PROCESO GESTIÓN DEL TALENTO HUMANO FORMATO

INFORME MENSUAL EJECUCIÓN CONTRACTUAL

Fonseca, Septiembre 2021

Señor
HEINER BRITO GAMEZ
Supervisor Contrato No CO1.PCCNTR. 2477529 del año 2021
CENTRO AGROEMPRESARIAL Y ACUICOLA
Ciudad Fonseca La Guajira

Asunto: Informe mensual de ejecución contractual mes de septiembre del año 2021

Referencia: No CO1.PCCNTR. 2477529 del año 2021

LEONARDO JOSÉ CARRILLO CARREÑO, identificado con la cédula de ciudadanía N°84.009.907 de Barrancas (Guajira), en mi calidad de Contratista del SENA, en dependencia al centro Agroempresarial y Acuícola, 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 de **VEINTISIETE MILLONES TRESCIENTOS VEINTISEIS MIL NOVECIENTOS SETENTA Y OCHO PESOS ($27.326.978,00). M/Cte.** Esta suma será pagada por el SENA al contratista de la siguiente manera: a) Un (1) primer pago correspondiente al mes de mayo de 2021, por valor de **Tres Millones Setecientos Setenta y Tres mil Setecientos Veintiséis pesos ($3.773.726,00) Mda/Cte.** b) (6) pagos iguales por los meses de junio a noviembre de 2021, por valor de **Tres Millones Novecientos Tres Mil Ochocientos Cincuenta y Cuatro pesos ($3.903.854,00) Mda/Cte.** Cada uno. c) Un (1) último pago por el mes de diciembre de 2021, por valor de **Ciento treinta Mil Ciento Veintiocho pesos ($130.128,00) Mda/Cte.** 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.04062401295 de BANCOLOMBIA, cuyo titular es el contratista.

Plazo: Será hasta el 1 de diciembre de 2021

OBJETO:
Prestar los servicios personales de carácter temporal de Artesanos Técnicos, Tecnólogos y/o Profesionales que se desempeñen como instructores en los programas de Formación Titulada y Complementaria de la Programación Regular grupos étnicos, ejecutando horas directas a formación y otras actividades relacionadas con la Formación Profesional integral en el Centro Agroempresarial y Acuícola de la Regional Guajira.

Obligaciones Especificas: El contratista deberá tener en cuenta las siguientes obligaciones para el desarrollo del objeto del contrato:

No	Obligaciones	Acciones realizadas	Evidencias
1	Participar en la planeación de los procesos formativos de acuerdo con los lineamientos institucionales, para el área temática del objeto contractual.	Elaboración de Guías de aprendizaje para cada ficha asignada.	Formato guía de aprendizaje
2	Participar cuando el centro de formación lo requiera, en jornadas de diseño y desarrollo curricular de programas de Formación Profesional Integral, conforme a las necesidades nacionales y a los lineamientos institucionales requeridos para el área temática objeto del contrato.	Para el presente período no se realizó actividades asociadas a esta obligación.	Para el presente período no se realizó actividades asociadas a esta obligación.
3	Evaluar los aprendizajes previos correspondientes a las fichas asignadas, de acuerdo con los procedimientos, plazos y herramientas tecnológicas que la entidad defina.	Para el presente período no se realizó actividades asociadas a esta obligación.	Para el presente período no se realizó actividades asociadas a esta obligación.
4	Ejecutar la formación profesional integral de acuerdo con el currículo, desarrollo curricular y proyecto formativo de los programas del área temática objeto del contrato.	***Programa de formación:** Tecnólogo en Producción de Multimedia, **Ficha de caracterización:** 2404939 **Competencia:** Integrar elementos multimedia de acuerdo con técnicas y herramientas de producción digital **Resultado de aprendizaje:** construir la interfaz gráfica del proyecto siguiendo las pautas establecidas en el storyboard y el guión de la estrategia digital. **Proyecto formativo**: Preparar el cronograma de actividades **Actividad del proyecto:** Se preparo y socializo con los aprendices el cronograma de actividades. ***Programa de formación:** Comunicación Comercial **Ficha de caracterización** : 2187215 **Competencia:** Crear piezas de comunicación con base en la propuesta de comunicación del producto o servicio. **Resultado de aprendizaje**: Acopiar, analizar, clasificar y evaluar la información que brinda el anunciante, de acuerdo con las necesidades de comunicación del producto o servicio para la elaboración escrita del briefing de su empresa según sus objetivos de comunicación **Proyecto formativo:** Evaluar el mensaje redactado frente a la estrategia creativa para medir la síntesis y el Impacto necesario para su recordación, posterior adhesión y cambio de actitud por parte del receptor. **Actividad del proyecto:** - Busca 5 buenos diseños y de cada uno extrae su estructura y al mismo tiempo realiza que enseñanza que	Se preparo y configuro la plataforma en Territorium Actividades: https://drive.google.com/drive/folders/1VOPpTSptzkNRTszE2oc6d73BxVaYn53N?usp=sharing Se realizo clases presenciales. Actividades: https://drive.google.com/drive/folders/1EQ8gZrKBOm-XjwtPaEtutracLSagVXnc?usp=sharing

		te deja ese gráfico como diseñador (un párrafo es suficiente para cada uno). - Con las siguientes imágenes debes realizar un banner para publicidad en pagina web, Nuestro cliente en este caso MOTEL HAWAI desea promocionar sus nuevas habitaciones, el cliente desea resaltar las siguientes recomendaciones (Nuevas Habitaciones, Canales para adultos, Muebles multi posiciones, tubo de estríper, Pagos online, sex-shop), en el siguiente enlace encontraras el material a trabajar - El aprendiz desarrollara la capacidad de diferenciar un bien diseño y un diseño feo, con el fin de que ellos no cometan el error de realizar un mal diseño. ♦ 1 - Busca 5 diseños que consideres mal realizados (feos o que les falta estética, belleza), y explica (en audio o captura de pantalla) en cada caso qué es lo que está faltando en ellos o como violan los principios que hemos visto.♦ 2 - Busca 5 diseños que entiendes se ven muy bien y cumplen con los principios estéticos que vimos en este módulo y explica qué hace que se vean bien (en audio o captura de pantalla). ***Programa de formación:** PRODUCCION DE MULTIMEDIA **Ficha de caracterización** : 1907355 **Competencia:** Entregar la aplicación multimedia para evaluar la satisfacción del cliente. **Resultado de aprendizaje**: Realizar las modificaciones pertinentes de acuerdo a lo evaluado en las pruebas de accesibilidad, diseño, escalabilidad y usabilidad de la multimedia Realizar el empaque y los elementos de merchandising con los que se distribuirá el proyecto multimedia **Proyecto formativo:** Diseña el manual de identidad corporativa y de marca del producto multimedia basado en los conceptos de branding y merchandising **Actividad del proyecto:** Los aprendices elaboraran un guión técnico y crearan varios video promocional del Sena	Se realizo clases presenciales. Actividades: https://drive.google.com/drive/folders/18P3E6ypaJCL_cD--axxnoO99GUHhNp9z?usp=sharing
5	Aplicar según la modalidad, estrategias de enseñanza, aprendizaje, seguimiento y evaluación de acuerdo a los lineamientos pedagógicos y metodológicos de la entidad.	Ejecución del proceso formativo de acuerdo a las guías de aprendizaje basado el programa de formación titulada	Se solicito los instructores necesarios para la formación de Integración de contenido Digital. Se preparo el cronograma a seguir. Y Se inicio la fase de

			Introducción con la Instructora Itsmina **Iniciamos competencia con la ficha 2187215 de comunicación comercial-** Con encuentro presencial de Lunes a viernes de con clase de 7:00 a.m – 10:00 a.m Finalizamos competencia con la Ficha 1907355 de Producción Multimedia. Con encuentro presencial de Lunes a viernes de con clase de 10:00 – 13:00
6	Participar cuando el centro de formación lo requiera, en proyectos de investigación técnica y/o pedagógica para fortalecer el proceso de formación del área temática objeto del contrato.	Este mes no se realizaron actividades relacionadas con la presente obligación	En este mes no se presentaron actividades con la presente obligación
7	Emitir juicio valorativo sobre el nivel de cumplimiento de los resultados de aprendizajes de las competencias del programa, adquiridos por los aprendices en el desarrollo de su formación, aplicando los procedimientos, plazos y herramientas tecnológicas que la entidad defina.	Para este mes no realizaron actividades relacionadas con esta obligación.	Para este mes no realizaron actividades relacionadas con esta obligación.
8	Entregar los soportes del procedimiento de Ingreso de aprendices al programa de formación tales como: Ficha de matrícula; fotocopia del documento de identidad, y/o requisitos definidos en el diseño curricular, cuando ejecute formación complementaria.	Para este mes no realizaron actividades relacionadas con esta obligación.	Para este mes no realizaron actividades relacionadas con esta obligación.
9	Registrar, verificar y hacer seguimiento oportuno en el sistema de información que la entidad defina para la Gestión de la Formación Profesional Integral mediante las siguientes actividades: a). Verificando que la totalidad de los aprendices seleccionados y matriculados queden en ese estado. b). Registrando juicios evaluativos del reconocimiento de aprendizajes previos, los juicios evaluativos, rutas de aprendizaje, para los beneficiarios nuevos, reintegrados o trasladados. e). Comunicando al Coordinador Académico oportunamente anomalías, inconsistencias, novedades de aprendices y hallazgos en el registro de la información.	Para este mes no realizaron actividades relacionadas con esta obligación.	Para este mes no realizaron actividades relacionadas con esta obligación.

10	Participar cuando el centro lo requiera en el proceso de selección, diseño de talleres e instrumentos que alimenten los bancos de pruebas para la selección de aprendices.	Para este mes no realizaron actividades relacionadas con esta obligación.	Para este mes no realizaron actividades relacionadas con esta obligación.
11	Aplicar y hacer cumplir el reglamento del aprendiz, así como el manual de convivencia del Centro de Formación.	Se garantiza el cumplimiento de los derechos y deberes de los aprendices,	Para este mes no realizaron actividades relacionadas con esta obligación.
12	Apoyar procesos de Registro calificado para los programas en nivel tecnólogo del área temática objeto del presente contrato, cuando el centro lo requiera.	Para este mes no realizaron actividades relacionadas con esta obligación.	Para este mes no realizaron actividades relacionadas con esta obligación.
13	Acatar los lineamientos del Sistema Integrado de Gestión y el Sistema de Seguridad de Salud en el Trabajo y asistir a las convocatorias que el centro programa.	Para este mes no realizaron actividades relacionadas con esta obligación.	Para este mes no realizaron actividades relacionadas con esta obligación.
14	Apoyar al centro de formación cuando este lo requiera, en la promoción del portafolio de servicios.	Para este mes no realizaron actividades relacionadas con esta obligación.	Para este mes no realizaron actividades relacionadas con esta obligación.
15	Realizar seguimiento en la etapa productiva a los a los aprendices que le sean asignados, cuando el centro de formación lo requiera.	Para este mes no realizaron actividades relacionadas con esta obligación.	Para este mes no realizaron actividades relacionadas con esta obligación.
16	Responder por los bienes y elementos puestos a su disposición para el cumplimiento del objeto del contrato y una vez finalizado, quedar a paz y salvo con el Almacén.	Hasta el momento no se asignaron bienes o elementos al contratista	Hasta el momento no se asignaron bienes o elementos al contratista
17	Aplicar al proceso de certificación de la norma de competencia “ORIENTAR PROCESOS FORMATIVOS CON BASE EN LOS PLANES DE FORMACIÓN CONCERTADOS, o la actualización. “ORIENTAR FORMACIÓN PRESENCIAL DE ACUERDO CON PROCEDIMIENTO TÉCNICO Y NORMATIVO" o en su defecto deberá aplicar al proceso de certificación de la norma y aportar el respectivo certificado de aprobación, o la evidencia de la inscripción efectiva a mismo, al informe de ejecución contractual, con plazo máximo a julio 31 de 2020.	Para este mes no realizaron actividades relacionadas con esta obligación.	Para este mes no realizaron actividades relacionadas con esta obligación.
18	Acompañar a los aprendices a las actividades que se encuentren planeadas por el equipo de Bienestar al Aprendiz.	Para este mes no realizaron actividades relacionadas con esta obligación.	Para este mes no realizaron actividades relacionadas con esta obligación.
19	Apoyar y acompañar los procesos de autoevaluación de programas de formación en nivel tecnólogo del Centro de Formación.	Para este mes no realizaron actividades relacionadas con esta obligación.	Para este mes no realizaron actividades relacionadas con esta obligación.

20	Prestar apoyo en las supervisiones de contratos de bienes y servicios, suscritos por el Centro de Formación en los cuales se les designe.	Para este mes no realizaron actividades relacionadas con esta obligación.	Para este mes no realizaron actividades relacionadas con esta obligación.
21	Impartir Formación Profesional Integral en el Área designada en sus diferentes modalidades y niveles con un alcance mínimo de 120 y/o 160 horas mensuales de acuerdo a lo acordado.	Cumplimiento profesionalmente en los diferentes programas de formación desde la fecha que se asignaron	**Inicio: 22 de Julio 2021** **Final 30 Septiembre 2021** Tecnología en Producción Multimedia Ficha: 1907355 **Inicio 20 de sept 2021** **Final 18 de Diciembre 2021** Tecnología en Comunicación Comercial 2187215
22	Desarrollar las actividades adicionales que se requieran para la ejecución del contrato, tales como ajustarse a las políticas de comunicación del SENA y aplicación de las TIC (Manejar los sitios Web oficiales, Manejo Secop II, utilizar correctamente los correos electrónicos, revisarlos periódicamente y contestar requerimientos); El contratista deberá ejecutar su contrato conforme al Sistema Integrado de Gestión y Autocontrol “SIGA” del SENA el cual se encuentra documentado en la plataforma Compromiso, para lo cual deberá conocer apoyar y participar en las actividades propias del SIGA y del MIPG, velar por la correcta utilización de la imagen institucional, reportar al área de comunicaciones de la Regional los eventos o actividades a realizar que requieran divulgación.	Se utilizan las herramientas TIC como correo electrónico, Compromiso, Sistemas de Información de contratistas y SECOP para la gestión contractual	Planilla de cobro generada en Sistema de Información de contratistas
23	Las demás necesarias para el cabal cumplimiento del objeto contractual.		

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 GTH-F-062 V08 del informe de ejecución contractual, deberá reportarlo en el siguiente informe de ejecución contractual.*
Para el trámite de la cuenta me permito adjuntar: documentos enunciados como evidencias del cumplimiento de las obligaciones contractuales y los desplazamientos realizados.
Se anexa fotocopia de la planilla – recibo de pago de aportes a salud, pensión y ARL (No. 7806671055)
expedido por aportes en línea, correspondiente al mes de Agosto
Evidencias en (xx) folios

Evidencias en (10) folios

Cordialmente,

Leonardo José Carrillo Carreño
Contratista
C.C. No. 84.009.907

Recibí a satisfacción:

HEINER BRITO GAMEZ
Supervisor Contrato No CO1.PCCNTR. 2477529 del año 2021

TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: LEONARDO JOSE CARRILLO CARREÑO

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO AGROEMPRESARIAL Y ACUICOLA

FECHA INICIAL: 01/09/2021 00:00:00

FECHA FINAL: 30/09/2021 23:59:59

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

FICHA DE APRENDIZAJE: 2404939 - INTEGRACION DE CONTENIDOS DIGITALES.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Integrar elementos multimedia de acuerdo con técnicas y herramientas de producción digital

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONSTRUIR LA INTERFAZ GRÁFICA DEL PROYECTO SIGUIENDO LAS PAUTAS ESTABLECIDAS EN EL STORYBOARD Y EL GUIÓN DE LA ESTRATEGIA DIGITAL.

EDITAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS DEL MEDIO DE

ELABORAR EL STORYBOARD TENIENDO EN CUENTA LAS CARACTERÍSTICAS DEL GUION DE LA ESTRATEGIA DIGITAL.

REALIZAR LOS CONTENIDOS DIGITALES DE ACUERDO CON LOS FUNDAMENTOS DE DISEÑO Y EL LENGUAJE AUDIOVISUAL.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Resultado de Aprendizaje de la Inducción.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	20,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2187215 - COMUNICACIÓN COMERCIAL

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	CONTACTAR CLIENTES DE ACUERDO CON SUS NECESIDADES Y POLÍTICAS COMERCIALES DE LA EMPRESA.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	CREAR PIEZAS DE COMUNICACIÓN CON BASE EN LA PROPUESTA DE COMUNICACIÓN DEL PRODUCTO O SERVICIO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

DISEÑAR Y ELABORAR BOCETOS DE AVISOS E IMÁGENES COMERCIALES PREVIA REVISIÓN DEL STORY-BOARD APLICANDO PROCEDIMIENTOS QUE SIGUE EN DISEÑO DE IMÁGENES CON EL APOYO DE UN SOFTWARE ESPECIAL DE DISEÑO PARA LA ELABORACIÓN DE LAS IMÁGENES DE ILUSTRACIÓN DE UNA HISTORIA

EVALUAR EL MENSAJE REDACTADO FRENTE A LA ESTRATEGIA CREATIVA PARA MEDIR LA SÍNTESIS Y EL IMPACTO NECESARIO PARA SU RECORDACIÓN, POSTERIOR ADHESIÓN Y CAMBIO DE ACTITUD POR PARTE DEL RECEPTOR.

REDACTAR TEXTOS ESTABLECIENDO LAS DIFERENCIAS DE CADA MENSAJE SEGÚN EL MEDIO SELECCIONADO, DE ACUERDO CON LAS ORIENTACIONES DEL BREAFING.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR ESTUDIOS CUALITATIVOS SEGÚN MODELO METODOLÓGICO DE INVESTIGACIÓN, E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DIRIGIR EL TALENTO HUMANO SEGÚN NECESIDADES DE LA ORGANIZACIÓN.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DISEÑAR ESTRATEGIAS DE COMUNICACIÓN CON BASE EN LAS CARACTERÍSTICAS DEL PRODUCTO O SERVICIO Y EL MERCADO
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ESTABLECER LA ESTRUCTURA DE LA CAMPAÑA SEGÚN OBJETIVOS DE LA COMUNICACIÓN Y ESTRATEGIAS DE MERCADEO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GESTIONAR LAS SUPERFICIES EN LOS PUNTOS DE VENTA SEGÚN ESTRATEGIAS DE EXHIBICIÓN.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	IMPLEMENTAR EL SISTEMA DE INFORMACIÓN DE MERCADOS DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DE INFORMACIÓN DE LAS SUBÁREAS Y LOS OBJETIVOS DE
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	MANEJAR CONTACTOS COMERCIALES DE ACUERDO CON LA ACTIVIDAD DE MERCADEO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	MEDIR LA EFECTIVIDAD DE LOS MENSAJES PUBLICITARIOS APLICANDO LAS TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE MEDICIÓN.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	NEGOCIAR PRODUCTOS Y SERVICIOS SEGÚN CONDICIONES DEL MERCADO Y POLÍTICAS DE LA EMPRESA.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PLANEAR ACTIVIDADES DE MERCADEO QUE RESPONDAN A LAS NECESIDADES Y EXPECTATIVAS DE LOS CLIENTES Y A LOS OBJETIVOS DE LA EMPRESA.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PREPARAR LOS ELEMENTOS DE APOYO PARA EL DISEÑO DEL MENSAJE Y LA REALIZACIÓN DE LA CAMPAÑA PUBLICITARIA CON BASE EN LOS OBJETIVOS DE
• 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:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	76,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 1907355 - PRODUCCION DE MULTIMEDIA

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

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: ENTREGAR LA APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA EVALUAR LA SATISFACCIÓN DEL CLIENTE.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ELABORAR LOS MANUALES Y AYUDAS ANÁLOGAS O DIGITALES NECESARIAS PARA FACILITAR LA OPERACIÓN DEL PROYECTO MULTIMEDIA

PROBAR LA ACCESIBILIDAD, DISEÑO, ESCALABILIDAD Y USABILIDAD DE LA MULTIMEDIA DE ACUERDO A LA DEFINICIÓN DEL MAPA DEL SITIO Y EL PÚBLICO OBJETIVO.

REALIZAR EL EMPAQUE Y LOS ELEMENTOS DE MERCHANDISING CON LOS QUE SE DISTRIBUIRÁ EL PROYECTO MULTIMEDIA

REALIZAR LAS MODIFICACIONES PERTINENTES DE ACUERDO A LO EVALUADO EN LAS PRUEBAS DE ACCESIBILIDAD, DISEÑO, ESCALABILIDAD Y USABILIDAD DE LA MULTIMEDIA

• 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 : 88,00

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS:	184,00

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: LEONARDO JOSE CARRILLO CARREÑO

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO AGROEMPRESARIAL Y ACUICOLA

PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- **Denominación del Programa de Formación:** COMUNICACIÓN COMERCIAL
- **Código del Programa de Formación:** 2187215
- **Nombre del Proyecto:** Tecnólogo en Comunicación Comercial del centro Agroempresarial y Acuícola Fonseca
- **Fase del Proyecto:** Ejecución
- **Actividad de Proyecto:**
- **Competencia:** 260101025 - Crear piezas de comunicación con base en la propuesta de comunicación del producto o servicio.
- **Resultados de Aprendizaje:**
  Evaluar el mensaje redactado frente a la estrategia creativa para medir la síntesis y el Impacto necesario para su recordación, posterior adhesión y cambio de actitud por parte del receptor.
  Duración de la Guía: 120 Horas

2. PRESENTACION

Estimado Aprendiz SENA esta guía de aprendizaje tiene como objetivo fundamental introducirlos en el mundo del diseño gráfico a través de sus distintas actividades, desarrollando sus capacidades y habilidades creativas necesarias para resolver problemas de comunicación.
Realizaremos actividades individuales y colaborativas propuestas en las distintas evidencias de aprendizajes propuesta en esta guía.

3. FORMULACION DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

En este apartado se describirán las actividades de aprendizaje planteadas para el desarrollo de la competencia, así como la indicación respectiva para que logre la elaboración de las evidencias en un total de 120 horas.

La entrega de las evidencias se realizará durante las 6 semanas planeadas para esta guía. En el siguiente cuadro se observa para la competencia el momento y las evidencias a entregar, según la actividad de aprendizaje

	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5	Semana 6
260101025	Proceso Creativo	Principios básicos de un Diseño	Fundamentos De la Tipografía	Psicología de las formas	Psicología del color	El mensaje
Horas por semanas	30 horas	30 horas	30 horas	30 horas	30 horas	30 horas

3.1. Actividades de reflexión inicial

En este primer momento se le invita a los aprendices ver la publicidad en nuestro entorno, identificar como nos afecta tanto positiva y negativamente.

● Debe tomar fotografías y capture toda la publicidad que le parezca creativa y analizar cuales son los problemas de comunicación que esta resolviendo dicha publicidad.

3.2. Actividad de aprendizaje 1. El Proceso Creativo

Busca 5 buenos diseños y de cada uno extrae su estructura y al mismo tiempo realiza que enseñanza que te deja ese gráfico como diseñador (un párrafo es suficiente para cada uno).

Duración: 30 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo adecuado de las evidencias el aprendiz debe apropiar los contenidos del componente formativo “Proceso Creativo” y, también, visualizar los materiales complementarios que se encuentran en dicho componente.

Evidencias: El Aprendiz debe enviar el informe en la plataforma de Territorium en el enlace de evidencia El nombre de la evidencia es Actividad 1

Lineamientos para la entrega de la evidencia
● **Producto a entregar:** informe con 5 diseños la extracción de su estructura y realizar un escrito de un párrafo
● **Formato:** PDF.
● **Extensión:** libre.
● Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Actividad 1 Extracción.**

3.3. Actividad de aprendizaje 2. Ejercicios de creatividad

Realiza los siguientes ejercicios creativos ubicado en el siguiente enlace https://docs.google.com/presentation/d/1bcCE9HIoZqc-Xoaw1lYF1GW3ZlmqFZO3/edit?usp=sharing&ouid=112146798144211132831&rtpof=true&sd=true

Duración: 30 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo adecuado de las evidencias el aprendiz debe apropiar los contenidos del componente formativo "Proceso Creativo" y, también, visualizar los materiales complementarios que se encuentran en dicho componente.

Evidencias: El Aprendiz debe enviar el informe en la plataforma de Territorium en el enlace de evidencia El nombre de la evidencia es Actividad 2

Lineamientos para la entrega de la evidencia

- **Producto a entregar: El aprendiz debe realizar 5 ejercicios para desarrollar la creatividad que consiste en d**istribuir unos elementos dentro del recuadro punteado cuidando teniendo en cuentra las instrucciones ordenadas en cada ejercicio
- **Formato: .**ppt (PowerPoint)
- **Extensión:** libre.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Actividad 2 Ejercicios creativos**

3.4. Actividad de aprendizaje 3. Diseña un banner

Con las siguientes imágenes debes realizar un banner para publicidad en pagina web, Nuestro cliente en este caso MOTEL HAWAI desea promocionar sus nuevas habitaciones, el cliente desea resaltar las siguientes recomendaciones (Nuevas Habitaciones, Canales para adultos, Muebles multi posiciones, tubo de estríper, Pagos online, sex-shop), en el siguiente enlace encontraras el material a trabajar https://drive.google.com/drive/folders/1IAcPO9YSarNqeXoOzAC9-9isLSZ6ouLk?usp=sharing

Duración: 30 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo adecuado de las evidencias el aprendiz debe apropiar los contenidos del componente formativo "Proceso Creativo" y, también, visualizar los materiales complementarios que se encuentran en dicho componente.

Evidencias: El Aprendiz debe enviar el informe en la plataforma de Territorium en el enlace de evidencia El nombre de la evidencia es Actividad 3

Lineamientos para la entrega de la evidencia

- **Producto a entregar: Deben entregar un banner horizontal teniendo como base los elementos de un rectángulo grande como fondo, un cuadrado y un rectángulo pequeño y un ovalo, el trabajo final**
- **Formato: .JPG y. PSD**
- **Extensión:** bajo los parámetros
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Actividad 3 Banner Hawai**

3.5. Actividad de aprendizaje 4. Bonito y Feo

El aprendiz desarrollara la capacidad de diferenciar un bien diseño y un diseño feo, con el fin de que ellos no cometan el error de realizar un mal diseño.

♦ 1 - Busca 5 diseños que consideres mal realizados (feos o que les falta estética, belleza), y explica (en audio o captura de pantalla) en cada caso qué es lo que está faltando en ellos o como violan los principios que hemos visto.
♦ 2 - Busca 5 diseños que entiendes se ven muy bien y cumplen con los principios estéticos que vimos en este módulo y explica qué hace que se vean bien (en audio o captura de pantalla).

Duración: 30 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo adecuado de las evidencias el aprendiz debe apropiar los contenidos del componente formativo “Principios básicos de un Diseño” y, también, visualizar los materiales complementarios que se encuentran en dicho componente.

Evidencias: El Aprendiz debe enviar el informe en la plataforma de Territorium en el enlace de evidencia El nombre de la evidencia es Actividad 4

Lineamientos para la entrega de la evidencia
● **Producto a entregar:** Debes buscar 5 diseños feos y 5 buenos en un
● **Formato: PDF**
● **Extensión:** bajo los parámetros
● Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio:
Actividad 4 Bonito y Feo

3.6. Actividad de aprendizaje 5. Tipografía
El aprendiz debe realizar los ejercicios expuesto en el siguiente enlace.
https://drive.google.com/drive/folders/1_7lqqBZq3IGIoKsHeddaL20H6iZXWiqU?usp=sharing

Duración: 30 horas.

Materiales de formación:
Archivo *1 - Soportes y márgenes para textos* Entonces, tomando esto en cuenta vas a crear 3 diseños similares a este, con las frases y colores que prefieras, respetando estas dos características: usaremos un soporte o plataforma para el texto si el fondo es muy cargado o no se distingue bien el texto y dejar siempre márgenes generosos alrededor de tus textos.

Archivo *2 Personalidad de los textos* Cada texto en este diseño debes modificarlo para que transmita el sentimiento que se indica en cada uno. Esto lo vas a lograr cambiando el tipo de letra, los colores y poniéndole un fondo adecuado a cada uno. Hay una línea que divide cada diseño así que trátalos por separado, que no se mezclen unos con otros.

Evidencias: El Aprendiz debe enviar el informe en la plataforma de Territorium en el enlace de evidencia El nombre de la evidencia es Actividad 5

Lineamientos para la entrega de la evidencia
● **Producto a entregar:** 4 archivos
● **Formato: 2 JPG y 2 PSD**
● **Extensión:** bajo los parámetros
● Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio:
Actividad 5 Tipografía

3.7. Actividad de aprendizaje 6. Psicología de las formas

Trabajo en grupo de 3 aprendices: cada miembro de cada grupo va a elegir UNA forma (la que desee, de cualquier tipo) y va a buscar 5 logos o diseños que estén basados en esa forma o que la usen. Al entregar el trabajo el grupo va a crear UN SOLO documento recopilando lo realizado por cada quien (una hoja por participante).

Duración: 30 horas.

Evidencias: El Aprendiz debe enviar el informe en la plataforma de Territorium en el enlace de evidencia El nombre de la evidencia es Actividad 6

Lineamientos para la entrega de la evidencia

- **Producto a entregar:** 1 solo archivo con 3 hojas
- **Formato: pdf**
- **Extensión:** bajo los parámetros
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio:

Actividad 6 Formas

3.8. Actividad de aprendizaje 7. Psicología del color

Busca 3 diseños (pueden ser empaques de productos, páginas web, o logos) que estén basados en una paleta de color oscura o elegante/sobria. También busca 3 diseños basados en una paleta de color brillante y de igual forma buscar 3 diseños basados en una paleta de color pastel.

Duración: 30 horas.

Evidencias: El Aprendiz debe enviar el informe en la plataforma de Territorium en el enlace de evidencia El nombre de la evidencia es Actividad t

Lineamientos para la entrega de la evidencia

- **Producto a entregar:** Entregar un solo archivo
- **Formato: pdf**
- **Extensión:** bajo los parámetros
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio:

Actividad 7 Psicología del color

3.9. Actividad Taller 7. El mensaje

El aula se divide en dos grupos se debe realiza una pieza grafica utilizando una de las figuras retoricas vistas, en este caso nuestro cliente es una marca de condones que desea llegar a un nicho de mercado muy peculiar, condones para hombres con penes pequeño, el aprendiz buscar una figura literaria para no ser tan grotesco, en este caso el mayo punto se lo lleva el grupo mas creativo.

Lineamientos para la entrega de la evidencia

- **Producto a entregar: Pieza grafica** Codones pequeño
- **Formato: pdf**
- **Extensión:** libre
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio:

Actividad 8 figuras retorica

4 Actividades de evaluativas

Evidencia de aprendizaje	Criterio de evaluación	Técnica e instrumento de evaluación
Evidencia del producto Diseña un banner Hawai	Elabora los mensajes aplicando las normas gramaticales y diferentes normas del código de autorregulación publicitaria, teniendo en cuenta las características y atributos del producto o servicio, el presupuesto, el tiempo y el entorno donde se desarrollará la campaña. Realiza los textos y mensajes con los objetivos publicitarios, el medio y los requerimientos de la estrategia creativa, para generar conciencia del producto y la marca. Define la producción y composición en la elaboración de piezas publicitarias de acuerdo con Los objetivos publicitarios, el medio y los requerimientos de la estrategia creativa.	Lista de verificación
Evidencia de desempeño Informe Psicología del color		Lista de verificación
Evidencia de desempeño Psicología de las formas		Lista de verificación
Evidencia de desempeño Diseño de Tipografía		Lista de verificación
Evidencia Conocimiento **Pieza creativa Figura retorica**		Lista de verificación

5. GLOSARIO DE TÉRMINO

Problema: En primer lugar se ha de presentar un problema o un reto determinado. Aquí habrá que responder a una serie de cuestiones relacionadas con el tipo de problema o reto, la dimensión de este, los objetivos a conseguir y llevar a cabo un proceso de análisis.
Lluvia de ideas: Se trata de una fase en la que a través de diferentes técnicas se generan una gran cantidad de ideas encaminadas a resolver ese problema o potenciar una idea. En esta etapa del proceso no se juzgan esas ideas, sino que el objetivo es que fluyan y posteriormente ya se determinará de manera más concreta lo que se debe hacer con esas propuestas.
Selección de ideas: Aquí se escogen aquellas ideas que estén más orientadas para conseguir solucionar el problema o la puesta en marcha de un proyecto. Las valoraciones pueden ser subjetivas y objetivas. Se lleva a cabo un filtrado para determinar las mejores opciones.
Puesta en práctica de las ideas: Una vez seleccionadas, la siguiente fase será la que nos acontece. La elaboración más detallada y la puesta en práctica de las ideas será algo que llevará a cabo el propio individuo o el equipo de trabajo. Hay que destacar en esta fase la necesidad de potenciar las habilidades de la persona para conseguir un trabajo creativo óptimo.
Evaluación: En este proceso se desarrolla una valoración y evaluación de la implementación de los elementos que se han llevado a cabo. Hay que tener en cuenta si funcionan esas ideas, si el problema queda resuelto o es necesario valorar otras alternativas.

Sans Serif Este tipo de tipografía desde siempre ha marcado una tendencia en el diseño gráfico. Su forma es moderna y a la vez sofisticada y esto permite al diseñador un mejor espacio para crear.
Brutalism Esta tipografía es una fuerte tendencia de nuestra época. Los diseñadores la utilizan mucho para crear campañas no tradicionales.
Helvetica Otra de las fuentes tipográficas más utilizadas por los diseñadores es la Helvetica. Es cierto que quienes más la utilizan cuentan con menores recursos digitales para el diseño, pero incluso los más profesionales acuden a ella.
Garamond Este es otro tipo de tipografía clásico que todo diseñador gráfico debe conocer. Fue creado hace más de 30 años y su diseño sutil hace que sea ideal para diseñar páginas webs, libros y revistas.
Trajan Inspirada en las letras clásicas del siglo romano, este tipo de tipografía resulta muy elegante y es uno de los que comúnmente se utilizan para el diseño de carteles del cine de Hollywood.
producto e incluso para marcas corporativas.
Bickham script pro Es un tipo de letra único, caracterizado principalmente por su elegancia y el uso que le da para la producción de material imprimible, sobre todo porque su estilo hace que lo escrito sea muy legible y a la vez da un toque de elegancia.

6 referencias Bibliográficas

https://economipedia.com/definiciones/proceso-creativo.html

https://rockcontent.com/es/blog/tipos-de-tipografias/

https://psicologiaymente.com/miscelanea/psicologia-color-significado

7: Control del documento

	Nombres	Cargo	Dependencia	fecha
Autor	**Leonardo Carrillo**	**Instructor Multimedia**	**Regional Guajira - Centro Agroempresarial y Acuicola**	**Septiembre 2021**

PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación**: Tecnólogo en Producción de Multimedia**
- Código del Programa de Formación: 1907355
- Nombre del Proyecto: Diseño y producción de contenidos multimediales del centro Agroempresarial y Acuícola Fonseca
- Fase del Proyecto: Planeación
- Actividad de Proyecto:
  Competencia: **Entregar la aplicación multimedia para evaluar la satisfacción del cliente.**
- Resultados de Aprendizaje:
  Realizar las modificaciones pertinentes de acuerdo a lo evaluado en las pruebas de accesibilidad, diseño, escalabilidad y usabilidad de la multimedia
  Realizar el empaque y los elementos de merchandising con los que se distribuirá el proyecto multimedia

Duración de la Guía: 120 Horas

2. PRESENTACION

Estimado Aprendiz SENA:
Lugo de haber realizado los pasos pertinentes para la elaboración una campaña en esta gúia de aprendizaje, aprenderemos a elabora un guion técnico y le realizaremos un video de promoción. Conoceremos los pasos de producción y posproducción

3. FORMULACION DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1. Actividades de Reflexión inicial

Después de haber realizado los Insihg en la guía anterior, ahora convertiremos esos insigh en una concepto creativo asociado a la marca.

3.2 Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje.

Crear un mensaje publicitario, copy, y refuerzar con una imagen

3.3 Actividades de apropiación del conocimiento (Conceptualización y Teorización).

Actividad de Aprendizaje: Elaboraremos un guion técnico sobre una campaña social.

Sub_Actividad 1: Aplicaremos los tipos de planos dependiendo la necesidad que queremos transmitir.

Sub_Actividad 2: Realizar tomas de video con una cámara profesional utilizando el Gimbal e identificando los movimientos de rotación de la cámara.

Sub_Actividad 3: Utiliza el esquema de iluminación para tomar unas fotografías para una pieza publicitaria

3.4 Actividades de Transferencia del Conocimiento.

Se editara el video y se compartirá en las diferentes redes sociales institucionales del Sena

Subactividad 1: Realiza el video tutorial y comparte con tus compañero los resultados

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Actividad de Conocimiento:	Reconoce el concepto de accesibilidad, diseño, escalabilidad y usabilidad	**Instrumento de Evaluación**: Exposición
Evidencias de Desempeño:	Elabora los manuales de usuario requeridos para la correcta utilización de la multimedia de acuerdo al público destino y los lineamientos técnicos.	**Instrumento de Evaluación**: Evaluación
Evidencia de Producto:	Integra la ayuda en la multimedia según la tipología y estructura de navegación con el fin de hacerla más comprensible para el usuario.	**Instrumento de Evaluación**: Lista de chequeo

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Insight: Se usa para develar comportamientos, pensamientos y sentimientos ocultos e inconscientes de los consumidores. El Insight viene del vocablo in (adentro) y sight (visión). Significa mirar adentro del consumidor para desnudar su mente y su corazón. Representan verdades desnudas sobre las formas de actuar, pensar y sentir del consumidor. Se Busca ir más allá de lo evidente. Los Insights conectan al consumidor con los productos.

Concepto o idea creativa: El concepto creativo es una idea única y original a través de la que se desarrollan las diferentes expresiones que darán forma a un anuncio o a una campaña de comunicación. Es una frase o una idea en la que se sintetiza todos los elementos que el anunciante pretende transmitir y hacer así más fácil y más atractiva la comunicación con el receptor.

Nicho de Mercado: Un nicho de mercado es una parte poco o nada atendida de un gran grupo de consumidores, una oportunidad oculta dentro de una rama de negocios amplia y competitiva.

Propuesta de Valor: La propuesta de valor relaciona los aspectos más destacados de una empresa y la posiciona entre sus consumidores, lo que mejora su capacidad para resolver los problemas que ellos tienen.

Estrategia Creativa: La estrategia creativa es el proceso derivado de la estrategia de comunicación que determina el eje de comunicación, el concepto expresivo y la pieza, acción o proyecto de comunicación final.

Campaña Publicitaria: Los logos son imágenes, textos, formas o una combinación de los tres que representan el nombre y el propósito de un negocio, por decirlo de manera simple. Sin embargo, un logo puede y debe ser más que un símbolo de identificación. Si está bien diseñado, también cuenta la historia de una empresa.

.

6. REFERENTES BILBIOGRAFICOS

https://www.marketinginteli.com/marketing-trends/marketing-insights/#:~:text=El%20concepto%20de%20Insight%20se,e%20inconscientes%20de%20los%20consumidores.

https://sirope.es/glosario-branding/que-es-concepto-creativo/

https://rockcontent.com/es/blog/propuesta-de-valor/

https://www.gestiopolis.com/que-es-una-estrategia-creativa/

https://mentorday.es/wikitips/business-model-canvas/?gclid=CjwKCAjw_JuGBhBkEiwA1xmbRQKAVajLhuo64a6U4r6G5-C_2QkM31Gmg1YX9MXFUzkYFVLZ9Rdz0xoCiIIQAvD_BwE

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha

Autor (es)	**LEONARDO CARRILLO CARREÑO**	Instructor	CAA	15 de Junio de 2021

8. CONTROL DE CAMBIOS (diligenciar únicamente si realiza ajustes a la guía)

	Nombre	**Cargo**	**Dependencia**	**Fecha**	**Razón del Cambio**
Autor (es)					

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES
COMPETENCIA: 240201530 - Resultado de aprendizaje de la inducción
NOMBRE DEL CENTRO DE FORMACIÓN – NOMBRE DE LA REGIONAL

FECHA DE INICIO DE FORMACIÓN:	6/10/2021
FECHA LÍMITE DE RECEPCIÓN DE ACTIVIDADES:	(29/10/2021

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	RESULTADO DE APRENDIZAJE (RA)	CONFERENCIAS WEB (FECHA – HORA)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	FECHAS DE ENTREGA	
				INICIA	FINALIZA
Actividades de reflexión inicial.	**N/A**	**N/A**	Realizar la actualización de datos del aprendiz, según indicaciones. **No calificable.**	dd/mm/aaaa	dd/mm/aaaa
			Participación en el Foro social. **No calificable.**	dd/mm/aaaa	dd/mm/aaaa
			Consulta de los materiales de apoyo. **No calificable.**	dd/mm/aaaa	dd/mm/aaaa
Actividad de Aprendizaje 1. Contextualización Senalogía.	**240201530-01.** Identificar la dinámica organizacional del SENA y el rol de la formación profesional integral de acuerdo con su proyecto de vida y el desarrollo profesional.	07/10/2021 a las 18.00	Infografía. AA1-EV0.1 **Calificable.**	06/10/2021	11/10/2021
Actividad de Aprendizaje 2. Mi compromiso como aprendiz SENA.		13/10/2021 a las 18:00	Foro temático. AA2-EV01. **Calificable.**	12/10/2021	17/10/2021
Actividad de Aprendizaje 3. Formación profesional integral.		19/10/2021 18:00	Crucigrama. AA3-EV01. **Calificable.**	18/10/2021	13/10/2021
Actividad de Aprendizaje 4. Alternativas de etapa productiva.		25/10/2021 18:00	Cuadro sinóptico. AA4-EV01. **Calificable.**	24/10/2021	29/10/2021
			Taller. AA4-EV02. **Calificable**		
FECHA LÍMITE DE RECEPCIÓN DE ACTIVIDADES -02/11/2021					
CRITERIO DE EVALUACIÓN: A= Aprobado D= No aprobado					
***Horario sujeto a variación, siempre que se dé un cambio a la programación, el instructor comunicará oportunamente a través de anuncios y/o correos electrónicos.					

CRONOGRAMA GENERAL DE ACTIVIDADES
PROGRAMA DE FORMACIÓN TITULADA
TÉCNICO EN INTEGRACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES
NOMBRE DEL CENTRO DE FORMACIÓN – NOMBRE DE LA REGIONAL

FECHA DE INICIO:	*21/09/2021*
FECHA DE INICIO DE FORMACIÓN:	*29/09/2021*
FECHA FIN:	*18/12/2022*

NOMBRE DE LA FASE	ACTIVIDAD DEL PROYECTO	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	RESULTADO DE APRENDIZAJE	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	TIEMPO DE DURACIÓN ESTIMADO	FECHAS DE ENTREGA	
						INICIA	FINALIZA
Inducción			240201530-1. Identificar la dinámica organizacional del SENA y el rol de la Formación Profesional Integral de acuerdo con su proyecto de vida y el desarrollo profesional.	Contextualización Senalogía. Mi compromiso como aprendiz SENA. Formación profesional integral. Alternativas de etapa productiva. **Evidencia de conocimiento:** Cuestionario: fundamentos del diseño y teoría del color. **GA1-220501102-AA1-EV01** ***Calificable***	*48 horas. 1 mes.*	29/09/2021	31/10/2021
Fase 1. Planeación	Diseñar la estructura y los elementos gráficos y audiovisuales de la estrategia.	**GA1-220501102-AA1.** Realizar contenidos audiovisuales y el manual de identidad de la estrategia digital.	**220501102-1.**Realizar los contenidos digitales de acuerdo con los fundamentos de diseño y el lenguaje audiovisual.	**Evidencia de producto:** Pieza gráfica a partir de los elementos del diseño gráfico. **GA1-220501102-AA1-EV02** ***Calificable***	383 horas	02/11/2021	07/11/2021
				Evidencia de conocimiento: Definición de la estrategia digital. **GA1-220501102-AA1-EV03** ***Calificable***		08/11/2021	21/11/2021
				Evidencia de desempeño: Guion técnico del video corporativo. **GA1-220501102-AA1-EV04** ***Calificable***		22/11/2021	28/11/2021
				Evidencia de producto: Wireframe de la página web. **GA1-220501102-AA1-EV05** ***Calificable***		29/11/2021	12/12/2021
		GA1-220501102-AA2. Elaborar el guion visual de la estrategia digital.	**220501102-2.** Elaborar el storyboard teniendo en cuenta las características del guión de la estrategia digital.	**Evidencia de producto:** Storyboard del vídeo corporativo. **GA1-220501102-AA2-EV01** ***Calificable***		01/02/2022	06/02/2022
		GA1-220501046-AA1. Reconocer software de sistemas, software de programación y software de aplicaciones.	**220501046-1.** Seleccionar herramientas de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) de acuerdo con las necesidades identificadas.	**Evidencia de conocimiento:** Mapa conceptual sobre software y servicios de internet. **GA1-220501046-AA1-EV01.**		07/02/2022	27/02/2022
						02/11/2021	07/11/2021

				Calificable			
		GA1-220501046-AA2. Desarrollar un taller práctico sobre los términos y funcionalidades de la ofimática.	**220501046-2.** Usar herramientas TIC, de acuerdo con los requerimientos, manuales de funcionamiento, procedimientos y estándares.	**Evidencia de producto:** Taller sobre la utilización de las herramientas de ofimática. **GA1-220501046-AA2-EV01.** ***Calificable***		08/11/2021	14/11/2021
			220501046-3. Verificar los resultados obtenidos, de acuerdo con los requerimientos.	**Evidencia de producto:**		15/11/2021	21/11/2021
		GA1-220501046-AA3. Elaborar un informe con las mejoras de producto orientado desde las TIC.	**220501046-4.** Implementar buenas prácticas de uso, del acuerdo con la tecnología empleada.	Informe de mejora de productos con la incorporación de TIC. **GA1-220501046-AA3-EV01.** ***Calificable***		22/11/2021	28/11/2021
		GA1-240201524-AA1. Aplicar los componentes de la comunicación y argumentar sus procesos, de acuerdo a las diferentes situaciones comunicativas.	**240201524-1.** Interpretar el sentido de la comunicación como medio de expresión social, cultural, laboral y artística.	**Evidencia de desempeño:**		22/11/2021	28/11/2021
			240201524-2. Decodificar mensajes comunicativos en situaciones de la vida social y laboral, teniendo en cuenta el contexto de la comunicación.	Vídeo la comunicación como expresión humana. **GA1-240201524-AA1-EV01.** ***Calificable***		29/11/2021	05/12/2021
		GA1-240201524-AA2. Comunicar asertivamente, con cohesión y coherencia léxica, basado en los procesos comunicativos que se dan en el contexto del desempeño laboral.	**40201524-3.** Validar la importancia de los procesos comunicativos teniendo en cuenta criterios de lógica y racionalidad.	**Evidencia de producto:**		06/12/2021	12/12/2021
			240201524-4. Aplicar acciones de mejoramiento en el desarrollo de procesos comunicativos según requerimientos del contexto.	Informe creación de contenidos comunicativos. **GA1-240201524-AA2-EV01.** ***Calificable***		13/12/2021	18/12/2021
		GA1-220201501-AA1. Reconocer los principios y leyes físicas aplicados al contexto productivo.	**20201501-1.** Aplicar fundamentos de la física en la resolución de problemas de acuerdo con los requerimientos del contexto productivo.	**Evidencia de conocimiento:** **Cuestionario.** **GA1-220201501-AA1-EV01.** ***Calificable***		08/11/2021	14/11/2021
		GA1-220201501-AA2. Interpretar y explicar los cambios físicos de los cuerpos según las teorías, leyes y principios.	**220201501-2.** Interpretar los cambios que se presentan en los cuerpos según los principios y leyes físicas.	**Evidencia de producto:** **Video-expositivo sobre experimento de aplicación.** **GA1-220201501-AA2-EV01.** ***Calificable***		15/11/2021	21/11/2021
		GA1-220201501-AA3. Describir las manifestaciones de energía explicando las variables que intervienen según el contexto social y productivo.	**220201501-3.** Organizar proceso productivo de forma ordenada y sistemática según los cambios físicos que ocurren en el contexto.	**Evidencia de producto:** **Informe de laboratorio.** **GA1-220201501-AA3-EV01.** ***Calificable***		29/11/2021	12/12/2021
		GA1-220201501-AA4. Realizar experimentos que permitan interpretar y argumentar fenómenos de acuerdo con los principios y leyes de la física conforme con el contexto productivo.	**220201501-4.** Proponer acciones de mejora en su contexto de acuerdo con principios físicos.	**Evidencia de producto:** **Video-expositivo sobre experimento de aplicación.** **GA1-220201501-AA4-EV01.** ***Calificable*** **Evidencia de producto:** **Bitácora de procesos desarrollados en la competencia.** **GA1-220201501-AA4-EV02.** ***Calificable***		01/02/2022 07/02/2022	06/02/2022 13/02/2022
		GA1-240202501-AA1. Identificar situaciones cotidianas y futuras a través de una interacción social oral.	**240202501-1.** Comprender información básica oral y escrita en inglés acerca de sí mismo, de las personas y de su contexto inmediato en realidades presentes e historias de vida.	**Evidencia de conocimiento:** Cuestionario. **GA1-240202501-AA1-EV01.** ***Calificable*** **Evidencia de desempeño:** Vídeo presentación. **GA1-240202501-AA1-EV02.** ***Calificable***		02/11/2021 08/11/2021	07/11/2021 21/11/2021

Fase 2. Producción	Elaborar los elementos gráficos y audiovisuales para la estrategia digital.	**GA1-240202501-AA2.** Reconocer información básica sobre situaciones actuales a través de situaciones escritas.		**Evidencia de producto:** Folleto. **GA1-240202501-AA2-EV01.** ***Calificable***	532 horas	14/02/2022	20/02/2022
		GA2-220501102-AA1. Diseñar la interfaz y la maqueta de la estrategia digital.	**220501102-3.** Construir la interfaz gráfica del proyecto siguiendo las pautas establecidas en el storyboard y el guion de la estrategia digital.	**Evidencia de conocimiento:** Diseño de Mockup de la página web. GA2-220501102-AA1-EV01 ***Calificable***		21/02/2022	05/03/2022
				Evidencia de producto: Evidencia de producto: Diseño de página Web. **GA2-220501102-AA2-EV01.** ***Calificable***		06/03/2022	09/04/2022
		GA2-230101507-AA1. Valorar el estado general de las condiciones psicomotrices individuales para aplicar los correctivos necesarios que permitan mejorar las capacidades.	**230101507-1.** Desarrollar habilidades psicomotrices en el contexto productivo y social.	Evidencia de desempeño: Foro temático: identificar y establecer las técnicas de coordinación motriz. GA2-230101507-AA1-EV01. ***Calificable***		21/02/2022	26/02/2022
		GA2-230101507-AA2. Establecer hábitos para lograr un estilo de vida saludable, mediante la aplicación de fundamentos de nutrición e higiene.	**230101507-2.** Practicar hábitos saludables mediante la aplicación de fundamentos de nutrición e higiene.	Evidencia de producto: Infografía – Estilos de vida saludable. GA2-230101507-AA2-EV01. ***Calificable***		27/02/2022	05/03/2022
		GA2-230101507-AA3. Construir conocimientos y prácticas básicas de nutrición en los aprendices para implementar acciones de la cultura física en el mejoramiento de la calidad de vida en el contexto individual, laboral y social.	**230101507-3.** Ejecutar actividades de acondicionamiento físico orientadas hacia el mejoramiento de la condición física en los contextos productivo y social.	Evidencia de producto: Ficha antropométrica de valoración de la condición física. GA2-230101507-AA3-EV01. ***Calificable***		06/03/2022	12/03/2022
		GA2-230101507-AA4. Identificar la higiene postural y pausas activas correctas para el desempeño del área ocupacional.	**230101507-4.** Implementar un plan de Ergonomía y pausas activas según las características de la función productiva.	Evidencia de producto: Folleto de lesiones más comunes en el trabajo o vida cotidiana, y la importancia de las pausas activas. GA2-230101507-AA4-EV01. ***Calificable***		13/03/2022	19/03/2022
		GA2-240201528-AA1. Desarrollar procedimientos aritméticos para resolver problemáticas de la vida cotidiana.	**240201528-1.** Identificar situaciones problemáticas asociadas a sus necesidades de contexto aplicando procedimientos matemáticos.	**Evidencia de conocimiento:** Cuestionario procedimientos aritméticos. **GA2-240201528-AA1-EV01** ***Calificable***		21/02/2022	26/02/2022
		GA2-240201528-AA2. Resolver problemas de aplicación de situaciones de los contextos productivo y social a partir del uso de herramientas matemáticas.	**240201528-2.** Plantear problemas aritméticos, geométricos y métricos de acuerdo con los contextos productivo y social.	**Evidencia de desempeño:** Planteamiento de ecuación. **GA2-240201528-AA2-EV01.** ***Calificable***		27/02/2022	05/03/2022
		GA2-240201528-AA3. Realizar un muestreo estadístico acerca de una situación contextualizada en la vida diaria.	**240201528-3.** Solucionar problemas del entorno productivo y social aplicando principios matemáticos.	**Evidencia de producto:** Video sustentación. **GA2-240201528-AA3-EV01** ***Calificable***		06/03/2022	19/03/2022
		GA2-240201528-AA4. Crear un algoritmo para sistematizar el cálculo de perímetros, áreas y volumen de figuras planas y sólidos regulares.	**240201528-4.** Verificar los resultados de los procedimientos matemáticos conforme con los requerimientos de los diferentes contextos	**Evidencia de desempeño:** Algoritmo para el cálculo de áreas y volúmenes. **GA2-240201528-AA4-EV01.** ***Calificable***		20/03/2022	02/04/2022
		GA2-240202501-AA1. Reportar opiniones sobre situaciones cotidianas y laborales, pasadas y futuras en contextos sociales.	**240202501-2.** Describir a nivel básico, de forma oral y escrita en inglés personas, situaciones y lugares de acuerdo con sus costumbres y experiencias de vida.	**Evidencia de conocimiento:** Cuestionario. **GA2-240202501-AA1-EV01** ***Calificable***		20/03/2022	26/03/2022
				Evidencia de desempeño: Vídeo entrevista virtual. **GA2-240202501-AA1-EV02.**		27/03/2022	02/04/2022

				Calificable			
		GA2-240202501-AA2. Expresar opiniones sobre situaciones cotidianas y laborales actuales, pasadas y futuras en contextos sociales.		**Evidencia de producto:** Crónica. **GA2-240202501-AA2-EV01.** ***Calificable***		03/04/2022	09/04/2022
		GA3-220501102-AA1. Elaborar los elementos gráficos y audiovisuales.	**220501102-4.** Editar los elementos gráficos y audiovisuales de acuerdo con las características técnicas del medio de difusión.	**Evidencia de producto:** Realización de la pieza Audiovisual de la estrategia digital. **GA3-220501102-AA1-EV01.** ***Calificable***		10/04/2022	23/04/2022
				Evidencia de producto: Posproducción de la pieza audiovisual de la estrategia digital. **GA3-220501102-AA1-EV02.** ***Calificable***		24/04/2022	14/05/2022
				Evidencia de desempeño: Integración de la pieza audiovisual en los canales (página web y YouTube) de la estrategia digital. **GA3-220501102-AA1-EV03.** ***Calificable***		15/05/2022	28/05/2022
		GA3-220601501-AA1. Identifica estrategias para la prevención y control del impacto ambiental, de los accidentes y enfermedades laborales en situaciones del escenario laboral.	**220601501-1.** Interpretar los problemas ambientales y de SST teniendo en cuenta los planes y programas establecidos por la organización y el entorno social.	**Evidencia de conocimiento:** Cuestionario sobre opciones de solución a situaciones que se presentan en el contexto ambiental y del SST. **GA3-220601501-AA1-EV01.** ***Calificable***		10/04/2022	16/04/2022
		GA3-220601501-AA2. Reconoce el desarrollo de las acciones de control de los impactos ambientales, disminución de accidentes y enfermedades laborales.	**220601501-2.** Efectuar las acciones para la prevención y control de la problemática ambiental y de SST teniendo en cuenta los procedimientos establecidos por la organización.	**Evidencia de producto:** Presentación sobre las estrategias para la prevención y control de los impactos ambientales, accidentes y enfermedades laborales. **GA3-220601501-AA2-EV01.** ***Calificable***		17//04/2022	23/04/2022
		GA3-220601501-AA3. Plantea acciones para orientar al equipo de trabajo en los planes o programas ambientales y de SST.	**220601501-3.** Verificar las condiciones ambientales y de SST acorde con los lineamientos establecidos para el área de desempeño laboral.	**Evidencia de conocimiento:** Mapa mental respecto a los planes y acciones establecidos en medio ambiente y SST. **GA3-220601501-AA3-EV01.** ***Calificable***		08/05/2022	21/05/2022
		GA3-220601501-AA4. Plantea propuestas para favorecer la cultura ambiental responsable, el desarrollo sustentable y el autocuidado.	**220601501-4.** Reportar las condiciones y actos que afecten la protección del medio ambiente y la SST, de acuerdo con los lineamientos establecidos en el contexto organizacional y social.	**Evidencia de producto:** Video expositivo sobre oportunidades de mejora en medio ambiente y SST. **GA3-220601501-AA4-EV01.** ***Calificable***		22/05/2022	28/05/2022
		GA3-240201526-AA1. Reconocer el impacto de las acciones humanas sobre sí mismo y el entorno, dándoles un criterio de valor.	**240201526-1.** Promover mi dignidad y la del otro a partir de los principios y valores éticos como aporte en la instauración de una cultura de paz.	**Evidencia de conocimiento:** Taller de reflexión escrita. Caso Malala. **GA3-240201526-AA1-EV01.** ***Calificable***		10/04/2022	16/04/2022
		GA3-240201526-AA2. Diseñar y definir su proyecto de vida, aplicando técnicas de PNL.		**Evidencia de producto:** Video presentación. Proyecto de vida. **GA3-240201526-AA2-EV01.** ***Calificable***		17/04/2022	23/04/2022
		GA3-240201526-AA3. Reconocer los conceptos sobre la vida en comunidad teniendo como base las relaciones con el contexto social.	**240201526-2.** Establecer relaciones de crecimiento personal y comunitario a partir del bien común como aporte para el desarrollo social.	**Evidencia de desempeño:** Diagrama de sistemas. Relación del individuo con el entorno. **GA3-240201526-AA3-EV01.** ***Calificable***		24/04/2022	30/04/2022
		GA3-240201526-AA4. Proponer estrategias para promover el uso racional de los recursos teniendo como base los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).	**240201526-3.** Promover el uso racional de los recursos naturales a partir de criterios de sostenibilidad y sustentabilidad ética y la normativa vigente.	**Evidencia de producto:** Ejemplo de una marca sostenible que cumpla con TRIPLE BOTTOM LINE. **GA3-240201526-AA4-EV01.**		01/05/2022	07/05/2022

				Calificable			
		GA3-240201526-AA5. Reconocer los hechos históricos más representativos en la historia de Colombia que están marcados por la violencia y los acuerdos de paz. **GA3-240201526-AA6.** Utilizar las estrategias de negociación frente al conflicto colombiano teniendo en cuenta las relaciones interpersonales y las experiencias de otros acuerdos exitosos.	**240201526-4.** Contribuir con el fortalecimiento de la cultura de paz a partir de la dignidad humana y las estrategias para la transformación de conflictos.	**Evidencia de desempeño:** Mapa mental. Hitos del conflicto armado en Colombia en los últimos 50 años. **GA3-240201526-AA5-EV01.** ***Calificable*** **Evidencia de producto:** Documento colaborativo. Solución del caso. **GA3-240201526-AA6-EV01.** ***Calificable***		08/05/2022 15/05/2022	14/05/2022 21/05/2022
		GA3-240202501-AA1. Establecer acciones de mejora relacionadas con expresiones, estructuras y desempeño de acuerdo al programa de formación.	**240202501-3.** Llevar a cabo acciones de mejora relacionadas con el intercambio de información básica en inglés, sobre sí mismo, otras personas, su contexto inmediato así como de experiencias pasadas.	**Evidencia de conocimiento:** Cuestionario. **GA3-240202501-AA1-EV01.** ***Calificable*** **Evidencia de desempeño:** Presentación. **GA3-240202501-AA1-EV02.** ***Calificable***		24/04/2022 01/05/2022	30/04/2022 14/05/2022
		GA3-240202501-AA2. Presentar funciones de su ocupación laboral.	**240202501-4.** Poner en práctica vocabulario básico y expresiones comunes de su área ocupacional en contextos específicos de su trabajo por medio del uso de frases sencillas en forma oral y escrita.	**Evidencia de producto:** Documento escrito. **GA3-240202501-AA2-EV01.** ***Calificable***		15/05/2022	28/05/2022
Fase 3. Validación	Validar los elementos gráficos y audiovisuales finalizados teniendo en cuenta sus costos de producción.	**GA4-250201026-AA1.** Realizar el animatic atendiendo al propósito de la estrategia digital.	**250201026-1.** Crear la secuencia de la animación de acuerdo con el storyboard de la estrategia digital.	**Evidencia de producto y desempeño:** Producto Audiovisual: Animación de pre visualización que aplique el storyboard y la línea gráfica que corresponda con la estrategia digital. **GA4-250201026-AA1-EV01.** ***Calificable***	381 horas	29/05/2022	11/06/2022
		GA4-250201026-AA2. Realizar el blocking de la animación de acuerdo con el animatic.	**250201026-2.** Integrar el blocking con base en los lineamientos de la secuencia de la estrategia digital.	**Evidencia de producto:** Producto Audiovisual: animación de pre visualización, de los elementos correspondientes a la estrategia digital. **GA4-250201026-AA2-EV01** ***Calificable***		12/06/2022	02/06/2022
		GA4-250201026-AA3. Elaborar la animación atendiendo a la verificación de la propuesta de blockling.	**250201026-3.** Componer el refine de los movimientos de acuerdo con los principios de animación.	**Evidencia de desempeño:** Video con el Pich sobre la estrategia digital implementada. **GA4-250201026-AA3-EV01.** ***Calificable*** **Evidencia de producto:** Producto Audiovisual: video de la animación final de la estrategia digital. **GA4-250201026-AA3-EV02.** ***Calificable***		03/07/2022 17/07/2022	16/07/2022 30/07/2022
		GA4-250201026-AA4. Validar y publicar la animación final de la estrategia digital.	**250201026-4.** Verificar la estrategia digital de acuerdo con el guion.	**Evidencia de producto:** Producto Audiovisual: publicación en página web, de la animación de la estrategia digital finalizado. **GA4-250201026-AA4-EV01.** ***Calificable***		31/07/2022	08/08/2022
		GA4-240201529-AA1. Reconocer capacidades personales para convertirse en emprendedor, como parte de su proyecto de vida en términos de desarrollo humano y económico.	**240201529-1.** Integrar elementos de la cultura emprendedora teniendo en cuenta el perfil personal y el contexto de desarrollo social.	**Evidencia de conocimiento:** DOFA Personal. Identificar habilidades personales como emprendedor. **GA4-240201529-AA1-EV01.** ***Calificable***		29/05/2022	11/06/2022
		GA4-240201529-AA2. Definir el modelo de negocio a desarrollar en el emprendimiento, según las oportunidades de mercado.	**240201529-2.** Caracterizar la idea de negocio teniendo en cuenta las oportunidades y necesidades del sector productivo y social. **240201529-3.** Estructurar el plan de negocio de acuerdo con las características empresariales y tendencias de mercado.	**Evidencia de desempeño:** Modelo CANVAS del emprendimiento. Crear modelo de negocio en el que se caracteriza el emprendimiento. **GA4-240201529-AA2-EV01.** ***Calificable***		12/06/2022	02/07/2022

		GA4-240201529-AA3. Establecer el modelo financiero y proyectar la viabilidad del emprendimiento.	**240201529-4.** Valorar la propuesta de negocio conforme con su estructura y necesidades del sector productivo y social.	**Evidencia de producto:** Modelo financiero. Proyectar la viabilidad financiera del emprendimiento. **GA4-240201529-AA3-EV01.** ***Calificable***		31/07/2022	08/08/2022
		GA4-210201501-AA1. Emplear los mecanismos de protección aplicables en el ejercicio de los derechos fundamentales relacionados con el trabajo.	**210201501-01.** Reconocer el trabajo como factor de movilidad social y transformación vital con referencia a la fenomenología y a los derechos fundamentales en el trabajo. **210201501-02.** Valorar la importancia de la ciudadanía laboral con base en el estudio de los derechos humanos y fundamentales en el trabajo.	**Evidencia de conocimiento:** Texto argumentativo sobre el trabajo como derecho humano fundamental. **GA4-210201501-AA1-EV01.** ***Calificable***		12/06/2022	02/07/2022
		GA4-210201501-AA2. Establecer la importancia de los derechos de los pueblos, de la solidaridad y la paz de acuerdo con los indicadores de desarrollo humano.	**210201501-03.** Practicar los derechos fundamentales en el trabajo de acuerdo con la Constitución Política y los Convenios Internacionales. **210201501-04.** Participar en acciones solidarias teniendo en cuenta el ejercicio de los derechos humanos, de los pueblos y de la naturaleza.	**Evidencia de Producto:** Infografía sobre los mecanismos constitucionales de protección. **GA4-210201501-AA2-EV01.** ***Calificable***		03/07/2022	23/07/2022
		GA4-240202501-AA1. Simular un proceso para la realización de una actividad en su quehacer laboral.	**240202501-5.** Comunicarse de manera sencilla en inglés en forma oral y escrita con un visitante o colega en un contexto laboral cotidiano.	**Evidencia de conocimiento:** Cuestionario. **GA4-240202501-AA1-EV01.** ***Calificable***		26/06/2022	23/07/2022
		GA4-240202501-AA2. Dialogar sobre posibles soluciones a problemas dentro de contextos sociales y laborales.	**240202501-6.** Participar en intercambios conversacionales básicos en forma oral y escrita en inglés en diferentes situaciones sociales tanto en la cotidianidad como en experiencias pasadas.	**Evidencia de producto:** Audio. **GA4-240202501-AA2-EV01.** ***Calificable*** **Evidencia de desempeño:** Foro. **GA4-240202501-AA2-EV02.** ***Calificable***		24/07/2022	08/08/2022

Nota 1: Para el caso de las especializaciones tecnológicas no se desarrolla proceso de inducción.
Nota 2: Deberá ajustar este documento, añadiendo la cantidad de casillas necesarias para las actividades, evidencias, RAP y demás información concerniente con el programa a desarrollar.
Nota 3: El cronograma deberá ser ajustado con los tiempos reales de formación, teniendo en cuenta las fechas registradas en el Sistema de Gestión Académica, los plazos para el desarrollo de las actividades y las guías de aprendizaje.
Nota 4: Una vez ajustado cambiar el color naranja de la fuente por color negro.

https://drive.google.com/drive/folders/1oU5yRs2iij_KVNHHLMV7OpUtMCUcg_X0?usp=sharing



