

TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: LEIDY JOHANNA ANGEL YASNO

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DE ELECTRICIDAD Y AUTOMATIZACION INDUSTRIAL - CEAI

FECHA INICIAL: 01/07/2026 00:00:00

FECHA FINAL: 31/07/2026 23:59:59

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

FICHA DE APRENDIZAJE: 3570685 - ILUSTRACION DE PERSONAJES EN MEDIOS DIGITALES

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Ilustrar conceptos de acuerdo con intención comunicativa y parámetros gráficos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR CORRECCIONES AL DISEÑO SEGÚN ESPECIFICACIONES NO CUMPLIDAS.

EVALUAR EL MODELO DE DISEÑO EN EL PROGRAMA SKETCHUP, SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

IDENTIFICAR LAS CARACTERÍSTICAS DEL PROGRAMA SKETCHUP PARA EL DISEÑO DE MODELOS EN TRES DIMENSIONES, TENIENDO EN CUENTA SU CAMPO DE APLICACIÓN SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS DEL DISEÑO

OPERAR LAS HERRAMIENTAS DEL PROGRAMA SKETCHUP; SEGÚN LOS CRITERIOS DEL DISEÑO.

01. ANALIZAR LAS NECESIDADES DEL PROYECTO A PARTIR DE LA INFORMACIÓN DOCUMENTADA EN EL BRIEF.

02. BOCETAR LOS PERSONAJES ACORDES CON LOS CONTENIDOS DEL BRIEF.

03. ILUSTRAR EL PERSONAJE APLICANDO ATRIBUTOS Y TÉCNICAS CUMPLIENDO LAS NECESIDADES PLANTEADAS EN EL BRIEF.

04. VERIFICAR QUE EL PERSONAJE CUMPLA CON LOS REQUERIMIENTOS DEL PROYECTO SEGÚN LAS NECESIDADES DEL CLIENTE

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 24,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 3571923 - MANEJO DE ADOBE ILLUSTRATOR

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA CREACIÓN Y EDICIÓN DE VECTORES A TRAVÉS DEL SOFTWARE, SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS DE DISEÑO ESTABLECIDOS.

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS ESTABLECIDOS.

ASIGNAR A LOS OBJETOS VECTORIALES ATRIBUTOS ESPECÍFICOS, A TRAVÉS DE LOS PANELES DISPONIBLES EN EL SOFTWARE.

CREAR IMÁGENES TENIENDO EN CUENTA LAS TÉCNICAS Y HERRAMIENTAS DETERMINADAS.

IDENTIFICAR EL ESPACIO DE TRABAJO E INTERFAZ DEL SOFTWARE, TENIENDO EN CUENTA EL TIPO DE IMAGEN.

IDENTIFICAR LOS ELEMENTOS Y HERRAMIENTAS DISPONIBLES PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, SEGÚN EL PERFIL PARTICULAR DEL PRODUCTO.

PREPARAR EL RESULTADO DE DISEÑO CONSTRUIDO EN EL SOFTWARE PARA SU PUBLICACIÓN FINAL, SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL MEDIO.

RETOCAR IMÁGENES A PARTIR DE LAS ESPECIFICACIONES DEFINIDAS PARA EL PRODUCTO.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	24,00
--------------------------------------	--------------

FICHA

3536840 - DISEÑO Y PLANOS EN AUTOCAD 2D

DE APRENDIZAJE:

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** MODELAR PLANOS DE CONSTRUCCIÓN SEGÚN ESPECIFICACIONES Y TÉCNICAS DIGITALES

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

RA1:
MANEJAR LA INTERFAZ DE USUARIO JUNTO CON EL MÉTODO DE TRABAJO DE ACUERDO A LA CONFIGURACIÓN DEL SOFTWARE AUTOCAD 2D.

RA2:
ELABORAR DISEÑOS Y VISTAS 2D POR MEDIO DE LAS HERRAMIENTAS Y COMPLEMENTOS PARAMÉTRICOS DEL SOFTWARE AUTOCAD 2D.

RA3:
MODIFICAR DISEÑOS Y VISTAS 2D HACIENDO USO DE HERRAMIENTAS DE EDICIÓN.

RA4:
CREAR PLANOS 2D DE ACUERDO A LAS ESPECIFICACIONES DE DIBUJO TÉCNICO.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	22,00
--------------------------------------	--------------

**FICHA
DE APRENDIZAJE:**

3536843 - DISEÑO Y PLANOS EN AUTOCAD 2D

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** MODELAR PLANOS DE CONSTRUCCIÓN SEGÚN ESPECIFICACIONES Y TÉCNICAS DIGITALES

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

RA1:

MANEJAR LA INTERFAZ DE USUARIO JUNTO CON EL MÉTODO DE TRABAJO DE ACUERDO A LA CONFIGURACIÓN DEL SOFTWARE AUTOCAD 2D.

RA2:

ELABORAR DISEÑOS Y VISTAS 2D POR MEDIO DE LAS HERRAMIENTAS Y COMPLEMENTOS PARAMÉTRICOS DEL SOFTWARE AUTOCAD 2D.

RA3:

MODIFICAR DISEÑOS Y VISTAS 2D HACIENDO USO DE HERRAMIENTAS DE EDICIÓN.

RA4:

CREAR PLANOS 2D DE ACUERDO A LAS ESPECIFICACIONES DE DIBUJO TÉCNICO.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 22,00

**FICHA
DE APRENDIZAJE:**

3571922 - MODELADO EN 3D CON LA HERRAMIENTA SKETCHUP

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Ilustrar conceptos de acuerdo con intención comunicativa y parámetros gráficos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR CORRECCIONES AL DISEÑO SEGÚN ESPECIFICACIONES NO CUMPLIDAS.

EVALUAR EL MODELO DE DISEÑO EN EL PROGRAMA SKETCHUP, SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

IDENTIFICAR LAS CARACTERÍSTICAS DEL PROGRAMA SKETCHUP PARA EL DISEÑO DE MODELOS EN TRES DIMENSIONES, TENIENDO EN CUENTA SU CAMPO DE APLICACIÓN SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS DEL DISEÑO

OPERAR LAS HERRAMIENTAS DEL PROGRAMA SKETCHUP; SEGÚN LOS CRITERIOS DEL DISEÑO.

01. ANALIZAR LAS NECESIDADES DEL PROYECTO A PARTIR DE LA INFORMACIÓN DOCUMENTADA EN EL BRIEF.

02. BOCETAR LOS PERSONAJES ACORDES CON LOS CONTENIDOS DEL BRIEF.

03. ILUSTRAR EL PERSONAJE APLICANDO ATRIBUTOS Y TÉCNICAS CUMPLIENDO LAS NECESIDADES PLANTEADAS EN EL BRIEF.

04. VERIFICAR QUE EL PERSONAJE CUMPLA CON LOS REQUERIMIENTOS DEL PROYECTO SEGÚN LAS NECESIDADES DEL CLIENTE

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 24,00

**FICHA
DE APRENDIZAJE:**

3536841 - DISEÑO Y PLANOS EN AUTOCAD 2D

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** MODELAR PLANOS DE CONSTRUCCIÓN SEGÚN ESPECIFICACIONES Y TÉCNICAS DIGITALES

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

RA1:
MANEJAR LA INTERFAZ DE USUARIO JUNTO CON EL MÉTODO DE TRABAJO DE ACUERDO A LA CONFIGURACIÓN DEL SOFTWARE AUTOCAD 2D.

RA2:
ELABORAR DISEÑOS Y VISTAS 2D POR MEDIO DE LAS HERRAMIENTAS Y COMPLEMENTOS PARAMÉTRICOS DEL SOFTWARE AUTOCAD 2D.

RA3:
MODIFICAR DISEÑOS Y VISTAS 2D HACIENDO USO DE HERRAMIENTAS DE EDICIÓN.

RA4:
CREAR PLANOS 2D DE ACUERDO A LAS ESPECIFICACIONES DE DIBUJO TÉCNICO.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 22,00

**FICHA
DE APRENDIZAJE:**

3536829 - DISEÑO Y PLANOS EN AUTOCAD 2D

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** MODELAR PLANOS DE CONSTRUCCIÓN SEGÚN ESPECIFICACIONES Y TÉCNICAS DIGITALES

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

RA1:
MANEJAR LA INTERFAZ DE USUARIO JUNTO CON EL MÉTODO DE TRABAJO DE ACUERDO A LA CONFIGURACIÓN DEL SOFTWARE AUTOCAD 2D.

RA2:
ELABORAR DISEÑOS Y VISTAS 2D POR MEDIO DE LAS HERRAMIENTAS Y COMPLEMENTOS PARAMÉTRICOS DEL SOFTWARE AUTOCAD 2D.

RA3:
MODIFICAR DISEÑOS Y VISTAS 2D HACIENDO USO DE HERRAMIENTAS DE EDICIÓN.

RA4:
CREAR PLANOS 2D DE ACUERDO A LAS ESPECIFICACIONES DE DIBUJO TÉCNICO.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 22,00

**FICHA
DE APRENDIZAJE:**

3570684 - MANEJO DE ADOBE PHOTOSHOP

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA CREACIÓN Y EDICIÓN DE VECTORES A TRAVÉS DEL SOFTWARE, SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS DE DISEÑO ESTABLECIDOS.

APLICAR HERRAMIENTAS PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS ESTABLECIDOS.

ASIGNAR A LOS OBJETOS VECTORIALES ATRIBUTOS ESPECÍFICOS, A TRAVÉS DE LOS PANELES DISPONIBLES EN EL SOFTWARE.

CREAR IMÁGENES TENIENDO EN CUENTA LAS TÉCNICAS Y HERRAMIENTAS DETERMINADAS.

IDENTIFICAR EL ESPACIO DE TRABAJO E INTERFAZ DEL SOFTWARE, TENIENDO EN CUENTA EL TIPO DE IMAGEN.

IDENTIFICAR LOS ELEMENTOS Y HERRAMIENTAS DISPONIBLES PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES, SEGÚN EL PERFIL PARTICULAR DEL PRODUCTO.

PREPARAR EL RESULTADO DE DISEÑO CONSTRUIDO EN EL SOFTWARE PARA SU PUBLICACIÓN FINAL, SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL MEDIO.

RETOCAR IMÁGENES A PARTIR DE LAS ESPECIFICACIONES DEFINIDAS PARA EL PRODUCTO.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 24,00

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS: 184,00

EVENTOS DE DIVULGACIÓN TECNOLÓGICA - EDT's

FICHA	FECHA INICIO	FECHA FINAL	EVENTO	HORAS
-------	--------------	-------------	--------	-------

TOTAL TIEMPO EDT's: 0,00

ACTIVIDADES ADICIONALES

FECHA INICIAL	FECHA FINAL	ACTIVIDAD	HORAS
---------------	-------------	-----------	-------

TOTAL ACTIVIDADES ADICIONALES: 0,00

INSTRUCTOR: LEIDY JOHANNA ANGEL YASNO

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DE ELECTRICIDAD Y AUTOMATIZACION INDUSTRIAL - CEAI

