PROCESO GESTIÓN DEL TALENTO HUMANO

FORMATO INFORME MENSUAL EJECUCIÓN CONTRACTUAL

Rionegro, 28 de Febrero del 2022

Señor
ELKIN MAURICIO PELAÉZ BLANDÓN
SUPERVISOR CONTRATO No. 3341770
Coordinador de Administración Educativa
Administración Educativa
Rionegro

Asunto: Informe mensual de ejecución contractual
Mes FEBRERO del año 2022

Referencia: No 3341770 del año 2022

Natalia Hurtado Cañola,identificado con la cédula de ciudadanía No. 43619700 de Medellín, en mi calidad de Contratista del SENA, en (nombre de la dependencia), 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: Se fija como valor total del contrato la suma CUARENTA Y UN MILLONES NOVECIENTOS SETENTA Y TRES MIL SETECIENTOS CINCUENTA MIL PESOS ($41.973.750), suma que será pagada al contratista por mensualidades vencidas de TRES MILLONES NOVECIENTOS NOVENTA Y CINCO MIL NOVECIENTOS UN MIL PESOS M/CTE ($ 3.995.901), y/o el equivalente por la fracción de mes para el primer y último pago de acuerdo a la vigencia contractual.

Plazo: Será hasta el 15 de diciembre de 2022.

OBJETO:
PRESTAR SERVICIOS PERSONALES DE CARÁCTER TEMPORAL, PARA IMPARTIR FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL TITULADA PRESENCIAL Y/O NO PRESENCIAL, POR COMPETENCIAS LABORALES A TRAVÉS DE LA METODOLOGÍA POR PROYECTOS, EN EL PROGRAMA ARTICULACIÓN CON LA EDUCACIÓN MEDIA, EN EL CENTRO DE LA INNOVACIÓN, LA AGROINDUSTRIA Y LA AVIACIÓN

Obligaciones Específicas:

No	Obligaciones	Acciones realizadas	Evidencias
1	Planear las actividades de aprendizaje a orientar tomando como referencia lo establecido en el procedimiento de Desarrollo Curricular GFPI-G-012	Realizar el alistamiento para orientar formación profesional integral	• Proyecto formativo • GFPI-F-019 Formato Guía de Aprendizaje • Lista de aprendices matriculados

2	Participar en la programación y ejecución del proceso de inducción de aprendices de formación titulada, en el reconocimiento de aprendizajes previos y el reporte de deserción de los aprendices que no se presentan en la fase de Inducción y que hayan manifestado su deseo de no continuar en el proceso de formación	• Implementación de la Guía de Inducción • Reporte Novedad del Aprendiz - Deserción	• Pantallazo material Guía de Inducción - DRIVE • Plantilla Novedad del Aprendiz
3	Ejecutar el desarrollo de las actividades de aprendizaje de acuerdo con lo establecido en la Guía de aprendizaje, y en la Guía para desarrollar los procesos formativos GFPI-G-013 y emitir los juicios evaluativos respectivos al proceso de formación.	Orientar, asesorar, acompañar y evaluar de forma permanente a los aprendices en el desarrollo de las actividades de aprendizaje (presenciales, virtuales y a distancia)	Agenda del Instructor
4	Realizar Seguimiento a etapa productiva de acuerdo con cada una de las alternativas establecidas en el reglamento del aprendiz SENA	No se ejecutan actividades debido a que el proceso de formación no lo requirió en este mes.	No Aplica
5	Usar y gestionar las diferentes plataformas tecnológicas institucionales de apoyo académico y administrativo relacionadas con su rol, actualizando y registrando de manera veraz y oportuna cada una de las acciones que integran el proceso formativo.	No se ejecutan actividades debido a que el proceso de formación no lo requirió en este mes.	No Aplica
7	Brindar apoyo técnico a los procesos de compras de bienes y servicios, acorde a su especialidad técnica, según la necesidad del Centro de Formación, elaborar solicitudes de materiales de formación necesarias para la ejecución de la formación	No se ejecutan actividades debido a que el proceso de formación no lo requirió en este mes.	No Aplica
8	Ser partícipe activo de los grupos y/o semilleros de investigación y de las actividades orientadas al emprendimiento en el Centro de formación.	No se ejecutan actividades debido a que el proceso de formación no lo requirió en este mes.	No Aplica

9	Participar en la certificación de la Norma de Competencia Laboral “Orientar formación presencial de acuerdo con procedimiento técnico y normativo” en coordinación con el Sistema Nacional de Formación para el trabajo, con el objeto de garantizar la idoneidad del instructor, de acuerdo con lineamientos de la Dirección General.	No se ejecutan actividades debido a que el proceso de formación no lo requirió en este mes.	No Aplica
10	Usar los elementos de protección personal cuando ello fuere necesario según la actividad desarrollada por el contratista y prendas de vestir adecuadas acorde a la formación objeto del contrato de acuerdo con los lineamientos institucionales	Utilizar elementos de protección personal y/o prendas de vestir acordes a la actividad a realizar	NO APLICA
11	Incorporar buenas prácticas del Sistema de Gestión Ambiental y de Energía, promoviendo la sostenibilidad, la eficiencia en el uso de los recursos energéticos y de los servicios público	Incorporar en los procesos formativos buenas prácticas del Sistema de Gestión Ambiental y de Energía	No Aplica

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.de la planilla 56464703, periodo ENERO. (Decreto Ley 2106 de 2019 – " *Decreto Ley Antitrámites"*)

Evidencias en 30 folios

Cordialmente,

Firma
NATALIA HURTADO CAÑOLA
Contratista
C.C. No. 43619700

Recibí a satisfacción:

Firma
ELKIN MAURICIO PELAÉZ BLANDÓN
Supervisor Contrato 3341770 de 2022
Coordinador de Administración Educativa

INFORMACIÓN GENERAL DEL PROGRAMA DE FORMACIÓN TITULADA			
CÓDIGO:	DENOMINACIÓN DEL PROGRAMA		
524139	DISEÑO E INTEGRACION DE MULTIMEDIA		
VERSIÓN:	2	ESTADO:	EN EJECUCIÓN
DURACIÓN MÁXIMA ESTIMADA DEL APRENDIZAJE	Lectiva		Total
	6 meses		12 meses
	Práctica		
	6 meses		
NIVEL DE FORMACIÓN:	TÉCNICO		
JUSTIFICACIÓN:	El programa Técnico en Diseño e Integración de multimedia se creó para brindar al sector productivo nacional relacionado con la industria de la comunicación y afines, la posibilidad de incorporar personal con altas calidades laborales y profesionales que contribuyan al desarrollo económico, social y tecnológico de su entorno y del país, así mismo ofrecer a los aprendices formación en tecnologías y metodologías para el diseño, diseño e integración de proyectos multimediales, factores muy importantes para una utilización efectiva de éstas tecnologías por parte del Sector Productivo, incrementando su nivel de competitividad y productividad requerido en el entorno globalizado actual. En todo el país se cuenta con potencial productivo para el desarrollo de proyectos multimediales debido a que se trata de proyectos que pueden ser aplicables a cualquier sector y cuya implementación es relativamente sencilla al requerir una infraestructura tecnológica mínima conformada por un Equipo de Cómputo y Software. Su fortalecimiento y crecimiento socio-económico tanto a nivel regional como nacional, dependen en gran medida de un recurso humano cualificado y calificado, capaz de responder integralmente a la dinámica del sector. El SENA ofrece este programa con todos los elementos de formación profesional, sociales, tecnológicos y culturales, aportando como elementos diferenciadores de valor agregado metodologías de aprendizaje innovadoras, el acceso a tecnologías de última generación y una estructuración sobre métodos más que contenidos, lo que potencia la formación de ciudadanos librepensadores, con capacidad crítica, solidaria y emprendedora, factores que lo acreditan y lo hacen pertinente y coherente con su misión, innovando permanentemente de acuerdo con las tendencias y cambios tecnológicos y las necesidades del sector empresarial y de los trabajadores, impactando positivamente la productividad, la competitividad, la equidad y el desarrollo del país.		
REQUISITOS DE INGRESO:	-Académicos: 9 grado aprobado (combinación del nivel requerido y grado mínimo aprobado). -Requisito adicional: Superar prueba de aptitud y conocimiento, presentar documento de identidad. motivación, interés y competencias mínimas de ingreso		
DESCRIPCIÓN:	Programa de formación para la adquisición de competencias en el diseño e integración de aplicaciones multimediales		

COMPETENCIAS A DESARROLLAR	
CÓDIGO	DENOMINACIÓN
220501029	DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.
220501030	INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.
240201500	PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
240201501	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA	APLICAR EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS REALES DEL SECTOR PRODUCTIVO, LOS CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y DESTREZAS PERTINENTES A LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA DE FORMACIÓN ASUMIENDO ESTRATEGIAS Y METODOLOGÍAS DE AUTOGESTIÓN
OCUPACIONES QUE PODRÁ DESEMPEÑAR	DISEÑADORES GRÁFICOS Y DIBUJANTES ARTÍSTICOS

PERFIL TÉCNICO DEL INSTRUCTOR	
Requisitos Acedémicos mínimos	El programa requiere de un equipo de instructores con Título de Tecnólogo o Cuatro (4) años de Estudios Universitarios, relacionados con la especialidad objeto de formación, preferiblemente con Certificación Internacional en Desarrollo de Productos de Multimedia sobre Plataformas Adobe, Microsoft o Corel
Experiencia laboral y/o especialización en...	Veinticuatro (24) meses de Experiencia: de los cuales Dieciocho (18) meses estarán relacionados con el ejercicio de la profesión u oficio objeto de la formación profesional y Seis (6) meses en labores de docencia.
Competencias mínimas	-Buen nivel de lectura y escucha del idioma inglés, y un nivel medio de habla de este idioma. -Formular, ejecutar y evaluar proyectos. -Trabajar en equipo. -Establecer procesos comunicativos asertivos. -Manejar herramientas informáticas asociadas al área objeto de la formación.
ESTRATEGIA METODOLÓGICA	Centrada en la construcción de autonomía para garantizar la calidad de la formación en el marco de la formación por competencias, el aprendizaje por proyectos y el uso de técnicas didácticas activas que estimulan el pensamiento para la resolución de problemas simulados y reales; soportadas en el utilización de las tecnologías de la información y la comunicación, integradas, en ambientes abiertos y pluritecnológicos, que en todo caso recrean el contexto productivo y vinculan al aprendiz con la realidad cotidiana y el desarrollo de las competencias. Igualmente, debe estimular de manera permanente la autocrítica y la reflexión del aprendiz sobre el que hacer y los resultados de aprendizaje que logra a través de la vinculación activa de las cuatro fuentes de información para la construcción de conocimiento:

ESTRATEGIA METODOLÓGICA	-El instructor - Tutor -El entorno -Las TIC -El trabajo colaborativo

1. CONTENIDOS CURRICULARES DE LA COMPETENCIA		
CÓDIGO:	VERSIÓN DE LA NCL	DENOMINACIÓN
220501029	1	DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.
DURACIÓN ESTIMADA PARA EL LOGRO DEL APRENDIZAJE (en horas)		500 horas

2. RESULTADOS DE APRENDIZAJE
DENOMINACIÓN
VALIDAR EL PROTOTIPO CON EL DIRECTOR DEL PROYECTO MULTIMEDIA DE ACUERDO CON EL GUIÓN TÉCNICO DEJANDO CONSTANCIA EN LA LISTA DE CHEQUEO.
CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN
RECONOCER LA TIPOLOGÍA DE LA MULTIMEDIA DE ACUERDO CON EL ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA
IDENTIFICAR LOS ELEMENTOS DEL DISEÑO GRÁFICO PARA LA COMPOSICIÓN DE LA MULTIMEDIA
CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD
DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE.
ELABORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS PAUTAS ESTABLECIDAS EN EL GUIÓN TÉCNICO
INTERPRETAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) DE ACUERDO A LOS CONCEPTOS DE DISEÑO GRÁFICO.
DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL STORYBOARD

3. CONOCIMIENTOS
3.1. CONOCIMIENTOS DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS
MULTIMEDIA: TIPOLOGÍAS Y PLATAFORMAS DISEÑO GRÁFICO: CONCEPTUALIZACIÓN DE IDEAS, TEORÍA DEL COLOR, COMPOSICIÓN DE LA IMAGEN, TEORÍA DE LA IMAGEN, RESOLUCIÓN, FORMATOS, PLANOS, LEY DE TERCIOS, PUNTOS ÁUREOS, ÁNGULOS, PERSPECTIVA.

CREATIVIDAD: DEFINICIÓN, TIPOS, TÉCNICAS, CARACTERÍSTICAS
PLATAFORMAS: MEDIOS DE DIFUSIÓN
WEB, MÓVIL, WIDGETS, TELEVISION, ESCRITORIO, DVD, CD-ROM.
GUIÓN LITERARIO: PRINCIPIOS BÁSICOS
GUIÓN TÉCNICO: CONCEPTO, CARACTERÍSTICAS, ELEMENTOS
LISTAS DE CHEQUEO: ELABORACIÓN, VALIDACIÓN
MAPA DE NAVEGACIÓN: CONCEPTO, CLASES (LINEAL, JERÁRQUICO, LIBRE, HÍBRIDO), CRITERIOS.
STORY BOARD: DISEÑO, ESTRUCTURA, FORMATOS
ARTE: INTERFACES, PERSONAJES Y OBJETOS
ESTÁNDARES DE USABILIDAD: CONCEPTOS, CARACTERÍSTICAS, APLICACIONES.

3.2. CONOCIMIENTOS DE PROCESO

IDENTIFICAR LA TIPOLOGÍA DE LA MULTIMEDIA
RECONOCER LOS ELEMENTOS DEL DISEÑO GRÁFICO
APLICAR TÉCNICAS DE CREATIVIDAD
INTERPRETAR EL GUIÓN LITERARIO.
COMPRENDER EL GUIÓN TÉCNICO.
DEFINIR EL MAPA DE NAVEGACIÓN
DISEÑAR EL STORYBOARD.
CREAR INTERFACES, PERSONAJES Y OBJETOS
MODIFICAR ELEMENTOS GRÁFICOS
ESTABLECER ESTÁNDARES DE USABILIDAD Y ACCESIBILIDAD
CONSTRUIR PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA
VERIFICAR EL CUMPLIMIENTO DE LO ESTABLECIDO EN LA LISTA DE CHEQUEO

4. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

REALIZA EL BOCETO DE LA INTERFAZ GRÁFICA DEL PROYECTO APLICANDO TÉCNICAS CREATIVAS Y ELEMENTOS DEL DISEÑO GRÁFICO.
ESTRUCTURA EL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO
CONSTRUYE EL STORYBOARD UTILIZANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD CON BASE EN EL GUIÓN LITERARIO Y EL GUIÓN TÉCNICO.
CREA EL ARTE DE LAS INTERFACES, ELEMENTOS Y PERSONAJES PARA LA PRODUCCIÓN MULTIMEDIA DE ACUERDO A LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO.
EDITA ELEMENTOS GRÁFICOS SEGÚN LA PLATAFORMA DE DIFUSIÓN.
APLICA NORMAS DE USABILIDAD Y ACCESIBILIDAD EN LA PRODUCCIÓN MULTIMEDIA CUMPLIENDO CON LOS ESTÁNDARES INTERNACIONALES.
ELABORA EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA CON BASE EN EL STORYBOARD.
CONFRONTA LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA CON LA LISTA DE CHEQUEO.

1. CONTENIDOS CURRICULARES DE LA COMPETENCIA

CÓDIGO:	VERSIÓN DE LA NCL	DENOMINACIÓN
220501030	1	INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.
DURACIÓN ESTIMADA PARA EL LOGRO DEL APRENDIZAJE (en horas)		380 horas

2. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

DENOMINACIÓN
SELECCIONAR MATERIALES AUDIOVISUALES SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL STORYBOARD
PROGRAMAR ELEMENTOS INTERACTIVOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS ESPECIFICACIONES DEL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD.
INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD

3. CONOCIMIENTOS

3.1. CONOCIMIENTOS DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS

AUDIOVISUAL: AUDIO, VIDEO, RECURSOS MULTIMEDIA
FORMATOS DE AUDIO: MP3, WAV, MIDI, OGG, MP2, ETC.
FORMATOS DE VÍDEO: WMV, MPG, AVI, VOB, MOV, FLV, MP4, 3GP, RMVB, ETC.
FORMATOS DE IMAGEN: JPG, GIF, PNG, BMP, ICO, TIFF, TGA, ETC.
PROGRAMACIÓN: JAVASCRIPT, ACTIONSCRIPT, SINTAXIS, VARIABLES, CONDICIONES, CICLOS, FUNCIONES, PROGRAMACIÓN ORIENTADA A EVENTOS, SNIPPETS
SERVICIOS: CONSUMO DE SERVICIOS, XML, WEBSERVICE, RSS, PETICIONES HTTP

3.2. CONOCIMIENTOS DE PROCESO

INTEGRAR LOS ELEMENTOS AUDIOVISUALES(IMÁGENES, AUDIO, VÍDEO) DENTRO DE LA MULTIMEDIA
CODIFICAR LA MULTIMEDIA
IMPORTAR SERVICIOS WEB BASADOS EN PLATAFORMAS DE TRANSFERENCIA DE DATOS (XML, WEBSERVICE, RSS, PETICIONES HTTP)

4. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

IDENTIFICA LOS FORMATOS DE ARCHIVO NECESARIOS SEGÚN LA PLATAFORMA DE INTEGRACIÓN DE LA MULTIMEDIA
INTEGRA LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA DE ACUERDO A LAS ESPECIFICACIONES DEL STORYBOARD
CODIFICA LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA DE ACUERDO AL MAPA DE NAVEGACIÓN.
DESPLIEGA Y MANIPULA DATOS DE MANERA SÍNCRONA Y ASÍNCRONA SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES DEL MAPA DE NAVEGACIÓN.
VALIDA LA MULTIMEDIA DE ACUERDO A LAS ESPECIFICACIONES DADAS POR EL DIRECTOR DEL PROYECTO

1. CONTENIDOS CURRICULARES DE LA COMPETENCIA

CÓDIGO:	VERSIÓN DE LA NCL	DENOMINACIÓN
240201500	1	PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
DURACIÓN ESTIMADA PARA EL LOGRO DEL APRENDIZAJE (en horas)		0 horas

2. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

DENOMINACIÓN
REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.
INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.
CONCERTAR ALTERNATIVAS Y ACCIONES DE FORMACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA FORMACIÓN, CON BASE EN LA POLÍTICA INSTITUCIONAL.
RECONOCER EL ROL DE LOS PARTICIPANTES EN EL PROCESO FORMATIVO, EL PAPEL DE LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE Y LA METODOLOGÍA DE FORMACIÓN, DE ACUERDO CON LA DINÁMICA ORGANIZACIONAL DEL SENA
DESARROLLAR PROCESOS COMUNICATIVOS EFICACES Y ASERTIVOS DENTRO DE CRITERIOS DE RACIONALIDAD QUE POSIBILITEN LA CONVIVENCIA, EL ESTABLECIMIENTO DE ACUERDOS, LA CONSTRUCCIÓN COLECTIVA DEL CONOCIMIENTO Y LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.
IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E INTERNACIONAL.
GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.
ASUMIR RESPONSABLEMENTE LOS CRITERIOS DE PRESERVACIÓN Y CONSERVACIÓN DEL MEDIO AMBIENTE Y DE DESARROLLO SOSTENIBLE, EN EL EJERCICIO DE SU DESEMPEÑO LABORAL Y SOCIAL.
APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.
ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.
GENERAR HÁBITOS SALUDABLES EN SU ESTILO DE VIDA PARA GARANTIZAR LA PREVENCIÓN DE RIESGOS OCUPACIONALES DE ACUERDO CON EL DIAGNÓSTICO DE SU CONDICIÓN FÍSICA INDIVIDUAL Y LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DE SU DESEMPEÑO LABORAL.
ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.

DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.

GENERAR PROCESOS AUTÓNOMOS Y DE TRABAJO COLABORATIVO PERMANENTES, FORTALECIENDO EL EQUILIBRIO DE LOS COMPONENTES RACIONALES Y EMOCIONALES ORIENTADOS HACIA EL DESARROLLO HUMANO INTEGRAL.

3. CONOCIMIENTOS

3.1. CONOCIMIENTOS DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS

- Relaciones interpersonales: Conceptos, tipología.
- Sociedad y Cultura: Concepto, relaciones
- Conceptos de:
- Libertad, justicia, respeto, responsabilidad, tolerancia y solidaridad
- Alteridad
- Dignidad humana
- Derechos Humanos
- Principios y Valores éticos universales
- Normas de convivencia
- Constitución Política de Colombia
- Criticidad
- Pensamiento creativo
- Inteligencias múltiples
- Formulación y Resolución de problemas
- Procesos de Interpretación, Argumentación y Proposición.
- Objetividad-Subjetividad-Intersubjetividad
- Toma de decisiones
- Asertividad

- Lógica
- Coherencia
- Autonomía
- Desarrollo Humano Integral
- Motivación y Auto aprendizaje
- Trabajo en Equipo
- Racionalidad
- Inteligencia Emocional
- Entorno y Contexto
- Conocimiento de sí mismo
- Proyecto de Vida
- Resiliencia
- Comunicación: Concepto, proceso, componentes y funciones
- Comunicación Verbal
- Comunicación No Verbal Kinésica
- Comunicación No Verbal Proxémica
- Comunicación No Verbal Paralinguística
- Convivencia
- Empatía
- Resolución de Conflictos
- Conocimiento: Concepto, tipologías
- Conocimiento Científico
- Recurso renovables y no renovables

· Conceptos: Ecología, Medio Ambiente.

· Desarrollo Sostenible

· Normatividad Ambiental

· Utilización de Tecnologías más Limpias

· Problemáticas Urbanas

· Desarrollo a Escala Humana

Conceptos de público y privado
Ficha antropométrica: definición, características, clasificación, aplicaciones, tipos.
Técnicas de valoración: definición, tipos, características , selección, aplicación, formulas, baremos, índices
Test: Definición, clases, características, aplicaciones.
· Formatos: Clases, Características, Técnicas de diligenciamiento.

Baremos: Definición, Clases, Características, Interpretación.
Métodos de entrenamiento físico: Definiciones, Clasificación, Características y Aplicación.
Sistemas: Definición, características, aplicación, clasificación.
Series: Definición, Aplicación, Clases
Repetición: Definición y aplicación
Ejercicio: Definición, Clases, Tiempos de aplicación, Condición, Características, Beneficios.
Cargas de trabajo: Definición, Función, Aplicación, Riesgos, Clasificación.
Manejo.
Ergonomía: Definición, Función, Clasificación, Limitantes, Beneficios, Estándares.
Riesgo ergonómico: Definición, características, manejo, medición, análisis
Riesgo Psicosocial: Definición, Características, Manejo, Medición, Análisis.
Desempeño laboral: Definición, Duración, Cuidados, Clasificación.
Prevención de riesgos ocupacionales: Concepto, Beneficios.
Actividad física: definición ,características, componentes, ventajas
Biopsicosocial: definición, dimensión, aplicación, características. Desarrollo.
Beneficios: definición, características, clases, ventajas.
Rendimiento laboral: definición, aplicación, características, desarrollo, requerimientos.
Motricidad: definición, clasificación, aplicación, teorías, características, métodos, beneficios, desarrollo.
Programas deportivos: definición, clasificación, aplicación, estrategias de desarrollo, objetivos, clases, requerimientos, ventajas y desventajas.
Recreación: definición, clases, métodos, aplicaciones, estrategias, características.
Integrar: definición, métodos, beneficios, características.
Bienestar laboral: definición, clasificación, alcances, estrategias de desarrollo, cobertura, requerimientos.
Competencias laborales: definición, características, desarrollo y requerimientos.
Reacción Mental: definición, características, desarrollo, técnicas, métodos, teorías, características.
Destreza motora: definición, características, desarrollo, técnicas, ventajas, aplicaciones.

Entorno laboral: definición, descripción, función, características, procedimientos, requerimientos.
Psicomotricidad: definición, clases, técnicas y procedimientos.
Productividad laboral: definición, características, indicadores, test de valoración, ventajas, desventajas.

3.2. CONOCIMIENTOS DE PROCESO

Establecer relaciones interpersonales dentro de criterios de libertad, justicia, respeto, responsabilidad, tolerancia y solidaridad.
Analizar de manera crítica las situaciones pertinentes que contribuyen a la resolución de problemas.
Argumentar y acoger los criterios que contribuyen a la resolución de problemas
Proponer alternativas creativas, lógicas y coherentes que posibiliten la resolución de problemas
Desarrollar actividades de autogestión orientadas hacia el mejoramiento personal
Abordar procesos de trabajo colaborativo orientados hacia la construcción colectiva en contextos sociales y productivos.
Armonizar los componentes racionales y emocionales en el desarrollo de los procesos de trabajo colectivo.
Identificar e integrar los elementos de su contexto que le permiten redimensionar su proyecto de vida.
Vivenciar su proyecto de vida en el marco del Desarrollo Humano Integral y sustentable.
Facilitar los procesos de comunicación entre los miembros de la comunidad educativa.
Establecer procesos comunicativos asertivos que posibiliten la convivencia en los contextos social y productivo
Resolver conflictos mediante el uso de la racionalidad, la argumentación y la asertividad.
Establecer acuerdos mediante el uso de procesos comunicativos, racionales y argumentados orientados hacia la resolución de problemas.
Aportar elementos para la construcción colectiva del conocimiento
Optimizar los recursos requeridos en el desarrollo de sus actividades formativas y productivas.
Contribuir en el cuidado y uso de los elementos que integran su entorno formativo y laboral.
Disponer los residuos teniendo en cuenta las normas de clasificación de los mismos.
Mantener limpio y ordenado el lugar donde desarrolla sus actividades formativas y productivas
Diligenciar la ficha antropométrica según las técnicas de valoración.
Registrar los resultados del test de acuerdo con los formatos establecidos.
Analizar los resultados del test de acuerdo con los baremos.
Interpretar métodos de entrenamiento físico según sistemas establecidos.
Definir los tiempos de aplicación de cada ejercicio según los resultados del test.
Determinar el número de series y repeticiones de cada ejercicio según el resultado del test.
Establecer los tiempos de pausas de acuerdo a los métodos de entrenamiento.
Interpretar las cargas de trabajo ergonómicas y psicosociales según la naturaleza del desempeño laboral
Determinar los ejercicios específicos para la prevención del riesgo ergonómico y psicosocial.
Seleccionar los elementos, materiales, equipos e implementos según el plan de acondicionamiento físico.
Aplicar el plan de acondicionamiento físico según el diagnóstico establecido.
Analizar las ventajas de la actividad física en la dimensión Biopsicosocial según su criterio.
Interpretar los beneficios que se adquieren para su rendimiento en el desempeño laboral.
Organizar actividades orientadas al desarrollo de programas recreodeportivos según las necesidades de su entorno.
Ejecutar e integrar acciones encaminadas a la promoción y participación en los eventos de acuerdo con las políticas de bienestar.
Identificar las técnicas de coordinación motriz fina y gruesa relacionadas para el desarrollo de las

competencias definidas en su perfil ocupacional.
Seleccionar técnicas que le permitan potencializar su capacidad de reacción mental, y mejorar sus destrezas motoras según la naturaleza propia del entorno laboral.
Valorar las técnicas y procedimientos necesarios para lograr su desempeño psicomotriz de acuerdo con el área ocupacional.
Implementar las técnicas y procedimientos para lograr mayor productividad en su desempeño laboral.

4. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Establece relaciones interpersonales dentro de criterios de libertad, justicia, respeto, responsabilidad, tolerancia y solidaridad según principios y valores universales.
Analiza de manera crítica las situaciones pertinentes que contribuyen a la resolución de problemas según los requerimientos de los contextos productivos y sociales.
Argumenta y acoge objetivamente los criterios que contribuyen a la resolución de problemas según requerimientos del proceso formativo en función de las demandas concretas de los contextos productivos y sociales.
Propone alternativas creativas, lógicas y coherentes que posibiliten la resolución de problemas según la demanda del contexto social y productivo.
Desarrolla actividades de autogestión orientadas hacia el mejoramiento personal según los requerimientos del proceso formativo.
Aborda procesos de trabajo colaborativo orientados hacia la construcción colectiva según los requerimientos de los contextos sociales y productivos.
Armoniza los componentes racionales y emocionales en el desarrollo de los procesos de trabajo colectivo según normas de convivencia.
Identifica e integra los elementos de su contexto que le permiten redimensionar su proyecto de vida.
Vivencia su proyecto de vida en el marco del Desarrollo Humano Integral según competencias ciudadanas.
Se comunica fácilmente con los miembros de la comunidad educativa según protocolos y normas de convivencia institucional.
Establece procesos comunicativos asertivos que posibilitan la convivencia en los contextos social y productivo de acuerdo con las competencias ciudadanas.
Resuelve conflictos mediante el uso de la racionalidad, la argumentación y la asertividad.
Establece acuerdos mediante el uso de procesos comunicativos, racionales y argumentados orientados hacia la resolución de problemas según normas y protocolos institucionales.
Aporta elementos en la construcción colectiva del conocimiento según la naturaleza del problema.
Optimiza los recursos requeridos en el desarrollo de sus actividades formativas y productivas según normas institucionales.
Contribuye en el cuidado y uso de los elementos que integran su entorno formativo y laboral según normas institucionales.
Dispone los residuos teniendo en cuenta las normas de clasificación de los mismos.
Mantiene limpio y ordenado el lugar donde desarrolla sus actividades formativas y productivas según estándares de protección ambiental.
Aplica los test de condición física según técnicas de medición.
Selecciona los ejercicios para el plan de acondicionamiento físico de acuerdo con los métodos de entrenamiento físico.
Elabora el plan de acondicionamiento físico, según sistemas de entrenamiento físico
Diagnóstica los riesgos ergonómicos y psicosociales de su desempeño laboral según normas de salud

ocupacional.
Selecciona las técnicas de cultura física para prevenir riesgos ergonómicos y psicosociales según naturaleza y complejidad del desempeño laboral.
Implementa técnicas de cultura física para la prevención de riesgos ergonómicos y psicosociales teniendo en cuenta la naturaleza y complejidad del desempeño laboral.
Valora el impacto de la cultura física en el mejoramiento de la calidad de vida y su efecto en el entorno familiar social y productivo teniendo en cuenta su proyecto de vida.
Implementa estrategias que le permitan liderar actividades físicas deportivas y culturales en contexto social y productivo teniendo en cuenta las competencias ciudadanas.
Participa en actividades que requieren coordinación motriz fina y gruesa de forma individual y grupal teniendo en cuenta la naturaleza y complejidad del desempeño laboral.
Aplica técnicas y procedimientos orientados al perfeccionamiento de la psicomotricidad frente a los requerimientos de su desempeño laboral.

5. PERFIL TÉCNICO DEL INSTRUCTOR

Requisitos Académicos:

Para el desarrollo integral de esta competencia se requiere la participación de diferentes profesionales asociados a perfiles académicos relacionados con los resultados de aprendizajes específicos, así:

· Opción 1: Certificación en formación basada en competencias laborales y/o en aprendizaje por proyectos o relacionadas.

Opción 2: Profesional que tenga competencias humanísticas y formación en Ciencias Humanas.

· Profesional educación física, recreación y deportes.

· Profesional ciencias de la salud ocupacional.

Experiencia Laboral:

Tener experiencia mínima en procesos de formación o actividades laborales de 2 años en el área de desarrollo humano con el enfoque basado en competencias laborales.

Competencias:

Gestionar procesos de desarrollo humano según las particularidades de los contextos sociales y productivos.
Interactuar idóneamente consigo mismo con los demás y con la naturaleza según los contextos sociales y productivos.
Promover el desarrollo de las actividades físicas que posibiliten el desempeño laboral seguro y eficaz, un estilo de vida saludable y el mejoramiento de la calidad de vida.

1. CONTENIDOS CURRICULARES DE LA COMPETENCIA

CÓDIGO:	VERSIÓN DE LA NCL	DENOMINACIÓN
240201501	1	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
DURACIÓN ESTIMADA PARA EL LOGRO DEL APRENDIZAJE (en horas)		180 horas

2. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

DENOMINACIÓN
REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS
COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO
LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO
COMUNICARSE EN TAREAS SENCILLAS Y HABITUALES QUE REQUIEREN UN INTERCAMBIO SIMPLE Y DIRECTO DE INFORMACIÓN COTIDIANA Y TÉCNICA
ENCONTRAR VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ANUNCIOS, FOLLETOS, PÁGINAS WEB, ETC
COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS
ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS

3. CONOCIMIENTOS

3.1. CONOCIMIENTOS DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS

* About me: Adquisición de mayor habilidad comunicativa utilizando el lenguaje introductivo. Cómo presentarse presentarse y responder preguntas personales.
- Be affirmative. Yes/ No Questions, Contractions, Short Answers, Present Simple.
* My Day: Adquisición del lenguaje que se utiliza diariamente para hablar de ocupaciones y rutinas diarias.
- Articles, Negative, WH Questions who, what, Affirmative, Yes/No Questions, Verbs describring day to day activities,
* Supermarket and Clothes Shopping: Adquisición de lenguaje y vocabulario necesarios para hacer compras en un Súper Mercado, conocimiento de nombres de de alimentos y bebidas. Vocabulario sobre ropa, colores y meses del año.
- This/That/These/Those, Singular/Plural, There Is/There Are, comparative and superlative adjectives.
* Places: Vocabulario y habilidades comunicativas para trasladarse, visitar ciudades, solicitar información, desenvolverse en una ciudad.
- Comparatives, WH questions, Subject pronouns, Object pronouns, present progresive.
* Food and restaurant: Vocabulario y habilidades comunicativas para leer y comprender la carta, hacer preguntas, ordenar o sugerir un plato, pedir la cuenta.
- WH Questions, when, where, why, how, presente simple vs Presente Progresivo.
* Permission and request. Talking about ability.
- Modals for hability: can/can´t, Modals for permission and request: can/could, Countable and uncountable nous.
* Travel and transportaion: Vocabulario y expresiones relativas a viajes, transporte y desplazamiento.
- Past simple, Past of To Be, Past Simple vs Past Progressive.

3.2. CONOCIMIENTOS DE PROCESO

- Reconocer palabras y expresiones muy básicas que se usan habitualmente relativas a si mismo y a su entorno.
- Reconocer vocabulario técnico básico.
- Participar en una conversación de forma sencilla si el interlocutor está dispuesto a repetir lo que ha dicho o a usar un vocabulario básico, y a reformular lo que ha intentado decir.
- Utilizar expresiones y frases sencillas para describir su entorno y relacionarse en su sitio de práctica o trabajo.
- Escribir postales cortas y sencillas y anuncios cortos.
- Llenar formularios o registros con datos personales.
- Comprender la idea principal en avisos y mensajes breves, claros y sencillos en inglés técnico.
- Leer textos muy breves y sencillos en inglés general y técnico.
- Obtener información específica y predecible en escritos sencillos y cotidianos.
- Obtener vocabulario y expresiones de inglés técnico en anuncios, folletos, páginas web, etc.
- Interactuar en tareas sencillas y habituales que requieren un intercambio simple y directo de información cotidiana y técnica.
- Realizar intercambios sociales y prácticos muy breves,
- Describir con términos sencillos su entorno y entablar conversaciones cortas, utilizando una serie de expresiones y frases en inglés general y técnico.
- Escribir notas y mensajes breves y sencillos relativos a sus necesidades inmediatas, mediante la utilización de un vocabulario básico de inglés general y técnico.

4. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Interpreta un texto sencillo y puede construir un mapa conceptual basado en el mismo.
- Pronuncia adecuadamente el vocabulario y modismos básicos del idioma
- Sostiene conversaciones con vocabulario básico y técnico aprendido.
- Estructura adecuadamente una opinión sobre un tema conocido de su especialidad.
- Elabora resúmenes cortos sobre textos sencillos, y con contenido técnico.
- Escribe o presenta descripciones de sí mismo, su profesión y su entorno.
- Plantea y responde preguntas sobre sí mismo.

5. PERFIL TÉCNICO DEL INSTRUCTOR

Requisitos Académicos:
Profesional en Idiomas o Lenguas Modernas, con conocimiento del idioma inglés.
Debe tener y demostrar mediante examen internacional acreditado, un nivel mínimo de C1, de acuerdo al MCER.

Experiencia laboral:

Demostrar vinculación laboral mínimo de dos años, como docente en una institución educativa pública o privada, o en un instituto de enseñanza de lenguas.

Competencias:
- Formular y desarrollar proyectos
- Capacidad para trabajar en equipo
- Conocer el Marco Común Europeo de Referencia para la Enseñanza de una Segunda Lengua, y aplicar los criterios de conocimiento y evaluación de acuerdo a los niveles establecidos en esta norma.

CONTROL DEL DOCUMENTO

	NOMBRE	CARGO	DEPENDENCIA / RED	FECHA
Autor	JUAN SEBASTIAN VANEGAS	INSTRUCTOR DESARROLLO DE SOFTWARE	CENTRO DE GESTION DE MERCADOS, LOGISTICA Y TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION. REGIONAL DISTRITO CAPITAL	24/08/2010
Autor	CLAUDIA MARCELA PORRAS	ASESORA PEDAGÓGICA	CENTRO DE SERVICIOS Y GESTION EMPRESARIAL. REGIONAL ANTIOQUIA	24/08/2010
Autor	DORIAN SULLY MUNERA	INSTRUCTORA PRODUCCIÓN DE MULTIMEDIA	CENTRO DE SERVICIOS Y GESTION EMPRESARIAL. REGIONAL ANTIOQUIA	24/08/2010
Autor	CARLOS URIEL LOPEZ RIOS	ACTIVAR PROGRAMA	CENTRO DE SERVICIOS Y GESTION EMPRESARIAL. REGIONAL ANTIOQUIA	27/08/2010
Autor	EKATHERINE CARDONA	INSTRUCTOR TECNICO	CENTRO DE GESTION DE MERCADOS, LOGISTICA Y TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION. REGIONAL DISTRITO CAPITAL	16/11/2012
Autor	OMAR FABIAN PATIÑO	INSTRUCTOR TECNICO	CENTRO DE COMERCIO Y SERVICIOS. REGIONAL CAUCA	16/11/2012
Autor	HUMBERTO POLANCO OSORIO	EQUIPO DE DISEÑO CURRICULAR	CENTRO DE TELEINFORMATICA Y PRODUCCIÓN INDUSTRIAL. REGIONAL CAUCA	16/11/2012
Autor	FABIAN JOSE FADUL GUTIERRE	EQUIPO DE DISEÑO CURRICULAR	CENTRO NACIONAL COLOMBO ALEMAN.	18/11/2012

			REGIONAL ATLÁNTICO	
Autor	CLAUDIA MARCELA PORRAS ORTIZ	APROBAR ANALISIS	CENTRO DE SERVICIOS Y GESTION EMPRESARIAL. REGIONAL ANTIOQUIA	10/12/2012
Autor	LIBIA GIOVANA JIMENEZ VARGAS	ACTIVAR PROGRAMA	CENTRO DE MATERIALES Y ENSAYOS. REGIONAL DISTRITO CAPITAL	12/04/2013
Aprobación	CLAUDIA MARCELA PORRAS ORTIZ		CENTRO DE SERVICIOS Y GESTION EMPRESARIAL.	27/08/2010
Aprobación	CLAUDIA MARCELA PORRAS ORTIZ		CENTRO DE SERVICIOS Y GESTION EMPRESARIAL.	10/12/2012

GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
PROCEDIMIENTO DESARROLLO CURRICULAR
GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: **TÉCNICO DISEÑO E INTEGRACIÓN MULTIMEDIA**
- Código del Programa de Formación: 2022672
- Nombre del Proyecto (si es formación Titulada): Desarrollo de un portafolio multimedial para el mejoramiento de la imagen corporativa en las mi Pymes del oriente antioqueño
- Fase del Proyecto (si es formación Titulada): Análisis
- Actividad de Proyecto (si es formación Titulada): Identificación, principios y conceptos del diseño para la construcción de prototipo multimedia apartir de un informe diagnóstico
- Competencia: Diseñar la solución multimedial de acuerdo con el informe de análisis de la información recolectada.
- Resultados de Aprendizaje Alcanzar:

    - Validar el prototipo con el director del proyecto multimedia de acuerdo con el guión técnico dejando constancia en la lista de chequeo.
    - Construir el storyboard aplicando técnicas de creatividad de acuerdo con la estructura del guión técnico y el mapa de navegación
    - Reconocer la tipología de la multimedia de acuerdo con el análisis de la información recolectada
    - Identificar los elementos del diseño gráfico para la composición de la multimedia crear el prototipo de la multimedia siguiendo el patrón establecido en el guión, el mapa de navegación y el storyboard definir la estructura del mapa de navegación según la necesidad del cliente.
    - Elaborar los elementos de la multimedia siguiendo las pautas establecidas en el guión técnico interpretar el guión multimedia (literario y técnico) de acuerdo a los conceptos de diseño gráfico.
    - Diseñar la interfaz gráfica con base en el storyboard

Duración de la Guía: 500 horas

2. PRESENTACIÓN

Las nuevas empresas fracasan dentro del primer año ya que se identifican una serie de dificultades en cuanto a la competitividad de las mipymes, estas no están articuladas con programas que les permitan el mejoramiento continuo, ya que para desarrollar sus procedimientos en el campo tecnológico y corporativo solo cuenta con sus propios recursos y una visión que en muchos casos esta desactualizada o descontextualizada, de este modo al enfrentarse a mercados cada vez más ampliados y desarrollados, su competitividad es muy inferior a lo que le demanda el medio. Los empresarios no responden en forma ordenada y planeada a los cambios en cuanto a tecnología, precios, materias primas, mejoras en sistemas administrativos, nuevos mercados entre otros aspectos.
A nivel regional el problema que enfrentan es muy similar al panorama nacional, adicionalmente las pequeñas empresas tienen elevados niveles de informalidad, bajos niveles de asociatividad, poca expansión de los mercados a los que dirigen sus bienes y servicios, bajo nivel tecnológico, baja cualificación del recurso humano y restringido acceso al sistema financiero, lo que dificulta aún más la incursión en mercados desarrollados y su nivel de competitividad es cada vez menor.a su vez, la entidad requiere mostrar la cualificación de sus empleados a través del pensamiento innovador para la creación de elementos multimediales y gráficos que ofrezcan mejores alternativas de diseño y marketing que publiciten las empresas, las entidades e instituciones de la región, generándose entonces una gran oportunidad de impactar positivamente en ella, a partir de la formación de talento humano calificado y cualificado que desarrolle ideas y productos llamativos.

Dadas estas características de un alto crecimiento en el número de unidades empresariales y una alta tasa de fracaso o quiebra, se puede concluir que los esfuerzos que se realicen para disminuir estas elevadas tasas de fracaso pueden convertirse en un factor que impulse y potencialicen dichas empresas la necesidad de diseñar estrategias tenológicas y multimediales que beneficien la economía de las organizaciones y que le apunten al crecimiento de la rentabilidad de estas, mejorando la calidad de vida, el desarrollo sostenible, el aumento de iniciativas productivas, mayores oportunidades de empleo y el aprovechamiento de oportunidades comerciales y productivas, por lo que se debe considerar la necesidad de tener personal con capacidad de gestionar nuevos mercados y de generar estrategias comerciales que impacten las empresas del municipio y la región con el fin de poder cumplir las exigencias competitivas de los mercados locales, nacionales e internacionales. A la vista de esta incertidumbre y continuo aumento de la fragmentación y la complejidad, la tecnología tendrá que desarrollar respuestas más flexibles para hacer frente a toda una serie de enigmas, más aun, aquellos que se concentran en nuestra región.

3. Formulación DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Actividad de Reflexión Inicial:

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE No. 1 MIS ATRIBUTOS EMPRESARIALES

Partiendo que soy un técnico en diseño e integración de multimedia, soy contratado para crear la narrativa de un comercial de cereal el cual debe contener más de un tipo de narrativa. El comercial tiene un espacio establecido en televisión de (1:10) un minuto y diez segundos. El objetivo de los patrocinadores es dar a conocer las propiedades vitamínicas que este cereal otorga al consumidor y como puede ayudar a la nutrición del ser humano (activa las energías para una mañana llena de trabajo y diversión)
Teniendo en cuenta lo anterior respondo los siguientes interrogantes:

¿Qué características debe tener el comercial para que sea considerado como narrativo?
¿Qué tipo de narrativa utilizaría?
¿Según el tema a narrar, en que espacio y tiempo ubicaría a los personajes?

Actividad de aprendizaje 2, Conociendo el Story Board

Con el guión de la actividad anterior, deben realizar la actividad Story Board, que es un conjunto de ilustraciones presentadas de forma secuencial con el objetivo de servir de guía para entender una historia, previsualizar una animación o planificar la estructura de una película.



Recuerden que la actividad la deben realizar a mano, y coloreada, finalizado el Story board, deben realizar un video explicativo donde muestren cada una de las escenas dibujadas y explicando en que consiste cada una de ellas, un video de un minuto. Una vez terminado lo deben enviar al correo.

3.1 Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje.)

Me reúno con un compañero del grupo y resuelvo las siguientes preguntas:

- ¿Cuál es la importancia de la narrativa?
- ¿Cuáles son los tipos de narrativa?
- Elabore un ejemplo sencillo, frase o párrafo en donde explique cada una de las narrativas encontradas anteriormente.

- ¿Cuáles son las características de los diferentes tipos de géneros narrativos?

3.2 Actividades de transferencia del conocimiento.

- Dinámica/ actividad: seleccione una escena de una película (2 minutos) participar en el salón de clase representando esta escena junto con las narraciones y guiones originales (el resto del grupo estará pendiente para adivinar cuál es el nombre de la película) los grupos deben ser de acuerdo a la escena de la película.

- Construir la narración del comercial de cereal establecido en la sección 3.1 y representarla en el salón de clase (opciones del producto cereal, bebida, maquillaje, zapatos)

3.3 Actividades de transferencia del conocimiento.

- **Identificar la tipología de multimedia de acuerdo a la intencionalidad de la información y los medios de difusión.**

Me reúno con un compañero o respondo individualmente:

- ¿Qué entiende por multimedia?
- Elabore un cuadro comparativo sobre las tipologías de multimedia con sus características, ventajas y desventajas, con base en lo que consulte en internet y el material de apoyo.
- Mencione un problema o necesidad de multimedia para cada una de las tipologías.

Participo en la socialización del cuadro elaborado y los problemas planteados, y recibo comentarios de los compañeros e instructor para realizar los ajustes a los que haya lugar.

- **Identificar las plataformas y herramientas adecuadas para desarrollo de acuerdo a la tipología de multimedia**

Consulto, en internet y en el material de apoyo, las plataformas de multimedia y herramientas hardware y software usados en las tipologías de multimedia

Me reúno con un compañero o respondo individualmente:

- ¿Qué herramientas básicas de hardware y software son usadas para cada una de las tipologías multimedia? Realiza una breve descripción

Situación: El profesor del área de informática de un colegio debe presentar a sus estudiantes elementos básicos de un equipo informático (Monitor, torre, teclado, mouse, parlante, micrófono, cámara, impresora, medios de almacenamiento extraíbles) y los elementos internos del gabinete (Tarjeta Madre, Procesador, Memoria RAM, Disco Duro, Tarjeta de Video, Tarjeta de Sonido, Unidad de DVD, Fuente de Poder, ventilador).

- Identifico la tipología de multimedia para la situación planteada y elaboro una presentación con la herramienta pertinente o sugerida por el instructor.

4. Actividades de transferencia del conocimiento.

❖ **Identificar conceptos del diseño gráfico fundamentales**

Me reúno con un compañero o respondo individualmente:

- ¿Qué es diseño gráfico?
- ¿Qué se entiende por **Concepto de diseño y forma?**
- ¿Que son *Atributos Perceptivos? De ejemplos*
- ¿Qué *Atributos compositivos? De ejemplos*
- ¿En qué consiste la Composición de la forma? De ejemplos
- *¿Qué se entiende por fundamentos del diseño?*

❖ **Interpretar los conceptos de diseño y forma teniendo como base la psicología de la percepción**

En grupos de dos:

Según el Concepto de **Diseño y Forma**, la orientación del instructor y lo consultado en la actividad anterior, en grupos de dos deberán dar una solución reflexiva, analítica y creativa al siguiente ejercicio:

> En cada uno de los siguientes objetos de uso cotidiano, identifique la relación que existe entre sus formas, la función que cumplen y el porqué de la materia de la que están hechos: **clip, bombillo, botella de vidrio, pocillo, mesa y silla.**
>
> Ejemplo:

Objeto	Cuchillo de cocina.
Forma	Su forma es laminar con un borde afilado que termina en punta. Esta lámina se incrusta en un volumen con mayores proporciones.
Función	Por su borde afilado este objeto sirve para cortar vegetales y carnes, ya que esta forma reduce el área y por lo tanto multiplica el esfuerzo. En cuanto al volumen del mango, éste está diseñado para facilitar la manipulación por parte de quien lo utilice.
Materia	La parte afilada de un cuchillo es generalmente de un material metálico, ya que este es más duro que los alimentos a cortar. Por tratarse de manipulación de alimentos, este material suele ser inoxidable. El mango suele ser de plástico o madera, ya que son materiales más cálidos para el uso y permiten ser formados con geometrías ergonómicas que facilitan la manipulación del objeto.

De acuerdo al concepto de **Atributos perceptivos,** escoja un objeto y con sus propias palabras, realizar una descripción detallada de cada uno de los atributos perceptivos con los que el objeto cuenta y explicar las posibles razones que llevaron al diseñador a definirlos de esa manera y no de otra: **Bicicleta, Televisor, Teléfono celular, Radio, Lámpara de mesa, despertador de cuerda, control remoto, zapatilla deportiva, maletín ejecutivo o bisturí**.

Ejemplo:

Alicates: son una herramienta manual empleada para sujetar y cortar utilizando el principio de la palanca de primer género.



Descripción de atributos:

- Geométricos
  - Volumen virtual: este se inscribe en un paralelepípedo rectangular de proporción es *2.5*0.2 (ancho, largo, alto).
  - Densidad-materia: es liviano, está hecho de acero principalmente y su peso proximado es de 200 gr.
  - Magnitud: es manual, ya que su uso puede involucrar tanto una como ambas manos.

- Superficiales
  - Cromáticos: el color de la pinza es un gris claro propio del acero, mientras que el color el recubrimiento de los brazos es por lo general de colores intensos por lo

general primarios (rojo, azul, amarillo) o complementarios (verde, violeta y naranja) o en muchas ocasiones negro. Existe un contraste claro entre la pinza y los brazos, gracias al color del recubrimiento polimérico.

- Textura: su textura predominante es lisa tanto en la pinza como en los brazos. Sin embargo, posee textura rugosa en ambas secciones, en la pinza posee un acanalado en V, para facilitar la sujeción de formas cilíndricas y en los brazos posee textura granulada en los bordes externos para evitar el deslizamiento.
- Brillo: el brillo de la pinza es de Acabado Brillante (61-85 % de brillo), mientras que el del recubrimiento de los brazos en un acabado de semibrillo (31-60 % de brillo).
- Luminosidad: el alicate es en su totalidad opaco.

- Sonoros
- En el momento de cortar un cable con la parte afilada, por ejemplo, se produce una especie de "clic" consecuente con la presión.

- Químicos
- Olor: el olor de este objeto se atribuye principalmente al del recubrimiento polimérico de los brazos, este se encuentra entre un olor de alcanfor y menta.
- Sabor: no aplica para este objeto.

El diseño gráfico descompone sus elementos en 4 grandes grupos, como son los elementos conceptuales, los elementos visuales, los elementos de relación y los elementos prácticos donde cada uno de ellos maneja unos conceptos propios.
En grupos máximo 4 personas, el instructor asignará como tema uno de los grupos que conforman los elementos del diseño para que prepare una exposición que será presentada a sus compañeros en clase

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento : Resuelve el cuestionario según tema género literario	Construye el storyboard utilizando técnicas de creatividad con base en el guion literario y el guion técnico.	**Técnica:** Formulación de Preguntas Valoración del producto **Instrumento**

Evidencias de Desempeño: **Evidencias de Producto:** De manera individual construir la narración de un comercial de cualquier producto utilizando el tipo de narrativa de su elección. El comercial debe tener un tiempo de 1:10 minutos, el objetivo debe ser el de dar a conocer el producto y sus beneficios y/o características. Dicho comercial debe ser presentado en el salón de clase. Una presentación acerca de elementos básicos del diseño gráfico	Reconocer los elementos del diseño gráfico	Cuestionario **Técnica:** Valoración del Producto **Instrumento** Lista de Chequeo

5. GLOSARIO DE TERMINOS

Atributo: Cualidad o característica propia de una persona o una cosa, especialmente algo que es parte esencial de su naturaleza

Diseño: El diseño se define como el proceso previo de configuración mental, "prefiguración", en la búsqueda de una solución en cualquier campo

Medio de difusión: Se trasmite a través de diversos canales: libro, prensa, radio, televisión, vídeos. Se utiliza a menudo como un singular para referirse a un determinado "medio de comunicación", "un organismo intermedio, medio, o instrumento"

Multimedia: El término multimedia se utiliza para referirse a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión físicos o digitales para presentar o comunicar información

Prototipo: pequeña parte o una selección para testear una aplicación

Perceptivo: Significa percibir por los sentidos, sentir, experimentar, percibir por la inteligencia, gustar, saborear. "recibir algo y encargarse de ello"; "recibir por uno de los sentidos las imágenes, impresiones o sensaciones externas"; "comprender o conocer algo".

Tipología: Estudio de los tipos o modelos que se usan para clasificar en diversas ciencias o disciplinas científicas.

6. REFERENTES BILBIOGRAFICOS

- http://www.fundeu.es/escribireninternet/plataformas-multimedia/
- https://es.wikipedia.org/wiki/Multimedia
- https://senaintro.blackboard.com/bbcswebdav/pid-47547199-dt-content-rid-14993271_2/courses/CONTENIDO_MULTIMEDIA/FA%20Plataformas%20multimedia(1).pdf

- Canepa, L. & Gutcher, O. (s.f.). La percepción en la vida del ser humano. Recuperado de https://sites.google.com/site/440percepcion/-que-es-la-percepcion-1Flusser, V. (2002). *Filosofía del Diseño: La forma de las cosas*. Madrid: Editorial Síntesis
- Universidad Politécnica de Valencia (2001). *Análisis de la Forma.* Valencia: Editorial UPV Zimmerman, Y. (2002). *Del diseño*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili
- Canepa, L. & Gutcher, O. (s.f.). La percepción en la vida del ser humano. Recuperado de https://sites.google.com/site/440percepcion/-que-es-la-percepcion-1
- http://www.cristalab.com/tutoriales/fundamentos-del-diseno-grafico-c126l/

PROYECTO FORMATIVO

1. Información básica del proyecto

Código Proyecto SOFIA:	**2026826**	**Código del Programa SOFIA:**	**524139**	**Versión del Programa:**	**2**	**Fichas asociadas:**	**1**

1.1 Centro de Formación:	CENTRO DE LA INNOVACIÓN, LA AGROINDUSTRIA Y LA AVIACIÓN	**1.2 Regional:**	REGIONAL ANTIOQUIA
1.3 Nombre del proyecto:	DESARROLLO DE UN PORTAFOLIO MULTIMEDIAL PARA EL MEJORAMIENTO DE LA IMAGEN CORPORATIVA EN LAS MIPYMES DEL ORIENTE ANTIOQUEÑOS		
1.4 Programa de Formación al que da respuesta:	DISEÑO E INTEGRACION DE MULTIMEDIA		
1.5 Tiempo estimado de ejecución del proyecto (meses):	24		
1.6 Empresas o instituciones que participan en su formulación o financiación: (si Existe)	Sena		
1.7 Palabras claves de búsqueda:	Empresa, Sitio, Portal, Pagina, Imagen, Formatos, Cultura, Folleto,Multimedia, Videos, Fotos		

1.8 Número total de resultados de aprendizaje del programa de formación:	34	**1.9 Número de resultados de aprendizaje por tipo de competencia**	**1.9.1 Número de resultados de aprendizaje específicos que se alcanzan con el proyecto:**	12
			1.9.2 Número de resultados de aprendizaje transversales que se alcanzan con el proyecto:	0
			1.9.3 Número de resultados de aprendizaje básicos que se alcanzan con el proyecto:	22

2. Estructura del proyecto

2.1 Planteamiento del problema o necesidad que se pretende solucionar

DIFERENTES ESTUDIOS REVELAN QUE UN PORCENTAJE MUY ALTO (MÁS DE 80 POR CIENTO) DE LAS PYMES EN COLOMBIA CONSIDERA QUE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN SON UN IMPORTANTE CONDUCTOR DE LA COMPETITIVIDAD. EL SECTOR DE LOS PEQUEÑOS Y MEDIANOS NEGOCIOS NECESITA DE INFRAESTRUCTURA QUE LES PERMITA COMPETIR EN LA ECONOMÍA DEL CONOCIMIENTO Y LES AYUDE A TRANSFORMAR SUS OFERTAS Y SERVICIOS.
PARA LAS MICRO, PEQUEÑAS Y MEDIANAS EMPRESAS EN COLOMBIA INCURSIONAR EN LAS NUEVAS TENDENCIAS DE LA TECNOLOGÍA NO HA SIDO UN PROCESO FÁCIL, DEBIDO A QUE LAS MAYORÍA DE EMPRENDEDORES COLOMBIANOS SON TRADICIONALES Y DE COSTUMBRES MUY CONSERVADORAS, LO CUAL CON LLEVA A UNA FUERTE RESISTENCIA AL CAMBIO, POR MÁS QUE EL GOBIERNO NACIONAL LAS HA APOYADO POR MEDIO DEL MINISTERIO DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y DE LAS COMUNICACIONES GENERANDO PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS PARA EL IMPULSO DEL USO DE LA TECNOLOGÍA. LOS MICROEMPRESARIOS DEBEN ENTENDER QUE EL USO DE LA TECNOLOGÍA ES CRECIMIENTO,

SOSTENIBILIDAD DE LAS EMPRESAS EN EL MERCADO, QUE SE DEBE ESTAR A LA VANGUARDIA DE TODA LA INNOVACIÓN QUE DÍA A DÍA SE VA GENERANDO, YA QUE ESTO SOLO SIGNIFICA ESTAR CONECTADO CON TODO EL MUNDO Y QUE EL MUNDO ESTÉ CONECTADO CON CADA EMPRESA, CADA VEZ ES MÁS FÁCIL ADQUIRIR LA INFORMACIÓN DE LOS CLIENTES CON LAS NUEVAS TENDENCIAS DE APLICACIONES, LAS EMPRESAS NO TIENEN QUE ASIGNAR UN PRESUPUESTO ALTÍSIMO PARA GENERAR ESTUDIOS DE MERCADO LARGOS Y COSTOSOS, PARA IDENTIFICAR LAS NECESIDADES DE SUS CLIENTES, SIMPLEMENTE CON LA IMPLEMENTACIÓN DE UNA APLICACIÓN Y EL QUERER INCURSIONAR EN LA TECNOLOGÍA, PUEDEN TENER LA INFORMACIÓN A LA MANO CON SOLO UN CLICK, INDISCUTIBLEMENTE EL PRIMER PASO PARA ROMPER ESTAS BARRERAS ES QUE LAS EMPRESAS TOMEN CONCIENCIA CON ALGO TAN BÁSICO COMO EL USO DEL INTERNET, COMO POR EJEMPLO LAS REDES SOCIALES ESTA TENDENCIA VA MÁS ALLÁ, ES EL PODER SABER EN QUÉ ESTÁ EL MUNDO, QUE BUSCAN LOS CLIENTES, QUE EL ÚNICO EL MEDIO DE PUBLICITAR NO SON SOLO LAS TARJETAS, LOS VOLANTES, LAS VALLAS, EL COMERCIAL EN TELEVISIÓN O RADIO, SINO SIMPLEMENTE CON PUBLICAR SU EMPRESA EN LAS REDES SOCIALES POR MEDIO DEL INTERNET , HACER SU PÁGINA WEB SIN MAYOR OSTENTACIÓN, PROVOCA QUE SU EMPRESA SE CONOZCA EN A NIVEL LOCAL, NACIONAL HASTA INTERNACIONAL EN MILÉSIMAS DE SEGUNDO SOLO POR MEDIO DE BUSCADORES Y CON UN CLICK, ESTO ES BUSCAR UNA VISIÓN AL FUTURO DE NUEVAS TENDENCIAS EN LA TECNOLOGÍA, NO CONFORMARSE CON LO POCO Y CON LO QUE YA SE SABE SINO CADA DÍA REINVENTAR LAS EMPRESAS, ESTO GENERA ÉXITO, RECONOCIMIENTO Y AGREGA VALOR A CADA EMPRENDEDOR.

2.2 Justificación del proyecto

LAS NUEVAS EMPRESAS FRACASAN DENTRO DEL PRIMER AÑO YA QUE SE IDENTIFICAN UNA SERIE DE DIFICULTADES EN CUANTO A LA COMPETITIVIDAD DE LAS MIPYMES, ESTAS NO ESTÁN ARTICULADAS CON PROGRAMAS QUE LES PERMITAN EL MEJORAMIENTO CONTINUO, YA QUE PARA DESARROLLAR SUS PROCEDIMIENTOS EN EL CAMPO TECNOLÓGICO Y CORPORATIVO SOLO CUENTA CON SUS PROPIOS RECURSOS Y UNA VISIÓN QUE EN MUCHOS CASOS ESTA DESACTUALIZADA O DESCONTEXTUALIZADA, DE ESTE MODO AL ENFRENTARSE A MERCADOS CADA VEZ MÁS AMPLIADOS Y DESARROLLADOS, SU COMPETITIVIDAD ES MUY INFERIOR A LO QUE LE DEMANDA EL MEDIO. LOS EMPRESARIOS NO RESPONDEN EN FORMA ORDENADA Y PLANEADA A LOS CAMBIOS EN CUANTO A TECNOLOGÍA, PRECIOS, MATERIAS PRIMAS, MEJORAS EN SISTEMAS ADMINISTRATIVOS, NUEVOS MERCADOS ENTRE OTROS ASPECTOS.
A NIVEL REGIONAL EL PROBLEMA QUE ENFRENTAN ES MUY SIMILAR AL PANORAMA NACIONAL, ADICIONALMENTE LAS PEQUEÑAS EMPRESAS TIENEN ELEVADOS NIVELES DE INFORMALIDAD, BAJOS NIVELES DE ASOCIATIVIDAD, POCA EXPANSIÓN DE LOS MERCADOS A LOS QUE DIRIGEN SUS BIENES Y SERVICIOS, BAJO NIVEL TECNOLÓGICO, BAJA CUALIFICACIÓN DEL RECURSO HUMANO Y RESTRINGIDO ACCESO AL SISTEMA FINANCIERO, LO QUE DIFICULTA AÚN MÁS LA INCURSIÓN EN MERCADOS DESARROLLADOS Y SU NIVEL DE COMPETITIVIDAD ES CADA VEZ MENOR.A SU VEZ, LA ENTIDAD REQUIERE MOSTRAR LA CUALIFICACIÓN DE SUS EMPLEADOS A TRAVÉS DEL PENSAMIENTO INNOVADOR PARA LA CREACIÓN DE ELEMENTOS MULTIMEDIALES Y GRÁFICOS QUE OFREZCAN MEJORES ALTERNATIVAS DE DISEÑO Y MARKETING QUE PUBLICITEN LAS EMPRESAS, LAS ENTIDADES E INSTITUCIONES DE LA REGIÓN, GENERÁNDOSE ENTONCES UNA GRAN OPORTUNIDAD DE IMPACTAR POSITIVAMENTE EN ELLA, A PARTIR DE LA FORMACIÓN DE TALENTO HUMANO CALIFICADO Y CUALIFICADO QUE DESARROLLE IDEAS Y PRODUCTOS LLAMATIVOS.

DADAS ESTAS CARACTERÍSTICAS DE UN ALTO CRECIMIENTO EN EL NÚMERO DE UNIDADES EMPRESARIALES Y UNA ALTA TASA DE FRACASO O QUIEBRA, SE PUEDE CONCLUIR QUE LOS ESFUERZOS QUE SE REALICEN PARA DISMINUIR ESTAS ELEVADAS TASAS DE FRACASO PUEDEN CONVERTIRSE EN UN FACTOR QUE IMPULSE Y POTENCIALICEN DICHAS EMPRESAS LA NECESIDAD DE DISEÑAR ESTRATEGIAS TENOLÓGICAS Y MULTIMEDIALES QUE BENEFICIEN LA ECONOMÍA DE LAS ORGANIZACIONES Y QUE LE APUNTEN AL CRECIMIENTO DE LA RENTABILIDAD DE ESTAS, MEJORANDO LA CALIDAD DE VIDA, EL DESARROLLO SOSTENIBLE, EL AUMENTO DE INICIATIVAS PRODUCTIVAS, MAYORES OPORTUNIDADES DE EMPLEO Y EL APROVECHAMIENTO DE OPORTUNIDADES COMERCIALES Y PRODUCTIVAS, POR LO QUE SE DEBE CONSIDERAR LA NECESIDAD DE TENER PERSONAL CON CAPACIDAD DE GESTIONAR NUEVOS MERCADOS Y DE GENERAR ESTRATEGIAS COMERCIALES QUE IMPACTEN LAS EMPRESAS DEL MUNICIPIO Y LA REGIÓN CON EL FIN DE PODER CUMPLIR LAS EXIGENCIAS COMPETITIVAS DE LOS MERCADOS LOCALES, NACIONALES E INTERNACIONALES. A LA VISTA DE ESTA INCERTIDUMBRE Y CONTINUO

2.3 Objetivo general

DISEÑAR UN PORTAFOLIO DE PRODUCTOS DE DESARROLLO MULTIMEDIAL PARA EL MEJORAMIENTO DE LA IMAGEN CORPORATIVA QUE FACILITE LOS PROCESOS CORPORATIVOS EN LAS MIPYMES DEL ORIENTE ANTIOQUEÑO CON APRENDICES DE LA ARTICULACIÓN SENA CON LA EDUCACIÓN MEDIA

2.4 Objetivos específicos

1. IDENTIFICAR LOS ELEMENTOS DEL DISEÑO GRÁFICO PARA LA COMPOSICIÓN DE LA MULTIMEDIA
2. PLANEAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) DE ACUERDO A LOS CONCEPTOS DE DISEÑO GRÁFICO.
3. CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD
4. VERIFICAR EL FUNCIONAMIENTO Y LA FUNCIONALIDAD PROTOTIPO DE ACUERDO A LAS ESPECIFICACIONES DADAS

2.5 Alcance	
2.5.1 Beneficiarios del proyecto	1) Aprendices del programa articulación Técnico en Diseño e Integración Multimedia, La Empresa y los servicios. 2) Comunidad en general.
2.5.2 Impacto	
Social:	PROMUEVE EL DESARROLLO ECONÓMICO Y SOCIAL POR MEDIO DE UN INCREMENTO EN LA PRODUCTIVIDAD DEL SECTOR EMPRESARIAL A TRAVÉS DE LA INCORPORACIÓN DE JÓVENES DEL GRADO 10 Y 11 DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS
Económico:	DISMINUCIÓN DEL DESEMPLEO AYUDANDO AL DESARROLLO ECONÓMICO DE LA REGIÓN
Ambiental:	DISMINUYE LA PRODUCCIÓN DE PROTOTIPOS FÍSICOS, UTILIZADOS PARA BRINDAR INFORMACION A PROPIOS Y PROMEVER LA CONCIENCA DEL MEDIO AMBIENTE, OPTIMIZANDO LA UTILIZACIÓN DE MATERIAS PRIMAS NATURALES.
Tecnológico:	INCLUSIÓN EN MEDIOS DIGITALES DE COMUNICACIÓN PARA BRINDAR INFORMACION DE FORMA INTERACTIVA Y ECOLÓGICA, INTEGRANDO EL USO DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN
2.5.3 Restricciones o riesgos asociados y alternativas de solución	
1.Falta de Tecnologías para el uso de las TICs: El uso de herramientas, técnicas y programas que permitan una apropiación de las TIC en el desarrollo de las estrategias de marketing. 2. El no uso de la vigilancia tecnologíca como estrategia competitiva, Solución: Implementar en las mipymes una vigilancia tecnologíca para estar a la vanguardia del mercado. 3. Se encuentra mucha competencia en el mercado. Solución: Mejorar las estratégias para comercialización de productos atraves de las Tics.	
2.5.4. Productos o resultados del proyecto	
1. Informe de Diagnóstico uso y estado de los elementos de diseño. 2. Guion multimedia literal y técnico. 3. PORTAFOLIO DE PRODUCTOS MULTIMEDIALES (campañas publicitarias, material POP, Campañas Ambientales, Edición de fotografía y video) 4. Lista de Chequeo y ajuste a las verificaciones de funcionalidad de prototipo	

2.6 Innovación/Gestión Tecnológica	
El proyecto resuelve una necesidad del sector productivo?	SI
El proyecto mejora el proceso/producto/servicio existente?	SI
El proyecto involucra el uso de nuevas técnicas y tecnologías de proceso?	SI
Los productos finales son susceptibles a protección industrial y/o derechos de autor?	SI
Los productos obtenidos en el proyecto pueden ser posicionados en el mercado?	SI
2.7 Valoración Productiva	
Con el desarrollo del proyecto se puede satisfacer la necesidad de un cliente potencial?	SI
Viabilidad de proyecto para plan de negocio?	SI

3. Planeación del proyecto

3.1. Fases del Proyecto	3.2. Actividades del Proyecto	3.3. Resultados de Aprendizaje Específicos, Transversales y Básicos (a partir del programa de formación)	3.4. Competencia Asociada
ANÁLISIS	IDENTIFICACIÓN, PRINCIPIOS Y CONCEPTOS DEL DISEÑO PARA LA CONSTRUCCIÓN DE PROTOTIPO MULTIMEDIA APARTIR DE UN INFORME DIAGNÓSTICO	437737 - GENERAR PROCESOS AUTÓNOMOS Y DE TRABAJO COLABORATIVO PERMANENTES, FORTALECIENDO EL EQUILIBRIO DE LOS COMPONENTES RACIONALES Y EMOCIONALES ORIENTADOS HACIA EL DESARROLLO HUMANO INTEGRAL.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
EJECUCIÓN	INTEGRAR LOS ELEMENTOS AUDIOVISUALES(IMÁGENES , AUDIO , VIDEO) DENTRO DE LA MULTIMEDIA.	437715 - COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO	240201501 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
EJECUCIÓN	INTEGRAR LOS ELEMENTOS AUDIOVISUALES(IMÁGENES , AUDIO , VIDEO) DENTRO DE LA MULTIMEDIA.	437716 - LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	240201501 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
EJECUCIÓN	INTEGRAR LOS ELEMENTOS AUDIOVISUALES(IMÁGENES , AUDIO , VIDEO) DENTRO DE LA MULTIMEDIA.	437717 - COMUNICARSE EN TAREAS SENCILLAS Y HABITUALES QUE REQUIEREN UN INTERCAMBIO SIMPLE Y DIRECTO DE INFORMACIÓN COTIDIANA Y TÉCNICA	240201501 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA

EJECUCIÓN	INTEGRAR LOS ELEMENTOS AUDIOVISUALES(IMÁGENES , AUDIO , VIDEO) DENTRO DE LA MULTIMEDIA.	437718 - ENCONTRAR VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ANUNCIOS, FOLLETOS, PÁGINAS WEB, ETC	240201501 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
EJECUCIÓN	INTEGRAR LOS ELEMENTOS AUDIOVISUALES(IMÁGENES , AUDIO , VIDEO) DENTRO DE LA MULTIMEDIA.	437719 - COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	240201501 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
EJECUCIÓN	INTEGRAR LOS ELEMENTOS AUDIOVISUALES(IMÁGENES , AUDIO , VIDEO) DENTRO DE LA MULTIMEDIA.	437727 - RECONOCER EL ROL DE LOS PARTICIPANTES EN EL PROCESO FORMATIVO, EL PAPEL DE LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE Y LA METODOLOGÍA DE FORMACIÓN, DE ACUERDO CON LA DINÁMICA ORGANIZACIONAL	240201500 - PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
EJECUCIÓN	INTEGRAR LOS ELEMENTOS AUDIOVISUALES(IMÁGENES , AUDIO , VIDEO) DENTRO DE LA MULTIMEDIA.	437730 - GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
EJECUCIÓN	INTEGRAR LOS ELEMENTOS AUDIOVISUALES(IMÁGENES , AUDIO , VIDEO) DENTRO DE LA MULTIMEDIA.	437732 - APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
EJECUCIÓN	INTEGRAR LOS ELEMENTOS AUDIOVISUALES(IMÁGENES , AUDIO , VIDEO) DENTRO DE LA MULTIMEDIA.	437733 - ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
EJECUCIÓN	INTEGRAR LOS ELEMENTOS AUDIOVISUALES(IMÁGENES , AUDIO , VIDEO) DENTRO DE LA MULTIMEDIA.	437735 - ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
EJECUCIÓN	INTEGRAR LOS ELEMENTOS AUDIOVISUALES(IMÁGENES , AUDIO , VIDEO) DENTRO DE LA MULTIMEDIA.	437736 - DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
EJECUCIÓN	INTEGRAR LOS ELEMENTOS AUDIOVISUALES(IMÁGENES , AUDIO , VIDEO) DENTRO DE LA MULTIMEDIA.	437747 - APLICAR EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS REALES DEL SECTOR PRODUCTIVO, LOS CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y DESTREZAS PERTINENTES A LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA DE FORMACIÓN ASUMIENDO ESTRATEGIAS Y METODOLOGÍAS DE AUTOGESTIÓN	999999999 - RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA
EVALUACIÓN	VALORAR EL MODELO DE PORTAFOLIO MULTIMEDIAL	437714 - REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN	240201501 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA

		TEMAS TÉCNICOS	
EVALUACIÓN	VALORAR EL MODELO DE PORTAFOLIO MULTIMEDIAL	437720 - ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS	240201501 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
EVALUACIÓN	VALORAR EL MODELO DE PORTAFOLIO MULTIMEDIAL	437724 - REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
EVALUACIÓN	VALORAR EL MODELO DE PORTAFOLIO MULTIMEDIAL	437725 - INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
EVALUACIÓN	VALORAR EL MODELO DE PORTAFOLIO MULTIMEDIAL	437728 - DESARROLLAR PROCESOS COMUNICATIVOS EFICACES Y ASERTIVOS DENTRO DE CRITERIOS DE RACIONALIDAD QUE POSIBILITEN LA CONVIVENCIA, EL ESTABLECIMIENTO DE ACUERDOS, LA CONSTRUCCIÓN COLECTIVA DEL CONOCIMIENTO Y LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y	240201500 - PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
EVALUACIÓN	VALORAR EL MODELO DE PORTAFOLIO MULTIMEDIAL	437731 - ASUMIR RESPONSABLEMENTE LOS CRITERIOS DE PRESERVACIÓN Y CONSERVACIÓN DEL MEDIO AMBIENTE Y DE DESARROLLO SOSTENIBLE, EN EL EJERCICIO DE SU DESEMPEÑO LABORAL Y SOCIAL.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
EVALUACIÓN	VALORAR EL MODELO DE PORTAFOLIO MULTIMEDIAL	437734 - GENERAR HÁBITOS SALUDABLES EN SU ESTILO DE VIDA PARA GARANTIZAR LA PREVENCIÓN DE RIESGOS OCUPACIONALES DE ACUERDO CON EL DIAGNÓSTICO DE SU CONDICIÓN FÍSICA INDIVIDUAL Y LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DE SU DESEMPEÑO LABORAL.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
PLANEACIÓN	DISEÑAR HERRAMIENTA MULTIMEDIAL PARA LA CREACIÓN DE PORTAFOLIO INSTITUCIONAL	437721 - SELECCIONAR MATERIALES AUDIOVISUALES SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL STORYBOARD	220501030 - INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.
PLANEACIÓN	DISEÑAR HERRAMIENTA MULTIMEDIAL PARA LA CREACIÓN DE PORTAFOLIO INSTITUCIONAL	437722 - PROGRAMAR ELEMENTOS INTERACTIVOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS ESPECIFICACIONES DEL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD.	220501030 - INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.
PLANEACIÓN	DISEÑAR HERRAMIENTA MULTIMEDIAL PARA LA CREACIÓN DE PORTAFOLIO INSTITUCIONAL	437723 - INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD	220501030 - INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.

PLANEACIÓN	DISEÑAR HERRAMIENTA MULTIMEDIAL PARA LA CREACIÓN DE PORTAFOLIO INSTITUCIONAL	437726 - CONCERTAR ALTERNATIVAS Y ACCIONES DE FORMACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA FORMACIÓN, CON BASE EN LA POLÍTICA INSTITUCIONAL.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
PLANEACIÓN	DISEÑAR HERRAMIENTA MULTIMEDIAL PARA LA CREACIÓN DE PORTAFOLIO INSTITUCIONAL	437729 - IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E INTERNACIONAL.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
PLANEACIÓN	DISEÑAR HERRAMIENTA MULTIMEDIAL PARA LA CREACIÓN DE PORTAFOLIO INSTITUCIONAL	437738 - VALIDAR EL PROTOTIPO CON EL DIRECTOR DEL PROYECTO MULTIMEDIA DE ACUERDO CON EL GUIÓN TÉCNICO DEJANDO CONSTANCIA EN LA LISTA DE CHEQUEO.	220501029 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.
PLANEACIÓN	DISEÑAR HERRAMIENTA MULTIMEDIAL PARA LA CREACIÓN DE PORTAFOLIO INSTITUCIONAL	437739 - CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN	220501029 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.
PLANEACIÓN	DISEÑAR HERRAMIENTA MULTIMEDIAL PARA LA CREACIÓN DE PORTAFOLIO INSTITUCIONAL	437740 - RECONOCER LA TIPOLOGÍA DE LA MULTIMEDIA DE ACUERDO CON EL ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA	220501029 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.
PLANEACIÓN	DISEÑAR HERRAMIENTA MULTIMEDIAL PARA LA CREACIÓN DE PORTAFOLIO INSTITUCIONAL	437741 - IDENTIFICAR LOS ELEMENTOS DEL DISEÑO GRÁFICO PARA LA COMPOSICIÓN DE LA MULTIMEDIA	220501029 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.
PLANEACIÓN	DISEÑAR HERRAMIENTA MULTIMEDIAL PARA LA CREACIÓN DE PORTAFOLIO INSTITUCIONAL	437742 - CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD	220501029 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.
PLANEACIÓN	DISEÑAR HERRAMIENTA MULTIMEDIAL PARA LA CREACIÓN DE PORTAFOLIO INSTITUCIONAL	437743 - DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL	220501029 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.
PLANEACIÓN	DISEÑAR HERRAMIENTA MULTIMEDIAL PARA LA CREACIÓN DE PORTAFOLIO INSTITUCIONAL	437744 - ELABORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS PAUTAS ESTABLECIDAS EN EL GUIÓN TÉCNICO	220501029 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.
PLANEACIÓN	DISEÑAR HERRAMIENTA MULTIMEDIAL PARA LA CREACIÓN DE PORTAFOLIO INSTITUCIONAL	437745 - INTERPRETAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) DE ACUERDO A LOS CONCEPTOS DE DISEÑO GRÁFICO.	220501029 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.
PLANEACIÓN	DISEÑAR HERRAMIENTA MULTIMEDIAL PARA LA CREACIÓN DE PORTAFOLIO INSTITUCIONAL	437746 - DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL STORYBOARD	220501029 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.

3.5 Organización del proyecto			
3.5.1 No. Instructores requeridos	2	3.5.2 No. Aprendices sugeridos para participar en el proyecto	40

3.6 Descripción del ambiente de aprendizaje requerido

Ambiente de aprendizaje con un mínimo de 40 computadores con el software requerido para animación 2d, vectorial, diseño web, modelado y animación tridimensional, simulación , retoque digital de imagen y video, edición de sonido y efectos de imagen, post producción de video , integración multimedia. Paquete de Autodesk , paquete de la Suite de Adobe. - cámara de video, luces, fondo.

3.7. Recursos estimados

Actividades del proyecto	Duración (Meses)	Equipos / Herramientas				Talento Humano (Instructores)				Materiales de formación consumibles			
		Descripción	Cant.	V. Unit.	V. Total	Especialidad	Cant.	V. Unit.	V. Total	Descripción	Cant.	V. Unit.	V. Total
IDENTIFICACIÓN, PRINCIPIOS Y CONCEPTOS DEL DISEÑO PARA LA CONSTRUCCIÓN DE PROTOTIPO MULTIMEDIA APARTIR DE UN INFORME DIAGNÓSTICO	24									Ambientes de aprendizaje dotados con mobiliario, aula con herramientas tecnologicas que faciliten el proceso de Enseñanza -Aprendizaje	3800000	$ 1	$ 3.800.000
DISEÑAR HERRAMIENTA MULTIMEDIAL PARA LA CREACIÓN DE PORTAFOLIO INSTITUCIONAL	9	Camaras,equipos de computo y programa adobe	12000000	$ 1	$ 12.000.000								
DISEÑAR HERRAMIENTA MULTIMEDIAL PARA LA CREACIÓN DE PORTAFOLIO INSTITUCIONAL	9					INSTRUCTOR FORMACIÓN	1	$ 3.790.000	$ 3.790.000				
INTEGRAR LOS ELEMENTOS AUDIOVISUALES(IMÁGENES , AUDIO , VIDEO) DENTRO DE LA MULTIMEDIA.	6									Papelería	1	$ 600.000	$ 600.000
INTEGRAR LOS ELEMENTOS AUDIOVISUALES(IMÁGENES , AUDIO , VIDEO) DENTRO DE LA MULTIMEDIA.	6					INSTRUCTOR FORMACION	1	$ 3.790.000	$ 3.790.000				
VALORAR EL MODELO DE PORTAFOLIO MULTIMEDIAL	6	COMPUTADOR	1	$ 3.450.000	$ 3.450.000								
VALORAR EL MODELO DE PORTAFOLIO MULTIMEDIAL	6					Instructor	1	$ 3.800.000	$ 3.800.000				

4. Rubros presupuestales

Recurso	Cantidad	Valor Unitario	Valor Total	Rubro presupuestal por el que se financiará el proyecto
Equipos	100	$ 1.200.000	$ 120.000.000	MATERIALES PARA FORMACION PROFESIONAL
Herramientas	1	$ 2.000.000	$ 2.000.000	MATERIALES PARA FORMACION PROFESIONAL
Materiales de Formación	1	$ 12.590.000	$ 12.590.000	MATERIALES PARA FORMACION PROFESIONAL
Talento Humano	12	$ 3.800.000	$ 45.600.000	HONORARIOS FORMACION PROFESIONAL
		Total:	$ 180.190.000	

5. Equipo que participó en la formulación del proyecto

Nombre	Especialidad	Nombre Centro	Regional
NATALIA HURTADO	EQUIPO DESARROLLO CURRICULAR	CENTRO DE LA INNOVACIÓN, LA AGROINDUSTRIA Y LA AVIACIÓN	REGIONAL ANTIOQUIA

Compartido conmigo > ARTICULACIÓN 2022 > Inducción Aprendices

Nombre	Propietario	Última modificación	Tamaño de archivo
4 - Audiovisuales	Jenniffer Salazar Henao	6 feb 2022 Jenniffer Salazar H...	—
3 - Recursos Didácticos	Jenniffer Salazar Henao	6 feb 2022 Jenniffer Salazar H...	—
2 - Estructura Inducción	Jenniffer Salazar Henao	6 feb 2022 Jenniffer Salazar H...	—
1 - Lineamientos	Jenniffer Salazar Henao	6 feb 2022 Jenniffer Salazar H...	—
Léame	Jenniffer Salazar Henao	6 feb 2022 Jenniffer Salazar H...	—

AGENDA CIAA 2022

		Nº de Ficha: en proceso de Matrícula I.E: El Concejo municipal el porvenir Horario: 2pm - 6pm Municipio: Rionegro		Municipio: La Ceja Nº de Ficha: 2276387 I.E: La Paz Horario: 7am - 11am Municipio: El Retiro Nº de Ficha: en proceso de creación		Municipio: La Ceja Nº de Ficha: En Proceso de Matrícula I.E: La Paz Horario: 7am - 11am Municipio: El Retiro Nº de Ficha: en proceso de creación							
		HORAS AL DÍA	4	HORAS AL DÍA	8	HORAS AL DÍA	8	HORAS AL DÍA					HO
7		8		9		10		11					
Nº de Ficha: en proceso de Matrícula I.E: El Concejo municipal el porvenir Horario: 2pm - 6pm		Nº de Ficha: en proceso de Matrícula I.E: El Concejo municipal el porvenir Horario: 2pm - 6pm		Municipio: La Ceja Nº de Ficha: 2276387 I.E: La Paz Horario: 7am - 11am Municipio: El Retiro Nº de		Municipio: La Ceja Nº de Ficha: En Proceso de Matrícula I.E: La Paz Horario: 7am - 11am Municipio: El Retiro Nº de							
HORAS AL DÍA	4	HORAS AL DÍA	4	HORAS AL DÍA	8	HORAS AL DÍA	8	HORAS AL DÍA					HO
14		15		16		17		18					
Nº de Ficha: en proceso de Matrícula I.E: El Concejo municipal el porvenir Horario: 2pm - 6pm		Nº de Ficha: en proceso de Matrícula I.E: El Concejo municipal el porvenir Horario: 2pm - 6pm		Municipio: La Ceja Nº de Ficha: 2276387 I.E: La Paz Horario: 7am - 11am Municipio: El Retiro Nº de		Municipio: La Ceja Nº de Ficha: En Proceso de Matrícula I.E: La Paz Horario: 7am - 11am Municipio: El Retiro Nº de							
HORAS AL DÍA	4	HORAS AL DÍA	4	HORAS AL DÍA	8	HORAS AL DÍA	8						HO
21		22		23		24		25					
FESTIVO		Nº de Ficha: en proceso de Matrícula I.E: El Concejo municipal el porvenir Horario: 2pm - 6pm		Municipio: La Ceja Nº de Ficha: 2276387 I.E: La Paz Horario: 7am - 11am Municipio: El Retiro Nº de		Municipio: La Ceja Nº de Ficha: En Proceso de Matrícula I.E: La Paz Horario: 7am - 11am Municipio: El Retiro Nº de							
HORAS AL DÍA		HORAS AL DÍA	4	HORAS AL DÍA	8	HORAS AL DÍA	8	HORAS AL DÍA					HO
28		29		30		31							
Nº de Ficha: en proceso de Matrícula I.E: El Concejo municipal el porvenir Horario: 2pm - 6pm		Nº de Ficha: en proceso de Matrícula I.E: El Concejo municipal el porvenir Horario: 2pm - 6pm		Municipio: La Ceja Nº de Ficha: 2276387 I.E: La Paz Horario: 7am - 11am Municipio: El Retiro Nº de		Municipio: La Ceja Nº de Ficha: En Proceso de Matrícula I.E: La Paz Horario: 7am - 11am Municipio: El Retiro Nº de							
HORAS AL DÍA	4	HORAS AL DÍA	4	HORAS AL DÍA	8	HORAS AL DÍA	8						