PROCESO GESTIÓN DEL TALENTO HUMANO

FORMATO INFORME MENSUAL EJECUCIÓN CONTRACTUAL

Girón, 16 Abril 2021

Señor (a)
HECTOR VECINO
SUPERVISOR(A) CONTRATO No. **CO1.PCCNTR.2204846**
Cargo del supervisor Coordinador Academico
Dependencia Formación Academica
Giron

Asunto: Informe mensual de ejecución contractual Mes Abril del año 2021

Referencia: No **CO1.PCCNTR.2204846** del año 2021

ANDRES JULIAN CADENA SANCHEZ, identificado con la cédula de ciudadanía No. 75105514 de Manizales, en mi calidad de Contratista del SENA, en el área de Red de Conocimiento de Informática, Diseño y Desarrollo de Software, Área Temática: Contenidos Digitales, en cumplimiento del Contrato de Prestación de Servicios de la referencia, a continuación presento el Informe de actividades realizadas en el mes objeto de cobro.

Valor y forma de Pago: Se fija como valor total para el contrato, la suma de TREINTA Y NUEVE MILLONES SETECIENTOS TREINTA Y CUATRO MIL TRESCIENTOS DIEZ PESOS M/CTE ($39.734.310). Esta suma será pagada por el SENA al contratista de la siguiente manera: a) Un primer pago proporcional correspondiente a los días ejecutados en el mes de febrero de 2021. b) Nueve (09) pagos iguales por los meses de marzo a noviembre de 2021, por valor de TRES MILLONES SETESCIENTOS OCHENTA Y CUATRO MIL DOSCIENTOS VEINTE PESOS M/CTE ($3.784.220). c) Un pago final proporcional correspondiente a los días ejecutados durante el mes de diciembre de 2021..

Plazo: Será hasta el 16 de diciembre de 2021.

OBJETO:
Prestar los servicios profesionales de carácter temporal como instructor, para la gestión del desarrollo curricular y la ejecución de acciones de formación titulada, complementaria y virtual en la Red de Conocimiento de Informática, Diseño y Desarrollo de Software, Área Temática: Contenidos Digitales, en el Centro Industrial de Mantenimiento Integral, vigencia 2021.

Obligaciones Especificas:

No	Obligaciones	Acciones realizadas	Evidencias
1	Participar en la planeación de los procesos formativos de acuerdo con los lineamientos institucionales, para el área temática del objeto contractual.	Creacion de videotutoriales, sesiones en linea para el proceso de formación virtual de las fichas de Tecnologia en Animacion 3D Fichas 1962423 – 2026884 - 2165900. Tecnología de Videojuegos Fichas 2067067. Tecnologia en ADSI Ficha 2060245. Tecnologia en Produccion Multimedia 2104896 - 2104897 – 2104898.	Se adjunta al drive: Soporte de sesiones virtuales, talleres en pdf, presentaciones, video tutoriales y demas. Carpeta GOOGLE Drive cuentas CIMI – compratida (Abril/Evidencias) https://drive.google.com/drive/folders/1BbXpTy6AZ3R4Cc1c5XGqLYxcsPnjegCC?usp=sharing
2	Participar cuando el centro de formación lo requiera, en jornadas de diseño y desarrollo curricular de programas de Formación Profesional Integral, conforme a las necesidades nacionales y a los lineamientos institucionales requeridos para el área temática objeto del contrato.	NO SE REALIZÓ ACTIVIDAD DURANTE EL MES EN CURSO	No aplica
3	Evaluar los aprendizajes previos correspondientes a las fichas asignadas, de acuerdo con los procedimientos, plazos y herramientas tecnológicas que la entidad defina.	NO SE REALIZÓ ACTIVIDAD DURANTE EL MES EN CURSO	No aplica

4	Ejecutar la formación profesional integral de acuerdo con el currículo, desarrollo curricular y proyecto formativo de los programas del área temática objeto del contrato.	Ejecutar Proceso de Formación Titulada en los programas: **Tecnologia en Animacion 3D** **Fichas 1962423 – 2026884** Competencia:MODELAR LOS ELEMENTOS QUE HACEN PARTE DE LA IMAGEN DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DEL CLIENTE. Resultado de aprendizaje: - CONSTRUIR LOS ELEMENTOS REQUERIDOS EN EL DESARROLLO DE LA ESCENOGRAFÍA, APLICANDO SOFTWARE RELACIONADO CON LA REPRESENTACIÓN GRÁFICA TRIDIMENSIONAL. **Ficha 2165900** Competencia: PRODUCE LOS COMPONENTES DE LA ANIMACIÓN. Resultado: MODELAR LOS ELEMENTOS EN 3D SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DEL PROYECTO. CREAR LAS TEXTURAS Y LOS MATERIALES DE LOS MODELOS 3D DE ACUERDO CON LOS PARÁMETROS. **Actividad 1962423**: Software: Zbrush. Procesos de creacion de pelo Zbrush/3Ds Max. Detalles - texturizado. Actividad: Creación de personajes - Escultura. **Actividad 2026884**: Software:3Ds Max. Actividad: Modelado Organico Personaje. Planificacion Loops - Formas - Volumenes. Modelado cara y cuerpo. **Actividad 2165900:** Actividad: Ejercicio Columnas - Escenarios. Software: 3Ds Max. Motor Vray. Iluminacion. Xref Object - Xref Scene. Software: Substance Painter. Texturizado Subtances Painter. Capas de relleno / Mascara. Material inteligentes.. **Tecnología de Videojuegos** **Fichas 2067067.** Competencia: IMPLEMENTAR EL ARTE Y AUDIO EN EL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL DISEÑO. Resultado de aprendizaje: CREAR EFECTOS VISUALES, ACORDES CON EL DISEÑO DEL VIDEOJUEGO. **Actividad 2067067:** Actividad: Ejercicio Jugador - Enemigos. Software: Blender. Modelado de elementos. Animacion. Shape Keys. Vertex groups - Bones. Software: Unity3D. Helpers - Key Frames. Organizacion de materiales. Animator - Animation. Arbol de animacion. Particulas - VFXs. Iluminacion Render. **Tecnologia en ADSI** **Ficha 2060245.** Competencia:DISEÑAR EL SISTEMA DE ACUERDO CON LOS REQUISITOS DEL CLIENTE. Resultado de aprendizaje: CONSTRUIR EL PROTOTIPO DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN, A PARTIR DEL ANÁLISIS DELAS CARACTERÍSTICAS FUNCIONALES DEL SISTEMA EN RELACIÓN CON FACILIDAD DEMANEJO, FUNCIONALIDAD Y EXPERIENCIA DEL USUARIO, APOYADO EN SOFTWAREAPLICADO SEGÚN PROTOCOLOS DE DISEÑO. **Actividad 2060245:** Actividad: Creacion APP Covid Sena. Entrega Trabajo Final Actividad: Video Personal. Herramientas de edicion de Video. Teoria de video. Formatos. Software Aplicado Gratuito - Licenciados - Apps.	Reporte Sofía Plus horas aplicadas a la formación proyectadas al mes de Abril y eventos de formación del mes en curso. Carpeta GOOGLE Drive cuentas CIMI – compratida (Abril/Evidencias) https://drive.google.com/drive/folders/1BbXpTy6AZ3R4Cc1c5XGqLYxcsPnjegCC?usp=sharing
5	Aplicar según la modalidad, estrategias de enseñanza, aprendizaje, seguimiento y evaluación de acuerdo a los lineamientos pedagógicos y metodológicos de la entidad.	Planificación de la formación mensual, creando los elementos didácticos, archivos de referencias y PDFs de proceso. Uso delos formatos de planificación mensual pedidos por la Coordinación académica.	Creacion de elementos didacticos para las diferentes session virtuales. Carpeta GOOGLE Drive cuentas CIMI – compratida (Abril/Evidencias) https://drive.google.com/drive/folders/1BbXpTy6AZ3R4Cc1c5XGqLYxcsPnjegCC?usp=sharing

			Plan de trabajo del mes de Abril. Informe mensual Carpeta GOOGLE Drive cuentas CIMI – compratida (Abril/FormatosAdicionales) https://drive.google.com/drive/folders/1RW1ZkjnCaf50mM8i9fCyhXKKnUoDwL52?usp=sharing
6	Participar cuando el centro de formación lo requiera, en proyectos de investigación técnica y/o pedagógica para fortalecer el proceso de formación del área temática objeto del contrato.	NO SE REALIZÓ ACTIVIDAD DURANTE EL MES EN CURSO	No aplica
7	Emitir juicio valorativo sobre el nivel de cumplimiento de los resultados de aprendizajes de las competencias del programa, adquiridos por los aprendices en el desarrollo de su formación, aplicando los procedimientos, plazos y herramientas tecnológicas que la entidad defina.	NO SE REALIZÓ ACTIVIDAD DURANTE EL MES EN CURSO	No aplica
8	Entregar los soportes del procedimiento de Ingreso de aprendices al programa de formación tales como: Ficha de matrícula; fotocopia del documento de identidad, y/o requisitos definidos en el diseño curricular, cuando ejecute formación complementaria.	NO SE REALIZÓ ACTIVIDAD DURANTE EL MES EN CURSO	No aplica
9	Registrar, verificar y hacer seguimiento oportuno en el sistema de información que la entidad defina para la Gestión de la Formación Profesional Integral mediante las siguientes actividades: a). Verificando que la totalidad de los aprendices seleccionados y matriculados queden en ese estado. b). Registrando juicios evaluativos del reconocimiento de aprendizajes previos, los juicios evaluativos, rutas de aprendizaje, para los beneficiarios nuevos, reintegrados o trasladados. e). Comunicando al Coordinador Académico oportunamente anomalías, inconsistencias, novedades de aprendices y hallazgos en el registro de la información.	NO SE REALIZÓ ACTIVIDAD DURANTE EL MES EN CURSO	No aplica
10	Participar cuando el centro lo requiera en el proceso de selección, diseño de talleres e instrumentos que alimenten los bancos de pruebas para la selección de aprendices.	NO SE REALIZÓ ACTIVIDAD DURANTE EL MES EN CURSO	No aplica
11	Aplicar y hacer cumplir el reglamento del aprendiz, así como el manual de convivencia del Centro de Formación.	NO SE REALIZÓ ACTIVIDAD DURANTE EL MES EN CURSO	No aplica
12	Apoyar procesos de Registro calificado para los programas en nivel tecnólogo del área temática objeto del presente contrato, cuando el centro lo requiera.	NO SE REALIZÓ ACTIVIDAD DURANTE EL MES EN CURSO	No aplica
13	Acatar los lineamientos del Sistema Integrado de Gestión y el Sistema de Seguridad de Salud en el Trabajo y asistir a las convocatorias que el centro programa.	NO SE REALIZÓ ACTIVIDAD DURANTE EL MES EN CURSO	No aplica

14	Apoyar al centro de formación cuando este lo requiera, en la promoción del portafolio de servicios.	NO SE REALIZÓ ACTIVIDAD DURANTE EL MES EN CURSO	No aplica
15	Realizar seguimiento en la etapa productiva a los a los aprendices que le sean asignados, cuando el centro de formación lo requiera.	NO SE REALIZÓ ACTIVIDAD DURANTE EL MES EN CURSO	No aplica
16	Responder por los bienes y elementos puestos a su disposición para el cumplimiento del objeto del contrato y una vez finalizado, quedar a paz y salvo con el Almacén.	NO SE REALIZÓ ACTIVIDAD DURANTE EL MES EN CURSO	No aplica
17	Acompañar a los aprendices a las actividades que se encuentren planeadas por el equipo de Bienestar al Aprendiz.	NO SE REALIZÓ ACTIVIDAD DURANTE EL MES EN CURSO	No aplica
18	Apoyar y acompañar los procesos de autoevaluación de programas de formación en nivel tecnólogo del Centro de Formación.	NO SE REALIZÓ ACTIVIDAD DURANTE EL MES EN CURSO	No aplica
19	Participar en las labores de montaje y puesta en marcha de equipos y maquinaria utilizados en la Formación Profesional Integral.	NO SE REALIZÓ ACTIVIDAD DURANTE EL MES EN CURSO	No aplica
20	Asistir y participar activamente en las reuniones programadas por la(s) red(es) de conocimiento propias del Centro de Formación a las cuales sea invitado.	Participación en las reuniones programadas por el coordinador académico	Lista de asistencia
21	Participar en reuniones y/o transferencias técnicas y/o pedagógicas.	NO SE REALIZÓ ACTIVIDAD DURANTE EL MES EN CURSO	No aplica
22	Ejecutar la formación profesional integral en los diferentes niveles y modalidades (titulada, complementaria y virtual) que programe el Centro de Formación.	Ejecutar Proceso de Formación Titulada en los programas: **Tecnologia en Animacion 3D** **Fichas 1962423 – 2026884** Competencia:MODELAR LOS ELEMENTOS QUE HACEN PARTE DE LA IMAGEN DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DEL CLIENTE. Resultado de aprendizaje: - CONSTRUIR LOS ELEMENTOS REQUERIDOS EN EL DESARROLLO DE LA ESCENOGRAFÍA, APLICANDO SOFTWARE RELACIONADO CON LA REPRESENTACIÓN GRÁFICA TRIDIMENSIONAL. **Ficha 2165900** Competencia: PRODUCE LOS COMPONENTES DE LA ANIMACIÓN. Resultado: MODELAR LOS ELEMENTOS EN 3D SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DEL PROYECTO. CREAR LAS TEXTURAS Y LOS MATERIALES DE LOS MODELOS 3D DE ACUERDO CON LOS PARÁMETROS. **Actividad 1962423**: Software: Zbrush. Procesos de creacion de pelo Zbrush/3Ds Max. Detalles - texturizado. Actividad: Creación de personajes - Escultura. **Actividad 2026884**: Software:3Ds Max. Actividad: Modelado Organico Personaje. Planificacion Loops - Formas - Volumenes. Modelado cara y cuerpo. **Actividad 2165900:** Actividad: Ejercicio Columnas - Escenarios. Software: 3Ds Max. Motor Vray. Iluminacion. Xref Object - Xref Scene. Software: Substance Painter. Texturizado Subtances Painter. Capas de relleno / Mascara. Material inteligentes.. **Tecnología de Videojuegos** **Fichas 2067067.** Competencia: IMPLEMENTAR EL ARTE Y AUDIO EN EL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL DISEÑO. Resultado de aprendizaje: CREAR EFECTOS VISUALES, ACORDES CON EL DISEÑO DEL VIDEOJUEGO.	Reporte Sofía Plus horas aplicadas a la formación proyectadas al mes de Abril y eventos de formación del mes en curso. Carpeta GOOGLE Drive cuentas CIMI – compratida (Abril/Evidencias) https://drive.google.com/drive/folders/1BbXpTy6AZ3R4Cc1c5XGqLYxcsPnjegCC?usp=sharing

		Actividad 2067067: Actividad: Ejercicio Jugador - Enemigos. Software: Blender. Modelado de elementos. Animacion. Shape Keys. Vertex groups - Bones. Software: Unity3D. Helpers - Key Frames. Organizacion de materiales. Animator - Animation. Arbol de animacion. Particulas - VFXs. Iluminacion Render. **Tecnologia en ADSI** **Ficha 2060245.** Competencia:DISEÑAR EL SISTEMA DE ACUERDO CON LOS REQUISITOS DEL CLIENTE. Resultado de aprendizaje: CONSTRUIR EL PROTOTIPO DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN, A PARTIR DEL ANÁLISIS DELAS CARACTERÍSTICAS FUNCIONALES DEL SISTEMA EN RELACIÓN CON FACILIDAD DEMANEJO, FUNCIONALIDAD Y EXPERIENCIA DEL USUARIO, APOYADO EN SOFTWAREAPLICADO SEGÚN PROTOCOLOS DE DISEÑO. **Actividad 2060245:** Actividad: Creacion APP Covid Sena. Entrega Trabajo Final Actividad: Video Personal. Herramientas de edicion de Video. Teoria de video. Formatos. Software Aplicado Gratuito - Licenciados - Apps.	
23	Utilizar el LMS Institucional como apoyo a la formación en cualquiera de las estrategias institucionales.	Ejecutar formación titulada virtual ficha 2104896 - 2104897 – 2104898 de Produccion Multimedia, sesiones virtuales via territorium.	Evidencias: Sesiones guardadas en el espacio sesiones en línea de la ficha 2104896 - 2104897 – 2104898. https://sena.territorio.la/
24	Cumplir con los lineamientos de orientación del desempeño del instructor en ambientes virtuales de aprendizaje, de acuerdo a lo establecido en el aplicativo compromISO – Guía Orientación Formación ambientes virtuales de aprendizaje (Aplica para instructores que apoyan formación virtual).	Realizar formación tecnología virtual Producción de Multimedia fichas 2104896 - 2104897 – 2104898.	Espacio de cada ficha en la Plataforma Territorium. Se evidencian los anuncios de cada sesión asincrónica y de la calificación realizadas a las evidencias de los aprendices. https://sena.territorio.la/
25	Participar en las actividades de inducción y reinducción que sean requeridas por el centro de formación.	NO SE REALIZÓ ACTIVIDAD DURANTE EL MES EN CURSO	No aplica
26	Apoyar cuando será requerido por la entidad, los procesos de investigación, desarrollo tecnológico e innovación, cooperación técnica nacional e internacional en los que el Centro participe, dentro y fuera del país.	NO SE REALIZÓ ACTIVIDAD DURANTE EL MES EN CURSO	No aplica
27	Realizar técnicamente cuando sea requerido por la Entidad, la identificación, estructuración y definición de las especificaciones técnicas de los bienes y servicios necesarios para el cumplimiento de la misión institucional y apoyar la planeación de los procesos contractuales de la Entidad.	NO SE REALIZÓ ACTIVIDAD DURANTE EL MES EN CURSO	No aplica
28	Realizar cuando sea requerido por la Entidad la verificación y evaluación técnica o económica de las propuestas que se reciban dentro de los procesos de contratación de la Entidad.	NO SE REALIZÓ ACTIVIDAD DURANTE EL MES EN CURSO	No aplica
29	En aplicación de la Ley 1474 de 2011, realizar cuando sea requerido por la entidad el apoyo a la Supervisión de los contratos que celebre el SENA, de	NO SE REALIZÓ ACTIVIDAD DURANTE EL MES EN CURSO	No aplica

	acuerdo con el Manual de Supervisión del SENA vigente.		
30	Atender oportunamente los requerimientos que haga el supervisor del contrato y presentar informes mensuales de la ejecución del contrato.	Entrega del informe mensual de ejecución. Horas aplicadas a la formación	GTH_F_062_V06 Registro de Horas Aplicadas a la formación Carpeta GOOGLE Drive cuentas CIMI – compratida (Abril/FormatosAdicionales) https://drive.google.com/drive/folders/1RW1ZkjnCaf50mM8i9fCyhXKKnUoDwL52?usp=sharing
31	Las demás necesarias para el cabal cumplimiento del objeto contractual.	Pago Seguridad Social, Pension	Carpeta GOOGLE Drive cuentas CIMI – compratida (Abril/FormatosAdicionales) https://drive.google.com/drive/folders/1RW1ZkjnCaf50mM8i9fCyhXKKnUoDwL52?usp=sharing

A continuación relaciono los desplazamientos que realicé previo a la presentación de este informe. Una vez finalizado cada desplazamiento presenté al ordenador del gasto el informe en el Formato Informe Legalización Desplazamiento Contratista GTH-F-087, en el que se describieron las actividades desarrolladas y los resultados de cada desplazamiento. Cada informe cuenta con el visto bueno del Supervisor.
Se lista a continuación el soporte de la legalización de los desplazamientos realizados, los cuales forman parte integral del presente informe de ejecución contractual.

ITEM	No DE LA ORDEN DE VIAJE	LUGAR DE DESPLAZAMIENTO	FECHAS DE DESPLAZAMIENTOS	
			INICIO	FINALIZACIÓN
1.	No aplica	No aplica	No aplica	No aplica

Nota 1: *Por cada desplazamiento que haya realizado el contratista, adjuntará el respectivo informe que la soporte. En caso de haber realizado el desplazamiento en fecha posterior a la presentación del informe de ejecución contractual, deberá reportarlo en el siguiente informe de ejecución contractual.*

Para el trámite de la cuenta me permito adjuntar: Documentos electrónicos enunciados como evidencias del cumplimiento de las obligaciones contractuales y los desplazamientos realizados y el No. **7782872272** de la planilla, operador y periodo. (Decreto Ley 2106 de 2019 – " *Decreto Ley Antitrámites"*)

Evidencias en (08) folios

Cordialmente,

ANDRES JULIAN CADENA SANCHEZ
Contratista
C.C. No. 75105514 de Manizales

Recibí a satisfacción:

HECTOR VECINO RUEDA
Supervisor(a) Contrato CO1.PCCNTR.2204846 de 2021
Coordinador Academico



PLAN DE TRABAJO INSTRUCTORES
CENTRO INDUSTRIAL DE MANTENIMIENTO INTEGRAL

Fecha	Programa	Ficha	Instructor	Guía de aprendizaje. Temas	Activiades de aprendizaje	Metodología de trabajo	Herramienta	Evidencia	Tiempo de entrega
5-abr	Animacion 3D	1962423	Andres julian Cadena Sanchez	Software: Zbrush. Retopologia. Procesos de creacion de pelo Zbrush/3Ds Max.	Aplicar los procedimientos visto en clase al trabajo realizado en sesiones anteriores.	Explicacion Procesos tecnico. Resolucion taller practico. Retroalimentacion del proceso.	https://meet.google.com/ https://classroom.google.com/ Drive misena	Archivo .zpr (ZBrush).	15 Dias mediante Classroom
7-abr	Animacion 3D	2026884	Andres julian Cadena Sanchez	Software:3Ds Max. Modelado Organico Personaje. Planificacion Loops - Formas - Volumenes.	Creacion de personaje, basados en una imagen de referencia. Trabajo realizado para varias sesiones de formacion.	Revision progreso del trabajo. Retroalimentacion y solucion de errores. Solucion de dudas tecnicas y procedimientos.	https://meet.google.com/ https://classroom.google.com/ Drive misena. Videos adicionales proceso paso a paso.	Archivo .max (3Ds Max). Imágenes de render. Pantallazos de proceso	Entrega antes de clase. Archivo para revision en formacion.
8-abr	ADSI	2060245	Andres julian Cadena Sanchez	Creacion APP Covid Sena. Entrega Trabajo Final	Creacion wireframe APP. Entrega Final.	Clase magistral. Explicacion procesos tecnicos. Retroalimentacion entrega.	https://meet.google.com/ https://classroom.google.com/ Drive misena	Archivo prototipo. Imágenes - Graficos.	Entrega Trabajo final. Hora y fecha pactados en clase.
9-abr	Animacion 3D	2165900	Andres julian Cadena Sanchez	Ejercicio Columnas - Escenario. Revision de ejercicios entregados.	Modelado mediante imágenes de referencia. Creacion de escenario aplicados tecnicas y procesos vistos en la formacion.	Explicacion Procesos tecnico. Revision progreso del trabajo. Retroalimentacion y solucion de errores. Solucion de dudas tecnicas y procedimientos.	https://meet.google.com/ https://classroom.google.com/ Drive misena	Archivo .max (3Ds Max). Imágenes de render. Pantallazos de proceso	8 Dias mediante Google Drive
10-abr	Desarrollo de videojuegos	2067067	Andres julian Cadena Sanchez	Ejercicio animacion. Jugador - Enemigos. Software: Blender. Modelado de elementos. Animacion. Shape Keys. Vertex groups - Bones. Helpers - Key Frames.	Construir prototipo. Creando un jugador y un enemigo. Aplicando los procesos practicos y tecnicos visto en la formacion.	Explicacion Procesos tecnico. Proceso paso a paso en el software. Presentacion de metodologias dentro del proceso creativo. Solucion de dudas.	https://meet.google.com/ https://classroom.google.com/ Drive misena	Archivo .blend (Modelado). Imágenes o Texturas aplicadas. Archivo .unity (Prototipo).	Entrega de avances del proyecto. 8 Dias mediante Google Drive.
12-abr	Animacion 3D	1962423	Andres julian Cadena Sanchez	Software: Zbrush. Personaje. Detalles - texturizado.	Aplicar los procedimientos visto en clase al trabajo realizado en sesiones anteriores.	Explicacion Procesos tecnico. Resolucion taller practico. Retroalimentacion del proceso.	https://meet.google.com/ https://classroom.google.com/ Drive misena	Archivo .zpr (ZBrush).	8 Dias mediante Classroom

14-abr	Animacion 3D	2026884	Andres julian Cadena Sanchez	Software:3Ds Max. Modelado Organico Personaje. Modelado de Cara. Loops y formas.	Creacion de personaje, basados en una imagen de referencia. Trabajo realizado para varias sesiones de formacion.	Revision progreso del trabajo. Retroalimentacion y solucion de errores. Solucion de dudas tecnicas y procedimientos.	https://meet.google.com/ https://classroom.google.com/ Drive misena. Videos adicionales proceso paso a paso.	Archivo .max (3Ds Max). Texturas y materiales. Imágenes de render.	Entrega antes de clase. Archivo para revision en formacion.
15-abr	ADSI	2060245	Andres julian Cadena Sanchez	Herramientas edicion de Video. Teoria de video. Formatos. Software Aplicado Gratuito - Licenciados - Apps.	Creacion video personal presentacion.	Clase magistral. Explicacion procesos tecnicos. Retroalimentacion entrega. Explicacion siguiente fase del proceso.	https://meet.google.com/ https://classroom.google.com/ Drive misena	Archivo de video.	8 Dias mediante Classroom para revision en clase.
15-abr	Produccion de Multimedia	2104896 2104897 2104898	Andres julian Cadena Sanchez	Asesorias Software Blender.	Manejo practico de software.	Clase magistral. Explicacion procesos tecnicos. Ejemplo practica. Aplicación de procesos al trabajo planteado en la guia.	https://sena.territorio.la/ https://zoom.us/	Sesion sobre manejo tecnico de software. No se entrega evidencia.	
16-abr	Animacion 3D	2165900	Andres julian Cadena Sanchez	Ejercicio Columnas - Escenario. Motor Vray. Iluminacion. Xref Object - Xref Scene.	Modelado mediante imágenes de referencia. Creacion de escenario aplicados tecnicas y procesos vistos en la formacion.	Explicacion Procesos tecnico. Revision progreso del trabajo. Retroalimentacion y solucion de errores. Solucion de dudas tecnicas y procedimientos.	https://meet.google.com/ https://classroom.google.com/ Drive misena	Archivo .max (3Ds Max). Imágenes de render. Pantallazos de proceso	8 Dias mediante Google Drive
17-abr	Desarrollo de videojuegos	2067067	Andres julian Cadena Sanchez	Ejercicio animacion. Jugador - Enemigos. Software: Blender. Modelado de elementos. Animacion. Shape Keys. Vertex groups - Bones. Helpers - Key Frames.	Construir prototipo. Creando un jugador y un enemigo. Aplicando los procesos practicos y tecnicos visto en la formacion.	Explicacion Procesos tecnico. Proceso paso a paso en el software. Presentacion de metodologias dentro del proceso creativo. Solucion de dudas.	https://meet.google.com/ https://classroom.google.com/ Drive misena	Archivo .blend (Modelado). Imágenes o Texturas aplicadas. Archivo .unity (Prototipo).	Entrega de avances del proyecto. 8 Dias mediante Google Drive.
20-abr	Produccion de Multimedia	2104896 2104897 2104898	Andres julian Cadena Sanchez	Retocar y editar las imágenes seleccionadas para el proyecto. Explicacion procesos. Explicacion photoshop.	Manejo practico de software.	Clase magistral. Explicacion procesos tecnicos. Ejemplo practica. Aplicación de procesos al trabajo planteado en la guia.	https://meet.google.com/ https://sena.territorio.la/	Sesion sobre manejo tecnico de software. No se entrega evidencia.	
21-abr	Animacion 3D	2026884	Andres julian Cadena Sanchez	Software:3Ds Max. Modelado Organico Personaje. Modelado de Cara. Loops y formas.	Creacion de personaje, basados en una imagen de referencia. Trabajo realizado para varias sesiones de formacion.	Revision progreso del trabajo. Retroalimentacion y solucion de errores. Solucion de dudas tecnicas y procedimientos.	https://meet.google.com/ https://classroom.google.com/ Drive misena. Videos adicionales proceso paso a paso.	Archivo .max (3Ds Max). Imágenes de render. Pantallazos de proceso	Entrega antes de clase. Archivo para revision en formacion.
22-abr	ADSI	2060245	Andres julian Cadena Sanchez	Herramientas edicion de Video. Teoria de video. Formatos. Software Aplicado Gratuito - Licenciados - Apps.	Creacion video personal presentacion.	Clase magistral. Explicacion procesos tecnicos. Retroalimentacion entrega. Explicacion siguiente fase del proceso.	https://meet.google.com/ https://classroom.google.com/ Drive misena	Archivo de video.	8 Dias mediante Classroom para revision en clase.

22-abr	Produccion de Multimedia	2104896 2104897 2104898	Andres julian Cadena Sanchez	Sesion tecnica - Software creacion de OVAs	Manejo practico de software.	Clase magistral. Explicacion procesos tecnicos. Ejemplo practica. Aplicación de procesos al trabajo planteado en la guia.	https://meet.google.com/ https://sena.territorio.la/	Sesion sobre manejo tecnico de software. No se entrega evidencia.	
23-abr	Animacion 3D	2165900	Andres julian Cadena Sanchez	Clase presencial: Software 3Ds Max. Herramientas basicas de modelado.	Modelado vehiculo con las heramientas basicas de modelado.	Explicacion Procesos tecnico. Resolucion taller practico. Retroalimentacion del proceso.	https://meet.google.com/ https://classroom.google.com/ Drive misena	Archivo .max (3Ds Max).	Trabajo realizado en clase.
24-abr	Desarrollo de videojuegos	2067067	Andres julian Cadena Sanchez	Ejercicio animacion. Jugador - Enemigos. Software: Blender - Unity. Organizacion de materiales. Animator - Animation. Arbol de animacion.	Construir prototipo. Creando un jugador y un enemigo. Aplicando los procesos practicos y tecnicos visto en la formacion.	Explicacion Procesos tecnico. Proceso paso a paso en el software. Presentacion de metodologias dentro del proceso creativo. Solucion de dudas.	https://meet.google.com/ https://classroom.google.com/ Drive misena	Archivo .blend (Modelado). Imágenes o Texturas aplicadas. Archivo .unity (Prototipo).	Entrega de avances del proyecto. 8 Dias mediante Google Drive.
27-abr	Produccion de Multimedia	2104896 2104897 2104898	Andres julian Cadena Sanchez	Retocar y editar imágenes en GIMP. Explicacion procesos tecnicos.	Manejo practico de software.	Clase magistral. Explicacion procesos tecnicos. Ejemplo practica. Aplicación de procesos al trabajo planteado en la guia.	https://meet.google.com/ https://sena.territorio.la/	Sesion sobre manejo tecnico de software. No se entrega evidencia.	
28-abr	Animacion 3D	2026884	Andres julian Cadena Sanchez	Software:3Ds Max. Modelado Organico Personaje. Modelado del Cuerpo. Loops y formas.	Creacion de personaje, basados en una imagen de referencia. Trabajo realizado para varias sesiones de formacion.	Revision progreso del trabajo. Retroalimentacion y solucion de errores. Solucion de dudas tecnicas y procedimientos.	https://meet.google.com/ https://classroom.google.com/ Drive misena. Videos adicionales proceso paso a paso.	Grafico y bocetos. Archivo .max (3Ds Max).	Entrega antes de clase. Archivo para revision en formacion.
28-abr	Produccion de Multimedia	2104896 2104897 2104898	Andres julian Cadena Sanchez	Asesorias grupos de trabajo.	Asesoria mediante chat. Revision de productos	Revision progreso del trabajo. Retroalimentacion y solucion de errores. Solucion de dudas tecnicas y procedimientos.	https://meet.google.com/ https://sena.territorio.la/	Sesion de asesoria sobre los trabajos realizados. No se entrega evidencia.	
29-abr	ADSI	2060245	Andres julian Cadena Sanchez	Herramientas edicion de Video. Teoria de video. Formatos. Software Aplicado Gratuito - Licenciados - Apps.	Video publicitario, App Covid.	Clase magistral. Explicacion procesos tecnicos. Retroalimentacion entrega. Explicacion siguiente fase del proceso.	https://meet.google.com/ https://classroom.google.com/ Drive misena	Archivo de video	8 Dias mediante Classroom para revision en clase.
30-abr	Animacion 3D	2165900	Andres julian Cadena Sanchez	Ejercicio Columnas - Escenario. Texturizado Subtances Painter. Capas de relleno / Mascara. Material inteligentes.	Modelado mediante imágenes de referencia. Creacion de escenario aplicados tecnicas y procesos vistos en la formacion.	Explicacion Procesos tecnico. Revision progreso del trabajo. Retroalimentacion y solucion de errores. Solucion de dudas tecnicas y procedimientos.	https://meet.google.com/ https://classroom.google.com/ Drive misena	Archivo .max (3Ds Max). Imágenes de render. Pantallazos de proceso	8 Dias mediante Google Drive

INFORME DE EJECUCIÓN PLAN ACADÉMICO DE CONTINGENCIA

1. Grupos atendidos entre el 05 y el 30 de Abril de 2021

Ficha	Programa de formación
1962423 – 2026884 - 2165900	ANIMACION 3D
2067067	DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS
2060245	ADSI
2104896 - 2104897 - 2104898	PRODUCCION DE MULTIMEDIA

2. Análisis de mi acción pedagógica

¿Qué hice?	¿Qué resultados alcancé?	¿Qué dificultades se presentaron?
PLANIFICACION DE ACTIVIDADES: Realización de planificación teniendo en cuenta que temas, como podrían ser abordados y de qué manera podría dar facilidades a los aprendices. Buscar la implementación de software alternativo que pueda ser usado de manera fácil.	Se realizaron los formatos necesarios consignados en el link de drive adjunto en la siguiente pregunta.	Muchos aprendices no cuentan con los equipos ni la conectividad necesaria.
SESIONES EN LINEA: Se presenta el trabajo a realizar, mostrando en que plataformas se puede realizar la entrega, al igual sesiones para responder dudas y preguntas de índole general o técnico.	Se evidencio el trabajo y la voluntad de los aprendices por participar en las sesiones. Ofreciendo en los talleres la opción de trabajar directamente en el software o con un trabajo manual.	No todos los aprendices tienen buena conexión o un equipo en que visualizar la clase.
VIDEOTUTORIALES: Realización de video de procesos explicando el paso a paso del uso de las herramientas,	Muchos aprendices que no tienen acceso a un pc cuando necesiten tuvieron la	Aprendices que no tiene una conexión estable.

explicando cómo proceder ante ejercicios propuesto.	posibilidad de descargar el material y poder trabajo paso a paso.	
MATERIAL DE AYUDA: Creación de PDF, procesos técnicos, paso a paso y ejercicio para ser realizados sin la necesidad de un equipo.	Es más cercano a muchos aprendices, se siente más libres al tener algo en que soportar el conocimiento por medio de la lectura.	No todos los temas son susceptibles de ser realizado o explicado por medio de un trabajo manual, siempre en algún punto se va a necesitar la herramienta.
SEGUIMIENTO VIA WHATSAPP: Para generar una mejor comunicación los aprendices han estado en constante contacto con el instructor ya sea por grupo creado de la ficha o personalmente.	Se soluciona las dudas necesarias, ya sea adjuntado imágenes explicando los proceso o videos pequeño evidenciando la solución.	El problema persistente es la mala conectividad y el hecho de que algunos aprendices no cuenta con un móvil de ultima gama.
PLATAFORMAS VIRTUALES: Todos los grupos cuenta con un grupo en Classrom que ayudado con WhatsApp ayuda a la coordinación de la actividades y procesos de formación.	La plataforma ofrece la posibilidad de retroalimentación de los diferentes procesos y estructurar mejor la realización de los contenidos.	Algunos estudiantes tienes problemas con el correo misena, así que se optó adicionalmente de subir los productos al drive o utilizar el correo directo.

3. Tecnologías de la información y la comunicación utilizadas

TERRITORIUM SENA: Plataforma AVA usada por el Sena. Para aprovechar la posibilidad de trabajo sin gastas datos, las sesiones se están subiendo en la plataforma para mayor comodidad de los aprendices.

GOOGLE CLASSROOM: Se usa en conjunto con territorium para ofrecer a los aprendices mayores opciones para acceder a las clases y talleres.

MEET: Plataforma para realizar sesiones online sin el limitante del tiempo, las sesiones quedan guardadas directamente en la carpeta del drive.

GOOGLE DRIVE: Gestor para compartir archivos de la plataforma Google.

ANYDESK: Programa de acceso remoto para compartir programas y recursos entre computadores.

4. Evidencias de trabajo

https://drive.google.com/drive/folders/1vFjJgEIvJJ7DZYGWa5nYQn4iIOJ2hnGJ?usp=sharing

5. Reflexiones y compromisos

Como forma de hacer más dinámica las sesiones en línea, se cambió la metodología, paso de ser una sesión larga para que ellos trabajaran en la casa, a ser una sesión divida en varios pequeños momentos, donde se explica el proceso a realizar, se les da un tiempo para realizarlo (sin necesidad de estar conectados a la sesión virtual) y luego se realiza la retroalimentación, con la participación de ellos por medio de preguntas o elección de opciones, para seguir al siguiente ejercicio. Dando la posibilidad a cerrar de mejor manera los temas y poder dar solución a esas dudas que a veces se pasaban de largo.

Se empezó el trabajo de forma presencial con aquellas personas que no tienen un equipo para trabajar en casa, retomando algunos temas desde cero, separando así el grupo en 2 uno que sigue con los temas según el cronograma y otro que se busca nivelar para evitar la deserción tan alta debido a la falta de herramientas tecnológicas para trabajar en casa. Se inicio con el grupo de la noche de animación 3d y en espera del visto bueno para iniciar el trabajo presencial con el grupo de desarrollo de videojuegos de la jornada de la noche. Adicional a petición de los aprendices se están generando procesos paso a paso de técnicas y procesos aplicados de las actividades a entregar por parte del instructor, sumado a lo visto en la sesión de formación y generando siempre un espacio para retroalimentación sobre entregas en trabajos anteriores o de los avances en el trabajo práctico de los aprendices.

El compromiso se mantendrá por todo el año, el ser más abierto al cambio en las metodologías, ofreciendo material de apoyo y mejorar el acompañamiento a los aprendices, como una forma de detener la deserción y fomenta las ganas de aprender.

Elaboró:

ANDRES JULIAN CADENA SANCHEZ

Instructor SENA

TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: ANDRES JULIAN CADENA SANCHEZ

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO INDUSTRIAL DE MANTENIMIENTO INTEGRAL

FECHA INICIAL: 01/04/2021 00:00:00

FECHA FINAL: 30/04/2021 23:59:59

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

FICHA DE APRENDIZAJE: 1962423 - ANIMACION 3D

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ESTABLECER LAS RELACIONES DE LOS ELEMENTOS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GENERAR EL RENDER DE ACUERDO CON EL IMPACTO VISUAL A LOGRAR.
• 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 SOFTWARE RELACIONADO CON LA REPRESENTACIÓN GRÁFICA TRIDIMENSIONAL

• 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:	REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 6,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2104896 - PRODUCCION DE MULTIMEDIA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ENTREGAR LA APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA EVALUAR LA SATISFACCIÓN DEL CLIENTE.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CODIFICAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS ESPECIFICACIONES DEL MAPA DE NAVEGACIÓN CON LA PLATAFORMA SELECCIONADA.

ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB

INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD

VERIFICAR EL FUNCIONAMIENTO DE LA APLICACIÓN CON BASE EN EL STORYBOARD

• 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:	REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	REALIZAR NEGOCIACIÓN CON LOS PROVEEDORES Y CLIENTES, SEGÚN LOS OBJETIVOS Y ESTRATEGIAS ESTABLECIDAS POR LA ORGANIZACIÓN.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	12,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2026884 - ANIMACION 3D

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ESTABLECER LAS RELACIONES DE LOS ELEMENTOS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GENERAR EL RENDER DE ACUERDO CON EL IMPACTO VISUAL A LOGRAR.
• 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 SOFTWARE RELACIONADO CON LA REPRESENTACIÓN GRÁFICA TRIDIMENSIONAL

• 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:	REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 23,90

FICHA DE APRENDIZAJE: 2104897 - PRODUCCION DE MULTIMEDIA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ENTREGAR LA APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA EVALUAR LA SATISFACCIÓN DEL CLIENTE.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CODIFICAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS ESPECIFICACIONES DEL MAPA DE NAVEGACIÓN CON LA PLATAFORMA SELECCIONADA.

ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB

INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD

VERIFICAR EL FUNCIONAMIENTO DE LA APLICACIÓN CON BASE EN EL STORYBOARD

• 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:	REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	REALIZAR NEGOCIACIÓN CON LOS PROVEEDORES Y CLIENTES, SEGÚN LOS OBJETIVOS Y ESTRATEGIAS ESTABLECIDAS POR LA ORGANIZACIÓN.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 12,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2067067 - DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DEPURAR EL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON LAS PRUEBAS REALIZADAS.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR LA LÓGICA Y MECÁNICA DEL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL DISEÑO ESTABLECIDO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DISEÑAR EL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL CONCEPTO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	IMPLEMENTAR EL ARTE Y AUDIO EN EL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL DISEÑO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CREAR EFECTOS VISUALES, ACORDES CON EL DISEÑO DEL VIDEOJUEGO.

• 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 :	15,00

FICHA DE APRENDIZAJE:	2165900 - ANIMACION 3D.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Animar elementos de la escena según técnicas y especificaciones del proyecto
• 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 el storyboard según el guión literario y el guión técnico
• 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:	INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Orientar investigación formativa según referentes técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Pos producir la animación de acuerdo con las especificaciones del proyecto y procedimientos técnicos

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Producir los componentes de la animación de acuerdo con técnicas de modelado y diseño

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CREAR LAS TEXTURAS Y LOS MATERIALES DE LOS MODELOS 3D DE ACUERDO CON LOS PARÁMETROS DEFINIDOS.

EVALUAR EL MODELO 3D SEGÚN EL TIPO DE PROYECTO.

MODELAR LOS ELEMENTOS EN 3D SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DEL PROYECTO.

• 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 : 12,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2060245 - ANALISIS Y DESARROLLO DE SISTEMAS DE INFORMACION

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: ANALIZAR LOS REQUISITOS DEL CLIENTE PARA CONSTRUIR EL SISTEMA DE INFORMACION.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICAR BUENAS PRÁCTICAS DE CALIDAD EN EL PROCESO DE DESARROLLO DE SOFTWARE, DE ACUERDO CON EL REFERENTE ADOPTADO EN LA EMPRESA.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	CONSTRUIR EL SISTEMA QUE CUMPLA CON LOS REQUISITOS DE LA SOLUCIÓN INFORMÁTICA.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DISEÑAR EL SISTEMA DE ACUERDO CON LOS REQUISITOS DEL CLIENTE.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONSTRUIR EL PROTOTIPO DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN, A PARTIR DEL ANÁLISIS DELAS CARACTERÍSTICAS FUNCIONALES DEL SISTEMA EN RELACIÓN CON FACILIDAD DEMANEJO, FUNCIONALIDAD Y EXPERIENCIA DEL USUARIO, APOYADO EN SOFTWAREAPLICADO SEGÚN PROTOCOLOS DE DISEÑO.

DISEÑAR LA ARQUITECTURA DEL SOFTWARE, MEDIANTE LA INTERPRETACIÓN DE LASCLASES, OBJETOS Y MECANISMOS DE COLABORACIÓN, UTILIZANDO HERRAMIENTASTECNOLÓGICAS DE DISEÑO, DE ACUERDO CON LAS TENDENCIAS DE LASTECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN.

DISEÑAR LA ARQUITECTURA TECNOLÓGICA DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN, MEDIANTEEL RECONOCIMIENTO DE HARDWARE Y SOFTWARE, DE ACUERDO CON LA TECNOLOGÍADISPONIBLE EN EL MERCADO, EL INFORME DE ANÁLISIS LEVANTADO Y EL DIAGRAMADE DISTRIBUCIÓN

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ESPECIFICAR LOS REQUISITOS NECESARIOS PARA DESARROLLAR EL SISTEMA DE INFORMACION DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	IMPLANTAR LA SOLUCIÓN QUE CUMPLA CON LOS REQUISITOS PARA SU OPERACIÓN.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PARTICIPAR EN EL PROCESO DE NEGOCIACIÓN DE TECNOLOGÍA INFORMÁTICA PARA PERMITIR LA IMPLEMENTACIÓN DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN.

• 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 : 23,90

FICHA DE APRENDIZAJE: 2104898 - PRODUCCION DE MULTIMEDIA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ENTREGAR LA APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA EVALUAR LA SATISFACCIÓN DEL CLIENTE.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CODIFICAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS ESPECIFICACIONES DEL MAPA DE NAVEGACIÓN CON LA PLATAFORMA SELECCIONADA.

ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB

INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD

VERIFICAR EL FUNCIONAMIENTO DE LA APLICACIÓN CON BASE EN EL STORYBOARD

• 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:	REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	REALIZAR NEGOCIACIÓN CON LOS PROVEEDORES Y CLIENTES, SEGÚN LOS OBJETIVOS Y ESTRATEGIAS ESTABLECIDAS POR LA ORGANIZACIÓN.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	12,00

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS:	116,80

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: ANDRES JULIAN CADENA SANCHEZ

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO INDUSTRIAL DE MANTENIMIENTO INTEGRAL