PROCESO GESTIÓN DEL TALENTO HUMANO

FORMATO INFORME MENSUAL EJECUCIÓN CONTRACTUAL

Barranquilla, Septiembre de 2021

Señor (a)
MILDRED MERCEDES BELTRÁN MEDINA
SUPERVISOR(A) CONTRATO No. **2695638**
Coordinador Académico Gestión
Articulación Con La Media
Barranquilla

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

Referencia: No 2695638 del año 2021

JULIO ELI DE ORO SIERRA, identificado con la cédula de ciudadanía No. 1.045.673.066 de Barranquilla, en mi calidad de Contratista del SENA, en Articulación Con La Media, 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: c). un pago correspondiente al mes de Septiembre de 2021 por valor de (2.676.969). Los honorarios serán pagados por el SENA al contratista de acuerdo al cronograma definido por la Dirección Administrativa y Financiera de la Dirección General, en la cuenta de Ahorros No. 76952640824 Bancolombia, cuyo titular es el Contratista.

Plazo: Será hasta el 17de Diciembre de 2021.

OBJETO:
Desarrollar formación profesional por competencias laborales, mediante la estrategia de aprendizaje por proyectos en los programas de formación de ARTICULACIÓN CON LA EDUCACIÓN MEDIA - ÁREA: ELABORACIÓN DE AUDIOVISUALES, PRE-PRENSA DIGITAL DE MEDIOS IMPRESOS , participando en los equipos de diseño y desarrollo curricular y gestionando las actividades y proyectos a través de las tecnologías de la información y la comunicación que brinda la entidad.

Obligaciones Especificas:

No	Obligaciones	Acciones realizadas	Evidencias
1	Impartir formación a grupo fichas de articulación con la media.	Visitar instituciones educativas para revision de protocolos de bioseguridad en caso de regreso a clases presencial.	Registro de evidencias

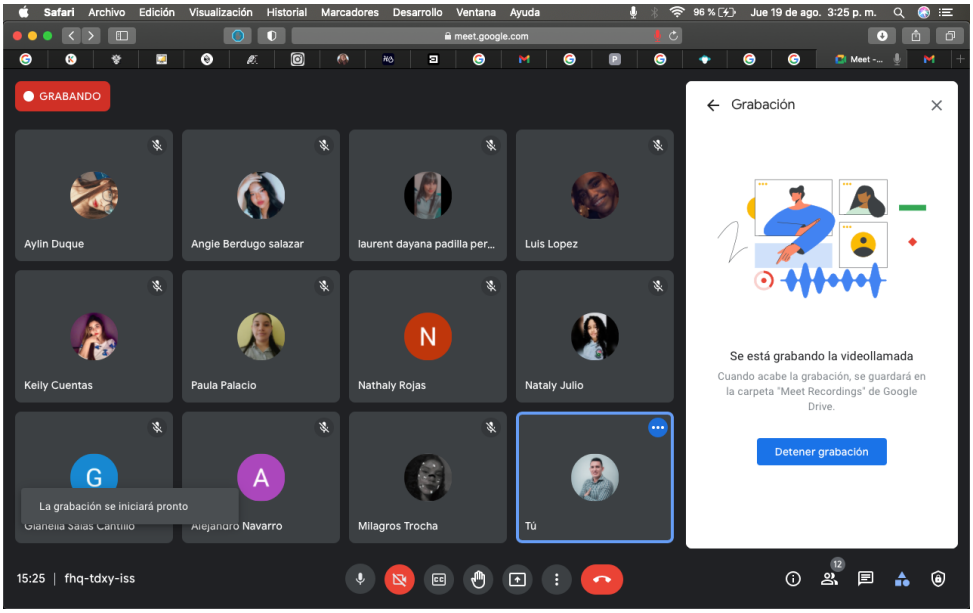
A continuación relaciono los desplazamientos que realicé previo a la presentación de este informe. Una vez finalizado cada desplazamiento presenté al ordenador del gasto el informe en el Formato Informe Legalización Desplazamiento Contratista GTH-F-087, en el que se describieron las actividades desarrolladas 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.

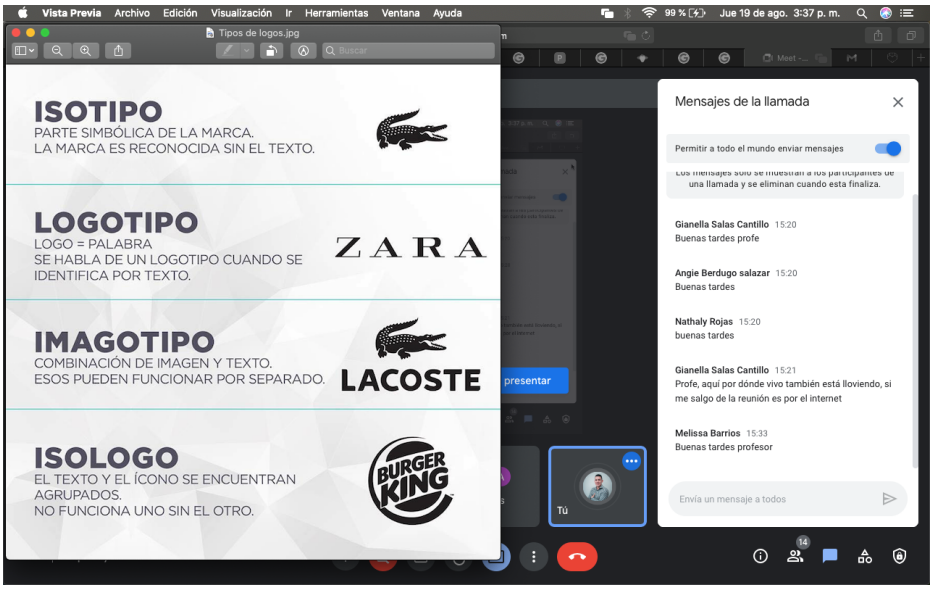
Nota 1: *Por cada desplazamiento que haya realizado el contratista, adjuntará el respectivo informe que la soporte. En caso de haber realizado el desplazamiento en fecha posterior a la presentación del informe de ejecución contractual, deberá reportarlo en el siguiente informe de ejecución contractual.*

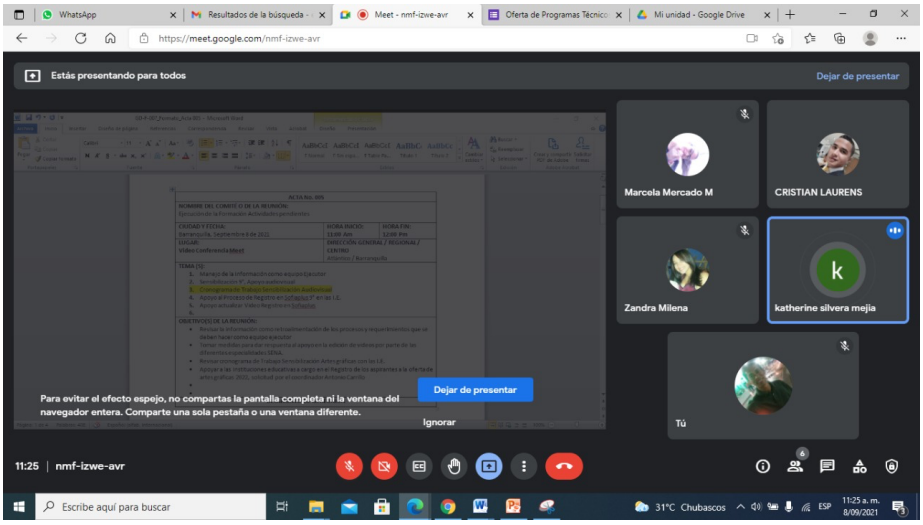
Para el trámite de la cuenta me permito adjuntar: Documentos electrónicos enunciados como evidencias del cumplimiento de las obligaciones contractuales y los desplazamientos realizados y el No. 1039753776 de la planilla, operador y periodo. (Decreto Ley 2106 de 2019 – " *Decreto Ley Antitrámites"*)

Evidencias en () folios

Cordialmente,







JULIO ELI DE ORO SIERRA
Contratista
C.C. No. 1.045.673.066

Recibí a satisfacción:

MILDRED MERCEDES BELTRÁN MEDINA
Supervisor(a) Contrato 2695638 de 2021
Coordinador Académico Gestión

TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: JULIO ELI DE ORO SIERRA

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO INDUSTRIAL Y DE AVIACION

FECHA INICIAL: 02/08/2021 00:00:00

FECHA FINAL: 31/08/2021 23:59:59

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

FICHA DE APRENDIZAJE: 2072628 - 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.

DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL STORYBOARD

ELABORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS PAUTAS ESTABLECIDAS EN EL GUIÓN TÉCNICO

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

INTERPRETAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) DE ACUERDO A LOS CONCEPTOS DE DISEÑO GRÁFICO.

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

VALIDAR EL PROTOTIPO CON EL DIRECTOR DEL PROYECTO MULTIMEDIA DE ACUERDO CON EL GUIÓN TÉCNICO DEJANDO CONSTANCIA EN LA LISTA DE CHEQUEO.

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

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 19,90

FICHA DE APRENDIZAJE: 2065032 - PRODUCCIÓN AUDIO DIGITAL

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GRABAR MATERIAL SONORO, DE ACUERDO CON ESPECIFICACIONES TÉCNICAS Y NECESIDADES DEL PROYECTO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	MEZCLAR MATERIAL SONORO DE ACUERDO ESPECIFICACIONES TÉCNICAS Y NECESIDADES DEL PROYECTO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICAR LA INSTRUMENTACIÓN DE ACUERDO AL PROYECTO MUSICAL.

2. ALISTAR LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DEL PROYECTO.

3. UTILIZAR LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES Y ANÁLOGAS SEGÚN NECESIDADES DEL PROYECTO.

4. MEZCLAR EL PROYECTO MUSICAL UTILIZANDO CONCEPTOS DE LOS DIFERENTES TIPOS DE MEZCLA (ESTÉREO, SURROUND Y DOLBY ESTÉREO) APLICANDO HERRAMIENTAS DE AUDIO Y RANGO DINÁMICO.

5. MONITOREAR EL DESARROLLO DE LA MEZCLA SEGÚN LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS Y LOS PROCESOS DE GRABACIÓN.

6. RENDERIZAR EL PROYECTO DE AUDIO DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DEL PROYECTO Y ESTÁNDARES

- 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: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: SECUENCIAR ESTRUCTURAS AUDIBLES, SEGÚN DIVERSOS RECURSOS TECNOLÓGICOS DIGITALES Y NECESIDADES DEL PROYECTO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1. ALISTAR LOS EQUIPOS Y RECURSOS TECNOLÓGICOS DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DEL PROYECTO.

2. MANEJAR LOS EQUIPOS SEGÚN NECESIDADES DEL PROYECTO Y PROTOCOLOS DE FUNCIONAMIENTO.

3. ELABORAR EL PROCESO DE PREPRODUCCIÓN Y GRABACIÓN DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DEL PROYECTO Y FUNDAMENTOS MUSICALES.

4. EDITAR LAS PARTES Y CARACTERÍSTICAS DEL OBJETO AUDIBLE SEGÚN CONCEPTOS DE PRODUCCIÓN GENERALES DEL

5. ORDENAR LOS ELEMENTOS DE ACUERDO CON EL PROYECTO DEFINIDO Y CONCEPTOS DE AUDIO.

6. MONITOREAR EL PROCESO DE PRODUCCIÓN Y GRABACIÓN SEGÚN LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS Y LOS PROCESOS DE GRABACIÓN.

7. RENDERIZAR EL PROYECTO AUDIBLE DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DEL PROYECTO.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 44,80

FICHA DE APRENDIZAJE: 2274419 - PRODUCCIÓN AUDIO DIGITAL

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GRABAR MATERIAL SONORO, DE ACUERDO CON ESPECIFICACIONES TÉCNICAS Y NECESIDADES DEL PROYECTO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	MEZCLAR MATERIAL SONORO DE ACUERDO ESPECIFICACIONES TÉCNICAS Y NECESIDADES DEL PROYECTO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICAR LA INSTRUMENTACIÓN DE ACUERDO AL PROYECTO MUSICAL.

2. ALISTAR LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DEL PROYECTO.

3. UTILIZAR LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES Y ANÁLOGAS SEGÚN NECESIDADES DEL PROYECTO.

4. MEZCLAR EL PROYECTO MUSICAL UTILIZANDO CONCEPTOS DE LOS DIFERENTES TIPOS DE MEZCLA (ESTÉREO, SURROUND Y DOLBY ESTÉREO) APLICANDO HERRAMIENTAS DE AUDIO Y RANGO DINÁMICO.

5. MONITOREAR EL DESARROLLO DE LA MEZCLA SEGÚN LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS Y LOS PROCESOS DE GRABACIÓN.

6. RENDERIZAR EL PROYECTO DE AUDIO DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DEL PROYECTO Y ESTÁNDARES

• 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:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	SECUENCIAR ESTRUCTURAS AUDIBLES, SEGÚN DIVERSOS RECURSOS TECNOLÓGICOS DIGITALES Y NECESIDADES DEL PROYECTO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1. ALISTAR LOS EQUIPOS Y RECURSOS TECNOLÓGICOS DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DEL PROYECTO.

2. MANEJAR LOS EQUIPOS SEGÚN NECESIDADES DEL PROYECTO Y PROTOCOLOS DE FUNCIONAMIENTO.

3. ELABORAR EL PROCESO DE PREPRODUCCIÓN Y GRABACIÓN DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DEL PROYECTO Y FUNDAMENTOS MUSICALES.

4. EDITAR LAS PARTES Y CARACTERÍSTICAS DEL OBJETO AUDIBLE SEGÚN CONCEPTOS DE PRODUCCIÓN GENERALES DEL

5. ORDENAR LOS ELEMENTOS DE ACUERDO CON EL PROYECTO DEFINIDO Y CONCEPTOS DE AUDIO.

6. MONITOREAR EL PROCESO DE PRODUCCIÓN Y GRABACIÓN SEGÚN LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS Y LOS PROCESOS DE GRABACIÓN.

7. RENDERIZAR EL PROYECTO AUDIBLE DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DEL PROYECTO.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 44,80

FICHA DE APRENDIZAJE: 2057802 - 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.

DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL STORYBOARD

ELABORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS PAUTAS ESTABLECIDAS EN EL GUIÓN TÉCNICO

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

INTERPRETAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) DE ACUERDO A LOS CONCEPTOS DE DISEÑO GRÁFICO.

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

VALIDAR EL PROTOTIPO CON EL DIRECTOR DEL PROYECTO MULTIMEDIA DE ACUERDO CON EL GUIÓN TÉCNICO DEJANDO CONSTANCIA EN LA LISTA DE CHEQUEO.

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

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 19,90

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS: 129,40

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: JULIO ELI DE ORO SIERRA

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO INDUSTRIAL Y DE AVIACION