PROYECTO FORMATIVO

1. Información básica del proyecto

Código Proyecto SOFIA:	**1410300**	**Código del Programa SOFIA:**	**524139**	**Versión del Programa:**	**2**	**Fichas asociadas:**	**24**

1.1 Centro de Formación:	CENTRO DE COMERCIO Y TURISMO	**1.2 Regional:**	REGIONAL QUINDÍO
1.3 Nombre del proyecto:	IMPLEMENTACIÓN DE SOLUCIÓN MULTIMEDIAL QUE RESPONDA A NECESIDAD DE COMUNICACIÓN CORPORATIVA Y ACADÉMICA DE LAS INSTITUCIÓN EDUCATIVA		
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, INSTITUCIÓN EDUCATIVA GENERAL SANTANDER		
1.7 Palabras claves de búsqueda:	Soluciones Multimedia, Aplicativos, Software, Portafolio de Servicios, Video, Imagen, Diseño Gráfico, comunicación, negociación, Storyboard, guión literario,guión técnico,		

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

Las institucines educativas de la Ciudad, cuentan con la necesidad de dar a conocer al público en general su oferta de Servicios. La mayoría de estas no cuentan plataformas tecnologícas propias y adecuadas para esto, haciendo uso aún de medios físicos y voz a voz para promocionar su oferta académica, eventos y demás servicios inherentes a sus funciones e identidad corporativa.

2.2 Justificación del proyecto

El Programa de Técnico en Diseño e integración de Multimedia ha sido diseñado para ayudar a fortalecer una de las 5 Locomotoras Económicas propuestas por el actual Gobierno de Colombia, la cual corresponde a la Innovación. Dicha locomotora tiene dentro de sus componentes el factor tecnológico, que para este caso está representado en la creación de

aplicaciones que den solución a problemas del entorno Local (El Colegio), beneficiando con el desarrollo y posterior aplicación del mismo a toda la Comunidad Estudiantil y Administrativa de la Institución.

2.3 Objetivo general

Desarrollar e implementar la solución multimedial que responda a la necesidad de comunicación corporativa y académica de la institución educativa objeto de estudio.

2.4 Objetivos específicos

Analizar los requisitos de la Solución Multimedia
Diseñar la Solución Multimedia con base al análisis de recolección de la Información
Desarrolar la solución Multimedia
Evaluar el funcionamiento de la Solución Multimedia desarrollada

2.5 Alcance	
2.5.1 Beneficiarios del proyecto	Población relacionada con las instituciones eduaticas objeto de estudio, profesores, directivos, acudientes, padres de familia y estudiantes
2.5.2 Impacto	
Social:	Mayor acceso a la información del Colegio al ser implementado en una plataforma web
Económico:	Disminución de costos en papelería y tintas
Ambiental:	Disminución de consumo de papel y tinta empleados en el proceso de promoción e información de los Servicios del Colegio
Tecnológico:	Desarrollo de aplicación multimedia para el sistema escolar

2.5.3 Restricciones o riesgos asociados y alternativas de solución

Reacción negativa al proyecto por ser una innovación y estar montado en plataforma virtual. Plan de conscienciación la consulta de la aplicación multimedia como fuente de información de los Servicios del Colegio

La empresa computadores para educar niegue la posibilidad de instalar el software libre necesario para el desarrollo. Negociar posibles instalaciones de software.

2.5.4. Productos o resultados del proyecto

Plataforma Web de la Institución Educativa

Productos Multimedia de oferta de servicios de la Institución Educativa

manuales de la aplicación Multimedia y del usuario

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
ANALISIS	REALIZAR INFORME TÉCNICO DE ELEMENTOS MULTIMIEDIA REQUERIDOS PARA EL DESARROLLO DE LA SOLUCIÓN 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
ANALISIS	REALIZAR INFORME TÉCNICO DE ELEMENTOS MULTIMIEDIA REQUERIDOS PARA EL DESARROLLO DE LA SOLUCIÓN MULTIMEDIA	437720 - ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS	240201501 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
ANALISIS	REALIZAR INFORME TÉCNICO DE ELEMENTOS MULTIMIEDIA REQUERIDOS PARA EL DESARROLLO DE LA SOLUCIÓN MULTIMEDIA	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 INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
ANALISIS	REALIZAR INFORME TÉCNICO DE ELEMENTOS MULTIMIEDIA REQUERIDOS PARA EL DESARROLLO DE LA SOLUCIÓN MULTIMEDIA	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.

ANALISIS	REALIZAR INFORME TÉCNICO DE ELEMENTOS MULTIMIEDIA REQUERIDOS PARA EL DESARROLLO DE LA SOLUCIÓN MULTIMEDIA	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.
DESARROLLO DE TAREAS	EJECUCION DE ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES EN EL SECTOR PRODUCTIVO	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
EJECUCION	DESARROLLAR Y PRESENTAR BOCETOS Y ESTADOS DEL ARTE SOBRE LA COMPOSICIÓN GRÁFICA QUE SE REALIZARÁ EN EL APLICATIVO, MEDIANTE EL GUIÓN GRÁFICO.	437714 - REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS	240201501 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
EJECUCION	DESARROLLAR Y PRESENTAR BOCETOS Y ESTADOS DEL ARTE SOBRE LA COMPOSICIÓN GRÁFICA QUE SE REALIZARÁ EN EL APLICATIVO, MEDIANTE EL GUIÓN GRÁFICO.	437716 - LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	240201501 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
EJECUCION	DESARROLLAR Y PRESENTAR BOCETOS Y ESTADOS DEL ARTE SOBRE LA COMPOSICIÓN GRÁFICA QUE SE REALIZARÁ EN EL APLICATIVO, MEDIANTE EL GUIÓN GRÁFICO.	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
EJECUCION	DESARROLLAR Y PRESENTAR BOCETOS Y ESTADOS DEL ARTE SOBRE LA COMPOSICIÓN GRÁFICA QUE SE REALIZARÁ EN EL APLICATIVO, MEDIANTE EL GUIÓN GRÁFICO.	437721 - SELECCIONAR MATERIALES AUDIOVISUALES SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL STORYBOARD	220501030 - INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.
EJECUCION	DESARROLLAR Y PRESENTAR BOCETOS Y ESTADOS DEL ARTE SOBRE LA COMPOSICIÓN GRÁFICA QUE SE REALIZARÁ EN EL APLICATIVO, MEDIANTE EL GUIÓN GRÁFICO.	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.
EJECUCION	DESARROLLAR Y PRESENTAR BOCETOS Y ESTADOS DEL ARTE SOBRE LA COMPOSICIÓN GRÁFICA QUE SE REALIZARÁ EN EL APLICATIVO, MEDIANTE EL GUIÓN GRÁFICO.	437725 - INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
EJECUCION	DESARROLLAR Y PRESENTAR BOCETOS Y ESTADOS DEL ARTE SOBRE LA COMPOSICIÓN GRÁFICA	437727 - RECONOCER EL ROL DE LOS PARTICIPANTES EN EL PROCESO FORMATIVO, EL PAPEL DE LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE	240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y

	REALIZARÁ EN EL APLICATIVO, MEDIANTE EL GUIÓN GRÁFICO.	METODOLOGÍA DE FORMACIÓN, DE ACUERDO CON LA DINÁMICA ORGANIZACIONAL DEL SENA	SOCIAL
EJECUCION	DESARROLLAR Y PRESENTAR BOCETOS Y ESTADOS DEL ARTE SOBRE LA COMPOSICIÓN GRÁFICA QUE SE REALIZARÁ EN EL APLICATIVO, MEDIANTE EL GUIÓN GRÁFICO.	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 INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
EJECUCION	DESARROLLAR Y PRESENTAR BOCETOS Y ESTADOS DEL ARTE SOBRE LA COMPOSICIÓN GRÁFICA QUE SE REALIZARÁ EN EL APLICATIVO, MEDIANTE EL GUIÓN GRÁFICO.	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 INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
EJECUCION	DESARROLLAR Y PRESENTAR BOCETOS Y ESTADOS DEL ARTE SOBRE LA COMPOSICIÓN GRÁFICA QUE SE REALIZARÁ EN EL APLICATIVO, MEDIANTE EL GUIÓN GRÁFICO.	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 INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
EJECUCION	DESARROLLAR Y PRESENTAR BOCETOS Y ESTADOS DEL ARTE SOBRE LA COMPOSICIÓN GRÁFICA QUE SE REALIZARÁ EN EL APLICATIVO, MEDIANTE EL GUIÓN GRÁFICO.	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 INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
EJECUCION	DESARROLLAR Y PRESENTAR BOCETOS Y ESTADOS DEL ARTE SOBRE LA COMPOSICIÓN GRÁFICA QUE SE REALIZARÁ EN EL APLICATIVO, MEDIANTE EL GUIÓN GRÁFICO.	437735 - ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
EJECUCION	DESARROLLAR Y PRESENTAR BOCETOS Y ESTADOS DEL ARTE SOBRE LA COMPOSICIÓN GRÁFICA QUE SE REALIZARÁ EN EL APLICATIVO, MEDIANTE EL GUIÓN GRÁFICO.	437736 - DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
EJECUCION	DESARROLLAR Y PRESENTAR BOCETOS Y ESTADOS DEL ARTE SOBRE LA COMPOSICIÓN GRÁFICA QUE SE REALIZARÁ EN EL APLICATIVO, MEDIANTE EL GUIÓN GRÁFICO.	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.
EJECUCION	DESARROLLAR Y PRESENTAR BOCETOS Y ESTADOS DEL ARTE SOBRE LA COMPOSICIÓN GRÁFICA QUE SE REALIZARÁ EN EL APLICATIVO,	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.

	MEDIANTE EL GUIÓN GRÁFICO.		
EVALUACION	VERIFICAR Y ENTREGAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIA QUE CUMPLE A SATISFACCIÓN CON LAS NECESIDADES DEL CLIENTE	437723 - INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD	220501030 - INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.
EVALUACION	VERIFICAR Y ENTREGAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIA QUE CUMPLE A SATISFACCIÓN CON LAS NECESIDADES DEL CLIENTE	437724 - REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
EVALUACION	VERIFICAR Y ENTREGAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIA QUE CUMPLE A SATISFACCIÓN CON LAS NECESIDADES DEL CLIENTE	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 INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
EVALUACION	VERIFICAR Y ENTREGAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIA QUE CUMPLE A SATISFACCIÓN CON LAS NECESIDADES DEL CLIENTE	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.
PLANEACION	DISEÑAR ALTERNATIVAS DE DIAGRAMACIÓN PARA EL APLICATIVO MULTIMEDIA QUE SE DEBEN VALORAR PARA ESTABLECER EL DISEÑO PRELIMINAR	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
PLANEACION	DISEÑAR ALTERNATIVAS DE DIAGRAMACIÓN PARA EL APLICATIVO MULTIMEDIA QUE SE DEBEN VALORAR PARA ESTABLECER EL DISEÑO PRELIMINAR	437718 - ENCONTRAR VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ANUNCIOS, FOLLETOS, PÁGINAS WEB, ETC	240201501 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
PLANEACION	DISEÑAR ALTERNATIVAS DE DIAGRAMACIÓN PARA EL APLICATIVO MULTIMEDIA QUE SE DEBEN VALORAR PARA ESTABLECER EL DISEÑO PRELIMINAR	437730 - GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
PLANEACION	DISEÑAR ALTERNATIVAS DE DIAGRAMACIÓN PARA EL APLICATIVO MULTIMEDIA QUE SE DEBEN VALORAR PARA ESTABLECER EL DISEÑO PRELIMINAR	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 INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
PLANEACION	DISEÑAR ALTERNATIVAS DE DIAGRAMACIÓN PARA EL APLICATIVO MULTIMEDIA QUE SE DEBEN VALORAR	437737 - GENERAR PROCESOS AUTÓNOMOS Y DE TRABAJO COLABORATIVO PERMANENTES, FORTALECIENDO EL EQUILIBRIO DE LOS	240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y

	PARA ESTABLECER EL DISEÑO PRELIMINAR	COMPONENTES RACIONALES Y EMOCIONALES ORIENTADOS HACIA EL DESARROLLO HUMANO INTEGRAL.	SOCIAL
PLANEACION	DISEÑAR ALTERNATIVAS DE DIAGRAMACIÓN PARA EL APLICATIVO MULTIMEDIA QUE SE DEBEN VALORAR PARA ESTABLECER EL DISEÑO PRELIMINAR	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.
PLANEACION	DISEÑAR ALTERNATIVAS DE DIAGRAMACIÓN PARA EL APLICATIVO MULTIMEDIA QUE SE DEBEN VALORAR PARA ESTABLECER EL DISEÑO PRELIMINAR	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.
PLANEACION	DISEÑAR ALTERNATIVAS DE DIAGRAMACIÓN PARA EL APLICATIVO MULTIMEDIA QUE SE DEBEN VALORAR PARA ESTABLECER EL DISEÑO PRELIMINAR	437743 - DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE.	220501029 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.
PLANEACION	DISEÑAR ALTERNATIVAS DE DIAGRAMACIÓN PARA EL APLICATIVO MULTIMEDIA QUE SE DEBEN VALORAR PARA ESTABLECER EL DISEÑO PRELIMINAR	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	4	3.5.2 No. Aprendices sugeridos para participar en el proyecto	35

3.6 Descripción del ambiente de aprendizaje requerido

Ambientes dotado con mesas, sillas, computadores, tablero en acrilico, videoproyector.

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
DESARROLLAR Y PRESENTAR BOCETOS Y	4					Instructores para impartir la FPI	4	$ 12.340.000	$ 49.360.000				

ARTE SOBRE LA COMPOSICIÓN GRÁFICA QUE SE REALIZARÁ EN EL APLICATIVO, MEDIANTE EL GUIÓN GRÁFICO.													
DISEÑAR ALTERNATIVAS DE DIAGRAMACIÓN PARA EL APLICATIVO MULTIMEDIA QUE SE DEBEN VALORAR PARA ESTABLECER EL DISEÑO PRELIMINAR	7					Instructores para impartir la FPI	4	$ 21.595.000	$ 86.380.000				
EJECUCION DE ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES EN EL SECTOR	6	Computador	1	$ 1.500.000	$ 1.500.000								
REALIZAR INFORME TÉCNICO DE ELEMENTOS MULTIMIEDIA REQUERIDOS PARA EL DESARROLLO DE LA SOLUCIÓN MULTIMEDIA	3					Instructores para impartir la FPI	4	$ 12.340.000	$ 49.360.000				
VERIFICAR Y ENTREGAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIA QUE CUMPLE A SATISFACCIÓN CON LAS NECESIDADES DEL CLIENTE	4					Instructores para impartir la FPI	4	$ 12.340.000	$ 49.360.000				

4. Rubros presupuestales

Recurso	Cantidad	Valor Unitario	Valor Total	Rubro presupuestal por el que se financiará el proyecto
Equipos	35	$ 1.200.000	$ 42.000.000	COMPRA MAQUINARIA EQUIPO
Herramientas	30	$ 191.000	$ 5.730.000	MATERIALES PARA FORMACION PROFESIONAL
Materiales de Formación	30	$ 20.000	$ 600.000	MATERIALES PARA FORMACION PROFESIONAL
Talento Humano	4	$ 30.850.000	$ 123.400.000	HONORARIOS FORMACION PROFESIONAL

Total:	$ 171.730.000	

5. Equipo que participó en la formulación del proyecto

Nombre	Especialidad	Nombre Centro	Regional
JORGE IVAN SIERRA	INGENIERO DE SISTEMAS	CENTRO DE COMERCIO Y TURISMO	REGIONAL QUINDÍO
DIEGO MAURICIO TORRES	INGENIERO DE SISTEMAS	No existe información	REGIONAL QUINDÍO
JORGE MARIO GIRALDO	INGENIERO ELECTRÓNICO	No existe información	REGIONAL QUINDÍO
HEILLER BONILLA	DESARROLLADOR SOFTWARE	No existe información	REGIONAL QUINDÍO