




Corrección horarios

Desde Miguel Camilo Ernesto Fisgativa Avendaño <mcefisgativa@sena.edu.co>

Fecha Lun 06/04/2026 14:28

Para Salome Osorio Gomez <s.osorio@sena.edu.co>

CC Edgar Fernando Gómez Gómez <egomezg@sena.edu.co>

 1 archivo adjunto (27 KB)

CUADRO DE EVENTO TPS 2026 (version 1) Miguel Camilo Ernesto Fisgativa Avendaño.xlsx;

Respetada Salome

He sido informado por el Jefe Fernando sobre un problema en mis eventos, en la cual se me informa que faltan unas horas.

He revisado mi cuadro de eventos y he hecho revisión en mis eventos enviados hace un par de semana y he encontrado error de digitación en mis eventos siendo este

Ficha 3154785 Grado 11 Colegio El Nogal IED en el día miércoles figuraba en el horario de 12:00 m a 6:00pm, siendo este el error pues debería ser de 6:00 am a 12:00 m, para hacer corrección de reenvío mis eventos con la corrección realizada.

Quedo atento a cualquier situación nueva que se presente

DOCUMENTO	80.795.969
INSTRUCTOR(A)	Miguel Camilo Ernesto Fisgativa Avendaño

MES	DOCUMENTO	INSTRUCTOR(A)	ETAPA FORMACIÓN FICHA A PROGRAMAR	FICHA	PROGRAMA	COMPETENCIA	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	RESULTADO(S) DE APRENDIZAJE	DÍA	HORA	AMBIENTE	# HORAS
16 DE MARZO AL 30 DE NOVIEMBRE	80795969	Miguel Camilo Ernesto Fisgativa Avendaño	LECTIVA	3444051	INTEGRACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES	Resultado de Aprendizaje de la Inducción.	IDENTIFICA LA DINÁMICA ORGANIZACIONAL DEL SENA RECONOCE 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	Lunes	de 6:00 am ha 12:00 m	Aula de informatica 1	6
						220501102 INTEGRAR LOS COMPONENTES GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES ESTABLECIDOS EN LA ESTRATEGIA DIGITAL	STORYBOARD: ESTRUCTURA Y FORMATOS INTERPRETAR EL GUIÓN BOCETAR LOS ELEMENTOS DEL GUIÓN.	ELABORAR EL STORYBOARD TENIENDO EN CUENTA LAS CARACTERÍSTICAS DEL GUION DE LA ESTRATEGIA DIGITAL.				
							FUNDAMENTOS DE DISEÑO GRÁFICO: COLOR, COMPOSICIÓN, INTERFACES, PUNTOS ÁUREOS, ÁNGULOS Y PERSPECTIVA. EMPLEAR SOFTWARE DE EDICIÓN GRÁFICA Y AUDIOVISUAL	REALIZAR LOS CONTENIDOS DIGITALES DE ACUERDO CON LOS FUNDAMENTOS DE DISEÑO Y EL LENGUAJE AUDIOVISUAL				
							LENGUAJE AUDIOVISUAL: PLANOS, ÁNGULOS Y MOVIMIENTOS DE CÁMARA.					
							ARTE: ESCENOGRAFÍA, AMBIENTES, FONDOS, PERSONAJES Y OBJETOS EMPLEAR SOFTWARE DE EDICIÓN GRÁFICA Y AUDIOVISUAL APLICAR TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN GRÁFICA SOFTWARE DE PRODUCCIÓN.					
							LENGUAJE AUDIOVISUAL: PLANOS, ÁNGULOS Y MOVIMIENTOS DE CÁMARA	REALIZAR LOS CONTENIDOS DIGITALES DE ACUERDO CON LOS FUNDAMENTOS DE DISEÑO Y EL LENGUAJE AUDIOVISUAL				
						EDICIÓN DE VIDEO: FORMATOS, PLANOS, ÁNGULOS, MOVIMIENTOS DE CÁMARA. EMPLEAR SOFTWARE DE EDICIÓN GRÁFICA Y AUDIOVISUAL SELECCIONAR FORMATOS DE SALIDA DE LOS ELEMENTOS	EDITAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES DE ACUERDO CON LAS					

							EDICIÓN DE AUDIO: COMPOSICIÓN, FORMATOS, EFECTOS Y SOFTWARE DE EDICIÓN EMPLEAR SOFTWARE DE EDICIÓN GRÁFICA Y AUDIOVISUAL SELECCIONAR FORMATOS DE SALIDA DE LOS ELEMENTOS MOCKUPS: TIPOS, ELEMENTOS Y HERRAMIENTAS EMPLEAR SOFTWARE DE EDICIÓN GRÁFICA Y AUDIOVISUAL APLICAR TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN GRÁFICA DISEÑAR EL WIREFRAME Y EL CONTENIDO MAQUETACIÓN: HTML5, CSS3, FRAMEWORK MAPA DE NAVEGACIÓN: CONCEPTOS, CLASES (LINEAL, JERÁRQUICO, LIBRE, HÍBRIDO), CRITERIOS, MEDIOS DIGITALES: TIPOS, PLATAFORMAS MULTIMEDIA FRONT-END: DEFINICIÓN MAQUETACIÓN: HTML5, CSS3, FRAMEWORK MAPA DE NAVEGACIÓN: CONCEPTOS, CLASES (LINEAL, JERÁRQUICO, LIBRE, HÍBRIDO), CRITERIOS, MEDIOS DIGITALES: TIPOS, PLATAFORMAS MULTIMEDIA FRONT-END: DEFINICIÓN	CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS DEL MEDIO DE DIFUSIÓN.				
								REALIZAR LOS CONTENIDOS DIGITALES DE ACUERDO CON LOS FUNDAMENTOS DE DISEÑO Y EL LENGUAJE AUDIOVISUAL.				
								CONSTRUIR LA INTERFAZ GRÁFICA DEL PROYECTO SIGUIENDO LAS PAUTAS ESTABLECIDAS EN EL STORYBOARD Y EL GUION DE LA ESTRATEGIA DIGITAL.				
								CONSTRUIR LA INTERFAZ GRÁFICA DEL PROYECTO SIGUIENDO LAS PAUTAS ESTABLECIDAS EN EL STORYBOARD Y EL GUION DE LA ESTRATEGIA DIGITAL.				
						250201026 ELABORAR LAS ANIMACIONES PARA LA ESTRATEGIA DIGITAL	ANIMACIÓN: TIPOS, TÉCNICAS Y ESTILOS. TÉCNICAS DE ANIMACIÓN. PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN: TIEMPO, ESPACIADO, ESTIRAR Y ENCORDER, ARCOS. DEFINIR EL ESTILO/TÉCNICA DE LA ANIMACIÓN. IMPLEMENTAR CONCEPTOS. FLUJO DE TRABAJO DE ANIMACIÓN: PLANIFICACIÓN, BLOCKING, SPLINE, REFINE. IMPLEMENTAR LA SECUENCIA. CONCEPTOS DE COMPOSICIÓN AUDIOVISUAL. FUNDAMENTOS DE LENGUAJE CINEMATOGRAFICO Y	CREAR LA SECUENCIA DE LA ANIMACIÓN DE ACUERDO CON EL STORYBOARD DE LA ESTRATEGIA DIGITAL				
							FLUJO DE TRABAJO DE ANIMACIÓN: PLANIFICACIÓN, BLOCKING, SPLINE, REFINE. REALIZAR EL REFINE DE LA ANIMACIÓN. IMPLEMENTAR LA SECUENCIA	INTEGRAR EL BLOCKING CON BASE EN LOS LINEAMIENTOS DE LA SECUENCIA DE LA ESTRATEGIA DIGITAL.				
							PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN AVANZADA: ACTING Y PUESTA EN ESCENA EXPORTAR LA ANIMACIÓN EN LOS FORMATOS REQUERIDOS. INTEGRAR LA ANIMACIÓN A LA ESTRATEGIA DIGITAL.	VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL DE ACUERDO CON EL GUION				
16 DE MARZO AL 30 DE NOVIEMBRE	80795969	Miguel Camilo Ernesto Fisgativa Avendaño	LECTIVA	3154785	INTEGRACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES	220501102 INTEGRAR LOS COMPONENTES GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES ESTABLECIDOS EN LA ESTRATEGIA DIGITAL	MOCKUPS: TIPOS, ELEMENTOS Y HERRAMIENTAS EMPLEAR SOFTWARE DE EDICIÓN GRÁFICA Y AUDIOVISUAL APLICAR TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN GRÁFICA MAQUETACIÓN: HTML5, CSS3, FRAMEWORK MAPA DE NAVEGACIÓN: CONCEPTOS, CLASES (LINEAL, JERÁRQUICO, LIBRE, HÍBRIDO), CRITERIOS, MEDIOS DIGITALES: TIPOS, VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL DE ACUERDO CON EL GUION.	REALIZAR LOS CONTENIDOS DIGITALES DE ACUERDO CON LOS FUNDAMENTOS DE DISEÑO Y EL LENGUAJE AUDIOVISUAL.	Lunes	de 12:00 m ha 6:00 pm	Aula de informatica 1	6
								CONSTRUIR LA INTERFAZ GRÁFICA DEL PROYECTO SIGUIENDO LAS PAUTAS ESTABLECIDAS EN EL STORYBOARD Y EL GUION DE LA ESTRATEGIA DIGITAL.				
								REALIZAR LOS CONTENIDOS DIGITALES DE ACUERDO CON LOS FUNDAMENTOS DE DISEÑO Y EL LENGUAJE AUDIOVISUAL. EDITAR LOS ELEMENTOS				

						<div>250201026 ELABORAR LAS ANIMACIONES PARA LA ESTRATEGIA DIGITAL</div> <div>999999999 RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA 220501102 INTEGRAR LOS COMPONENTES GRÁFICOS Y</div>	<div>VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL DE ACUERDO CON EL GUIÓN.</div> <div>VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL DE ACUERDO CON EL GUIÓN.</div>	<div>REALIZAR LOS CONTENIDOS DIGITALES DE ACUERDO CON LOS FUNDAMENTOS DE DISEÑO Y EL LENGUAJE AUDIOVISUAL. EDITAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES</div> <div>VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL DE ACUERDO CON EL GUIÓN.</div>				
						<div>Resultado de Aprendizaje de la Inducción.</div> <div></div> <div>FUNDAMENTOS DE DISEÑO GRÁFICO: COLOR, COMPOSICIÓN, INTERFACES, PUNTOS ÁUREOS, ÁNGULOS Y PERSPECTIVA. EMPLEAR SOFTWARE DE EDICIÓN GRÁFICA Y AUDIOVISUAL</div> <div>LENGUAJE AUDIOVISUAL: PLANOS, ÁNGULOS Y MOVIMIENTOS DE CÁMARA.</div> <div>TEXTO: ESCENOGRAFÍA, AMBIENTES, FONDOS, PERSONAJES Y OBJETOS EMPLEAR SOFTWARE DE EDICIÓN GRÁFICA Y AUDIOVISUAL. APLICAR TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN GRÁFICA SOFTWARE DE PRODUCCIÓN Y EDICIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES EMPLEAR SOFTWARE DE EDICIÓN GRÁFICA Y AUDIOVISUAL. APLICAR TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN GRÁFICA EDICIÓN DE IMAGEN: COMPOSICIÓN, EDICIÓN, RETOQUE, FOTOMONTAJE, FORMATOS, RESOLUCIONES, MODOS DE COLOR, SOFTWARE DE EDICIÓN. EMPLEAR SOFTWARE DE EDICIÓN GRÁFICA Y AUDIOVISUAL. SELECCIONAR FORMATOS DE SALIDA DE LOS ELEMENTOS GRÁFICOS, AUDIOVISUALES E INTERACTIVOS</div> <div>LENGUAJE AUDIOVISUAL: PLANOS, ÁNGULOS Y MOVIMIENTOS DE CÁMARA</div> <div>EDICIÓN DE VIDEO: FORMATOS, PLANOS, ÁNGULOS, MOVIMIENTOS DE CÁMARA. EMPLEAR SOFTWARE DE EDICIÓN GRÁFICA Y AUDIOVISUAL. SELECCIONAR FORMATOS DE SALIDA DE LOS ELEMENTOS GRÁFICOS, AUDIOVISUALES E INTERACTIVOS OPTIMIZAR ELEMENTOS GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES COMPONER LAS PIEZAS GRÁFICAS Y AUDIOVISUALES IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS</div>	<div>IDENTIFICA LA DINÁMICA ORGANIZACIONAL DEL SENA</div> <div>STORYBOARD: ESTRUCTURA Y FORMATOS INTERPRETAR EL GUIÓN BOCETAR LOS ELEMENTOS DEL GUIÓN.</div> <div>ELABORAR EL STORYBOARD TENIENDO EN CUENTA LAS CARACTERÍSTICAS DEL GUIÓN DE LA ESTRATEGIA DIGITAL.</div> <div>REALIZAR LOS CONTENIDOS DIGITALES DE ACUERDO CON LOS FUNDAMENTOS DE DISEÑO Y EL LENGUAJE AUDIOVISUAL</div> <div>EDITAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES DE ACUERDO CON LAS</div>	<div>IDENTIFICAR LA DINÁMICA ORGANIZACIONAL DEL SENA</div> <div></div> <div></div>				

16 DE MARZO AL 30 DE NOVIEMBRE	80795969	Miguel Camilo Ernesto Fisgativa Avendaño	LECTIVA	3444051	INTEGRACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES	COMPONENTES GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES ESTABLECIDOS EN LA ESTRATEGIA DIGITAL	EDICIÓN DE AUDIO: COMPOSICIÓN, FORMATOS, EFECTOS Y SOFTWARE DE EDICIÓN EMPLLEAR SOFTWARE DE EDICIÓN GRÁFICA Y AUDIOVISUAL SELECCIONAR FORMATOS DE SALIDA DE LOS ELEMENTOS GRÁFICOS, AUDIOVISUALES E INTERACTIVOS OPTIMIZAR ELEMENTOS GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES COMPONER LAS PIEZAS GRÁFICAS Y AUDIOVISUALES IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS	ANALIZAR SOFTWARE CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS DEL MEDIO DE DIFUSIÓN.	Miercoles	de 12:00 m ha 6:00 pm	Aula de informatica 1	6
						MOCKUPS: TIPOS, ELEMENTOS Y HERRAMIENTAS EMPLLEAR SOFTWARE DE EDICIÓN GRÁFICA Y AUDIOVISUAL APLICAR TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN GRÁFICA DISEÑAR EL WIREFRAME Y EL CONTENIDO CONSTRUIR EL MOCKUP IDENTIFICAR EL TIPO DE GUIÓN INTERPRETAR EL GUIÓN	REALIZAR LOS CONTENIDOS DIGITALES DE ACUERDO CON LOS FUNDAMENTOS DE DISEÑO Y EL LENGUAJE AUDIOVISUAL.					
						MAQUETACIÓN: HTML 5, CSS3, FRAMEWORK MAPA DE NAVEGACIÓN: CONCEPTOS, CLASES (LINEAL, JERÁRQUICO, LIBRE, HÍBRIDO), CRITERIOS, MEDIOS DIGITALES: TIPOS, PLATAFORMAS MULTIMEDIA FRONT-END: DEFINICIÓN, PLATAFORMAS, UTILIDAD, CONFIGURACIÓN. INTERFACES: TIPOS, CARACTERÍSTICAS, COMPOSICIÓN. MAQUETAR EN HTML 5 Y CSS3 REALIZAR EL MAPA DE NAVEGACIÓN DE LA ESTRATEGIA DIGITAL INTEGRAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES	CONSTRUIR LA INTERFAZ GRÁFICA DEL PROYECTO SIGUIENDO LAS PAUTAS ESTABLECIDAS EN EL STORYBOARD Y EL GUIÓN DE LA ESTRATEGIA DIGITAL.					
						MAQUETACIÓN: HTML 5, CSS3, FRAMEWORK MAPA DE NAVEGACIÓN: CONCEPTOS, CLASES (LINEAL, JERÁRQUICO, LIBRE, HÍBRIDO), CRITERIOS, MEDIOS DIGITALES: TIPOS, PLATAFORMAS MULTIMEDIA FRONT-END: DEFINICIÓN, PLATAFORMAS, UTILIDAD, CONFIGURACIÓN. INTERFACES: TIPOS, CARACTERÍSTICAS, COMPOSICIÓN. MAQUETAR EN HTML 5 Y CSS3 REALIZAR EL MAPA DE NAVEGACIÓN DE LA ESTRATEGIA DIGITAL INTEGRAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES	CONSTRUIR LA INTERFAZ GRÁFICA DEL PROYECTO SIGUIENDO LAS PAUTAS ESTABLECIDAS EN EL STORYBOARD Y EL GUIÓN DE LA ESTRATEGIA DIGITAL.					

							<div>ANIMACIÓN: TIPOS, TÉCNICAS Y ESTILOS. TÉCNICAS DE ANIMACIÓN. PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN: TIEMPO, ESPACIADO, ESTIRAR Y ENCOGER, ARCOS. DEFINIR EL ESTILO/TÉCNICA DE LA ANIMACIÓN. IMPLEMENTAR CONCEPTOS DE COMPOSICIÓN AUDIOVISUAL. FUNDAMENTOS DE LENGUAJE CINEMATOGRAFICO Y ANIMATIC: PLANOS, ÁNGULOS, MOVIMIENTOS DE CÁMARA, ETC. CREAR LOS TIEMPOS DE LA SECUENCIA. CONSTRUIR LA SECUENCIA (ANIMATIC). EXPORTAR LA SECUENCIA DE LA ANIMACIÓN. FLUJO DE TRABAJO DE ANIMACIÓN: PLANIFICACIÓN, BLOCKING, SPLINE, REFINE. CONSTRUIR LA SECUENCIA (ANIMATIC). EXPORTAR LA SECUENCIA DE LA ANIMACIÓN.</div>	<div>CREAR LA SECUENCIA DE LA ANIMACIÓN DE ACUERDO CON EL STORYBOARD DE LA ESTRATEGIA DIGITAL.</div>				
						250201026 ELABORAR LAS ANIMACIONES PARA LA ESTRATEGIA DIGITAL	<div>FLUJO DE TRABAJO DE ANIMACIÓN: PLANIFICACIÓN, BLOCKING, SPLINE, REFINE. IMPLEMENTAR LA SECUENCIA. CONCEPTOS DE COMPOSICIÓN AUDIOVISUAL. FUNDAMENTOS DE LENGUAJE CINEMATOGRAFICO Y ANIMATIC: PLANOS, ÁNGULOS, MOVIMIENTOS DE CÁMARA, ETC. CREAR EL BLOCKING 2D O 3D. CREAR EL BLOCKING PLUS 2D O 3D. IMPLEMENTAR LOS CLEAN UPS DE LA ANIMACIÓN. SOFTWARE DE ANIMACIÓN 2D O 3D. EMPLLEAR SOFTWARE DE ANIMACIÓN.</div>	<div>INTEGRAR EL BLOCKING CON BASE EN LOS LINEAMIENTOS DE LA SECUENCIA DE LA ESTRATEGIA DIGITAL.</div>				
							<div>FLUJO DE TRABAJO DE ANIMACIÓN: PLANIFICACIÓN, BLOCKING, SPLINE, REFINE. REALIZAR EL REFINE DE LA ANIMACIÓN. IMPLEMENTAR LA SECUENCIA</div>	<div>COMPONER EL REFINE DE LOS MOVIMIENTOS DE ACUERDO CON LOS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN.</div>				
							<div>PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN AVANZADA: ACTING Y PUESTA EN ESCENA. EXPORTAR LA ANIMACIÓN EN LOS FORMATOS REQUERIDOS. INTEGRAR LA ANIMACIÓN A LA ESTRATEGIA DIGITAL.</div>	<div>VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL DE ACUERDO CON EL GUIÓN</div>				
							<div>MOCKUPS: TIPOS, ELEMENTOS Y HERRAMIENTAS EMPLLEAR SOFTWARE DE EDICIÓN GRÁFICA Y AUDIOVISUAL. APLICAR TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN GRÁFICA DISEÑAR EL WIREFRAME Y EL CONTENIDO CONSTRUIR EL MOCKUP IDENTIFICAR EL TIPO DE GUIÓN INTERPRETAR EL GUIÓN</div>	<div>REALIZAR LOS CONTENIDOS DIGITALES DE ACUERDO CON LOS FUNDAMENTOS DE DISEÑO Y EL LENGUAJE AUDIOVISUAL.</div>				

16 DE MARZO AL 30 DE NOVIEMBRE	80795969	Miguel Camilo Ernesto Figatva Avendaño	LECTIVA	3155786	INTEGRACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES	220501102 INTEGRAR LOS COMPONENTES GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES ESTABLECIDOS EN LA ESTRATEGIA DIGITAL	MOCKUPS: TIPOS, ELEMENTOS Y HERRAMIENTAS EMPLEAR SOFTWARE DE EDICIÓN GRÁFICA Y AUDIOVISUAL APLICAR TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN GRÁFICA DISEÑAR EL WIREFRAME Y EL CONTENIDO CONSTRUIR EL MOCKUP IDENTIFICAR EL TIPO DE GUIÓN INTERPRETAR EL GUIÓN	REALIZAR LOS CONTENIDOS DIGITALES DE ACUERDO CON LOS FUNDAMENTOS DE DISEÑO Y EL LENGUAJE AUDIOVISUAL.	Martes	de 12:00 m ha 6:00 pm	Aula de sistemas 308	6
							MAQUETACIÓN: HTML 5, CSS3, FRAMEWORK MAPA DE NAVEGACIÓN: CONCEPTOS, CLASES (LINEAL, JERÁRQUICO, LIBRE, HÍBRIDO), CRITERIOS. MEDIOS DIGITALES: TIPOS, PLATAFORMAS MULTIMEDIA FRONT-END: DEFINICIÓN, PLATAFORMAS, UTILIDAD, CONFIGURACION. INTERFACES: TIPOS, CARACTERÍSTICAS, COMPOSICIÓN. MAQUETAR EN HTML 5 Y CSS3 REALIZAR EL MAPA DE NAVEGACIÓN DE LA ESTRATEGIA DIGITAL INTEGRAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES	CONSTRUIR LA INTERFAZ GRÁFICA DEL PROYECTO SIGUIENDO LAS PAUTAS ESTABLECIDAS EN EL STORYBOARD Y EL GUIÓN DE LA ESTRATEGIA DIGITAL.				
							VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL DE ACUERDO CON EL GUIÓN.	REALIZAR LOS CONTENIDOS DIGITALES DE ACUERDO CON LOS FUNDAMENTOS DE DISEÑO Y EL LENGUAJE AUDIOVISUAL. EDITAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS DEL MEDIO DE DIFUSIÓN. CONSTRUIR LA INTERFAZ GRÁFICA DEL PROYECTO SIGUIENDO LAS PAUTAS ESTABLECIDAS EN EL STORYBOARD Y EL GUIÓN DE LA ESTRATEGIA DIGITAL. CREAR LA SECUENCIA DE LA ANIMACIÓN DE ACUERDO CON EL STORYBOARD DE LA ESTRATEGIA DIGITAL. INTEGRAR EL BLOCKING CON BASE EN LOS LINEAMIENTOS DE LA				

						250201026 ELABORAR LAS ANIMACIONES PARA LA ESTRATEGIA DIGITAL	VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL DE ACUERDO CON EL GUIÓN.	REALIZAR LOS CONTENIDOS DIGITALES DE ACUERDO CON LOS FUNDAMENTOS DE DISEÑO Y EL LENGUAJE AUDIOVISUAL. EDITAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS DEL MEDIO DE DIFUSIÓN. CONSTRUIR LA INTERFAZ GRÁFICA DEL PROYECTO SIGUIENDO LAS PAUTAS ESTABLECIDAS EN EL STORYBOARD Y EL GUIÓN DE LA ESTRATEGIA DIGITAL. CREAR LA SECUENCIA DE LA ANIMACIÓN DE ACUERDO CON EL STORYBOARD DE LA ESTRATEGIA DIGITAL. INTEGRAR EL BLOCKING CON BASE EN LOS LINEAMIENTOS DE LA SECUENCIA DE LA ESTRATEGIA DIGITAL. COMPONER EL REFINE DE LOS MOVIMIENTOS DE ACUERDO CON LOS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN.				
						999999999 RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA 220501102 INTEGRAR LOS COMPONENTES GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES ESTABLECIDOS EN LA ESTRATEGIA DIGITAL	VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL DE ACUERDO CON EL GUIÓN.	VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL DE ACUERDO CON EL GUIÓN.				
						220501102 INTEGRAR LOS COMPONENTES GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES ESTABLECIDOS EN LA ESTRATEGIA DIGITAL	MOCKUPS: TIPOS, ELEMENTOS Y HERRAMIENTAS EMPLEAR SOFTWARE DE EDICIÓN GRÁFICA Y AUDIOVISUAL APLICAR TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN GRÁFICA DISEÑAR EL WIREFRAME Y EL CONTENIDO CONSTRUIR EL MOCKUP IDENTIFICAR EL TIPO DE GUIÓN INTERPRETAR EL GUIÓN	REALIZAR LOS CONTENIDOS DIGITALES DE ACUERDO CON LOS FUNDAMENTOS DE DISEÑO Y EL LENGUAJE AUDIOVISUAL.				
							MAQUETACIÓN: HTML 5, CSS3, FRAMEWORK MAPA DE NAVEGACIÓN: CONCEPTOS, CLASES (LINEAL, JERÁRQUICO, LIBRE, HÍBRIDO), CRITERIOS. MEDIOS DIGITALES: TIPOS, PLATAFORMAS MULTIMEDIA FRONT-END: DEFINICIÓN, PLATAFORMAS, UTILIDAD, CONFIGURACIÓN. INTERFACES: TIPOS, CARACTERÍSTICAS, COMPOSICIÓN. MAQUETAR EN HTML 5 Y CSS3 REALIZAR EL MAPA DE NAVEGACIÓN DE LA ESTRATEGIA DIGITAL INTEGRAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES	CONSTRUIR LA INTERFAZ GRÁFICA DEL PROYECTO SIGUIENDO LAS PAUTAS ESTABLECIDAS EN EL STORYBOARD Y EL GUIÓN DE LA ESTRATEGIA DIGITAL.				

16 DE MARZO AL 30 DE NOVIEMBRE	80795969	Miguel Camilo Ernesto Figatva Avendaño	LECTIVA	3155844	INTEGRACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES	VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL DE ACUERDO CON EL GUIÓN.	REALIZAR LOS CONTENIDOS DIGITALES DE ACUERDO CON LOS FUNDAMENTOS DE DISEÑO Y EL LENGUAJE AUDIOVISUAL. EDITAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS DEL MEDIO DE DIFUSIÓN. CONSTRUIR LA INTERFAZ GRÁFICA DEL PROYECTO SIGUIENDO LAS PAUTAS ESTABLECIDAS EN EL STORYBOARD Y EL GUIÓN DE LA ESTRATEGIA DIGITAL. CREAR LA SECUENCIA DE LA ANIMACIÓN DE ACUERDO CON EL STORYBOARD DE LA ESTRATEGIA DIGITAL. INTEGRAR EL BLOCKING CON BASE EN LOS LINEAMIENTOS DE LA	Viernes	de 12:00 m ha 6:00 pm	Aula de informatica colegio el libertados	6
						250201026 ELABORAR LAS ANIMACIONES PARA LA ESTRATEGIA DIGITAL	REALIZAR LOS CONTENIDOS DIGITALES DE ACUERDO CON LOS FUNDAMENTOS DE DISEÑO Y EL LENGUAJE AUDIOVISUAL. EDITAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS DEL MEDIO DE DIFUSIÓN. CONSTRUIR LA INTERFAZ GRÁFICA DEL PROYECTO SIGUIENDO LAS PAUTAS ESTABLECIDAS EN EL STORYBOARD Y EL GUIÓN DE LA ESTRATEGIA DIGITAL. CREAR LA SECUENCIA DE LA ANIMACIÓN DE ACUERDO CON EL STORYBOARD DE LA ESTRATEGIA DIGITAL. INTEGRAR EL BLOCKING CON BASE EN LOS LINEAMIENTOS DE LA SECUENCIA DE LA ESTRATEGIA DIGITAL. COMPONER EL REFINE DE LOS MOVIMIENTOS DE ACUERDO CON LOS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN.				
						999999999 RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA 220501102 INTEGRAR LOS COMPONENTES GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES ESTABLECIDOS EN LA ESTRATEGIA DIGITAL	VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL DE ACUERDO CON EL GUIÓN.				
						MOCKUPS: TIPOS, ELEMENTOS Y HERRAMIENTAS EMPLEAR SOFTWARE DE EDICIÓN GRÁFICA Y AUDIOVISUAL. APLICAR TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN GRÁFICA. DISEÑAR EL WIREFRAME Y EL CONTENIDO. CONSTRUIR EL MOCKUP. IDENTIFICAR EL TIPO DE GUIÓN. INTERPRETAR EL GUIÓN.	REALIZAR LOS CONTENIDOS DIGITALES DE ACUERDO CON LOS FUNDAMENTOS DE DISEÑO Y EL LENGUAJE AUDIOVISUAL.				

16 DE MARZO AL 30 DE NOVIEMBRE	80795969	Miguel Camilo Ernesto Fisgativa Avendaño	LECTIVA	3157059	INTEGRACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES	220501102 INTEGRAR LOS COMPONENTES GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES ESTABLECIDOS EN LA ESTRATEGIA DIGITAL	MAQUETACIÓN: HTML 5, CSS3, FRAMEWORK MAPA DE NAVEGACIÓN: CONCEPTOS, CLASES (LINEAL, JERÁRQUICO, LIBRE, HÍBRIDO), CRITERIOS. MEDIOS DIGITALES: TIPOS, PLATAFORMAS MULTIMEDIA FRONT-END: DEFINICIÓN, PLATAFORMAS, UTILIDAD, CONFIGURACIÓN. INTERFACES: TIPOS, CARACTERÍSTICAS, COMPOSICIÓN. MAQUETAR EN HTML 5 Y CSS3 REALIZAR EL MAPA DE NAVEGACIÓN DE LA ESTRATEGIA DIGITAL INTEGRAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES	CONSTRUIR LA INTERFAZ GRÁFICA DEL PROYECTO SIGUIENDO LAS PAUTAS ESTABLECIDAS EN EL STORYBOARD Y EL GUIÓN DE LA ESTRATEGIA DIGITAL.
						VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL DE ACUERDO CON EL GUIÓN.	REALIZAR LOS CONTENIDOS DIGITALES DE ACUERDO CON LOS FUNDAMENTOS DE DISEÑO Y EL LENGUAJE AUDIOVISUAL. EDITAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS DEL MEDIO DE DIFUSIÓN. CONSTRUIR LA INTERFAZ GRÁFICA DEL PROYECTO SIGUIENDO LAS PAUTAS ESTABLECIDAS EN EL STORYBOARD Y EL GUIÓN DE LA ESTRATEGIA DIGITAL. CREAR LA SECUENCIA DE LA ANIMACIÓN DE ACUERDO CON EL STORYBOARD DE LA ESTRATEGIA DIGITAL. INTEGRAR EL BLOCKING CON BASE EN LOS LINEAMIENTOS DE LA	
						250201026 ELABORAR LAS ANIMACIONES PARA LA ESTRATEGIA DIGITAL	REALIZAR LOS CONTENIDOS DIGITALES DE ACUERDO CON LOS FUNDAMENTOS DE DISEÑO Y EL LENGUAJE AUDIOVISUAL. EDITAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS DEL MEDIO DE DIFUSIÓN. CONSTRUIR LA INTERFAZ GRÁFICA DEL PROYECTO SIGUIENDO LAS PAUTAS ESTABLECIDAS EN EL STORYBOARD Y EL GUIÓN DE LA ESTRATEGIA DIGITAL. CREAR LA SECUENCIA DE LA ANIMACIÓN DE ACUERDO CON EL STORYBOARD DE LA ESTRATEGIA DIGITAL. INTEGRAR EL BLOCKING CON BASE EN LOS LINEAMIENTOS DE LA SECUENCIA DE LA ESTRATEGIA DIGITAL. COMPONER EL REFINE DE LOS MOVIMIENTOS DE ACUERDO CON LOS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN.	
						999999999 RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA 220501102 INTEGRAR LOS COMPONENTES GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES ESTABLECIDOS EN LA ESTRATEGIA DIGITAL	VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL DE ACUERDO CON EL GUIÓN.	VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL DE ACUERDO CON EL GUIÓN.

16 DE MARZO AL 30 DE NOVIEMBRE	80795969	Miguel Camilo Ernesto Fisgativa Avendaño	LECTIVA	3157014	INTEGRACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES	220501102 INTEGRAR LOS COMPONENTES GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES ESTABLECIDOS EN LA ESTRATEGIA DIGITAL	MOCKUPS: TIPOS, ELEMENTOS Y HERRAMIENTAS EMPLEAR SOFTWARE DE EDICIÓN GRÁFICA Y AUDIOVISUAL APLICAR TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN GRÁFICA DISEÑAR EL WIREFRAME Y EL CONTENIDO CONSTRUIR EL MOCKUP IDENTIFICAR EL TIPO DE GUIÓN INTERPRETAR EL GUIÓN	REALIZAR LOS CONTENIDOS DIGITALES DE ACUERDO CON LOS FUNDAMENTOS DE DISEÑO Y EL LENGUAJE AUDIOVISUAL.	Jueves	de 3:00p m ha 5:00 pm	Aula SENA Lideo Modemo Watt Whitman	2
							MAQUETACIÓN: HTML 5, CSS3, FRAMEWORK MAPA DE NAVEGACIÓN: CONCEPTOS, CLASES (LINEAL, JERÁRQUICO, LIBRE, HÍBRIDO), CRITERIOS. MEDIOS DIGITALES: TIPOS, PLATAFORMAS MULTIMEDIA FRONT-END: DEFINICIÓN, PLATAFORMAS, UTILIDAD, CONFIGURACION. INTERFACES: TIPOS, CARACTERÍSTICAS, COMPOSICIÓN. MAQUETAR EN HTML 5 Y CSS3 REALIZAR EL MAPA DE NAVEGACIÓN DE LA ESTRATEGIA DIGITAL INTEGRAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES	CONSTRUIR LA INTERFAZ GRÁFICA DEL PROYECTO SIGUIENDO LAS PAUTAS ESTABLECIDAS EN EL STORYBOARD Y EL GUIÓN DE LA ESTRATEGIA DIGITAL.				
							VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL DE ACUERDO CON EL GUIÓN.	REALIZAR LOS CONTENIDOS DIGITALES DE ACUERDO CON LOS FUNDAMENTOS DE DISEÑO Y EL LENGUAJE AUDIOVISUAL. EDITAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS DEL MEDIO DE DIFUSIÓN. CONSTRUIR LA INTERFAZ GRÁFICA DEL PROYECTO SIGUIENDO LAS PAUTAS ESTABLECIDAS EN EL STORYBOARD Y EL GUIÓN DE LA ESTRATEGIA DIGITAL. CREAR LA SECUENCIA DE LA ANIMACIÓN DE ACUERDO CON EL STORYBOARD DE LA ESTRATEGIA DIGITAL. INTEGRAR EL BLOCKING CON BASE EN LOS LINEAMIENTOS DE LA				

						250201026 ELABORAR LAS ANIMACIONES PARA LA ESTRATEGIA DIGITAL	VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL DE ACUERDO CON EL GUIÓN.	REALIZAR LOS CONTENIDOS DIGITALES DE ACUERDO CON LOS FUNDAMENTOS DE DISEÑO Y EL LENGUAJE AUDIOVISUAL. EDITAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS DEL MEDIO DE DIFUSIÓN. CONSTRUIR LA INTERFAZ GRÁFICA DEL PROYECTO SIGUIENDO LAS PAUTAS ESTABLECIDAS EN EL STORYBOARD Y EL GUIÓN DE LA ESTRATEGIA DIGITAL. CREAR LA SECUENCIA DE LA ANIMACIÓN DE ACUERDO CON EL STORYBOARD DE LA ESTRATEGIA DIGITAL. INTEGRAR EL BLOCKING CON BASE EN LOS LINEAMIENTOS DE LA SECUENCIA DE LA ESTRATEGIA DIGITAL. COMPONER EL REFINE DE LOS MOVIMIENTOS DE ACUERDO CON LOS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN.				
						999999999 RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA 220501102 INTEGRAR LOS COMPONENTES GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES ESTABLECIDOS EN LA ESTRATEGIA DIGITAL	VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL DE ACUERDO CON EL GUIÓN.	VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL DE ACUERDO CON EL GUIÓN.				