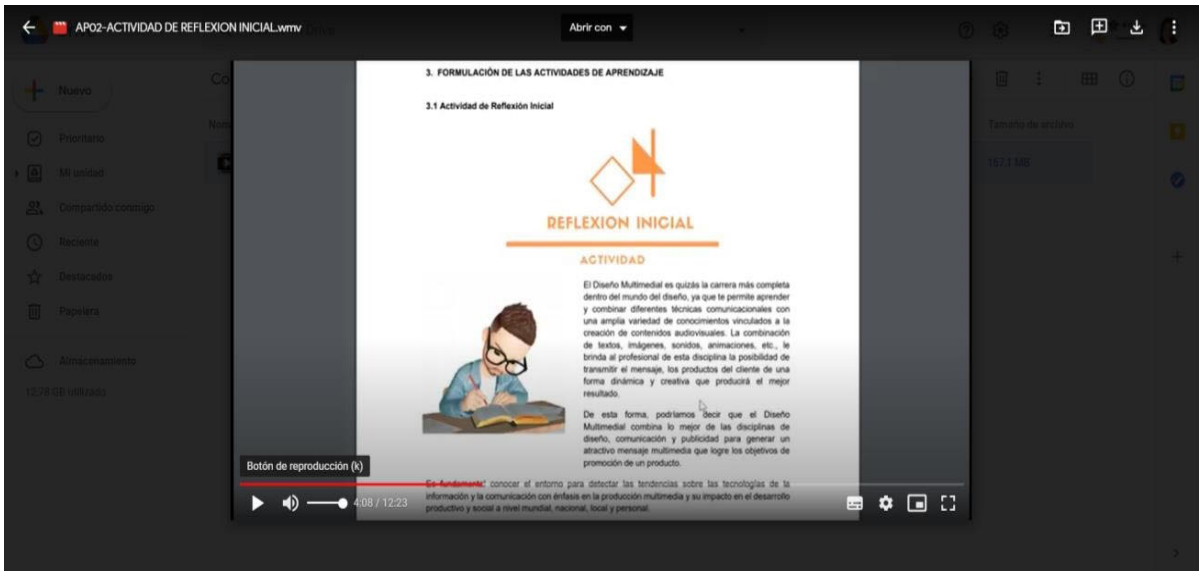
EVIDENCIAS EJECUCION DE LA FORMACION
ACOMPAÑAMIENTO TÉCNICO PEDAGÓGICO
MAYO 15 – 30

Nombre de la IE:	MARIA ANTONIA RUIZ	**Programa:**	Diseño e Integración de Multimedia
Ficha:	N/A	**Fecha:**	24/05/2021
Actividad:	Reunión presencial con el rector de la IE MAR, inicio proceso actualización de currículo por parte de la IE.		
No. Obligación	Punto 1 del informe.		
Evidencia:	Registro Fotográfico/Pantallazo.		

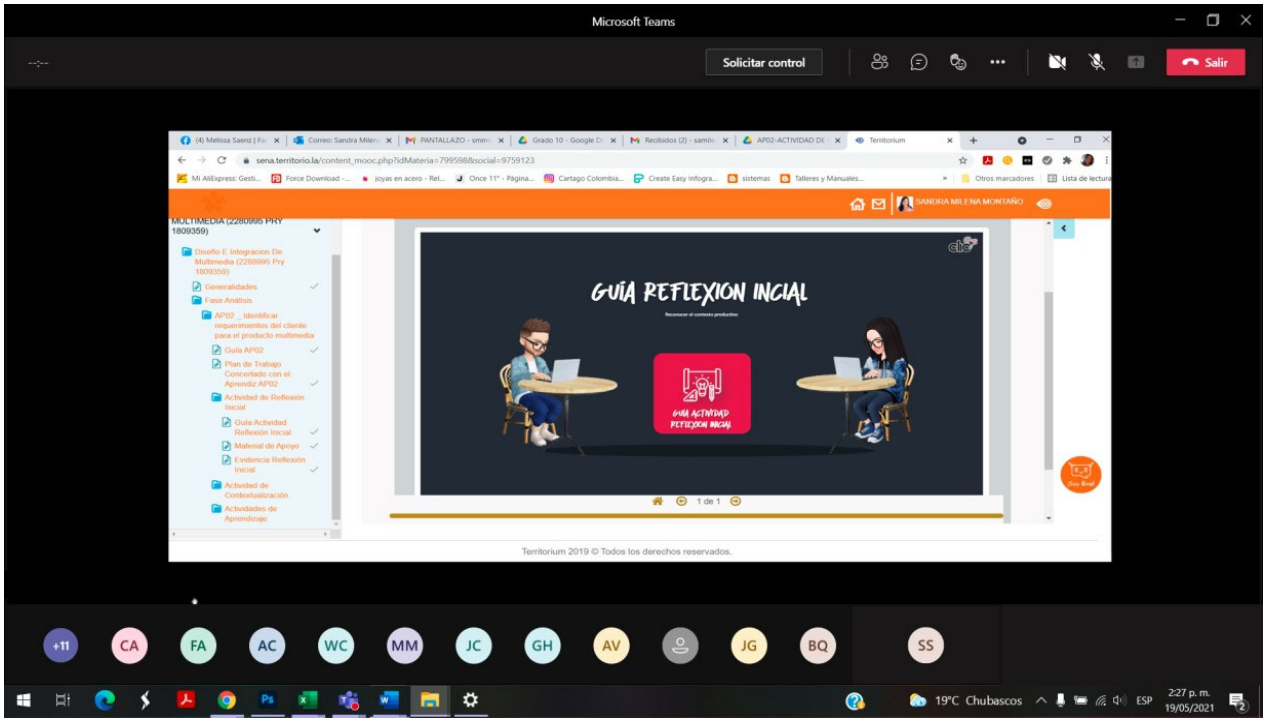


Nombre de la IE:	MARIA ANTONIA RUIZ	**Programa:**	Diseño e Integración de Multimedia
Ficha:	2280963	**Fecha:**	18/05/2021
Actividad:	**FASE ANALISIS** ***Actividad de Reflexión Inicial - Reconocer el contexto productivo.***		
No. Obligación	Punto 4 del informe.		
Evidencia:	Registro Fotográfico/Pantallazo. Videos de cada clase grabada para que sea vista por los aprendices que no pudieron asistir.		

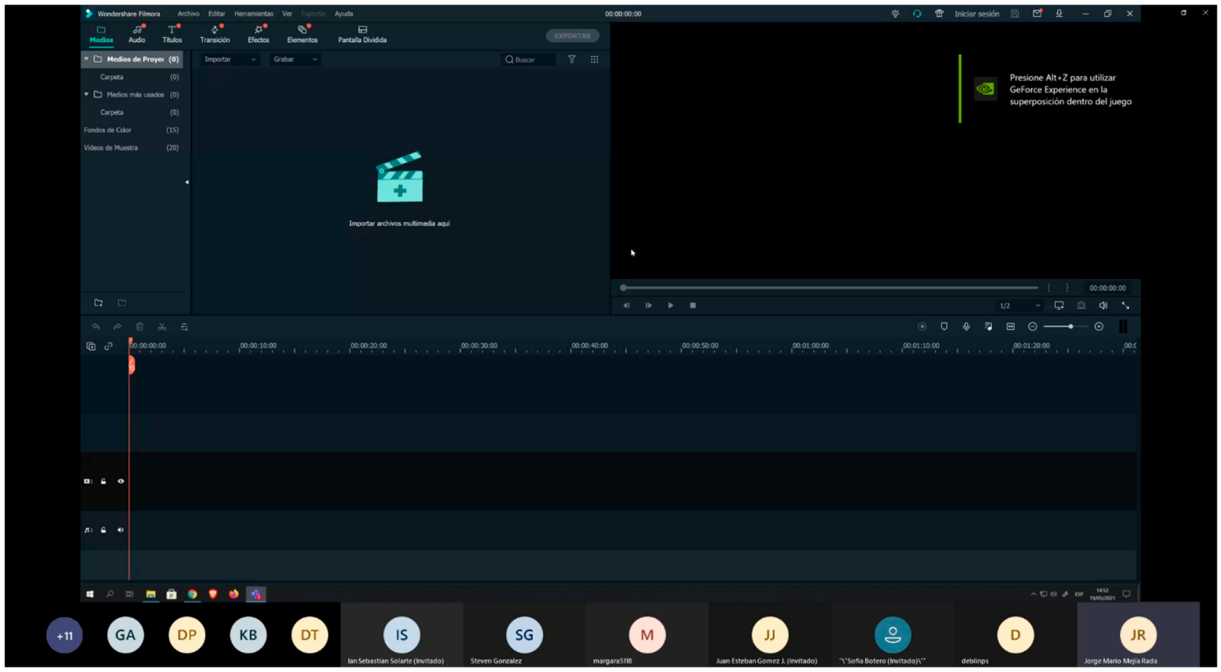



AP02-ACTIVIDAD DE REFLEXION INICIAL.wmv
Abrir con
Nuevo
Prioritario
Mi unidad
Compartido conmigo
Reciente
Destacados
Papelera
Almacenamiento
3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE
3.1 Actividad de Reflexión Inicial
REFLEXION INICIAL
ACTIVIDAD
El Diseño Multimedial es quizás la carrera más completa dentro del mundo del diseño, ya que te permite aprender y combinar diferentes técnicas comunicacionales con una amplia variedad de conocimientos vinculados a la creación de contenidos audiovisuales. La combinación de textos, imágenes, sonidos, animaciones, etc., le brinda al profesional de esta disciplina la posibilidad de transmitir el mensaje, los productos del cliente de una forma dinámica y creativa que producirá el mejor resultado.
De esta forma, podríamos decir que el Diseño Multimedial combina lo mejor de las disciplinas de diseño, comunicación y publicidad para generar un atractivo mensaje multimedia que logre los objetivos de promoción de un producto.
Es fundamental conocer el entorno para detectar las tendencias sobre las tecnologías de la información y la comunicación con énfasis en la producción multimedia y su impacto en el desarrollo productivo y social a nivel mundial, nacional, local y personal.
Botón de reproducción (k)
4:08 / 12:23

Nombre de la IE:	MARIA ANTONIA RUIZ	**Programa:**	Diseño e Integración de Multimedia
Ficha:	2280958	**Fecha:**	19/05/2021
Actividad:	**FASE ANALISIS** ***Actividad de Reflexión Inicial - Reconocer el contexto productivo.***		
No. Obligación	Punto 4 del informe.		
Evidencia:	Registro Fotográfico/Pantallazo. Videos de cada clase grabada para que sea vista por los aprendices que no pudieron asistir.		



Nombre de la IE:	MARIA ANTONIA RUIZ	**Programa:**	Diseño e Integración de Multimedia
Ficha:	2102306	**Fecha:**	19/05/2021
Actividad:	**FASE Planeación AP4** ***Actividad de Reflexión Inicial – Distinguir la importancia de la Integración de video en la Multimedia.***		
No. Obligación	Punto 4 del informe.		
Evidencia:	Registro Fotográfico/Pantallazo. Videos de cada clase grabada para que sea vista por los aprendices que no pudieron asistir.		

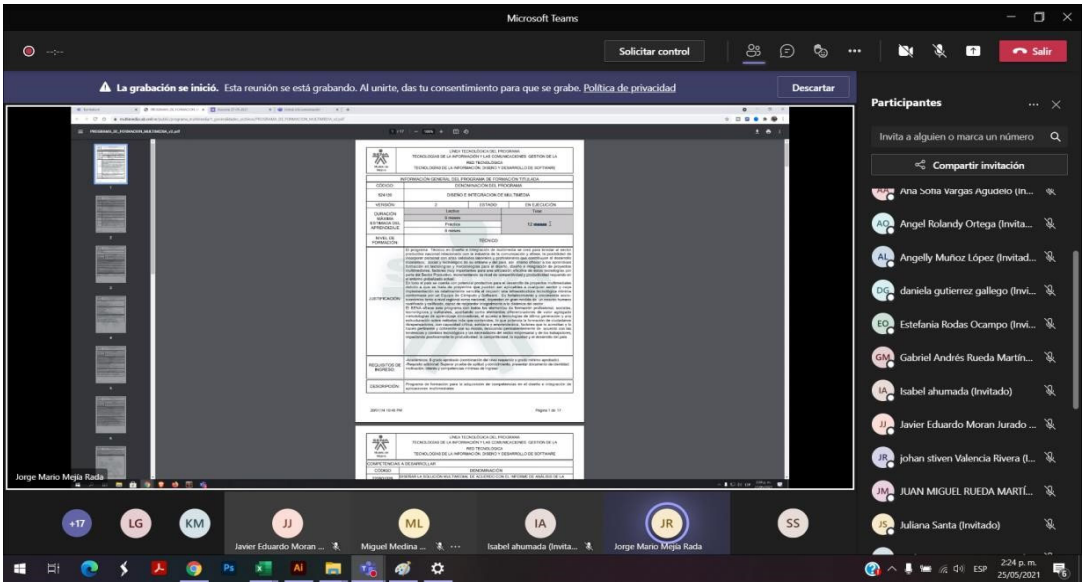


Nombre de la IE:	MARIA ANTONIA RUIZ	**Programa:**	Diseño e Integración de Multimedia
Ficha:	2281025	**Fecha:**	20/05/2021
Actividad:	**FASE ANALISIS** ***Actividad de Reflexión Inicial - Reconocer el contexto productivo.***		
No. Obligación	Punto 4 del informe.		
Evidencia:	Registro Fotográfico/Pantallazo. Videos de cada clase grabada para que sea vista por los aprendices que no pudieron asistir.		

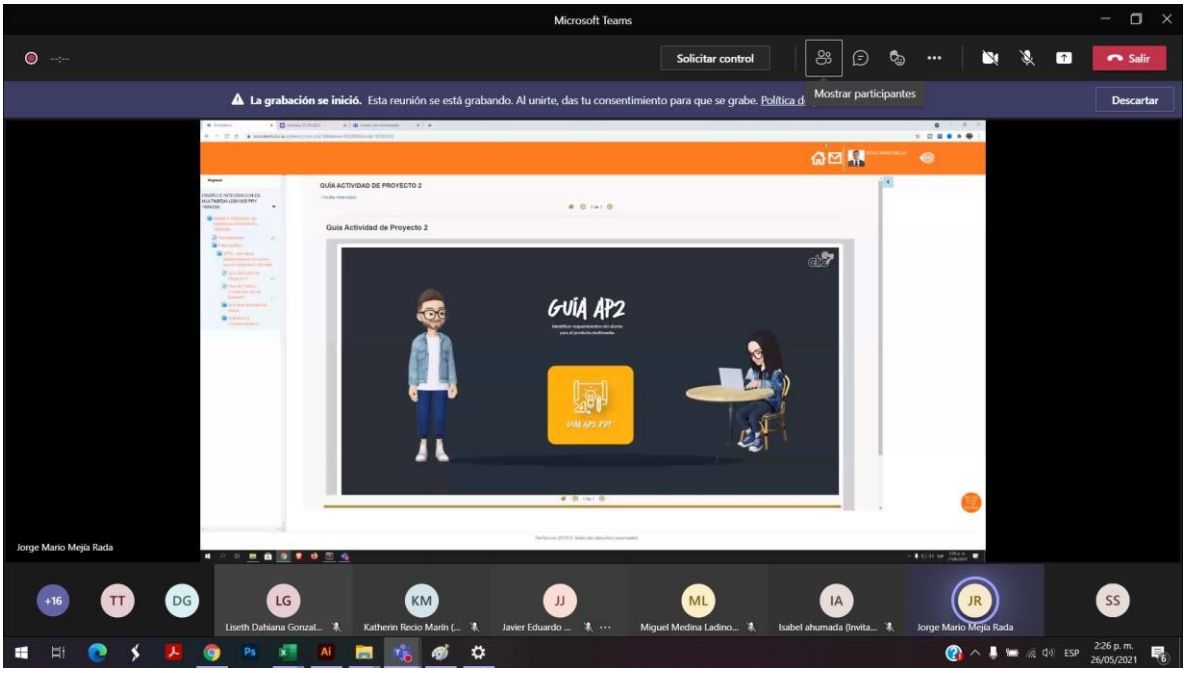


Nombre de la IE:	MARIA ANTONIA RUIZ	**Programa:**	Diseño e Integración de Multimedia
Ficha:	2280963	**Fecha:**	25/05/2021
Actividad:	**FASE ANALISIS - Actividad de Contextualización** Reconocer terminología utilizada en el contexto productivo multimedial.		
No. Obligación	Punto 4 del informe.		
Evidencia:	Registro Fotográfico/Pantallazo. Videos de cada clase grabada para que sea vista por los aprendices que no pudieron asistir.		

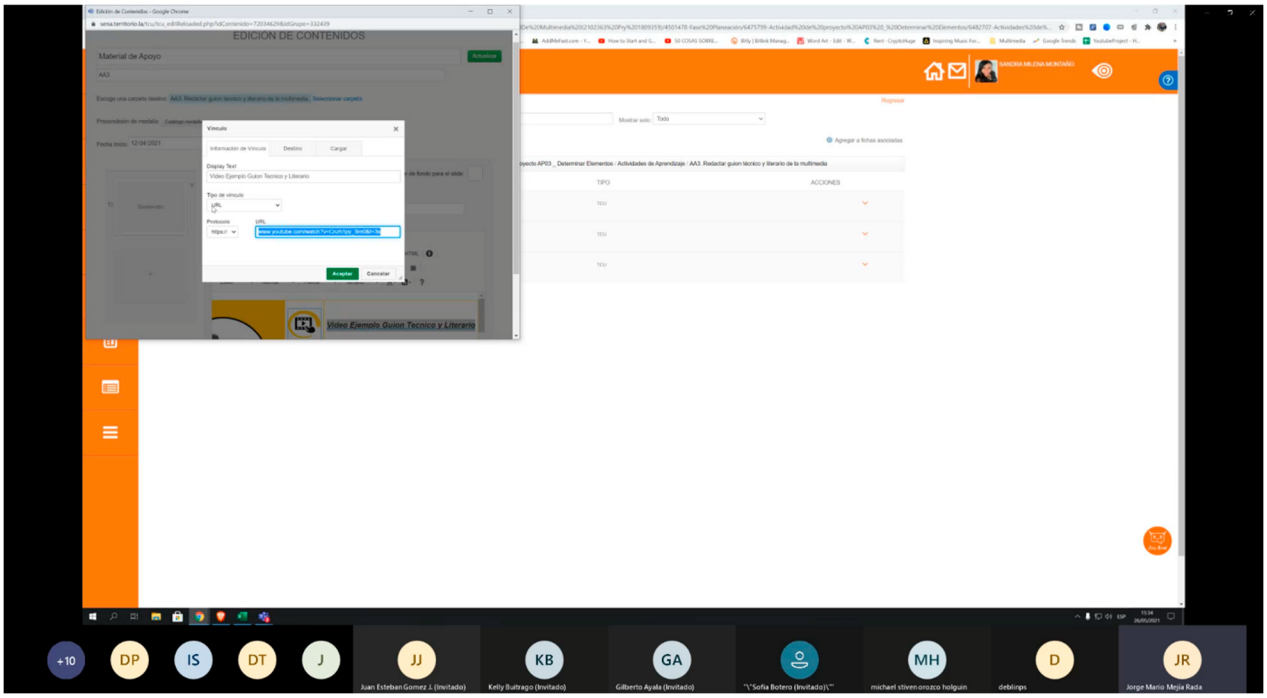




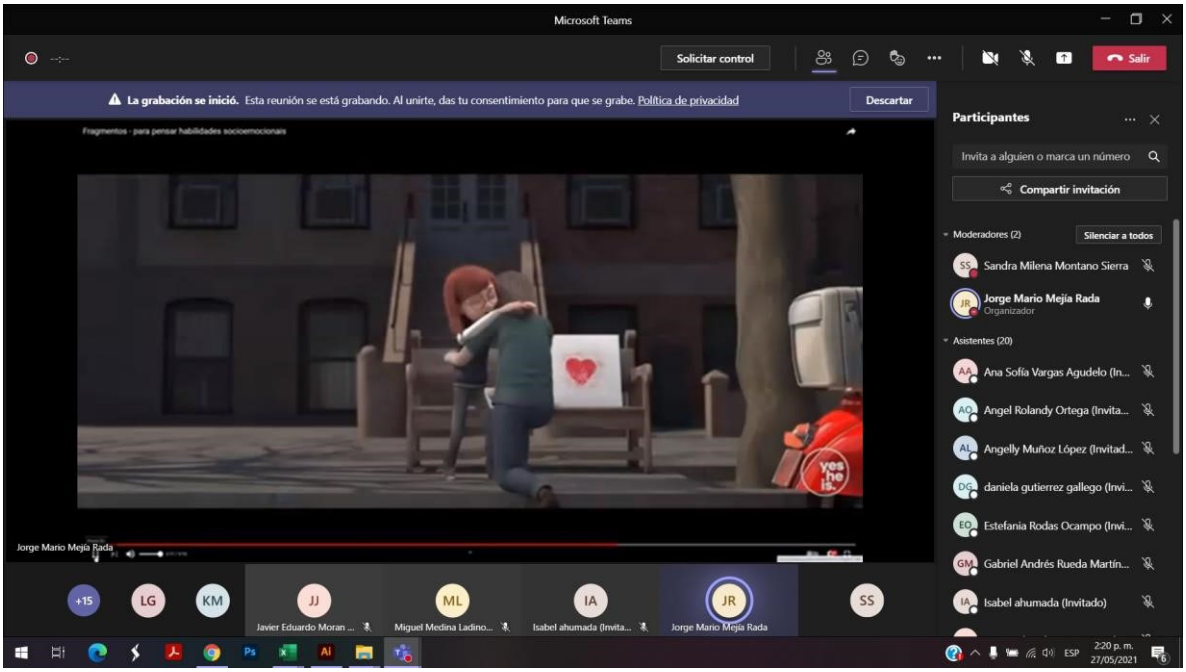
Nombre de la IE:	MARIA ANTONIA RUIZ	**Programa:**	Diseño e Integración de Multimedia
Ficha:	2280958	**Fecha:**	26/05/2021
Actividad:	**FASE ANALISIS - Actividad de Contextualización** Reconocer terminología utilizada en el contexto productivo multimedial.		
No. Obligación	Punto 4 del informe.		
Evidencia:	Registro Fotográfico/Pantallazo. Videos de cada clase grabada para que sea vista por los aprendices que no pudieron asistir.		



Nombre de la IE:	MARIA ANTONIA RUIZ	**Programa:**	Diseño e Integración de Multimedia
Ficha:	2102363	**Fecha:**	26/05/2021
Actividad:	**FASE Planeación AP4** ***Identificar las características, ventajas y desventajas de la aplicación de edición de video Capcut.***		
No. Obligación	Punto 4 del informe.		
Evidencia:	Registro Fotográfico/Pantallazo. Videos de cada clase grabada para que sea vista por los aprendices que no pudieron asistir.		

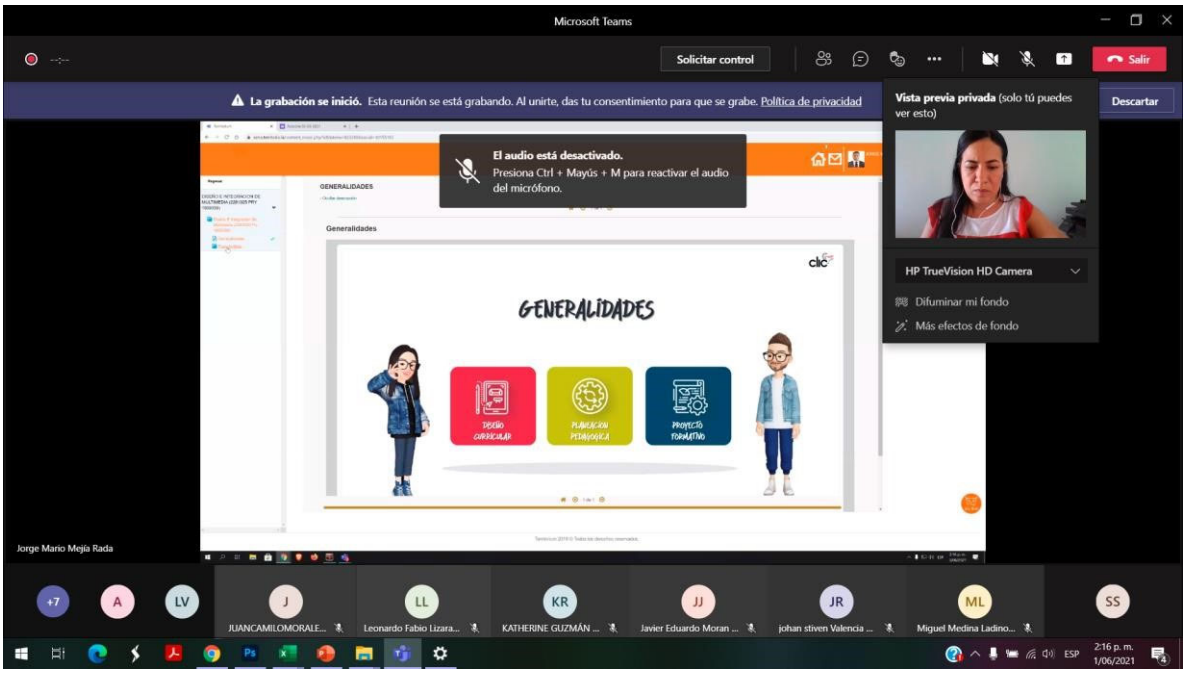


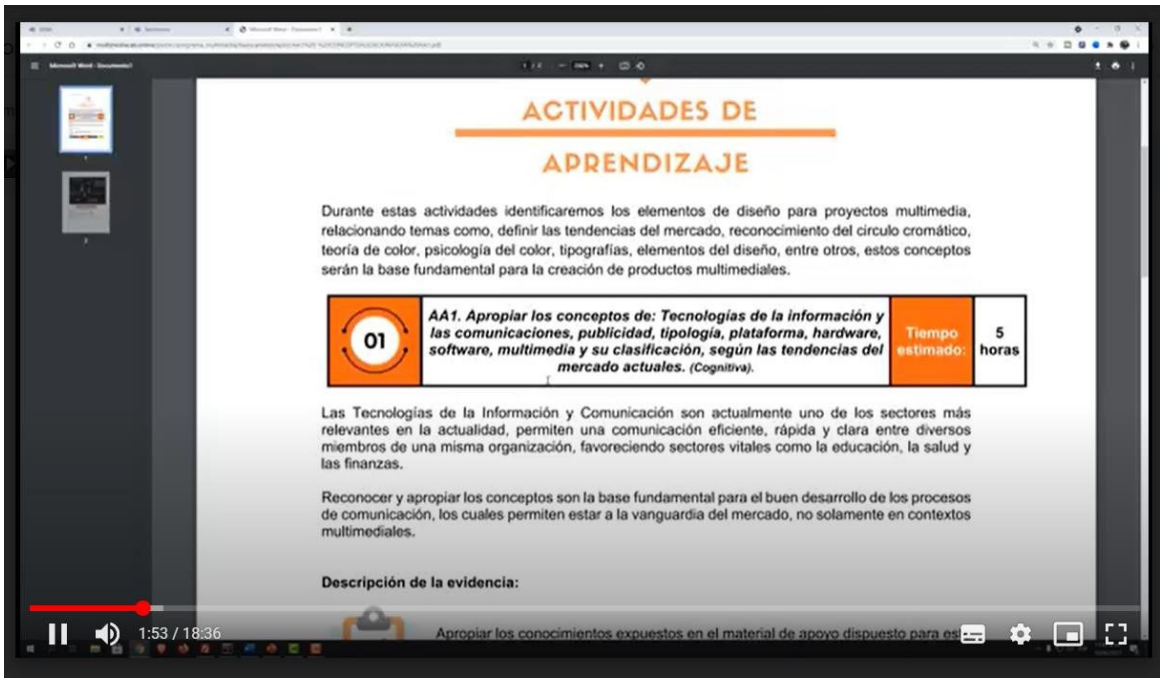
Nombre de la IE:	MARIA ANTONIA RUIZ	**Programa:**	Diseño e Integración de Multimedia
Ficha:	2281025	**Fecha:**	27/05/2021
Actividad:	**FASE ANALISIS - Actividad de Contextualización** Reconocer terminología utilizada en el contexto productivo multimedial.		
No. Obligación	Punto 4 del informe.		
Evidencia:	Registro Fotográfico/Pantallazo. Videos de cada clase grabada para que sea vista por los aprendices que no pudieron asistir.		



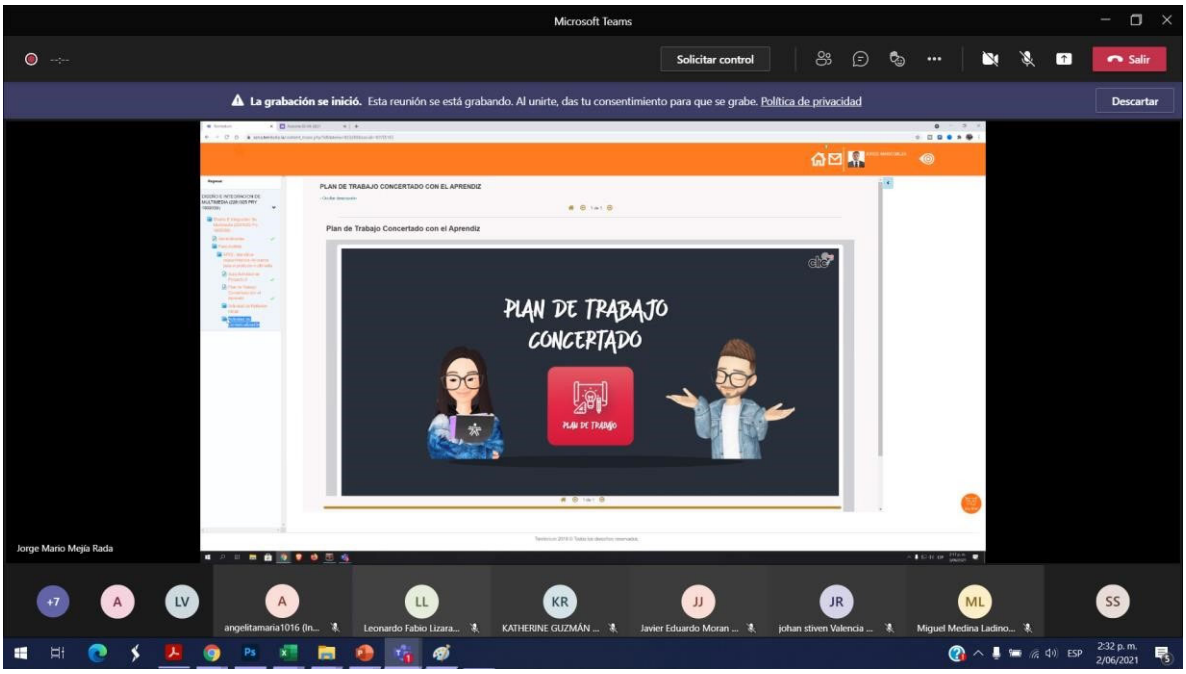
EVIDENCIAS EJECUCION DE LA FORMACION
JUNIO 1 – 15

Nombre de la IE:	MARIA ANTONIA RUIZ	**Programa:**	Diseño e Integración de Multimedia
Ficha:	***2281025***	**Fecha:**	01/06/2021
Actividad:	**FASE ANALISIS** Apropiar los conceptos de: Tecnologías de la información y las comunicaciones, publicidad, tipología, plataforma, hardware, software, multimedia y su clasificación, según las tendencias del mercado actuales. (Cognitiva).		
No. Obligación	**Punto 4 del informe**		
Evidencia:	**Registro Fotográfico/Pantallazo.** **Videos de cada clase grabada para que sea vista por los aprendices que no pudieron asistir.**		

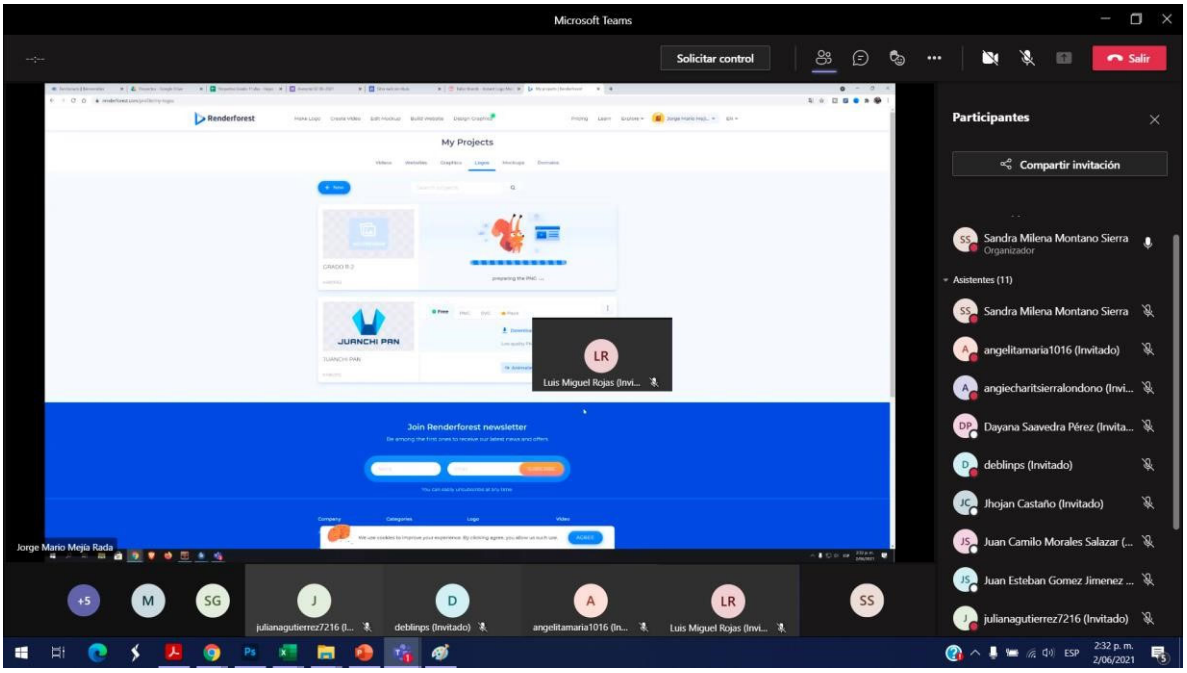



ACTIVIDADES DE
APRENDIZAJE
Durante estas actividades identificaremos los elementos de diseño para proyectos multimedia, relacionando temas como, definir las tendencias del mercado, reconocimiento del circulo cromático, teoría de color, psicología del color, tipografías, elementos del diseño, entre otros, estos conceptos serán la base fundamental para la creación de productos multimediales.
01
AA1. Apropiar los conceptos de: Tecnologías de la información y las comunicaciones, publicidad, tipología, plataforma, hardware, software, multimedia y su clasificación, según las tendencias del mercado actuales. (Cognitiva).
Tiempo estimado:
5 horas
Las Tecnologías de la Información y Comunicación son actualmente uno de los sectores más relevantes en la actualidad, permiten una comunicación eficiente, rápida y clara entre diversos miembros de una misma organización, favoreciendo sectores vitales como la educación, la salud y las finanzas.
Reconocer y apropiar los conceptos son la base fundamental para el buen desarrollo de los procesos de comunicación, los cuales permiten estar a la vanguardia del mercado, no solamente en contextos multimediales.
Descripción de la evidencia:
Apropiar los conocimientos expuestos en el material de apoyo dispuesto para es
1:53 / 18:36

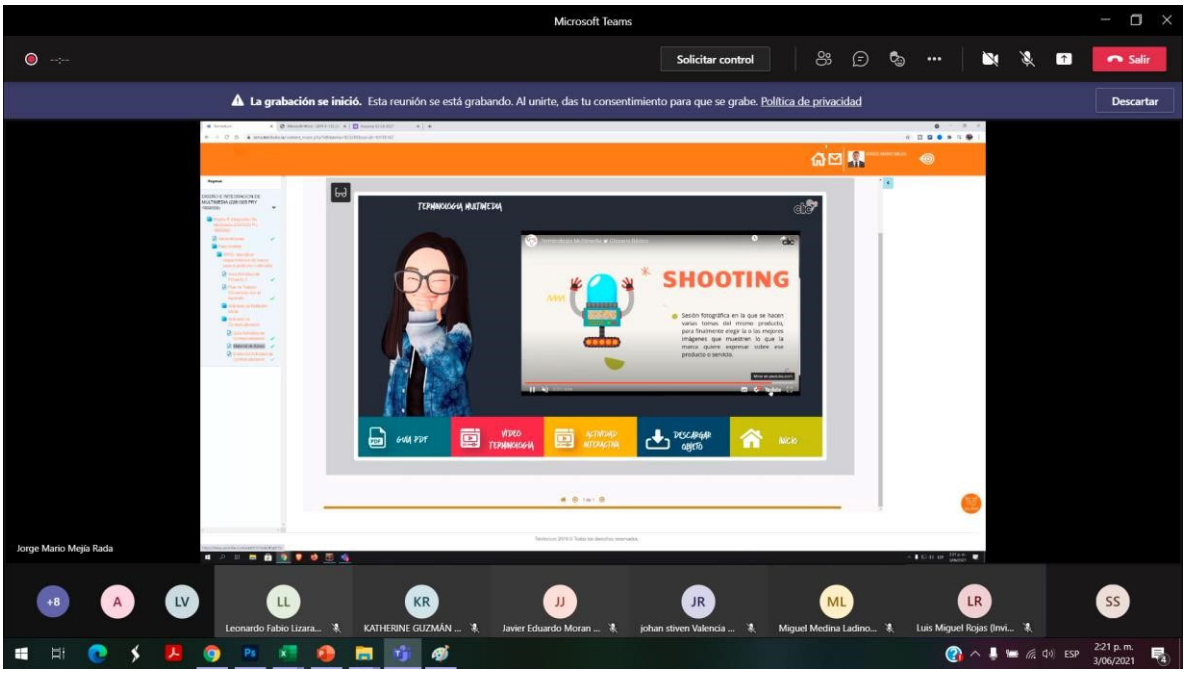
Nombre de la IE:	MARIA ANTONIA RUIZ	**Programa:**	Diseño e Integración de Multimedia
Ficha:	2280958	**Fecha:**	02/06/2021
Actividad:	**FASE ANALISIS** Apropiar los conceptos de: Tecnologías de la información y las comunicaciones, publicidad, tipología, plataforma, hardware, software, multimedia y su clasificación, según las tendencias del mercado actuales. (Cognitiva).		
No. Obligación	**Punto 4 del informe**		
Evidencia:	**Registro Fotográfico/Pantallazo.** **Videos de cada clase grabada para que sea vista por los aprendices que no pudieron asistir.**		



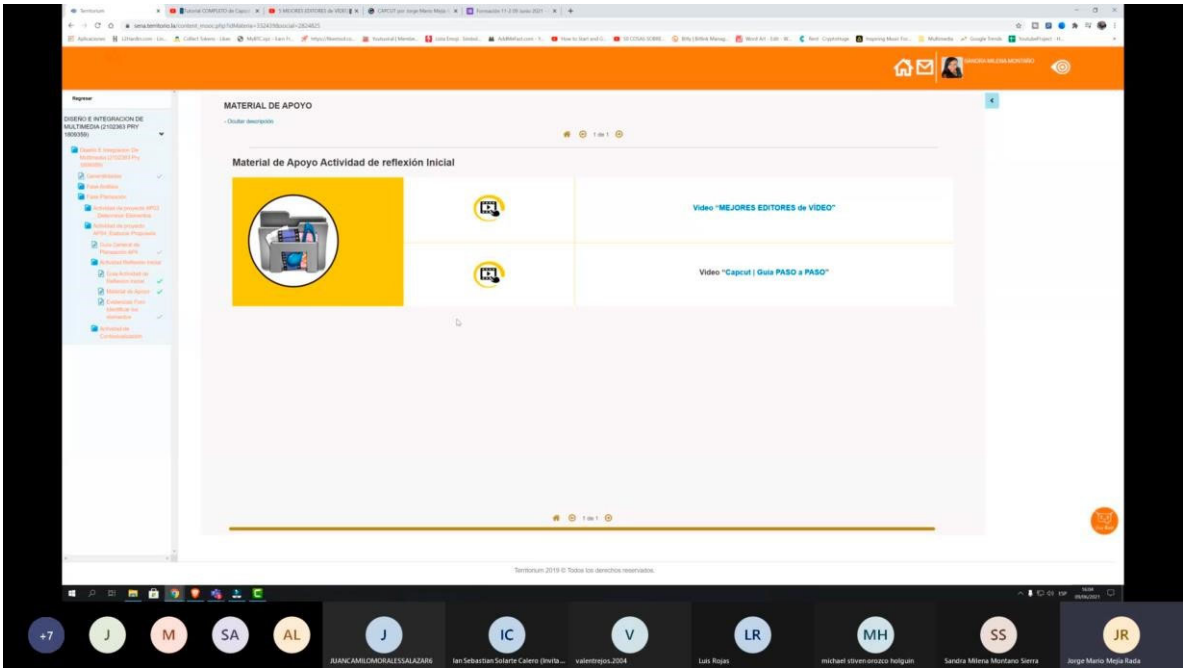
Nombre de la IE:	MARIA ANTONIA RUIZ	**Programa:**	Diseño e Integración de Multimedia
Ficha:	2102363	**Fecha:**	02/06/2021
Actividad:	**FASE Planeación AP4** ***AA1. Diseñar el storyboard del cortometraje según el guion técnico, utilizando técnicas de creatividad.***		
No. Obligación	Punto 4 del informe.		
Evidencia:	Registro Fotográfico/Pantallazo. Videos de cada clase grabada para que sea vista por los aprendices que no pudieron asistir.		



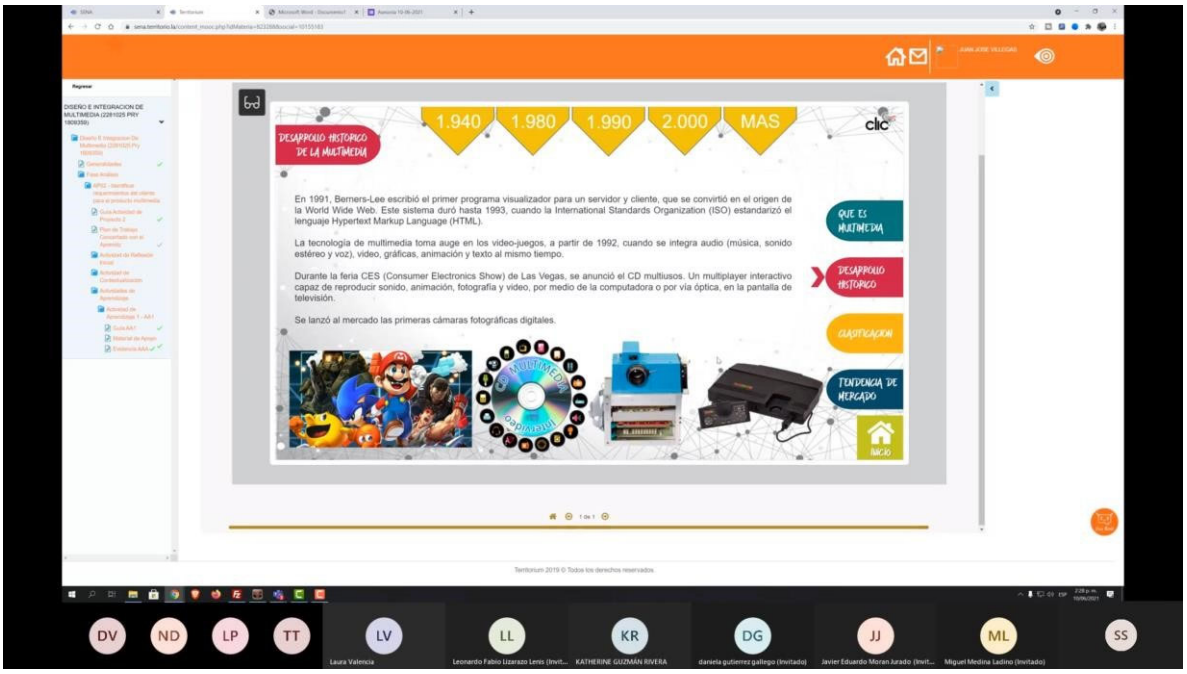
Nombre de la IE:	MARIA ANTONIA RUIZ	**Programa:**	Diseño e Integración de Multimedia
Ficha:	2280963	**Fecha:**	03/06/2021
Actividad:	**FASE ANALISIS** Apropiar los conceptos de: Tecnologías de la información y las comunicaciones, publicidad, tipología, plataforma, hardware, software, multimedia y su clasificación, según las tendencias del mercado actuales. (Cognitiva).		
No. Obligación	**Punto 4 del informe**		
Evidencia:	Registro Fotográfico/Pantallazo. Videos de cada clase grabada para que sea vista por los aprendices que no pudieron asistir.		



Nombre de la IE:	MARIA ANTONIA RUIZ	**Programa:**	Diseño e Integración de Multimedia
Ficha:	2280958	**Fecha:**	09/06/2021
Actividad:	**FASE PLANEACION – AP04** AA2. Diseñar los elementos de contenido de audio y video para la multimedia, siguiendo el patrón establecido según los guiones técnico y literario, el mapa de navegación y el storyboard.		
No. Obligación	**Punto 4 del informe**		
Evidencia:	**Registro Fotográfico/Pantallazo.** **Videos de cada clase grabada para que sea vista por los aprendices que no pudieron asistir.**		

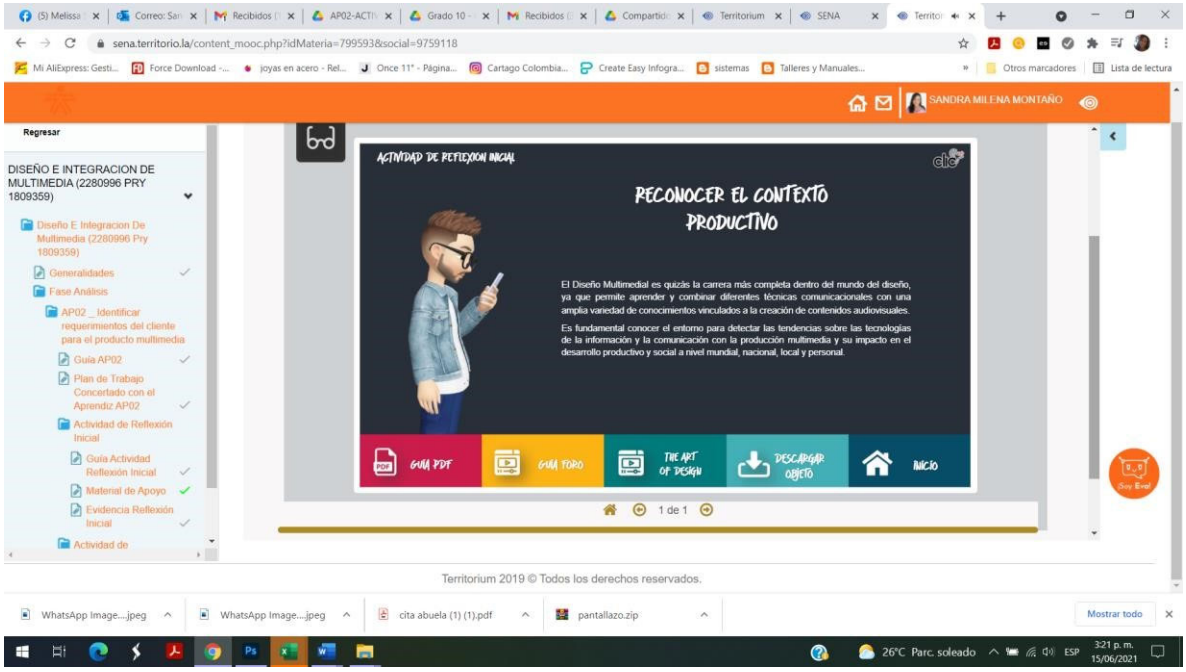


Nombre de la IE:	MARIA ANTONIA RUIZ	**Programa:**	Diseño e Integración de Multimedia
Ficha:	2280963 – 2280958 - 2281025	**Fecha:**	10/06/2021
Actividad:	**FASE ANALISIS** Apropiar los conceptos de: Tecnologías de la información y las comunicaciones, publicidad, tipología, plataforma, hardware, software, multimedia y su clasificación, según las tendencias del mercado actuales. (Cognitiva).		
No. Obligación	**Punto 4 del informe**		
Evidencia:	**Registro Fotográfico/Pantallazo.** **Videos de cada clase grabada para que sea vista por los aprendices que no pudieron asistir.**		

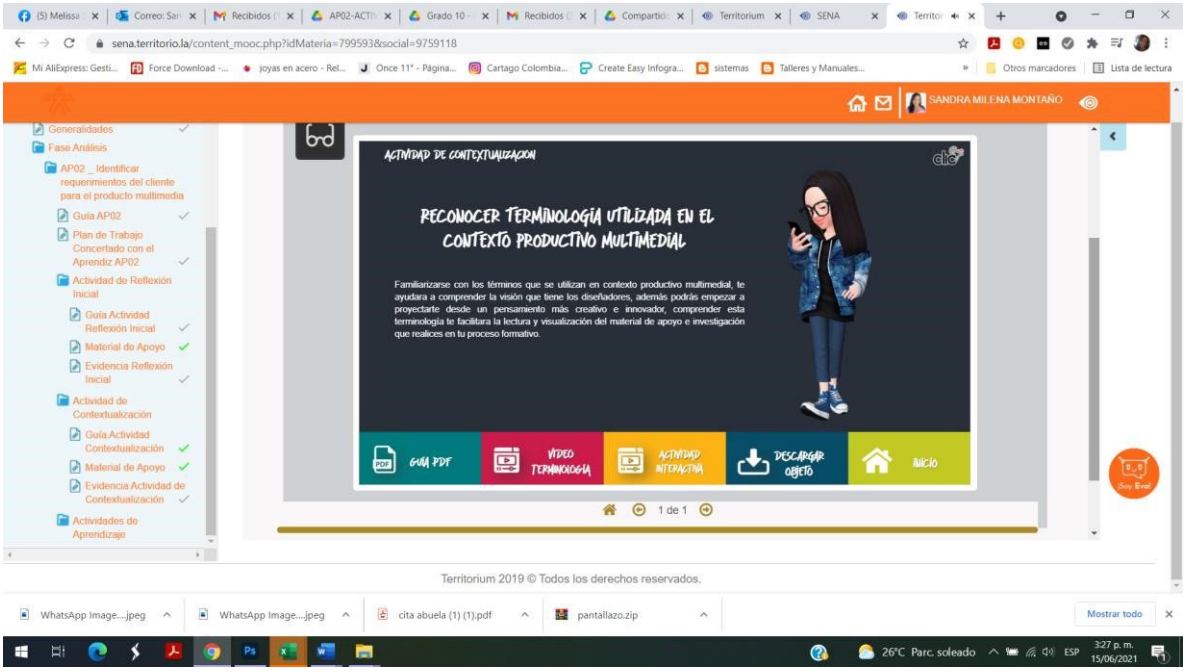


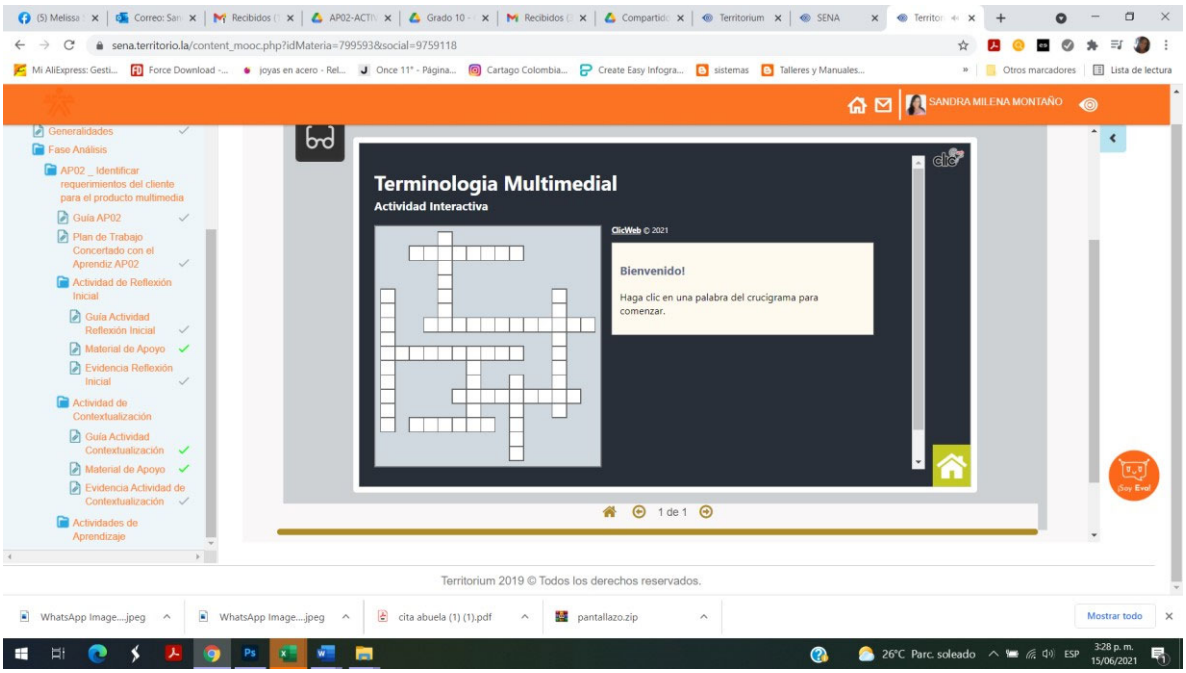
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS IMPLEMENTADAS DURANTE EL PRESENTE MES DEL INFORME.

Estrategia:	Representación gráfica de procedimientos - OVA – Reconcer el contexto productivo
No. Obligación	Punto 5 del informe
Actividad:	Actividad de reflexion Inicial
Evidencia:	Pantallazo Territorium - OVA



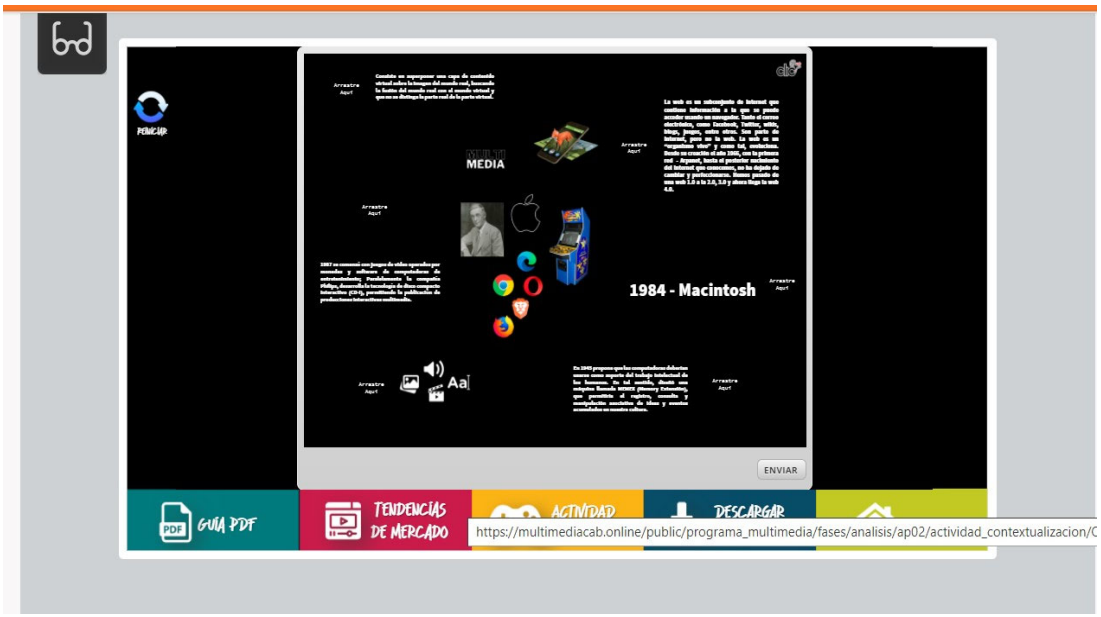
Estrategia:	Representación gráfica de procedimientos – Crucigrama OVA – Reconcer el contexto productivo
No. Obligación	Punto 5 del informe
Actividad:	Actividad de Contextualizacion
Evidencia:	Pantallazo Territorium - OVA




sena.territorio.la/content_mooc.php?idMateria=799593&social=9759118
SANDRA MILENA MONTAÑO
Generalidades
Fase Análisis
AP02 _ Identificar requerimientos del cliente para el producto multimedia
Guía AP02
Plan de Trabajo Concertado con el Aprendiz AP02
Actividad de Reflexión Inicial
Guía Actividad Reflexión Inicial
Material de Apoyo
Evidencia Reflexión Inicial
Actividad de Contextualización
Guía Actividad Contextualización
Material de Apoyo
Evidencia Actividad de Contextualización
Actividades de Aprendizaje
Terminologia Multimedial
Actividad Interactiva
ClicWeb © 2021
Bienvenido!
Haga clic en una palabra del crucigrama para comenzar.
1 de 1
Territorium 2019 © Todos los derechos reservados.
WhatsApp Image....jpeg
WhatsApp Image....jpeg
cita abuela (1) (1).pdf
pantallazo.zip
Mostrar todo
26°C Parc. soleado
ESP
3:28 p. m.
15/06/2021

Estrategia:	Estructuración conceptual con uso de herramientas gráficas, audiovisuales, presentaciones, animaciones. Talleres de reflexión e Investigación. OVA – AA1 Apropiar los conceptos
No. Obligación	Punto 5 del informe
Actividad:	Actividad de Contextualizacion
Evidencia:	Pantallazo Territorium - OVA




MEDIA
1984 - Macintosh
ENVIAR
GUÍA PDF
TENDENCIAS DE MERCADO
ACTIVIDAD
DESCARGAR
https://multimediacab.online/public/programa_multimedia/fases/analisis/ap02/actividad_contextualizacion/C

PLANILLA PROGRAMACION

CÓD. FICHA	CÓD. EVENTO	TIPO DE PROGR.	INSTITUCIÓN EDUCATIVA	MODALIDAD	MUNICIPIO	GRADO	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN	JUL	AGO	SEP	OCT	NOV	DIC	TOTAL	TOTAL ANUAL	Faltan si es + Sobran si es -
2102363	10417170	FD	IE MARIA ANTONIA RUIZ	Técnica	TULUA	11	0	24	0	16	64	28							132	144	+124
		AP					0	0	0	0	0	4							4		
		EP					0	0	0	0	0	8							8		
2280963	10669276	FD	IE MARIA ANTONIA RUIZ	Técnica	TULUA	10	0	0	16	32	32	36							116	120	+148
		AP					0	0	0	0	0	4							4		
		EP					0	0	0	0	0	0							0		
2280958	10671083	FD	IE MARIA ANTONIA RUIZ	Técnica	TULUA	10	0	0	24	32	32	36							124	128	+140
		AP					0	0	0	0	0	4							4		
		EP					0	0	0	0	0	0							0		
2281025	10669287	FD	IE MARIA ANTONIA RUIZ	Técnica	TULUA	10	0	0	24	32	32	36							124	128	+140
		AP					0	0	0	0	0	4							4		
		EP					0	0	0	0	0	0							0		
2102368		FD	IE MARIA ANTONIA RUIZ	Técnica	TULUA	11	0	24	0	0	0	0							24	24	+244
		AP					0	0	0	0	0	0							0		
		EP					0	0	0	0	0	0							0		
2102366		FD	IE MARIA ANTONIA RUIZ	Técnica	TULUA	11	0	24	0	0	0	0							24	24	+244
		AP					0	0	0	0	0	0							0		
		EP					0	0	0	0	0	0							0		
2103337		FD	IE JULIAN TRUJILLO	Técnica	TRUJILLO	11	0	24	48	8	0	0							80	80	+188
		AP					0	0	0	0	0	0							0		
		EP					0	0	0	0	0	0							0		
2281019		FD	IE JULIAN TRUJILLO	Técnica	TRUJILLO	10	0	0	16	8	0	0							24	24	+244
		AP					0	0	0	0	0	0							0		
		EP					0	0	0	0	0	0							0		
		FD		Privada															0	0	+88
		AP																	0		
		EP																	0		
					Subtotal		0	96	128	128	160	160	0	0	0	0	0	0	672		
					Desarrollo Curricular		0	24	32	32	0	0	0	0	0	0	0	0	88	1520	
					TOTAL MES		0	120	160	160	160	160	0	0	0	0	0	0	760		
							La celda TOTAL MES siempre debe ser igual a 160 horas														

TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: JORGE MARIO MEJIA RADA

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO AGROPECUARIO DE BUGA

FECHA INICIAL: 01/06/2021 00:00:00

FECHA FINAL: 30/06/2021 23:59:59

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

FICHA DE APRENDIZAJE: 2280958 - DISEÑO E INTEGRACION DE MULTIMEDIA

• 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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN

CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD

DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE.

IDENTIFICAR LOS ELEMENTOS DEL DISEÑO GRÁFICO PARA LA COMPOSICIÓN DE LA MULTIMEDIA

RECONOCER LA TIPOLOGÍA DE LA MULTIMEDIA DE ACUERDO CON EL ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA

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

• 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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS REALES DEL SECTOR PRODUCTIVO, LOS CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y DESTREZAS PERTINENTES A LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA DE FORMACIÓN ASUMIENDO ESTRATEGIAS Y METODOLOGÍAS DE AUTOGESTIÓN

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2102363 - DISEÑO E INTEGRACION DE MULTIMEDIA

• 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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN

CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD

DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE.

IDENTIFICAR LOS ELEMENTOS DEL DISEÑO GRÁFICO PARA LA COMPOSICIÓN DE LA MULTIMEDIA

RECONOCER LA TIPOLOGÍA DE LA MULTIMEDIA DE ACUERDO CON EL ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS REALES DEL SECTOR PRODUCTIVO, LOS CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y DESTREZAS PERTINENTES A LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA DE FORMACIÓN ASUMIENDO ESTRATEGIAS Y METODOLOGÍAS DE AUTOGESTIÓN

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2281025 - DISEÑO E INTEGRACION DE MULTIMEDIA

• 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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN

CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD

DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE.

IDENTIFICAR LOS ELEMENTOS DEL DISEÑO GRÁFICO PARA LA COMPOSICIÓN DE LA MULTIMEDIA

RECONOCER LA TIPOLOGÍA DE LA MULTIMEDIA DE ACUERDO CON EL ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS REALES DEL SECTOR PRODUCTIVO, LOS CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y DESTREZAS PERTINENTES A LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA DE FORMACIÓN ASUMIENDO ESTRATEGIAS Y METODOLOGÍAS DE AUTOGESTIÓN

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2280963 - DISEÑO E INTEGRACION DE MULTIMEDIA

• 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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN

CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD

DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE.

IDENTIFICAR LOS ELEMENTOS DEL DISEÑO GRÁFICO PARA LA COMPOSICIÓN DE LA MULTIMEDIA

RECONOCER LA TIPOLOGÍA DE LA MULTIMEDIA DE ACUERDO CON EL ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS REALES DEL SECTOR PRODUCTIVO, LOS CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y DESTREZAS PERTINENTES A LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA DE FORMACIÓN ASUMIENDO ESTRATEGIAS Y METODOLOGÍAS DE AUTOGESTIÓN

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS: 160,00

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: JORGE MARIO MEJIA RADA

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO AGROPECUARIO DE BUGA