO CON LOS PARÁMETROS DEFINIDOS.
- EVALUAR EL MODELO 3D SEGÚN EL TIPO DE PROYECTO.
- ILUSTRAR LAS IMÁGENES DE REFERENCIA DE LOS ELEMENTOS A MODELAR SEGÚN LAS NECESIDADES DEL STORYBOARD.
- MODELAR LOS ELEMENTOS EN 3D SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DEL PROYECTO.

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Resultado de Aprendizaje de la Inducción.

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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

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

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

---

**HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :** 80,00

---

**FICHA** 3186309 - VENTA DE PRODUCTOS EN LINEA  
**DE APRENDIZAJE:**

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Atender clientes de acuerdo con procedimiento de servicio y normativa

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

02- Valorar la importancia de la ciudadanía laboral con base en el estudio de los derechos humanos y fundamentales en el trabajo.

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Fomentar cultura emprendedora según habilidades y competencias personales
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Monitorear al cliente de acuerdo con metodologías de evaluación y seguimiento
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Resultado de Aprendizaje de la Inducción.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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

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

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Vender productos y servicios de acuerdo con las necesidades del cliente y objetivos comerciales

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

RAP 1

ESTRUCTURAR LA PROPUESTA COMERCIAL EN CANALES DIGITALES DE ACUERDO CON EL SEGMENTO OBJETIVO Y LAS POLÍTICAS DE LA ORGANIZACIÓN

RAP 2 EFECTUAR LA VENTA DE PRODUCTOS EN LÍNEA DE ACUERDO CON EL PERFIL DEL CLIENTE Y LOS REQUERIMIENTOS ORGANIZACIONES.

RAP 3 APLICAR ACCIONES DE SEGUIMIENTO Y CONTROL AL PROCESO DE VENTA TENIENDO EN CUENTA LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.

---

**HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :** 40,00

---

**FICHA** 3186307 - VENTA DE PRODUCTOS EN LINEA  
**DE APRENDIZAJE:**

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Atender clientes de acuerdo con procedimiento de servicio y normativa

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

02- Valorar la importancia de la ciudadanía laboral con base en el estudio de los derechos humanos y fundamentales en el trabajo.

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Fomentar cultura emprendedora según habilidades y competencias personales
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Monitorear al cliente de acuerdo con metodologías de evaluación y seguimiento
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Resultado de Aprendizaje de la Inducción.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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

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

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Vender productos y servicios de acuerdo con las necesidades del cliente y objetivos comerciales

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

RAP 1

ESTRUCTURAR LA PROPUESTA COMERCIAL EN CANALES DIGITALES DE ACUERDO CON EL SEGMENTO OBJETIVO Y LAS POLÍTICAS DE LA ORGANIZACIÓN

RAP 2 EFECTUAR LA VENTA DE PRODUCTOS EN LÍNEA DE ACUERDO CON EL PERFIL DEL CLIENTE Y LOS REQUERIMIENTOS ORGANIZACIONES.

RAP 3 APLICAR ACCIONES DE SEGUIMIENTO Y CONTROL AL PROCESO DE VENTA TENIENDO EN CUENTA LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.

---

**HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :** 39,00

---

---

**TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS:** 959,20

---

### EVENTOS DE DIVULGACIÓN TECNOLÓGICA - EDT's

FICHA	FECHA INICIO	FECHA FINAL	EVENTO	HORAS
<b>TOTAL TIEMPO EDT's:</b>				0,00

### ACTIVIDADES ADICIONALES

FECHA INICIAL	FECHA FINAL	ACTIVIDAD	HORAS
<b>TOTAL ACTIVIDADES ADICIONALES:</b>			0,00

**INSTRUCTOR:** PAULA ANDREA BAUTISTA FONQUE

**CENTRO DE  
FORMACIÓN:** CENTRO DE DESARROLLO AGROEMPRESARIAL