PROCESO GESTIÓN DEL TALENTO HUMANO

FORMATO INFORME MENSUAL EJECUCIÓN CONTRACTUAL

Aguachica-Cesar, Diciembre del 2021

Señor (a)
JOSE ALEJANDRO OROZCO OCHOA
SUPERVISOR(A) CONTRATO No. CO1.PCCNTR.2171347
COORDINADOR ACADEMICO
Centro Agroempresarial
Aguachica

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

Referencia: No CO1.PCCNTR. 2171347 del año 2021

JESUS EDUARDO CASADIEGOS IBARRA, identificado con la cédula de ciudadanía No.**1064837723** de Rio De Oro- Cesar, en mi calidad de Contratista del SENA, en los programas de regular titulada y/o complementaria del Centro Agroempresarial en el departamento del Cesar, 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: El valor total del presente contrato es máximo de **CUARENTA Y UN MILLONES SESENTA UN MIL CIENTO DIECICOCHO PESOS MCTE. ($41.061.118) COP** incluido IVA (de conformidad con el régimen tributario a que pertenezca el contratista). Esta suma será pagada por el SENA al contratista de la siguiente manera: 1) un primer pago en el mes de Enero por valor de OCHOCIENTOS NOVENTA Y DOS MIL SEISCIENTOS TREINTA Y TRES MIL PESOS M/CTE. ($892.633), 2) Diez (10) pagos iguales en los meses de marzo a noviembre por valor de TRES MILLONES OCHOCIENTOS VEINTICINCO MIL QUINIENTOS SETENTA PESOS M/CTE. (3.825.570) cada uno. 3) un ultimo pago en el mes de diciembre por valor de UN MILLON NOVECIENTOS DOCE MIL SETECIENTOS OCHENTA Y CINCO PESOS M/CTE. ($1.912.785). Los honorarios serán pagados por el **SENA** al contratista de acuerdo con el cronograma definido por la Dirección administrativa y Financiera de la Dirección General, en la cuenta de Ahorros No. **02099167621** de BANCOLOMBIA**,** cuyo titular es el contratista;

.

Plazo: Será hasta el 15 de Diciembre del 2021.

OBJETO: Prestar los servicios personales de carácter temporal, como instructor en el área PRODUCCIÓN DE MULTIMEDIA para impartir formación profesional integral presencial y/o virtual en los programas de Formación Regular titulada y/o complementaria del centro Agroempresarial en el departamento del Cesar

Obligaciones Especificas:

No	Obligaciones	Acciones realizadas	Evidencias
1.	Orientar la Formación de aprendices en el área, en las competencias, los resultados de aprendizaje y las actividades de los proyectos de formación programados, dentro de los tiempos que cada acción, se determine por parte del centro de formación.	Impartir formación profesional integral en el programa de formación regular titulada, de manera virtual y desescolarizada (whasap-territorium-meet) **Ficha: 2374676-Produccion de Multimedia COMPETENCIAS** Realizar negociación con los proveedores y clientes, según los objetivos y estrategias establecidas por la organización. **RESULTADOS DE APRENDIZAJES** Crear la propuesta y/o contrapropuesta que establezca detalles de rentabilidad, precios, y compromisos con base en las políticas del cliente (financiación, presupuesto, objetivos e identidad corporativa). **Fichas: 2175992-2175993-2175993 -Produccion deMultimedia**	Captures de las plataformas soportadas en el drive https://docs.google.com/spreadsheets/d/1xvQBpmMR_vkXARwGUObxQGU5dt6cGRMSmJl0dxMNcP4/edit?usp=sharing https://docs.google.com/spreadsheets/d/1SlMf1ZcPxS8F1jQOhl2Zovqmrj CqWBfditEgZM9egJY/edit?usp=sharing https://docs.google.com/spreadsheets/d/13pQ2wpqlVKAAg_ktWGJDEOQ-TaWKt8GLXJW5qP7o_TQ/edit?usp=sharing

		COMPETENCIAS Entregar la aplicación multimedia para evaluar la satisfacción del cliente. **RESULTADOS DE APRENDIZAJES** Realizar el empaque y los elementos de merchandising con los que se distribuirá el proyecto multimedia.	
2.	Planear y ejecutar el desarrollo curricular del programa (s) que se le asignen durante la ejecución de su contrato (Proyecto de formación, Planeación pedagógica y los recursos didácticos que incluyen guía de aprendizaje, material de apoyo a la formación e instrumentos de evaluación).	Planear y ejecutar el proceso de planeación pedagógica, proyección de guías, planeación pedagogica y planes de trabajo, como así mismo, desarrollar medios didácticos como diseñar y publicar material pedagógico	Evidencias fotográficas soportadas en el Drive https://drive.google.com/drive/folders/1oIKt3xI1WIbLBJ6S0aR_ZoxD3Oxi5VOq
3.	Identificar los aprendizajes previos, estilos y ritmos de aprendizaje del aprendiz que ingresa al proceso formativo, de acuerdo con los lineamientos institucionales.	Usar los Instrumentos de reconocimientos de saberes previos a los aprendices de las fichas asignadas del programa de Produccion de Multimedia	Captures de pantallas
4.	Participar en el proceso de inducción de los aprendices.	No aplica para este periodo	No aplica para este periodo
5.	Realizar seguimiento a los aprendices en etapa productiva en su sitio de trabajo y seguimiento a la bitácora virtual del aprendiz cuando le sean asignados.	Realice seguimiento a los aprendices del programa de formacion de Produccion de multimedia **Fichas: 2175992-2374676 2175993-2175993 -**	Captures de pantallas

		Produccion de Multimedia	
6.	Llevar control de las inasistencias de los de los aprendices a la formación, registrar en el aplicativo institucional las inasistencias y reportar a la coordinación académica las novedades para aplicación del reglamento del aprendiz.	No aplica para este periodo	No aplica para este periodo
7.	Asociar los aprendices a la ruta de aprendizaje en el aplicativo institucional una vez el aspirante esté en estado matriculado y verificar con el reporte que todos aparezcan en formación.	No aplica para este periodo	No aplica para este periodo
8.	Emitir los juicios de evaluación con base en la valoración de las evidencias de aprendizaje y registrarlas en los aplicativos institucionales (administrativo y académico), máximo tres (3) días después de alcanzado el resultado de aprendizaje.	Registrar juicios evaluativosde las **Fichas: 2175992-2374676 2175993-2175993 - Produccion deMultimedia,** teniendo en cuenta las competencias y resultados a desarrollar	Aplicativo sofia plus
9.	Usar y gestionar las diferentes plataformas tecnológicas institucionales de apoyo académico y administrativo relacionado con su rol, actualizando y registrando de manera veraz y oportuna cada una de las acciones que integran el proceso formativo.	Utilizar la plataforma territorium para el apoyo para los programas de formación Usar el aplicativo sofia plus para emitir juicios evaluativos	Captures de las plataformas utilizadas Aplicativo sofia plus
10.	Participar en la formulación de proyectos de investigación aplicada, innovación pedagógica	No aplica para este periodo	No aplica para este periodo

	y desarrollo tecnológico, de interés institucional SENNOVA.		
11.	Participar en los equipos, grupos, comités, proyectos y demás instancias institucionales que lo requieran.	Participar en la reunión convocada el 06 de diciembre por el coordinador académico para actividades requeridas previas para la finalización del contrato para el año vigente	Captures de pantalla
12.	Desplazarse a otras ciudades o municipios diferentes al domicilio contractual para el cumplimiento del contrato, en caso de que se requiera.	No aplica para este periodo	No aplica para este periodo
13.	Presentar el reporte de eventos en SOFIA PLUS (Programación con visto bueno del coordinador académico o misional) en los días establecidos por el centro, al supervisor correspondiente y los demás soportes requeridos para la legalización del pago.	Reporta al líder y supervisor del contrato los documentos solicitados: Informe mensual de ejecución contractual, soporte de pago seguridad social, Planilla para pago de contratos por concepto de honorarios y/o prestación de servicios personales,paz y salvo, reporte de horas sofia plus del mes de Diciembre	Presentar documentos requeridos
14.	Llevar y mantener actualizado el portafolio de evidencias del instructor según lo indica la guía para desarrollar procesos formativos.	Llevar actualizado el Portafolio del instructor de acuerdo a orientaciones del Supervisor del contrato y el proceso formativo de las acciones desarrolladas en la formación durante el mes de Diciembre	Evidencias soportadas en el Drive https://drive.google.com/drive/folders/1oIKt3xI1WIbLBJ6S0aR_ZoxD3Oxi5VOq
15.	Responder por la custodia y buen uso de equipos, bienes e inventario asignado a su cargo o puestos bajo su cuidado, que el centro o la institución articulada le facilite para el desarrollo de su objeto contractual y hacer entrega formal de acuerdo con los lineamientos institucionales.	No aplica para este periodo	No aplica para este periodo

16.	Apoyar los procesos de Aseguramiento de la calidad cuando la entidad lo requiera.	No aplica para este periodo	No aplica para este periodo
17.	Apoyar la planeación y el alistamiento de los materiales de formación, propios de su área y apoyar los procesos de evaluación y/o parte técnica de la supervisión de la adquisición de bienes y/o servicios cuando la entidad lo requiera de acuerdo con la ley 1474 de 2011 y requerimiento de la institución.	No aplica para este periodo	No aplica para este periodo
18.	Adoptar en la formación las diferentes estrategias pedagógicas que la entidad dispone como son: Worldskills, Senasoft, Bootcamp, cocina gourmet, entre otras.	No aplica para este periodo	No aplica para este periodo
19.	Participar en procesos de promoción y divulgación de la oferta educativa, servicios y actividades de divulgación tecnológica programada por el Centro.	Utilizar las redes sociales para divulgar los programas formativos complementarios y/o titulada ofrecidos por el SENA, centro agroempresarial en el departamento del Cesar. Por medio de whatsapp	Redes sociales whatsapp
20.	Participar en las labores de montaje y puesta en marcha de equipos y maquinaria utilizados en la formación profesional integral, cuando ésta sea requerida.	No aplica para este periodo	No aplica para este periodo
21.	Rendir oportunamente los informes requeridos sobre las acciones encomendadas y los productos resultantes de	Presentar informe del mes de Diciembre con los documentos solicitados	Documentos soportados en el SECOP II

	procesos de formación profesional.	Rendi información solicitada por el supervisor de contrato cuando se solicite	Información via correo electrónico o soportada en el Drive
22.	Solicitar oportunamente los elementos necesarios para desarrollar eficazmente su labor técnicopedagógica.	No aplica para este periodo	No aplica para este periodo
23.	Incorporar las tendencias tecnológicas, pedagógicas y de gestión a las estructuras curriculares por competencias laborales de las diferentes acciones de formación profesional.	Realizar sesiones sincronicas con el programa de Produccion de multimedia de las fichas asignadas	Link de sesiones sincronicas https://drive.google.com/drive/folders/15YIfIEuvnlyz8ZdaHMFNtiTPoEZ2-u9v?usp=sharing
24.	Asegurar la organización, mantenimiento y adecuada utilización de los recursos que hay en su ambiente laboral.	No aplica para este periodo	No aplica para este periodo
25.	Presentar agendas e informes de legalización correspondientes a las órdenes de desplazamiento, cuando a esto se diere lugar, en un plazo máximo de 5 días, posteriores a la finalización de la comisión.	No aplica para este periodo	No aplica para este periodo
26.	Atender oportunamente los requerimientos que haga el supervisor del contrato y presentar informes mensuales de la ejecución del contrato.	Presentar la cuenta de cobro con sus respectivos soportes, correspondiente al mes de Diciembre del 2021.	Gestion financiera, contractual soportadas en el Secop II
27.	Aplicar al proceso y aportar la certificación de la Norma de Competencia Laboral para la función de instructor, con plazo máximo a 30 de junio de 2020, o durante la ejecución del contrato	Aportar el certificado de la Norma 240201056-1 Orientar formación presencial de acuerdo con procedimientos técnicos y normativa	Certificado

	si el inicio de ejecución se da posterior a esta fecha.		

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.				
2.				

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.9428173247 expedido por APORTES EN LINEA correspondiente al mes de Noviembre del año 2021. (Decreto Ley 2106 de 2019 – " *Decreto Ley Antitrámites"*)

Evidencias en (6) folios

Cordialmente,

JESUS EDUARDO CASADIEGOS IBARRA
Contratista
C.C. No. 1.064.837.723 De Rio De Oro -Cesar

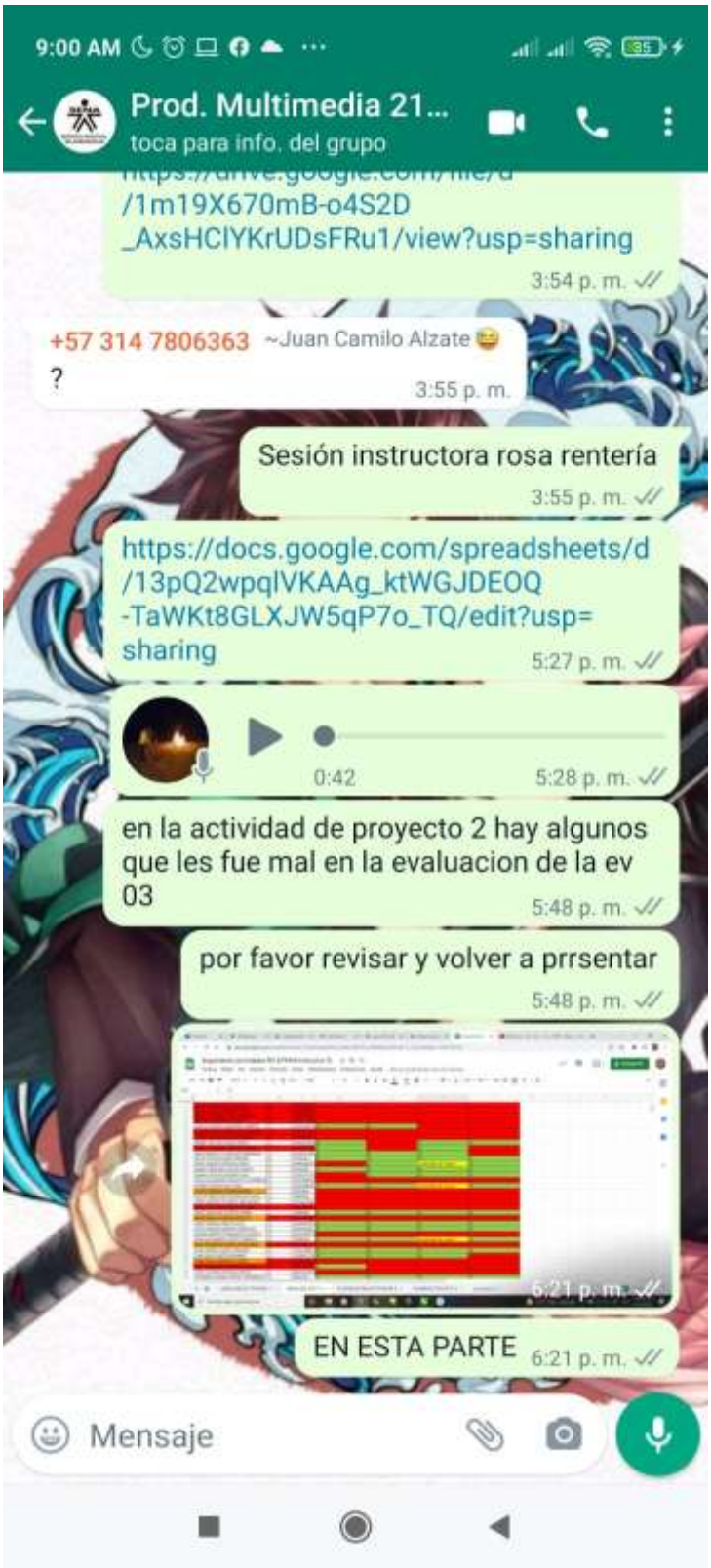
Recibí a satisfacción:

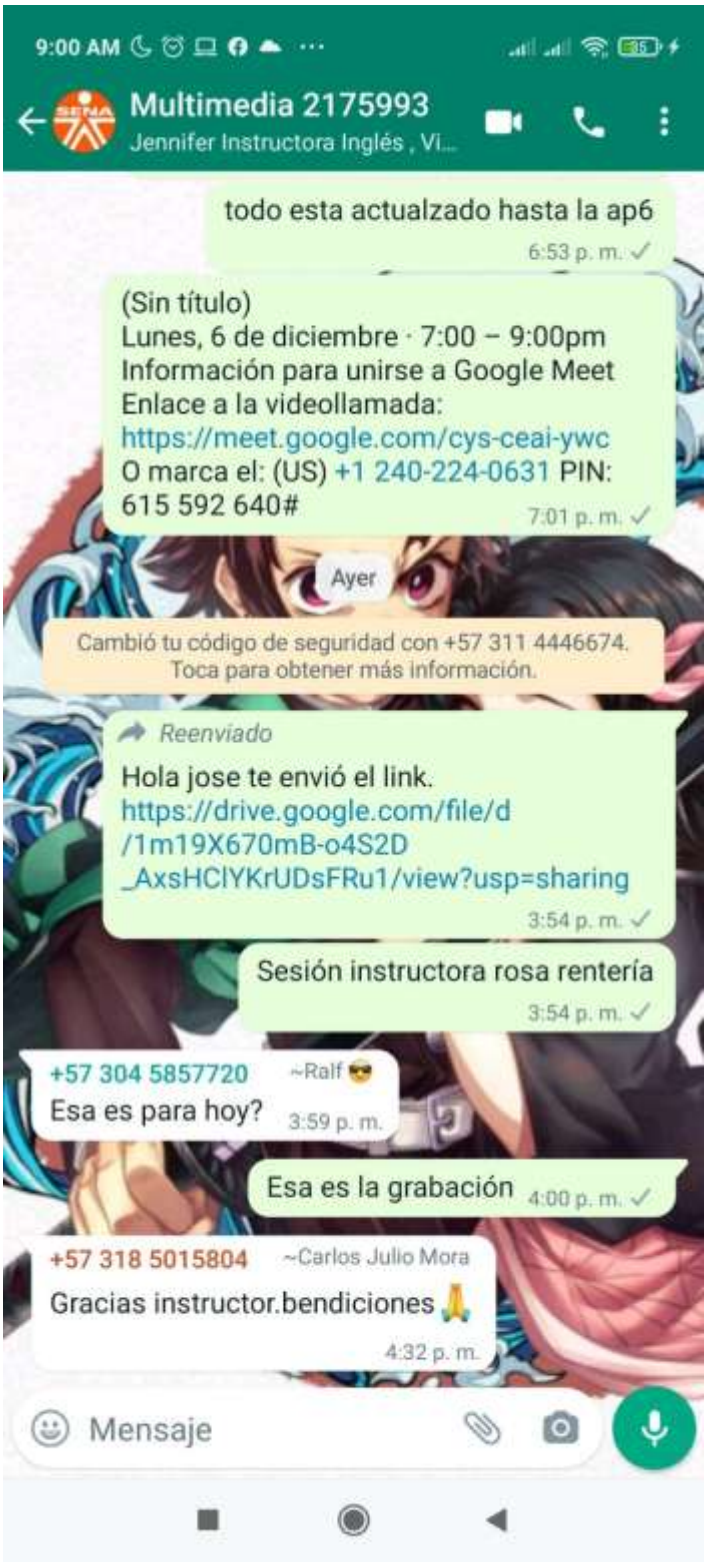
JOSE ALEJANDRO OROZCO OCHOA
SUPERVISOR(A) CONTRATO No. CO1.PCCNTR.2171347
Coordinador Académico

EVIDENCIAS FOTOGRAFICAS DICIEMBRE

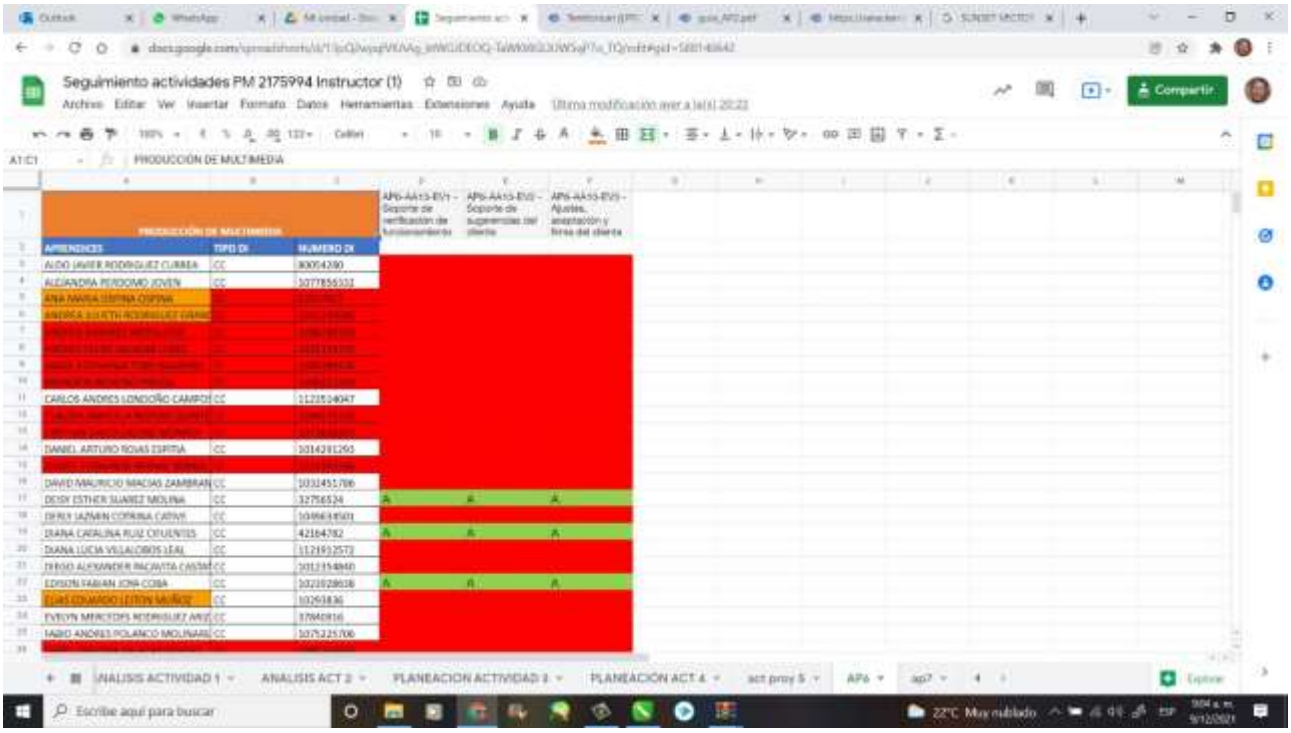


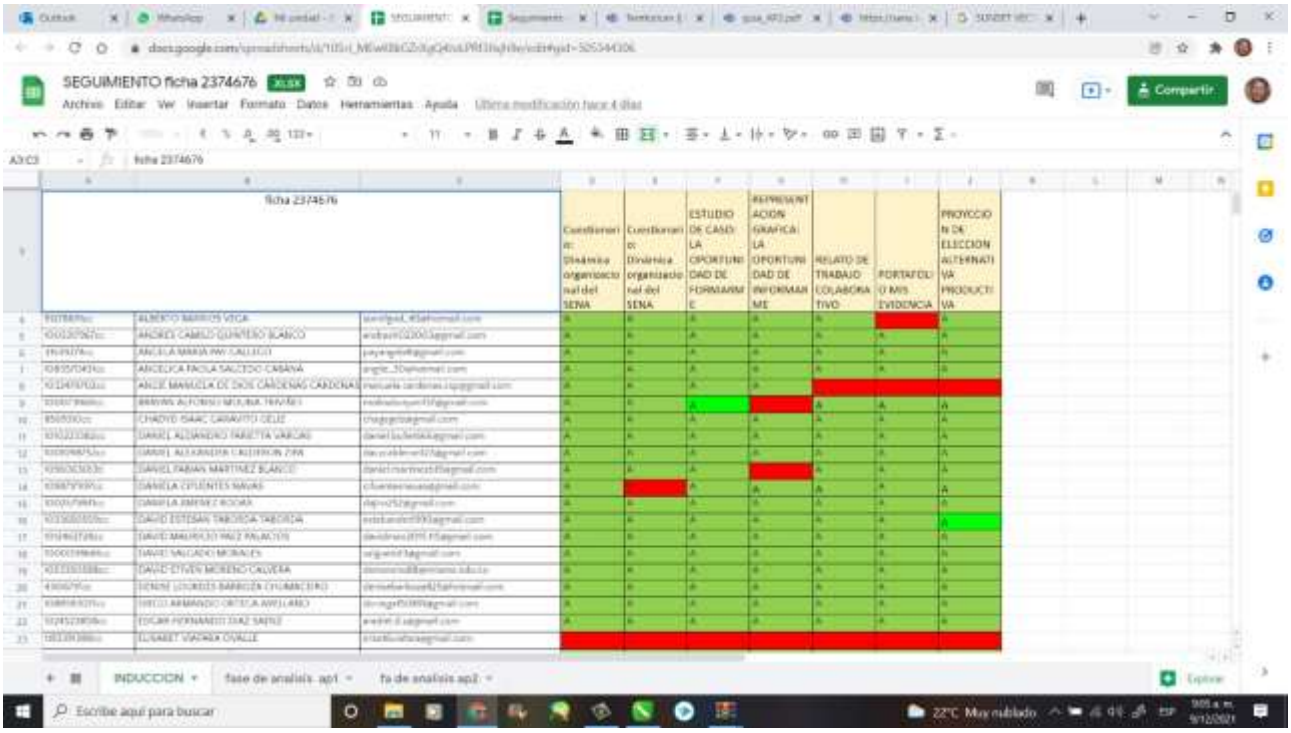


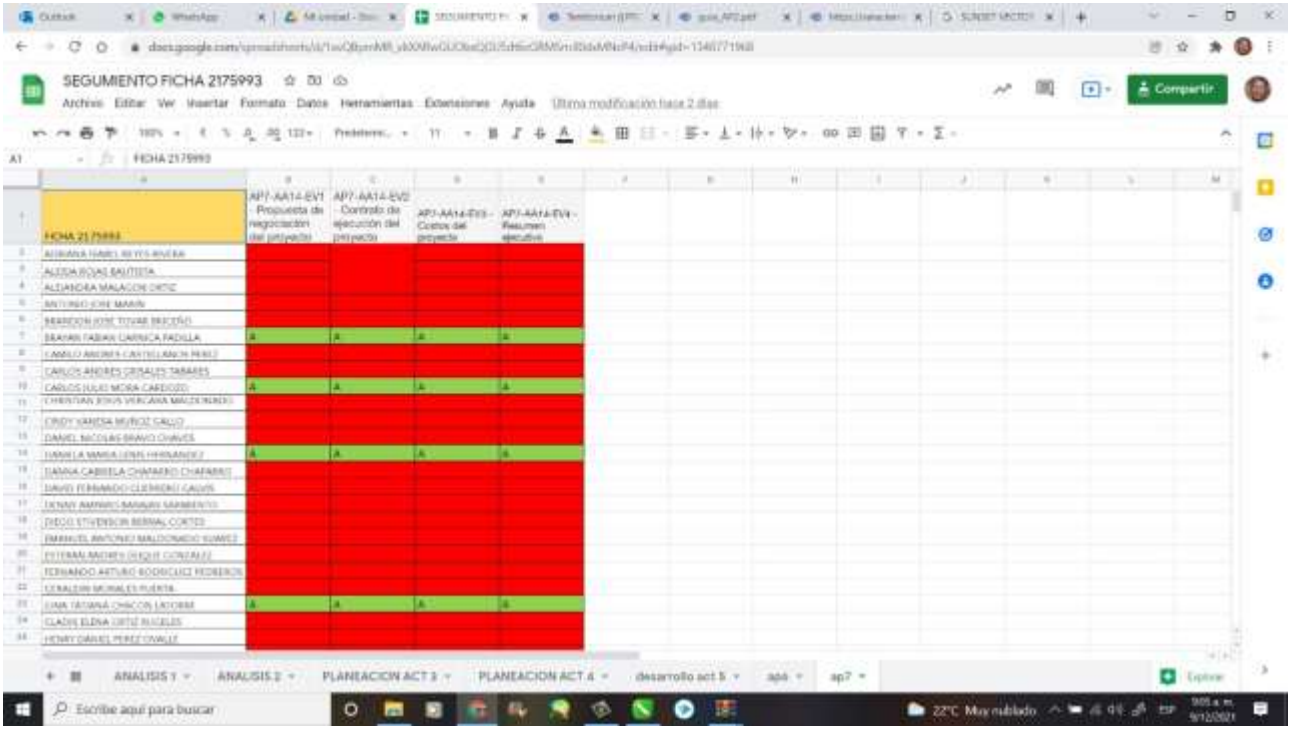

9:00 AM
Prod. Multimedia 21...
toca para info. del grupo
/1m19X670mB-o4S2D
_AxsHClYKrUDsFRu1/view?usp=sharing
3:54 p. m.
+57 314 7806363 ~Juan Camilo Alzate
?
3:55 p. m.
Sesión instructora rosa rentería
3:55 p. m.
https://docs.google.com/spreadsheets/d
/13pQ2wpqlVKAAg_ktWGJDEOQ
-TaWKt8GLXJW5qP7o_TQ/edit?usp=
sharing
5:27 p. m.
0:42
5:28 p. m.
en la actividad de proyecto 2 hay algunos
que les fue mal en la evaluacion de la ev
03
5:48 p. m.
por favor revisar y volver a prrsentar
5:48 p. m.
6:21 p. m.
EN ESTA PARTE
6:21 p. m.
Mensaje

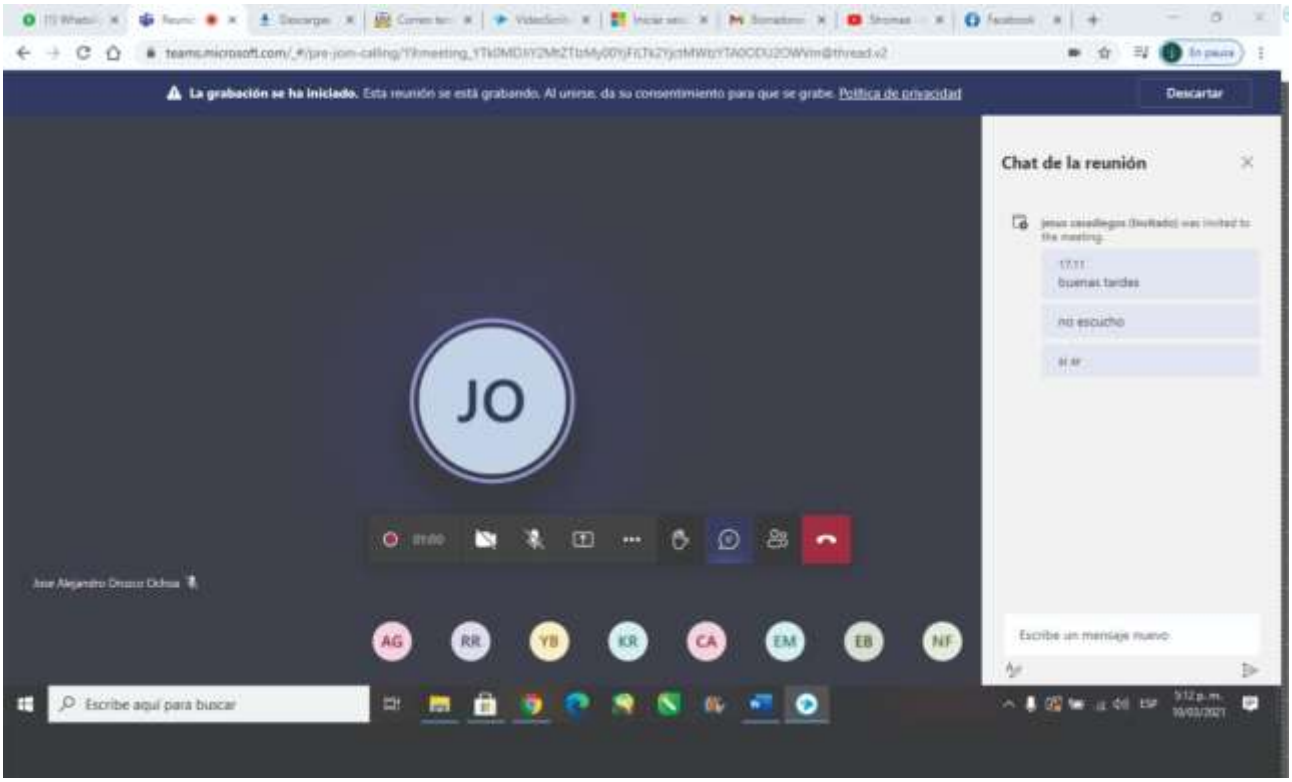

9:00 AM
Multimedia 2175993
Jennifer Instructora Inglés , Vi...
todo esta actualzado hasta la ap6
6:53 p. m.
(Sin título)
Lunes, 6 de diciembre · 7:00 – 9:00pm
Información para unirse a Google Meet
Enlace a la videollamada:
https://meet.google.com/cys-ceai-ywc
O marca el: (US) +1 240-224-0631 PIN:
615 592 640#
7:01 p. m.
Ayer
Cambió tu código de seguridad con +57 311 4446674.
Toca para obtener más información.
Reenviado
Hola jose te envió el link.
https://drive.google.com/file/d
/1m19X670mB-o4S2D
_AxsHClYKrUDsFRu1/view?usp=sharing
3:54 p. m.
Sesión instructora rosa rentería
3:54 p. m.
+57 304 5857720
~Ralf
Esa es para hoy?
3:59 p. m.
Esa es la grabación
4:00 p. m.
+57 318 5015804
~Carlos Julio Mora
Gracias instructor.bendiciones
4:32 p. m.
Mensaje


9:01 AM
Prod. Multimedia 21...
Daniel Gutiérrez 2175992, Dei...
POR TAL MOTIVO O HE PODIDO PUBLICAR
4:09 p. m.
+57 300 6096388
~A
Tú
MUCHACHOS NO HE CREADO ANUNCIO PERO VEAMONOS ESTA NOCHE
Okay a las 7?
4:10 p. m.
si
4:10 p. m.
+57 300 6096388
~A
Me parece bien
4:11 p. m.
(Sin título)
Lunes, 6 de diciembre · 7:00 – 9:00pm
Información para unirse a Google Meet
Enlace a la videollamada:
https://meet.google.com/cys-ceai-ywc
O marca el: (US) +1 240-224-0631 PIN:
615 592 640#
7:01 p. m.
Ayer
Reenviado
Hola jose te envió el link.
https://drive.google.com/file/d
/1m19X670mB-o4S2D
_AxsHClYKrUDsFRu1/view?usp=sharing
3:54 p. m.
Sesión instructora rosa rentería
3:55 p. m.
Mensaje


Seguimiento actividades PM 2175994 Instructor (1)
Archivo Editar Ver Insertar Formato Datos Herramientas Extensiones Ayuda
Compartir
PRODUCCIÓN DE MULTIMEDIA
APRENDICES
TIPO DI
NUMERO DI
ALDO JAVIER RODRIGUEZ CUBILLA
ALEJANDRA PERDOMO JOVEN
ANA MARIA OSPINA OSPINA
CARLOS ANDRES LONDOÑO CAMPOS
DANIEL ARTURO ROJAS ESPITIA
DAVID MAURICIO MACIAS ZAMBRAN
DEISY ESTHER SUAREZ MOLINA
DIANA CATALINA RUIZ CIFUENTES
DIANA LUCIA VILLALOBOS LEAL
EDISON FABIAN JONA COBA
EVELYN MERCEDES RODRIGUEZ ARIZ
FABIO ANDRES POLANCO MOLINARE
ANALISIS ACTIVIDAD 1
ANALISIS ACT 2
PLANEACION ACTIVIDAD 3
PLANEACION ACT 4
AP6
Escribe aquí para buscar


SEGUIMIENTO ficha 2374676
Archivo Editar Ver Insertar Formato Datos Herramientas Ayuda
Compartir
ficha 2374676
INDUCCION
fase de analisis ap1
fase de analisis ap2
Escribe aquí para buscar


SEGUIMENTO FICHA 2175993
Archivo Editar Ver Insertar Formato Datos Herramientas Extensiones Ayuda
Compartir
FICHA 2175993
AP7-AA14-EV1 - Propuesta de negociación del proyecto
AP7-AA14-EV2 - Control de ejecución del proyecto
AP7-AA14-EV3 - Costos del proyecto
AP7-AA14-EV4 - Resumen ejecutivo
ANALISIS 1
ANALISIS 2
PLANEACION ACT 3
PLANEACION ACT 4
desarrollo act 5
ap6
ap7
Escribe aquí para buscar


La grabación se ha iniciado. Esta reunión se está grabando. Al unirse, da su consentimiento para que se grabe. Política de privacidad
Descartar
Chat de la reunión
buenas tardes
no escucho
JO
Escribe un mensaje nuevo
Escribe aquí para buscar

TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: JESUS EDUARDO CASADIEGOS IBARRA

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO AGROEMPRESARIAL

FECHA INICIAL: 01/12/2021 00:00:00

FECHA FINAL: 15/12/2021 23:59:59

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

FICHA DE APRENDIZAJE: 2175992 - PRODUCCION DE MULTIMEDIA

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL

• 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

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

MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN

VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO CONSTANCIA EN UN ACTA

• 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

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 INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E INTERNACIONAL.

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA

EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO

• 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 :	22,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2175994 - PRODUCCION DE MULTIMEDIA

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL

• 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

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

MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN

VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO CONSTANCIA EN UN ACTA

• 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

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 INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E INTERNACIONAL.

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA

EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO

• 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 : 22,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2374676 - PRODUCCION DE MULTIMEDIA

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL

• 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

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

MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN

VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO CONSTANCIA EN UN ACTA

• 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

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 INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E INTERNACIONAL.

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA

EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO

• 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 :	22,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2175993 - PRODUCCION DE MULTIMEDIA

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL

• 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

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

MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN

VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO CONSTANCIA EN UN ACTA

• 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

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 INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E INTERNACIONAL.

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA

EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO

• 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 : 22,00

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS: 88,00

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: JESUS EDUARDO CASADIEGOS IBARRA

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO AGROEMPRESARIAL

TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: JESUS EDUARDO CASADIEGOS IBARRA

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO AGROEMPRESARIAL

FECHA INICIAL: 25/01/2021 00:00:00

FECHA FINAL: 15/12/2021 23:59:59

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

FICHA DE APRENDIZAJE: 2175992 - PRODUCCION DE MULTIMEDIA

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL

• 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

DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN

ELABORAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN LITERARIA Y LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO CONFORME A LA TIPOLOGÍA DEFINIDA Y AL PÚBLICO DESTINO

MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN

VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO CONSTANCIA EN UN ACTA

• 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 INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.

IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E INTERNACIONAL.

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA

EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO

IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN

MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: REALIZAR NEGOCIACIÓN CON LOS PROVEEDORES Y CLIENTES, SEGÚN LOS OBJETIVOS Y ESTRATEGIAS ESTABLECIDAS POR LA ORGANIZACIÓN.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CREAR LA PROPUESTA Y/O CONTRAPROPUESTA QUE ESTABLEZCA DETALLES DE RENTABILIDAD, PRECIOS, Y COMPROMISOS CON BASE EN LAS POLÍTICAS DEL CLIENTE (FINANCIACIÓN, PRESUPUESTO, OBJETIVOS E IDENTIDAD CORPORATIVA).

DEFINIR EL COSTO DEL PROYECTO TENIENDO EN CUENTA LOS GASTOS FIJOS, VARIABLES Y TIEMPO INVERTIDO EN LA REALIZACIÓN DEL MISMO

IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE

VERIFICAR ENTRE LAS PARTES LA PROPUESTA COMERCIAL DE ACUERDO CON LOS PARÁMETROS DE LA NEGOCIACIÓN

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 462,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2367445 - MURALISMO

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: INNOVAR PRODUCTO ARTESANAL, SEGÚN TENDENCIA DE LOS MERCADOS.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

DISEÑAR EL PRODUCTO DE ACORDE AL REQUERIMIENTO DEL CLIENTE Y DE ACUERDO A LA ORDEN DE PRODUCCIÓN.

IDENTIFICAR LAS DIFERENTES TECNICAS DE ELABORACION DE TRABAJOS EN FOAMI

MANEJAR Y APLICAR LA INFORMACIÓN CUMPLIENDO CON EL PROTOCOLO DE LA FUENTE DE INFORMACIÓN SEGÚN CARACTERÍSTICAS DEL PRODUCTO ARTESANAL.

REPRESENTA DISEÑOS, DIBUJOS, MOLDES Y GRÁFICOS SEGÚN REQUERIMIENTO DEL DESARROLLO ARTESANAL.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2175994 - PRODUCCION DE MULTIMEDIA

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL

• 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

DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN

ELABORAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN LITERARIA Y LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO CONFORME A LA TIPOLOGÍA DEFINIDA Y AL PÚBLICO DESTINO

MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN

VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO CONSTANCIA EN UN ACTA

• 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 INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.

IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E INTERNACIONAL.

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA

EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO

IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN

MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: REALIZAR NEGOCIACIÓN CON LOS PROVEEDORES Y CLIENTES, SEGÚN LOS OBJETIVOS Y ESTRATEGIAS ESTABLECIDAS POR LA ORGANIZACIÓN.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CREAR LA PROPUESTA Y/O CONTRAPROPUESTA QUE ESTABLEZCA DETALLES DE RENTABILIDAD, PRECIOS, Y COMPROMISOS CON BASE EN LAS POLÍTICAS DEL CLIENTE (FINANCIACIÓN, PRESUPUESTO, OBJETIVOS E IDENTIDAD CORPORATIVA).

DEFINIR EL COSTO DEL PROYECTO TENIENDO EN CUENTA LOS GASTOS FIJOS, VARIABLES Y TIEMPO INVERTIDO EN LA REALIZACIÓN DEL MISMO

IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE

VERIFICAR ENTRE LAS PARTES LA PROPUESTA COMERCIAL DE ACUERDO CON LOS PARÁMETROS DE LA NEGOCIACIÓN

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 448,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2374676 - PRODUCCION DE MULTIMEDIA

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL

• 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

DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN

ELABORAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN LITERARIA Y LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO CONFORME A LA TIPOLOGÍA DEFINIDA Y AL PÚBLICO DESTINO

MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN

VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO CONSTANCIA EN UN ACTA

• 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 INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.

IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E INTERNACIONAL.

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA

EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO

IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN

MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: REALIZAR NEGOCIACIÓN CON LOS PROVEEDORES Y CLIENTES, SEGÚN LOS OBJETIVOS Y ESTRATEGIAS ESTABLECIDAS POR LA ORGANIZACIÓN.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CREAR LA PROPUESTA Y/O CONTRAPROPUESTA QUE ESTABLEZCA DETALLES DE RENTABILIDAD, PRECIOS, Y COMPROMISOS CON BASE EN LAS POLÍTICAS DEL CLIENTE (FINANCIACIÓN, PRESUPUESTO, OBJETIVOS E IDENTIDAD CORPORATIVA).

DEFINIR EL COSTO DEL PROYECTO TENIENDO EN CUENTA LOS GASTOS FIJOS, VARIABLES Y TIEMPO INVERTIDO EN LA REALIZACIÓN DEL MISMO

IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE

VERIFICAR ENTRE LAS PARTES LA PROPUESTA COMERCIAL DE ACUERDO CON LOS PARÁMETROS DE LA NEGOCIACIÓN

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 194,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2290052 - ELABORACION DE OBJETOS UTILITARIOS Y DECORATIVOS EN CERAMICA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: CONFIGURAR PIEZA ARTESANAL SEGÚN TÉCNICA DE MODELADO MANUAL

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICAR MATERIAS PRIMAS, EQUIPOS Y HERRAMIENTAS PARA EL PROCESO DE MODELADO EN ARCILLA CRUDA, SEGÚN TÉCNICA DE PRODUCCIÓN.

2. ELABORAR PRODUCTO EN ARCILLA CRUDA, SEGÚN TÉCNICA DE MODELADO Y ORDEN DE PRODUCCIÓN.

3. VERIFICAR LA CALIDAD DEL PRODUCTO EN ARCILLA CRUDA, SEGÚN FICHA TÉCNICA .

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 96,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2175993 - PRODUCCION DE MULTIMEDIA

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL

• 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

DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN

ELABORAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN LITERARIA Y LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO CONFORME A LA TIPOLOGÍA DEFINIDA Y AL PÚBLICO DESTINO

MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN

VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO CONSTANCIA EN UN ACTA

• 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 INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.

IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E INTERNACIONAL.

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA

EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO

IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN

MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: REALIZAR NEGOCIACIÓN CON LOS PROVEEDORES Y CLIENTES, SEGÚN LOS OBJETIVOS Y ESTRATEGIAS ESTABLECIDAS POR LA ORGANIZACIÓN.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CREAR LA PROPUESTA Y/O CONTRAPROPUESTA QUE ESTABLEZCA DETALLES DE RENTABILIDAD, PRECIOS, Y COMPROMISOS CON BASE EN LAS POLÍTICAS DEL CLIENTE (FINANCIACIÓN, PRESUPUESTO, OBJETIVOS E IDENTIDAD CORPORATIVA).

DEFINIR EL COSTO DEL PROYECTO TENIENDO EN CUENTA LOS GASTOS FIJOS, VARIABLES Y TIEMPO INVERTIDO EN LA REALIZACIÓN DEL MISMO

IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE

VERIFICAR ENTRE LAS PARTES LA PROPUESTA COMERCIAL DE ACUERDO CON LOS PARÁMETROS DE LA NEGOCIACIÓN

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 446,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2333821 - MURALISMO

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: INNOVAR PRODUCTO ARTESANAL, SEGÚN TENDENCIA DE LOS MERCADOS.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

DISEÑAR EL PRODUCTO DE ACORDE AL REQUERIMIENTO DEL CLIENTE Y DE ACUERDO A LA ORDEN DE PRODUCCIÓN.

IDENTIFICAR LAS DIFERENTES TECNICAS DE ELABORACION DE TRABAJOS EN FOAMI

MANEJAR Y APLICAR LA INFORMACIÓN CUMPLIENDO CON EL PROTOCOLO DE LA FUENTE DE INFORMACIÓN SEGÚN CARACTERÍSTICAS DEL PRODUCTO ARTESANAL.

REPRESENTA DISEÑOS, DIBUJOS, MOLDES Y GRÁFICOS SEGÚN REQUERIMIENTO DEL DESARROLLO ARTESANAL.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS: 1726,00

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: JESUS EDUARDO CASADIEGOS IBARRA

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO AGROEMPRESARIAL