SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE - SENA
CENTRO DE INDUSTRIA Y SERVICIOS
REGIONAL META

GRAFICA DE GANTT Y REPORTE EVENTOS

Nombre del Programa	**ANALISIS Y DESARROLLO DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN**		**Código Programa**	228101	**Versión**	102	**Fichas**
Fecha inicial de formación (Ficha)	15 de Marzo de 2021	**Fecha Final de Formación (Ficha)** 18 de diciembre de 2021	**Municipio**	**Villavicencio**	No. Aprendices	131	2281801 - 2282111 - 2282173
Nombre del Proyecto	**PRODUCCION DE MULTIMEDIA**		**Código Proyecto**	220501028	**Ambiente**	Aulas virtuales Meet	**FECHA REPORTE** jul-21

INTRUCTOR	DOCUMENTO	FASE	ACTIVIDAD DEL PROYECTO	COMPETENCIAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	EVENTO (Un evento del grupo de actividades de aprendizaje que corresponden a los resultados de aprendizaje)	FECHA INICIO	FECHA FINAL	No. Dias	HORARIO DESDE	HORARIO HASTA	TOTAL HORAS Horas por Dia	TOTAL HORAS No. HORAS	OBSERVACIONES
JENNY MARCELA GARCIA ARROYAVE	1013600228	**FASE ANÁLISIS** Formación virtual 2282173	Definición y requerimientos del cliente.	**220501028:** Analizar la información recolectada para definir la tipología de proyecto multimedial.	**RAP 45:** Identificar la tipología multimedia a realizar según el requerimiento del público destino y del medio de difusión. **RAP 41:** Determinar la plataforma del proyecto a partir de las necesidades del cliente aplicando las técnicas de recolección y procesamiento de la información. **RAP 43:** Reconocer el lenguaje cinematográfico para la planeación de la multimedia.	**AP1- AA3-EV012:** Actividad interactiva "Tipologías multimedia".Evidencia de desempeño **AP1- AA3-EV013:** " Actividad colaborativa: Definición de la plataforma multimedia" . Estudiar el material para hacer la participacion en el foro. Evidencia desempeño: **AP1- AA3- EV14:** Sustentación sincronica: "informe tipologías y plataformas multimedia". Participar cumplidamente al encuentro sincrónico creado por el instructor y hacer la sustentacion de la plataforma y tipología multimedia escogida. Evidencia de producto: **AP1 - AA4-EV015:**"Boceto inicial para aprobación del cliente" Desarrollar y enviar el boceto inicial con la propuesta. Identificar por medio de un micromundo (Centro Comercial), las diferentes tipologías multimedias que existen.	**RAP 45:** Identificar la tipología multimedia a realizar según el requerimiento del público destino y del medio de difusión. **RAP 41:** Determinar la plataforma del proyecto a partir de las necesidades del cliente aplicando las técnicas de recolección y procesamiento de la información. **RAP 43:** Reconocer el lenguaje cinematográfico para la planeación de la multimedia.	L M M J V S D 6/07/21	L M M J V S D 9/07/21	4	9:00	12:00	3	12	**Ficha: 2282173** 220501028: Analizar la información recolectada para definir la tipología de proyecto multimedial. **Sesiones** 6,7,8, 9 de Julio Horario: 09:00 am - 11:00
JENNY MARCELA GARCIA ARROYAVE	1.013.600.228	**FASE ANÁLISIS** Formación virtual 2281801	Definición y requerimientos del cliente.	**220501028:** Analizar la información recolectada para definir la tipología de proyecto multimedial.	**RAP 45:** Identificar la tipología multimedia a realizar según el requerimiento del público destino y del medio de difusión. **RAP 41:** Determinar la plataforma del proyecto a partir de las necesidades del cliente aplicando las técnicas de recolección y procesamiento de la información. **RAP 43:** Reconocer el lenguaje cinematográfico para la planeación de la multimedia.	**AP1- AA3-EV012:** Actividad interactiva "Tipologías multimedia".Evidencia de desempeño **AP1- AA3-EV013:** " Actividad colaborativa: Definición de la plataforma multimedia" . Estudiar el material para hacer la participacion en el foro. Evidencia desempeño: **AP1- AA3- EV14:** Sustentación sincronica: "informe tipologías y plataformas multimedia". Participar cumplidamente al encuentro sincrónico creado por el instructor y hacer la sustentacion de la plataforma y tipología multimedia escogida. Evidencia de producto: **AP1 - AA4-EV015:**"Boceto inicial para aprobación del cliente" Desarrollar y enviar el boceto inicial con la propuesta. Identificar por medio de un micromundo (Centro Comercial), las diferentes tipologías multimedias que existen.	**RAP 45:** Identificar la tipología multimedia a realizar según el requerimiento del público destino y del medio de difusión. **RAP 41:** Determinar la plataforma del proyecto a partir de las necesidades del cliente aplicando las técnicas de recolección y procesamiento de la información. **RAP 43:** Reconocer el lenguaje cinematográfico para la planeación de la multimedia.	L M M J V S D 6/07/21	L M M J V S D 9/07/21	4	13:00	16:00	3	12	**Ficha: 2281801** 220501028: Analizar la información recolectada para definir la tipología de proyecto multimedial. **Sesiones** 6,7,8, 9 de Julio Horario: 13:00 - 16:00
JENNY MARCELA GARCIA ARROYAVE	1.013.600.228	**FASE ANÁLISIS** Formación virtual 2282111	Definición y requerimientos del cliente.	**220501028:** Analizar la información recolectada para definir la tipología de proyecto multimedial.	**RAP 45:** Identificar la tipología multimedia a realizar según el requerimiento del público destino y del medio de difusión. **RAP 41:** Determinar la plataforma del proyecto a partir de las necesidades del cliente aplicando las técnicas de recolección y procesamiento de la información. **RAP 43:** Reconocer el lenguaje cinematográfico para la planeación de la multimedia.	**AP1- AA3-EV012:** Actividad interactiva "Tipologías multimedia".Evidencia de desempeño **AP1- AA3-EV013:** " Actividad colaborativa: Definición de la plataforma multimedia" . Estudiar el material para hacer la participacion en el foro. Evidencia desempeño: **AP1- AA3- EV14:** Sustentación sincronica: "informe tipologías y plataformas multimedia". Participar cumplidamente al encuentro sincrónico creado por el instructor y hacer la sustentacion de la plataforma y tipología multimedia escogida. Evidencia de producto: **AP1 - AA4-EV015:**"Boceto inicial para aprobación del cliente" Desarrollar y enviar el boceto inicial con la propuesta. Identificar por medio de un micromundo (Centro Comercial), las diferentes tipologías multimedias que existen.	**RAP 45:** Identificar la tipología multimedia a realizar según el requerimiento del público destino y del medio de difusión. **RAP 41:** Determinar la plataforma del proyecto a partir de las necesidades del cliente aplicando las técnicas de recolección y procesamiento de la información. **RAP 43:** Reconocer el lenguaje cinematográfico para la planeación de la multimedia.	L M M J V S D 6/07/21	L M M J V S D 9/07/21	4	16:00	19:00	3	12	**Ficha: 2282111** 220501028: Analizar la información recolectada para definir la tipología de proyecto multimedial. **Sesiones** 6,7,8, 9 de Julio Horario: 16:00 - 19:00

TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: JENNY MARCELA GARCIA ARROYAVE

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DE INDUSTRIA Y SERVICIOS DEL META

FECHA INICIAL: 01/07/2021 00:00:00

FECHA FINAL: 31/07/2021 23:59:59

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

FICHA DE APRENDIZAJE: 2282173 - PRODUCCION DE MULTIMEDIA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.

• 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.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS 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 :	54,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2282111 - PRODUCCION DE MULTIMEDIA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.

• 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.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS 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 :	52,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2281801 - PRODUCCION DE MULTIMEDIA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.

• 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.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS 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 : 54,00

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: JENNY MARCELA GARCIA ARROYAVE

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DE INDUSTRIA Y SERVICIOS DEL META