

en este espacio encuentra el cronograma del proyecto de formación tecnológica en animación digital, con la descripción de las evidencias presentadas en cada actividad de aprendizaje.

Para acceder al documento descargable haga clic [Aquí](#)

FECHA DE INICIO:		29/09/2025
FECHA DE FIN DE FORMACIÓN:		09/10/2025
FECHA DE INICIO:		28/12/2027

ACTIVIDAD DE PROYECTO 1. Construir la base conceptual y literaria de un proyecto audiovisual animado.						
GA1-250201022-AA1. Estructurar conceptos y definir el universo narrativo para un producto audiovisual animado.	250201022-01. Planear el proyecto de acuerdo con los requerimientos.	Evidencia de conocimiento: Cuestionario de técnicas de animación. GA1-250201022-AA1-EV01. Calificable	144 HORAS	9/10/2025	15/10/2025	
		Evidencias de desempeño: Técnicas de animación. GA1-250201022-AA1-EV02. Calificable		16/10/2025	22/10/2025	
		Evidencias de producto: Creación del guion literario. GA1-250201022-AA1-EV03. Calificable		23/10/2025	29/10/2025	
		Evidencia de producto: Mapa Conceptual - Software y servicios de animación. GA1-250201046-AA1-EV01. Calificable				
GA1-220501046-AA1. Reconocer software de sistemas, software de programación y software de aplicaciones.	220501046-01. Alistar herramientas de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) de acuerdo con las necesidades de procesamiento de información y comunicación.	Evidencia de conocimiento: Taller: Utilización de las herramientas de animación. GA1-220501046-AA1-EV01. Calificable	48 HORAS	30/10/2025	5/11/2025	
GA1-220501046-AA2. Desarrollar un taller práctico sobre los términos y funcionalidades de la animación.	220501046-02. Aplicar funcionalidades de herramientas y servicios TIC, de acuerdo con manuales de uso, procedimientos establecidos y buenas prácticas.	Evidencia de conocimiento: Taller: Utilización de las herramientas de animación. GA1-220501046-AA1-EV01. Calificable				
GA1-220501046-AA3. Elaborar un informe con las mejoras de producto orientado desde las TIC.	220501046-04. Optimizar los resultados, de acuerdo con la verificación.	Evidencia de conocimiento: Video: La comunicación como expresión humana. GA1-240201524-AA1-EV01. Calificable		48 HORAS	6/11/2025	12/11/2025
GA1-240201524-AA1. Aplicar los componentes de la comunicación y argumentar sus procesos, de acuerdo a las diferentes situaciones comunicativas.	240201524-01. Analizar los componentes de la comunicación según sus características, intencionalidad y contexto.	Evidencia de conocimiento: Folio: GA1-2402020501-AA1-EV03. Calificable				
GA1-240201524-AA2. Comunicar asertivamente, con cohesión y coherencia léxica, basado en los procesos comunicativos que se dan en el contexto del desempeño laboral.	240201524-02. Establecer procesos de enriquecimiento léxico y acciones de mejoramiento en el desarrollo de procesos comunicativos según requerimientos del contexto.	Evidencia de conocimiento: Folio: GA1-2402020501-AA1-EV03. Calificable				
GA1-2402020501-AA1. Identificar situaciones cotidianas y laborales actuales y futuras a través de una interacción social oral y escrita.	2402020501-01. Comprender información sobre situaciones cotidianas y laborales actuales y futuras a través de interacciones sociales de forma oral y escrita.	Evidencia de conocimiento: Folio: GA1-2402020501-AA1-EV03. Calificable	48 HORAS	13/11/2025	19/11/2025	
ACTIVIDAD DE PROYECTO 2. Identificar en cada una de las escenas la intención emocional y graficar los planos de acuerdo a conceptos de lenguaje audiovisual movimientos de cámara y composición.						
GA1-250201022-AA1. Elaborar el storyboard de acuerdo al guion literario y técnico del proyecto audiovisual.	250201022-02. Desarrollar el storyboard según los planos establecidos del proyecto audiovisual.	Evidencia de conocimiento: Cuestionario: Crear audiovisual. GA2-250201022-AA1-EV01. Calificable	144 HORAS	20/11/2025	26/11/2025	
		Evidencia de producto: Elaborar un documento que contenga guion técnico. GA2-250201022-AA1-EV02. Calificable		27/11/2025	3/12/2025	
		Evidencia de conocimiento: Diagrama de flujo. GA2-250201022-AA1-EV03. Calificable		4/12/2025	10/12/2025	
		Evidencia de conocimiento: Diagrama de flujo. GA2-250201022-AA1-EV03. Calificable				
GA2-220201501-AA1. Explicar la relación existente entre los ejes celular, sistémico y ecosistémico en el entorno vivo.	220201501-01. Establecer interrelaciones entre los niveles de organización biológica acorde con el entorno productivo y social.	Evidencia de conocimiento: Mapa mental con los conceptos básicos del entorno vivo. GA2-220201501-AA1-EV01. Calificable	11/11/2025	11/11/2025	17/11/2025	
		Evidencia de conocimiento: Diagrama de flujo. GA2-220201501-AA1-EV02. Calificable				
		Evidencia de conocimiento: Diagrama de flujo. GA2-220201501-AA1-EV03. Calificable				
		Evidencia de conocimiento: Diagrama de flujo. GA2-220201501-AA1-EV03. Calificable				
GA2-220201501-AA2. Demostrar experimentalmente la aplicación de principios y conceptos de biología.	220201501-03. Argumentar sobre situaciones problemáticas del entorno susceptibles de mejoramiento mediante la aplicación de principios y conceptos de biología.	Evidencia de conocimiento: Cuestionario: Crear audiovisual. GA2-220201501-AA2-EV01. Calificable	48 HORAS	18/12/2025	24/12/2025	
GA2-2402020501-AA1. Reportar opiniones sobre situaciones cotidianas y laborales, pasadas y futuras en contextos sociales.	2402020501-02. Interrelacionar las situaciones cotidianas y laborales actuales y futuras en contextos sociales orales y escritos.	Evidencia de conocimiento: Cuestionario: Crear audiovisual. GA2-2402020501-AA1-EV01. Calificable				
GA2-2402020501-AA2. Expresar opiniones sobre situaciones cotidianas y laborales, pasadas y futuras en contextos sociales.	2402020501-03. Discutir sobre posibles soluciones a problemas dentro de un rango variado de contextos sociales y laborales.	Evidencia de conocimiento: Cuestionario: Crear audiovisual. GA2-2402020501-AA1-EV01. Calificable		48 HORAS	25/12/2025	31/12/2025
GA2-2402020501-AA2. Expresar opiniones sobre situaciones cotidianas y laborales, pasadas y futuras en contextos sociales.	2402020501-04. Proponer alternativas de mejoramiento a situaciones identificadas en el entorno productivo y social, acorde con principios y conceptos de la biología.	Evidencia de conocimiento: Cuestionario: Crear audiovisual. GA2-2402020501-AA1-EV01. Calificable				
ACTIVIDAD DE PROYECTO 3. Desarrollar el pitch del proyecto audiovisual de acuerdo al storyboard.						
GA3-250201022-AA1. Exponer el pitch del proyecto audiovisual y ajustar el storyboard.	250201022-03. Verificar las características de storyboard de acuerdo con el guion técnico.	Evidencia de producto: Documento de producción. GA3-250201022-AA1-EV01. Calificable	144 HORAS	1/1/2026	7/1/2026	
		Evidencia de producto: Documento de producción. GA3-250201022-AA1-EV02. Calificable		8/1/2026	14/1/2026	
		Evidencia de conocimiento: Cuestionario: Crear audiovisual. GA3-250201022-AA1-EV03. Calificable		15/1/2026	21/1/2026	
		Evidencia de conocimiento: Cuestionario: Crear audiovisual. GA3-250201022-AA1-EV03. Calificable				
GA3-240201528-AA1. Desarrollar procedimientos matemáticos para resolver problemáticas de la vida cotidiana.	240201528-01. Identificar modelos matemáticos de acuerdo con los requerimientos del problema planteado en contextos sociales y productivos.	Evidencia de conocimiento: Cuestionario: Crear audiovisual. GA3-240201528-AA1-EV01. Calificable	48 HORAS	22/1/2026	28/1/2026	
		Evidencia de conocimiento: Cuestionario: Crear audiovisual. GA3-240201528-AA1-EV02. Calificable				
		Evidencia de conocimiento: Cuestionario: Crear audiovisual. GA3-240201528-AA1-EV03. Calificable				
		Evidencia de conocimiento: Cuestionario: Crear audiovisual. GA3-240201528-AA1-EV03. Calificable				
GA3-240201528-AA2. Resolver problemas de aplicación de situaciones de los contextos productivo y social a partir del uso de herramientas matemáticas.	240201528-02. Plantear problemas matemáticos a partir de situaciones generadas en el contexto social y productivo.	Evidencia de conocimiento: Cuestionario: Crear audiovisual. GA3-240201528-AA1-EV01. Calificable	48 HORAS	22/1/2026	28/1/2026	
GA3-240201528-AA3. Crear un algoritmo para el cálculo de perímetros, áreas y volúmenes de figuras planas y sólidos regulares.	240201528-03. Resolver problemas matemáticos a partir de situaciones generadas en el contexto social y productivo.	Evidencia de conocimiento: Cuestionario: Crear audiovisual. GA3-240201528-AA1-EV01. Calificable				
GA3-2402020501-AA1. Dialogar sobre posibles soluciones a problemas dentro de contextos sociales y laborales.	2402020501-03. Discutir sobre posibles soluciones a problemas dentro de un rango variado de contextos sociales y laborales.	Evidencia de conocimiento: Cuestionario: Crear audiovisual. GA3-2402020501-AA1-EV01. Calificable		48 HORAS	29/1/2026	4/2/2026
GA3-2402020501-AA2. Producir los efectos visuales de las condiciones psicomotrices individuales para aplicar los correctivos necesarios que permitan mejorar las capacidades.	2402020501-04. Implementar acciones de mejora relacionadas con el uso de expresiones, estructuras y resultados según el desempeño de aprendizaje acordado para el programa de formación.	Evidencia de conocimiento: Cuestionario: Crear audiovisual. GA3-2402020501-AA1-EV01. Calificable		48 HORAS	5/2/2026	11/2/2026
FASE 2 ANÁLISIS						
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	RESULTADO DE APRENDIZAJE	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	TIEMPO DE DURACIÓN ESTIMADO	FECHAS DE ENTREGA		
				INICIA	FINALIZA	
ACTIVIDAD DE PROYECTO 4. Analizar y desarrollar la propuesta del storyboard según el guion técnico.						
GA4-250201021-AA1. Realizar el storyboard de las piezas gráficas y construir la cultura física en el storyboard.	250201021-01. Analizar el storyboard de acuerdo con los parámetros del guion técnico.	Evidencia de producto: Documento de producción. GA4-250201021-AA1-EV01. Calificable	60 HORAS	16/04/2026	29/04/2026	
		Evidencia de conocimiento: Mapa mental con los conceptos básicos del entorno vivo. GA4-250201021-AA1-EV02. Calificable		30/04/2026	03/05/2026	
		Evidencia de producto: Documento de producción. GA4-250201021-AA1-EV03. Calificable		04/05/2026	10/05/2026	
		Evidencia de producto: Documento de producción. GA4-250201021-AA1-EV03. Calificable				
GA4-250201021-AA2. Construir el animatic a partir del guion técnico y el storyboard.	250201021-02. Establecer el storyboard según el guion técnico.	Evidencia de producto: Documento de producción. GA4-250201021-AA1-EV01. Calificable	90 HORAS	11/05/2026	30/05/2026	
		Evidencia de producto: Documento de producción. GA4-250201021-AA1-EV02. Calificable		31/05/2026	01/06/2026	
		Evidencia de producto: Documento de producción. GA4-250201021-AA1-EV03. Calificable		02/06/2026	09/06/2026	
		Evidencia de producto: Documento de producción. GA4-250201021-AA1-EV03. Calificable				
GA4-240201064-AA1. Identificar las características socioeconómicas, tecnológicas, políticas y culturales del contexto productivo, reconociendo las necesidades y problemáticas que lo afectan.	240201064-01. Analizar el contexto productivo según sus características y necesidades.	Evidencia de conocimiento: Mapa mental. GA4-240201064-AA1-EV01. Calificable	48 HORAS	06/06/2026	19/06/2026	
		Evidencia de conocimiento: Mapa mental. GA4-240201064-AA1-EV02. Calificable				
		Evidencia de conocimiento: Mapa mental. GA4-240201064-AA1-EV03. Calificable				
		Evidencia de conocimiento: Mapa mental. GA4-240201064-AA1-EV03. Calificable				
GA4-240201064-AA2. Elaborar la propuesta de investigación formativa.	240201064-02. Estructurar el proyecto de acuerdo a criterios de la investigación.	Evidencia de conocimiento: Mapa mental. GA4-240201064-AA1-EV01. Calificable	48 HORAS	06/06/2026	19/06/2026	
		Evidencia de conocimiento: Mapa mental. GA4-240201064-AA1-EV02. Calificable				
		Evidencia de conocimiento: Mapa mental. GA4-240201064-AA1-EV03. Calificable				
		Evidencia de conocimiento: Mapa mental. GA4-240201064-AA1-EV03. Calificable				
GA4-2402020501-AA1. Producir los efectos visuales de las condiciones psicomotrices individuales para aplicar los correctivos necesarios que permitan mejorar las capacidades.	2402020501-04. Implementar acciones de mejora relacionadas con el uso de expresiones, estructuras y resultados según el desempeño de aprendizaje acordado para el programa de formación.	Evidencia de conocimiento: Cuestionario: Crear audiovisual. GA4-2402020501-AA1-EV01. Calificable	48 HORAS	20/06/2026	03/07/2026	
		Evidencia de conocimiento: Cuestionario: Crear audiovisual. GA4-2402020501-AA1-EV02. Calificable				
		Evidencia de conocimiento: Cuestionario: Crear audiovisual. GA4-2402020501-AA1-EV03. Calificable				
		Evidencia de conocimiento: Cuestionario: Crear audiovisual. GA4-2402020501-AA1-EV03. Calificable				
FASE 3 EJECUCIÓN						
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	RESULTADO DE APRENDIZAJE	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	TIEMPO DE DURACIÓN ESTIMADO	FECHAS DE ENTREGA		
				INICIA	FINALIZA	
ACTIVIDAD DE PROYECTO 5. Preparar modelos digitales de acuerdo a las necesidades del proyecto.						
GA5-230101507-AA1. Reconocer los personajes, escenarios y fondos de la cultura física en el storyboard.	230101507-01. Alistar los personajes y elementos según las necesidades del proyecto.	Evidencia de producto: Documento con los bocetos del diseño de personajes, fondos y props. GA5-230101507-AA1-EV01. Calificable	54 HORAS	04/07/2026	11/07/2026	
		Evidencia de producto: Documento con los bocetos del diseño de personajes, fondos y props. GA5-230101507-AA1-EV02. Calificable		12/07/2026	19/07/2026	
		Evidencia de producto: Documento con los bocetos del diseño de personajes, fondos y props. GA5-230101507-AA1-EV03. Calificable		20/07/2026	27/07/2026	
		Evidencia de producto: Documento con los bocetos del diseño de personajes, fondos y props. GA5-230101507-AA1-EV04. Calificable		28/07/2026	04/08/2026	
GA5-230101507-AA2. Establecer el desarrollo de las acciones de control de los impactos ambientales, disminución de accidentes y enfermedades laborales.	230101507-02. Practicar hábitos saludables mediante la aplicación de fundamentos de nutrición e higiene.	Evidencia de producto: Documento con los bocetos del diseño de personajes, fondos y props. GA5-230101507-AA1-EV01. Calificable	54 HORAS	05/08/2026	12/08/2026	
		Evidencia de producto: Documento con los bocetos del diseño de personajes, fondos y props. GA5-230101507-AA1-EV02. Calificable				
		Evidencia de producto: Documento con los bocetos del diseño de personajes, fondos y props. GA5-230101507-AA1-EV03. Calificable				
		Evidencia de producto: Documento con los bocetos del diseño de personajes, fondos y props. GA5-230101507-AA1-EV04. Calificable				
GA5-230101507-AA3. Planear acciones para orientar al equipo de trabajo en los planes o programas ambientales y de SST.	230101507-03. Ejecutar actividades de acción comunitaria en los contextos productivo y social.	Evidencia de producto: Documento con los bocetos del diseño de personajes, fondos y props. GA5-230101507-AA1-EV01. Calificable	48 HORAS	11/08/2026	03/09/2026	
		Evidencia de producto: Documento con los bocetos del diseño de personajes, fondos y props. GA5-230101507-AA1-EV02. Calificable				
		Evidencia de producto: Documento con los bocetos del diseño de personajes, fondos y props. GA5-230101507-AA1-EV03. Calificable				
		Evidencia de producto: Documento con los bocetos del diseño de personajes, fondos y props. GA5-230101507-AA1-EV04. Calificable				
GA5-230101507-AA4. Identificar la higiene postural y pausas activas corporales en el contexto laboral.	230101507-04. Implementar un plan de Ergonomía y Pausas Activas según las características de la función productiva.	Evidencia de producto: Documento con los bocetos del diseño de personajes, fondos y props. GA5-230101507-AA1-EV01. Calificable	54 HORAS	13/08/2026	20/08/2026	
		Evidencia de producto: Documento con los bocetos del diseño de personajes, fondos y props. GA5-230101507-AA1-EV02. Calificable				
		Evidencia de producto: Documento con los bocetos del diseño de personajes, fondos y props. GA5-230101507-AA1-EV03. Calificable				
		Evidencia de producto: Documento con los bocetos del diseño de personajes, fondos y props. GA5-230101507-AA1-EV04. Calificable				
ACTIVIDAD DE PROYECTO 6. Diseñar el rig de los elementos de acuerdo a las necesidades del proyecto.						
GA6-220501084-AA1. Reconocer los personajes, escenarios y fondos de la cultura física en el storyboard.	220501084-01. Alistar los personajes y elementos según las necesidades del proyecto.	Evidencia de producto: Documento con los bocetos del diseño de personajes, fondos y props. GA6-220501084-AA1-EV01. Calificable	45 HORAS	04/09/2026	10/09/2026	
		Evidencia de producto: Documento con los bocetos del diseño de personajes, fondos y props. GA6-220501084-AA1-EV02. Calificable		11/09/2026	17/09/2026	
		Evidencia de producto: Documento con los bocetos del diseño de personajes, fondos y props. GA6-220501084-AA1-EV03. Calificable		18/09/2026	24/09/2026	
		Evidencia de producto: Documento con los bocetos del diseño de personajes, fondos y props. GA6-220501084-AA1-EV04. Calificable		25/09/2026	01/10/2026	
GA6-220501084-AA2. Desarrollar el rig de los personajes y elementos según las necesidades del proyecto.	220501084-02. Desarrollar el rig de los personajes y elementos según las necesidades del proyecto.	Evidencia de producto: Documento con los bocetos del diseño de personajes, fondos y props. GA6-220501084-AA1-EV01. Calificable	45 HORAS	02/10/2026	09/10/2026	
		Evidencia de producto: Documento con los bocetos del diseño de personajes, fondos y props. GA6-220501084-AA1-EV02. Calificable				
		Evidencia de producto: Documento con los bocetos del diseño de personajes, fondos y props. GA6-220501084-AA1-EV03. Calificable				
		Evidencia de producto: Documento con los bocetos del diseño de personajes, fondos y props. GA6-220501084-AA1-EV04. Calificable				
GA6-220501084-AA3. Planear acciones para orientar al equipo de trabajo en los planes o programas ambientales y de SST.	220501084-03. Ejecutar actividades de acción comunitaria en los contextos productivo y social.	Evidencia de producto: Documento con los bocetos del diseño de personajes, fondos y props. GA6-220501084-AA1-EV01. Calificable	48 HORAS	10/10/2026	23/10/2026	
		Evidencia de producto: Documento con los bocetos del diseño de personajes, fondos y props. GA6-220501084-AA1-EV02. Calificable				
		Evidencia de producto: Documento con los bocetos del diseño de personajes, fondos y props. GA6-220501084-AA1-EV03. Calificable				
		Evidencia de producto: Documento con los bocetos del diseño de personajes, fondos y props. GA6-220501084-AA1-EV04. Calificable				
GA6-220501084-AA4. Planear acciones para favorecer la cultura ambiental responsable, el desarrollo sustentable y el autocuidado.	220501084-04. Implementar acciones de mejora para el manejo ambiental y el control de la SST, de acuerdo con estrategias de trabajo colaborativo y coordinado en el contexto productivo y social.	Evidencia de producto: Documento con los bocetos del diseño de personajes, fondos y props. GA6-220501084-AA1-EV01. Calificable	48 HORAS	10/10/2026	23/10/2026	
		Evidencia de producto: Documento con los bocetos del diseño de personajes, fondos y props. GA6-220501084-AA1-EV02. Calificable				
		Evidencia de producto: Documento con los bocetos del diseño de personajes, fondos y props. GA6-220501084-AA1-EV03. Calificable				
		Evidencia de producto: Documento con los bocetos del diseño de personajes, fondos y props. GA6-220501084-AA1-EV04. Calificable				
GA6-2402020501-AA1. Simular un proceso para la realización de una actividad en su quehacer laboral.	2402020501-05. Presentar un proceso para la realización de una actividad en su quehacer laboral de acuerdo con los procedimientos establecidos por su programa de formación.	Evidencia de producto: Documento con los bocetos del diseño de personajes, fondos y props. GA6-2402020501-AA1-EV01. Calificable	48 HORAS	24/10/2026	06/11/2026	
		Evidencia de producto: Documento con los bocetos del diseño de personajes, fondos y props. GA6-2402020501-AA1-EV02. Calificable				
		Evidencia de producto: Documento con los bocetos del diseño de personajes, fondos y props. GA6-2402020501-AA1-EV03. Calific				