

	SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SISTEMA INTEGRADO DE GESTIÓN Procedimiento Creación y Adecuación de Programas de Formación Virtual y a Distancia Cronograma propuesto para formación complementaria	Versión: 01 Código: GFPI-F-011
---	--	---------------------------------------

Cronograma de actividades del programa: Ilustración de Personajes para Medios Digitales

FECHA DE INICIO: 21/07/2025
FECHA LÍMITE ENVÍO DE EVIDENCIAS: 17/08/2025- MEDIA NOCHE
FECHA DE CIERRE:19/08/2026

GUÍA DE APRENDIZAJE	RESULTADO DE APRENDIZAJE A ALCANZAR	SESIONES EN LÍNEA	TIPO DE EVIDENCIA	TIEMPOS DE ENTREGA	
				INICIA	TERMINA
Actividades Iniciales	N/A	N/A	Realizar la “Actualización de datos del aprendiz”, según indicaciones. Prueba de “Sondeo de conocimientos previos”. Participación en el “foro social”.	21-07-2026	19-08-2026
Actividad de aprendizaje 1: Identificar los objetivos del proyecto desde la información consignada en el <i>brief</i> .	Analizar las necesidades del proyecto a partir de la información documentada en el <i>brief</i> .	23/07/2026 a las 1:30 p.m. Primera conferencia web-bienvenida- Unidad 1 Reunión-Unirse Microsoft Teams	Evidencia de conocimiento. Mapa mental: Ejemplos de proyectos según <i>brief</i> . +ENVIO DE DOCUMENTO DE IDENTIDAD Evidencia de producto. Taller: Esquema cromático de personaje didáctico.	21-07-2026	27-07-2026
Actividad de aprendizaje 2: Esbozar un Personaje partiendo de los requerimientos del <i>brief</i>	Bocetar los personajes acordes con los Contenidos del <i>brief</i> .	03/08/2026 a las 1:30 P.M. Segunda video conferencia ilustración de personajes en medios digitales Reunión-Unirse Microsoft Teams	Evidencia de conocimiento. Foro temático: El proceso creativo. Evidencia de producto. Estudio de caso: Personaje a partir de <i>brief</i> .	28-07-2026	03-08-2026
Actividad de aprendizaje 3: Ilustrar el Personaje usando técnicas y herramientas que permitan responder a los requerimientos planteados en el <i>brief</i> .	Ilustrar el Personaje aplicando atributos y técnicas cumpliendo las necesidades planteadas en el <i>brief</i> .	14/07/2025 Tercera Video Conferencia Unidad # 3 curso de ilustración de personajes en medios digitales Reunión-Unirse Microsoft Teams	Videokonferencia: Anatomía Humana y uso de proporciones. Evidencia de conocimiento. Blog: Análisis de personajes de la actualidad. Evidencia de producto. Diseño de personaje.	04-08-2026	10-08-2026

Actividad de Aprendizaje 4: Identificar las características del personaje según las Necesidades del cliente y el público a quien va dirigido.	Verificar que el personaje cumpla con los requerimientos del proyecto según las necesidades del Cliente.	Cuarta Video conferencia ilustracion de personajes en medios digitales Reunión-Unirse Microsoft Teams 14/08/2026 a las 01:30 P.M.	Videoconferencia: Características de un personaje para videojuegos.	11-08-26	17-08-2026
			Evidencia de conocimiento. Prueba de conocimiento: Anatomía y movimientos.		
			Evidencia de desempeño: AA4-EV02. Video sobre las generalidades del personaje y sus funcionalidades. Calificable		
FECHA DE INICIO: 21/07/2026					
FECHA LÍMITE ENVÍO DE EVIDENCIAS: 217/08/2026- media noche					
CRITERIO DE EVALUACIÓN: A= Aprobado D= No Aprobado					
*Horario sujeto a variación, siempre que se dé un cambio a la programación el instructor comunicará oportunamente a través de anuncios y/o correos electrónicos.					