TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: YULIANA ALVAREZ VELEZ

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DEL DISEÑO Y MANUFACTURA DEL CUERO

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

FECHA FINAL: 30/05/2026 23:59:59

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

FICHA DE APRENDIZAJE: 3476521 - CREACION DE VIDEOJUEGOS CON UNITY 3D

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Elaborar proyecto multimedia de acuerdo con procedimientos técnicos

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

220501101 01 ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE JUEGO ACORDE CON EL DISEÑO

220501101 02 PROGRAMAR LAS MECÁNICAS DE JUEGO A PARTIR DEL DISEÑO

220501101 03 VALIDAR EL COMPILADO DE ACUERDO CON EL DISEÑO DE INTERACTIVIDAD

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 48,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 3463379 - FUNDAMENTOS EN HISTORIETAS GRAFICAS

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: ILUSTRAR CONCEPTOS DE ACUERDO CON LOS PARÁMETROS DEL CLIENTE Y LAS CONDICIONES DEL MERCADO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

DIBUJAR PROPUESTAS DE HISTORIETAS SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS DE LA CREACIÓN LITERARIA.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	32,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 3460581 - INTEGRACION DE CONTENIDOS DIGITALES.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL
• 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:	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:	Integrar elementos multimedia de acuerdo con técnicas y herramientas de producción digital

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ELABORAR EL STORYBOARD TENIENDO EN CUENTA LAS CARACTERÍSTICAS DEL GUION DE LA ESTRATEGIA DIGITAL.

• 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:	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 :	109,60

FICHA DE APRENDIZAJE: 3492734 - DISEÑO Y DIAGRAMACION DE HISTORIETAS

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DIAGRAMAR PIEZAS GRAFICAS DE ACUERDO CON EL MEDIO DE SALIDA.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

01. PLANEAR LA DIAGRAMACIÓN DE ACUERDO A LOS ELEMENTOS GRÁFICOS Y EL GENERO DEL CÓMIC.

02. REALIZAR LA MAQUETACIÓN DE LA HISTORIETA EN EL SOFTWARE ESPECILIZADO SEGÚN LOS REQUERIEMIENTOS ENTREGADOS POR EL CLIENTE.

03. VERIFICAR QUE LOS ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA DIAGRAMACIÓN CUMPLAN CON LOS REQUERIMIENTOS TÉCNICOS Y DE SALIDA.

04. FINALIZAR Y ENTREGAR ARCHIVOS SEGÚN EL MEDIO DE SALIDA Y REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 30,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 3456837 - MODELADO 3D PARA VIDEOS JUEGOS

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: MODELAR LOS ELEMENTOS QUE HACEN PARTE DE LA IMAGEN DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONSTRUIR LOS ELEMENTOS REQUERIDOS EN EL DESARROLLO DE LA ESCENOGRAFÍA, APLICANDO SOFTWARE RELACIONADO CON LA REPRESENTACIÓN GRÁFICA TRIDIMENSIONAL

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 10,00

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS: 229,60

EVENTOS DE DIVULGACIÓN TECNOLÓGICA - EDT´s

FICHA	FECHA INICIO	FECHA FINAL	EVENTO	HORAS

TOTAL TIEMPO EDT´s: 0,00

ACTIVIDADES ADICIONALES

FECHA INICIAL	FECHA FINAL	ACTIVIDAD	HORAS
01/04/2026	30/04/2026	DESARROLLO CURRICULAR	33,00

TOTAL ACTIVIDADES ADICIONALES: 33,00

INSTRUCTOR: YULIANA ALVAREZ VELEZ

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DEL DISEÑO Y MANUFACTURA DEL CUERO