TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: JOHN FREDY PEREZ RODRIGUEZ

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DE TECNOLOGIAS PARA LA CONSTRUCCION Y LA MADERA

FECHA INICIAL: 01/03/2021 00:00:00

FECHA FINAL: 31/03/2021 23:59:59

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

FICHA DE APRENDIZAJE: 1981728 - PROCESOS PRODUCTIVOS DE LA MADERA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ADMINISTRAR EL PERSONAL PARA LA FABRICACIÓN DE ARTÍCULOS, DE ACUERDO CON NORMAS ESTABLECIDAS.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DETERMINAR RECURSOS DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DE PRODUCCIÓN.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	EJECUTAR Y CONTROLAR LA PRODUCCIÓN DE ACUERDO CON EL PROGRAMA DE PRODUCCIÓN Y LAS NORMAS INTERNAS VIGENTES
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 15,90

FICHA DE APRENDIZAJE: 2271726 - MODELADO 3D EN AUTODESK 3DS MAX (MODELADO DE OBJETOS, ESCENARIOS Y PERSONAJES) BÁSICO

• 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 EL SOFTWARE RELACIONADO CON LA REPRESENTACIÓN GRAFICA TRIDIMENSIONAL

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 15,90

FICHA DE APRENDIZAJE: 2275489 - MANEJO DE 3D STUDIO MAX BÁSICO

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DEFINIR ALTERNATIVAS DE DISEÑO SEGÚN NECESIDADES DEL CLIENTE Y/O CONDICIONES ESTABLECIDAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

GENERAR PRODUCTOS Y ELEMENTOS 3D A PARTIR DEL MANEJO DE FORMAS PRIMITIVAS BÁSICAS Y OPERACIONES BOOLEANAS DE ACUERDO CON LOS PARÁMETROS ESTABLECIDOS EN EL MATERIAL DE APOYO Y LA GUÍA DE AYUDA DEL SOFTWARE.ELABORAR PRODUCTOS Y ELEMENTOS 3D A PARTIR DE POLÍGONOS EDITABLES DE ACUERDO CON LOS PARÁMETROS ESTABLECIDOS EN EL MATERIAL DEL CURSO.MODELAR PRODUCTOS Y ELEMENTOS 3D A TRAVÉS DE CONVERSIÓN DE LÍNEAS CON HERRAMIENTAS MODIFICADORAS SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS PLANTEADAS EN EL MATERIAL DEL CURSO PARA CADA HERRAMIENTA.ESTABLECER MATERIALES EN LOS ELEMENTOS CREADOS SEGÚN LAS TÉCNICAS DE SELECCIÓN EN LA BIBLIOTECA DE MATERIALES INDICADA EN EL MATERIAL DE APOYO DEL CURSO.UBICAR ILUMINACIÓN ACORDE CON LA

LOS PARÁMETROS Y CARACTERÍSTICAS DE ILUMINACIÓN DE CADA UNO DE LAS HERRAMIENTAS DE ILUMINACIÓN.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 15,90

FICHA DE APRENDIZAJE: 2184189 - CONSTRUCCIONES LIVIANAS INDUSTRIALIZADAS EN SECO

• 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:	Instalar sistemas constructivos en seco de acuerdo con planos y especificaciones técnicas
• 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:	Replantear los diseños de acuerdo con planos y especificaciones técnicas de construcción.
• 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 :	19,90

FICHA DE APRENDIZAJE:	2269544 - MODELADO 3D EN AUTODESK 3DS MAX (MODELADO DE OBJETOS, ESCENARIOS Y PERSONAJES) BÁSICO

• 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 EL SOFTWARE RELACIONADO CON LA REPRESENTACIÓN GRAFICA TRIDIMENSIONAL

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	15,90

FICHA DE APRENDIZAJE: 2142529 - CARPINTERIA.

• 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:	ENCHAPAR MUEBLES DE ACUERDO CON PROCEDIMIENTOS TÉCNICOS Y NORMATIVA
• 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:	INSTALAR OBRAS DE CARPINTERÍA DE ACUERDO CON PROCEDIMIENTO TÉCNICO.
• 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:	OPERAR MÁQUINAS DE CARPINTERÍA DE ACUERDO CON TÉCNICAS DE MECANIZADO
• 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 : 19,90

FICHA DE APRENDIZAJE: 2269543 - MODELADO 3D EN AUTODESK 3DS MAX (MODELADO DE OBJETOS, ESCENARIOS Y PERSONAJES) BÁSICO

• 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 EL SOFTWARE RELACIONADO CON LA REPRESENTACIÓN GRAFICA TRIDIMENSIONAL

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 15,90

FICHA DE APRENDIZAJE: 2271728 - MANEJO DE 3D STUDIO MAX BÁSICO

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DEFINIR ALTERNATIVAS DE DISEÑO SEGÚN NECESIDADES DEL CLIENTE Y/O CONDICIONES ESTABLECIDAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

GENERAR PRODUCTOS Y ELEMENTOS 3D A PARTIR DEL MANEJO DE FORMAS PRIMITIVAS BÁSICAS Y OPERACIONES BOOLEANAS DE ACUERDO CON LOS PARÁMETROS ESTABLECIDOS EN EL MATERIAL DE APOYO Y LA GUÍA DE AYUDA DEL SOFTWARE.ELABORAR PRODUCTOS Y ELEMENTOS 3D A PARTIR DE POLÍGONOS EDITABLES DE ACUERDO CON LOS PARÁMETROS ESTABLECIDOS EN EL MATERIAL DEL CURSO.MODELAR PRODUCTOS Y ELEMENTOS 3D A TRAVÉS DE CONVERSIÓN DE LÍNEAS CON HERRAMIENTAS MODIFICADORAS SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS PLANTEADAS EN EL MATERIAL DEL CURSO PARA CADA HERRAMIENTA.ESTABLECER MATERIALES EN LOS ELEMENTOS CREADOS SEGÚN LAS TÉCNICAS DE SELECCIÓN EN LA BIBLIOTECA DE MATERIALES INDICADA EN EL MATERIAL DE APOYO DEL CURSO.UBICAR ILUMINACIÓN ACORDE CON LA ESCENA Y EL CONTEXTO TRABAJADO DE ACUERDO CON LOS PARÁMETROS Y CARACTERÍSTICAS DE ILUMINACIÓN DE CADA UNO

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 15,90

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS: 135,20

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
01/03/2021	12/03/2021	DESARROLLO CURRICULAR	8,00
01/03/2021	12/03/2021	DESARROLLO CURRICULAR	8,00
01/03/2021	12/03/2021	DESARROLLO CURRICULAR	8,00

TOTAL ACTIVIDADES ADICIONALES: 24,00

INSTRUCTOR: JOHN FREDY PEREZ RODRIGUEZ

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DE TECNOLOGIAS PARA LA CONSTRUCCION Y LA MADERA