GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
PROCEDIMIENTO PLANEACIÓN DEL DESARROLLO CURRICULAR
FORMATO PLANEACIÓN PEDAGÓGICA DEL PROYECTO FORMATIVO

Fecha de Elaboración	12 de octubre de 2021
Denominación del Programa de Formación	TÉCNICO EN DISEÑO E INTEGRACIÓN DE MULTIMEDIA
Modalidad de Ejecución	PRESENCIAL
Código y versión del Programa	2
Nombre del Proyecto	IMPLEMENTACIÓN DE SOLUCIÓN MULTIMEDIAL QUE RESPONDA A NECESIDAD DE COMUNICACIÓN CORPORATIVA Y ACADÉMICA DE LAS INSTITUCIÓN EDUCATIVA
Código del Proyecto	702198
Instructor(es) que elabora la planeación pedagógica	DAVID HERNANDEZ MATA — Regional Quindío - Centro de Comercio y Turismo HERNAN JAVIER FIERRO — Regional Quindío - Centro de Comercio y Turismo SERGIO ALFREDO MORALES DOMINGUEZ — Regional Quindío - Centro de Comercio y Turismo SUSANA PAEZ URREA — Regional Quindío - Centro de Comercio y Turismo

FASE DE PROYECTO (Si el programa es de titulada)	ACTIVIDAD DE PROYECTO (si el programa es titulada)	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE A DESARROLLAR	DURACIÓN ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE (HORAS)		ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS ACTIVAS	AMBIENTES DE APRENDIZAJE TIPIFICADOS			CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LA EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	OBSERVACIONES
					HORAS TRABAJO DIRECTO	HORAS TRABAJO INDEPENDIENTE		AMBIENTE	MATERIALES DE FORMACIÓN	INSTRUCTORES RESPONSABLES			
ANALISIS	REALIZAR INFORME TÉCNICO DE ELEMENTOS MULTIMIEDIA REQUERIDOS PARA EL DESARROLLO DE LA SOLUCIÓN MULTIMEDIA	2964 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.	437741 - IDENTIFICAR LOS ELEMENTOS DEL DISEÑO GRÁFICO PARA LA COMPOSICIÓN DE LA MULTIMEDIA	Realizar un análisis a piezas publicitarias a partir de los elementos de diseño gráfico.	25	Principios basicos (ritmo contraste), elementos del diseño (linea punto) psicologia	Aprendizaje colaborativo.	Aula	Resma de papel, marcadores borrables, lapiceros, lapiz, borrador, tinta y memoria USB.	1	CONFRONTA LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA CON LA LISTA DE CHEQUEO.	Documento con análisis realizado a las piezas seleccionadas	
ANALISIS	REALIZAR INFORME TÉCNICO DE ELEMENTOS MULTIMIEDIA REQUERIDOS PARA EL DESARROLLO DE LA SOLUCIÓN MULTIMEDIA	2964 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.	437745 - INTERPRETAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) DE ACUERDO A LOS CONCEPTOS DE DISEÑO GRÁFICO.	Elaborar los guiones literario y técnico, con miras a la realización de un producto de video.	40	Formato de guion literario y tecnico (ejercicio Planos)	Simulación de situaciones.	Aula	Resma de papel, marcadores borrables, lapiceros, lapiz, borrador, tinta y memoria USB.	1	APLICA NORMAS DE USABILIDAD Y ACCESIBILIDAD EN LA PRODUCCIÓN MULTIMEDIA CUMPLIENDO CON LOS ESTÁNDARES INTERNACIONALES.	Guiones literario y técnico.	
PLANEACION	DISEÑAR ALTERNATIVAS DE DIAGRAMACIÓN PARA EL APLICATIVO MULTIMEDIA QUE SE DEBEN VALORAR PARA ESTABLECER EL DISEÑO PRELIMINAR	2965 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.	437740 - RECONOCER LA TIPOLOGÍA DE LA MULTIMEDIA DE ACUERDO CON EL ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA	Identificar las tipologías multimedia presentes en el mercado actual a través de estudio de casos.	15	Exposicion de 4 tipos de multimedia	Aprendizaje colaborativo.	Aula	Resma de papel, marcadores borrables, lapiceros, lapiz, borrador, tinta y memoria USB.	1	EDITA ELEMENTOS GRÁFICOS SEGÚN LA PLATAFORMA DE DIFUSIÓN.	Documento de interpretación de tipologías multimediales a casos entregados.	

PLANEACION	DISEÑAR ALTERNATIVAS DE DIAGRAMACIÓN PARA EL APLICATIVO MULTIMEDIA QUE SE DEBEN VALORAR PARA ESTABLECER EL DISEÑO PRELIMINAR	2968 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.	437743 - DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE.	Establecer la estructura del mapa de navegación del producto multimedia que permitirá integrar los elementos multimediales.	30	Mapas de navegacion	Simulación de situaciones.	Aula	Resma de papel, marcadores borrables, lapiceros, lapiz, borrador, tinta y memoria USB.	1	ESTRUCTURA EL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO.	Mapa de navegacion	
PLANEACION	DISEÑAR ALTERNATIVAS DE DIAGRAMACIÓN PARA EL APLICATIVO MULTIMEDIA QUE SE DEBEN VALORAR PARA ESTABLECER EL DISEÑO PRELIMINAR	2967 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.	437742 - CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD	Elaborar el manual de identidad corporativa según los colores y elementos de la identidad de la empresa.	40	manual de Identidad	Aprendizaje colaborativo.	Aula	Resma de papel, marcadores borrables, lapiceros, lapiz, borrador, tinta y memoria USB.	1	ELABORA EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA CON BASE EN EL STORYBOARD.	Logo - Marca	
PLANEACION	DISEÑAR ALTERNATIVAS DE DIAGRAMACIÓN PARA EL APLICATIVO MULTIMEDIA QUE SE DEBEN VALORAR PARA ESTABLECER EL DISEÑO PRELIMINAR	2969 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.	437746 - DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL STORYBOARD	Realizar el diseño base (Front End) de la interfaz gráfica según lo establecido en el mapa de navegación.	50	Front End	Simulación de situaciones.	Aula	Resma de papel, marcadores borrables, lapiceros, lapiz, borrador, tinta y memoria USB.	1	REALIZA EL BOCETO DE LA INTERFAZ GRÁFICA DEL PROYECTO APLICANDO TÉCNICAS CREATIVAS Y ELEMENTOS DEL DISEÑO GRÁFICO.	Front End de la interfaz gráfica.	
EJECUCION	DESARROLLAR Y PRESENTAR BOCETOS Y ESTADOS DEL ARTE SOBRE LA COMPOSICIÓN GRÁFICA QUE SE REALIZARÁ EN EL APLICATIVO, MEDIANTE EL GUIÓN GRÁFICO.	2965 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.	437739 - CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN	Realizar el storyboard según lo desarrollado en el guion literario y técnico.	40	Hacer el story board tema libre	Simulación de situaciones.	Aula	Resma de papel, marcadores borrables, lapiceros, lapiz, borrador, tinta y memoria USB.	1	CONSTRUYE EL STORYBOARD UTILIZANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD CON BASE EN EL GUIÓN LITERARIO Y EL GUIÓN TÉCNICO.	Storyboard	
EJECUCION	DESARROLLAR Y PRESENTAR BOCETOS Y ESTADOS DEL ARTE SOBRE LA COMPOSICIÓN GRÁFICA QUE SE REALIZARÁ EN EL APLICATIVO, MEDIANTE EL GUIÓN GRÁFICO.	2966 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.	437744 - ELABORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS PAUTAS ESTABLECIDAS EN EL GUIÓN TÉCNICO	Definir la imagen representativa de la empresa tomando como partida los fundamentos del diseño.	40	Creación de logo y herramientas básicas de Ilustrator	Simulación de situaciones.	Aula	Resma de papel, marcadores borrables, lapiceros, lapiz, borrador, tinta y memoria USB.	1	CREA EL ARTE DE LAS INTERFACES, ELEMENTOS Y PERSONAJES PARA LA PRODUCCIÓN MULTIMEDIA DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO.	Manual de identidad corporativa.	

EJECUCION	DESARROLLAR Y PRESENTAR BOCETOS Y ESTADOS DEL ARTE SOBRE LA COMPOSICIÓN GRÁFICA QUE SE REALIZARÁ EN EL APLICATIVO, MEDIANTE EL GUIÓN GRÁFICO.	2965 - INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.	437721 - SELECCIONAR MATERIALES AUDIOVISUALES SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL STORYBOARD	Realizar los productos multimediales y/o elaborar elementos faltantes (Diseño, Audio y Video), siguiendo las especificaciones del guion técnico y el storyboard.	100		Simulación de situaciones.	Aula	Resma de papel, marcadores borrables, lapiceros, lapiz, borrador, tinta y memoria USB.	1	IDENTIFICA LOS FORMATOS DE ARCHIVO NECESARIOS SEGÚN LA PLATAFORMA DE INTEGRACIÓN DE LA MULTIMEDIA.	Productos multimediales editados y/o elementos faltantes para complementar la multimedia.	
EJECUCION	DESARROLLAR Y PRESENTAR BOCETOS Y ESTADOS DEL ARTE SOBRE LA COMPOSICIÓN GRÁFICA QUE SE REALIZARÁ EN EL APLICATIVO, MEDIANTE EL GUIÓN GRÁFICO.	2965 - INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.	437722 - PROGRAMAR ELEMENTOS INTERACTIVOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS ESPECIFICACIONES DEL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD.	Manipular los lenguajes de programación orientados al Diseño Web y formatos multimedia más utilizados en el desarrollo de Proyectos Multimediales, teniendo en cuenta los principios de Usabilidad y Navegabilidad.	100		Simulación de situaciones.	Aula	Resma de papel, marcadores borrables, lapiceros, lapiz, borrador, tinta y memoria USB.	1	CODIFICA LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA DE ACUERDO CON EL MAPA DE NAVEGACIÓN. DESPLIEGA Y MANIPULA DATOS DE MANERA SÍNCRONA Y ASÍNCRONA SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES DEL MAPA DE NAVEGACIÓN.	Estructura funcional de la página web.	
EVALUACION	VERIFICAR Y ENTREGAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIA QUE CUMPLE A SATISFACCIÓN CON LAS NECESIDADES DEL CLIENTE	2965 - INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.	437723 - INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD	Integrar los elementos multimediales en la interfaz web realizada, teniendo en cuenta las directrices plasmadas en el mapa de navegación.	80		Simulación de situaciones.	Aula	Resma de papel, marcadores borrables, lapiceros, lapiz, borrador, tinta y memoria USB.	1	INTEGRA LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL STORYBOARD.	Página Web con elementos multimediales integrados.	
EVALUACION	VERIFICAR Y ENTREGAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIA QUE CUMPLE A SATISFACCIÓN CON LAS NECESIDADES DEL CLIENTE	2965 - INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.	437738 - VALIDAR EL PROTOTIPO CON EL DIRECTOR DEL PROYECTO MULTIMEDIA DE ACUERDO CON EL GUIÓN TÉCNICO DEJANDO CONSTANCIA EN LA LISTA DE CHEQUEO.	Realizar una reunión con el director del proyecto para la aplicación de pruebas de validación.	40		Simulación de situaciones.	Aula	Resma de papel, marcadores borrables, lapiceros, lapiz, borrador, tinta y memoria USB.	1	VALIDA LA MULTIMEDIA DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DADAS POR EL DIRECTOR DEL PROYECTO.	Informe escrito del correcto funcionamiento del producto multimedial.	
ANÁLISIS	REALIZAR INFORME TÉCNICO DE ELEMENTOS MULTIMIEDIA REQUERIDOS PARA EL DESARROLLO DE LA SOLUCIÓN MULTIMEDIA	PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	437729 Identificar las oportunidades que el SENA ofrece en el marco de la formación profesional de acuerdo con el contexto nacional e internacional.	Desarrollar actividades de aprendizaje con base en la inducción	8		Metodo de preguntas. Aprendizaje Colaborativo.	Aula	Resma de papel, marcadores borrables, lapiceros, lapiz, borrador, tinta y memoria USB.	1	Identificar e integrar los elementos de su contexto que le permiten generar ideas y proyectos de acuerdo al programa y proyecto de formacion.	Collage de inducción	
Planeación	DISEÑAR ALTERNATIVAS DE DIAGRAMACIÓN PARA EL APLICATIVO MULTIMEDIA QUE SE DEBEN VALORAR PARA ESTABLECER EL DISEÑO PRELIMINAR	PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	437730 - Gestionar la información de acuerdo con los procedimientos establecidos y con las tecnologías de la información y la comunicación disponibles.	Desarrollar actividades de aprendizaje con base en la inducción	8		Metodo de preguntas. Aprendizaje Colaborativo.	Aula	Resma de papel, marcadores borrables, lapiceros, lapiz, borrador, tinta y memoria USB.	1	Optimiza los recursos requeridos en el desarrollo de sus actividades formativas y productivas según normas institucionales.	Collage de inducción	

Planeación	DISEÑAR ALTERNATIVAS DE DIAGRAMACIÓN PARA EL APLICATIVO MULTIMEDIA QUE SE DEBEN VALORAR PARA ESTABLECER EL DISEÑO PRELIMINAR	PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	437737 - Generar procesos autónomos y de trabajo colaborativo permanentes, fortaleciendo el equilibrio de los componentes racionales y emocionales orientados hacia el desarrollo humano integral.	Involucrar a los compañeros del grupo en la realizacion del video.	10		Socialización	Aula	Resma de papel, marcadores borrables, lapiceros, lapiz, borrador, tinta y memoria USB.	1	Aborda procesos de trabajo colaborativo orientados hacia la construcción colectiva según los requerimientos de los contextos sociales y productivos.	Producto: Estrategia informativa de manera física o digital.	
Planeación	DISEÑAR ALTERNATIVAS DE DIAGRAMACIÓN PARA EL APLICATIVO MULTIMEDIA QUE SE DEBEN VALORAR PARA ESTABLECER EL DISEÑO PRELIMINAR	PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	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.	Consultar rutinas de pausas activas y procesos de manejo de residuos solidos que se aplican durante el desarrollo durante un proyecto de diseño multimedial	10		Simulación de situaciones.	Aula	Resma de papel, marcadores borrables, lapiceros, lapiz, borrador, tinta y memoria USB.	1	Diagnóstica los riesgos ergonómicos y psicosociales de su desempeño laboral segun normas de salud ocupacional.		
Ejecución	DESARROLLAR Y PRESENTAR BOCETOS Y ESTADOS DEL ARTE SOBRE LA COMPOSICIÓN GRÁFICA QUE SE REALIZARÁ EN EL APLICATIVO, MEDIANTE EL GUIÓN GRÁFICO.	PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	437733 - Asumir los deberes y derechos con base en las leyes y la normativa institucional en el marco de su proyecto de vida.	Desarrollar actividades de aprendizaje con base en la inducción	8		Metodo de preguntas. Aprendizaje Colaborativo.	Aula	Resma de papel, marcadores borrables, lapiceros, lapiz, borrador, tinta y memoria USB.	1	Se comunica fácilmente con los miembros de la comunidad educativa según protocolos y normas de convivencia institucional. 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.	Collage de inducción	
Ejecución	DESARROLLAR Y PRESENTAR BOCETOS Y ESTADOS DEL ARTE SOBRE LA COMPOSICIÓN GRÁFICA QUE SE REALIZARÁ EN EL APLICATIVO, MEDIANTE EL GUIÓN GRÁFICO.	PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	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 del SENA.	Desarrollar actividades de aprendizaje con base en la inducción	8		Metodo de preguntas. Aprendizaje Colaborativo.	Aula	Resma de papel, marcadores borrables, lapiceros, lapiz, borrador, tinta y memoria USB.	1	Desarrolla actividades de autogestión orientadas hacia el mejoramiento personal según los requerimientos del proceso formativo	Collage de inducción	

Ejecución	DESARROLLAR Y PRESENTAR BOCETOS Y ESTADOS DEL ARTE SOBRE LA COMPOSICIÓN GRÁFICA QUE SE REALIZARÁ EN EL APLICATIVO, MEDIANTE EL GUIÓN GRÁFICO.	PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	437725 - Interactuar en los contextos productivos y sociales en función de los principios y valores universales.	Identificar los principios y valores corporativos, para ser evidenciados en el manual de identidad corporativa	10		Socialización	Aula	Resma de papel, marcadores borrables, lapiceros, lapiz, borrador, tinta y memoria USB.	1	Establece relaciones interpersonales dentro de criterios de libertad, justicia, respeto, responsabilidad, tolerancia y solidaridad según principios y valores universales. Se comunica fácilmente con los miembros de la comunidad educativa según protocolos y normas de convivencia institucional.	Producto: Manual de convivencia para la empresa seleccionada de manera física o digital.	
Ejecución	DESARROLLAR Y PRESENTAR BOCETOS Y ESTADOS DEL ARTE SOBRE LA COMPOSICIÓN GRÁFICA QUE SE REALIZARÁ EN EL APLICATIVO, MEDIANTE EL GUIÓN GRÁFICO.	PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	437735 - Asumir actitudes críticas, argumentativas y propositivas en función de la resolución de problemas de carácter productivo y social.	Ejecutar los posibles cambios que el cliente solicite para el producto final y asumirlos cordialmente	10		Estudios de casos	Aula	Resma de papel, marcadores borrables, lapiceros, lapiz, borrador, tinta y memoria USB.	1	Analiza de manera crítica las situaciones pertinentes que contribuyen a la resolución de problemas según los requerimientos de los contextos productivos y sociales.	Producto: Participación en foro social, mediante práctica de resolución de conflictos	
Ejecución	DESARROLLAR Y PRESENTAR BOCETOS Y ESTADOS DEL ARTE SOBRE LA COMPOSICIÓN GRÁFICA QUE SE REALIZARÁ EN EL APLICATIVO, MEDIANTE EL GUIÓN GRÁFICO.	PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	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 social.	Revisar metodologias de trabajo colaborativo de un proyecto de diseño multimedial	10		Panel de discusion. Mapa conceptual. Estudio de casos.	Aula	Resma de papel, marcadores borrables, lapiceros, lapiz, borrador, tinta y memoria USB.	1	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.		

Ejecución	DESARROLLAR Y PRESENTAR BOCETOS Y ESTADOS DEL ARTE SOBRE LA COMPOSICIÓN GRÁFICA QUE SE REALIZARÁ EN EL APLICATIVO, MEDIANTE EL GUIÓN GRÁFICO.	PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	437732 - Aplicar técnicas de cultura física para el mejoramiento de su expresión corporal, desempeño laboral según la naturaleza y complejidad del área ocupacional.	Consultar rutinas de pausas activas y procesos de manejo de residuos solidos que se aplican durante el desarrollo durante un proyecto de diseño multimedial	10		Talleres, prácticas.	Aula	Resma de papel, marcadores borrables, lapiceros, lapiz, borrador, tinta y memoria USB.	1	Aplica los test de condición física según estándares. Selecciona los ejercicios para el plan de acondicionamiento físico Elabora el plan de acondicionamiento físico, según sistemas de entrenamiento físico. 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.	Ficha antropométrica diligenciada Resultados, analisis, tiempos y recomedaciones del test plan de acondicionamiento fisico.	
Ejecución	DESARROLLAR Y PRESENTAR BOCETOS Y ESTADOS DEL ARTE SOBRE LA COMPOSICIÓN GRÁFICA QUE SE REALIZARÁ EN EL APLICATIVO, MEDIANTE EL GUIÓN GRÁFICO.	PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	437736 - Desarrollar permanentemente las habilidades psicomotrices y de pensamiento en la ejecución de los procesos de aprendizaje.	Consultar rutinas de pausas activas y procesos de manejo de residuos solidos que se aplican durante el desarrollo durante un proyecto de diseño multimedial	10		Talleres, prácticas.	Aula	Resma de papel, marcadores borrables, lapiceros, lapiz, borrador, tinta y memoria USB.	1	Participa en actividades que requieren coordinación motriz fina y gruesa de forma individual y grupal. Aplica técnicas y procedimientos orientados al perfeccionamiento de la psicomotricidad frente a los requerimientos de su desempeño laboral.		
Ejecución	DESARROLLAR Y PRESENTAR BOCETOS Y ESTADOS DEL ARTE SOBRE LA COMPOSICIÓN GRÁFICA QUE SE REALIZARÁ EN EL APLICATIVO, MEDIANTE EL GUIÓN GRÁFICO.	PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	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.	Consultar rutinas de pausas activas y procesos de manejo de residuos solidos que se aplican durante el desarrollo durante un proyecto de diseño multimedial	20		Lectura dirigida, método de pregunta, lluvia de ideas, exposición	Aula	Resma de papel, marcadores borrables, lapiceros, lapiz, borrador, tinta y memoria USB.	1	Relaciona y analiza las problemáticas ambientales y sus posibles causas según los conceptos estudiados. Identifica la clasificación de los residuos según normatividad legal vigente.Dispone los residuos teniendo en cuenta las normas de clasificacion de los mismos. Mantiene limpio y ordenado el lugar donde desarrolla sus actividades formativas y productivas según estandares de proteccion ambiental.		

Evaluación	VERIFICAR Y ENTREGAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIA QUE CUMPLE A SATISFACCIÓN CON LAS NECESIDADES DEL CLIENTE	PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	437726 - Concertar alternativas y acciones de formación para el desarrollo de las competencias del programa formación, con base en la política institucional. Analizar el programa formación y el proyecto formativo, teniendo en cuenta el grado de pertinencia en el entorno laboral.	Desarrollar actividades de aprendizaje con base en la inducción	8		Metodo de preguntas. Aprendizaje Colaborativo.	Aula	Resma de papel, marcadores borrables, lapiceros, lapiz, borrador, tinta y memoria USB.	1	Explica la relación del programa de formación en el cual está matriculado con el proyecto de formación que desarrollará para lograr los resultados de aprendizaje. Vivencia su proyecto de vida en el marco del desarrollo humano integral según sus competencias. Optimiza los recursos requeridos en el desarrollo de sus actividades formativas y productivas según normas institucionales.	Collage de inducción	
Evaluación	VERIFICAR Y ENTREGAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIA QUE CUMPLE A SATISFACCIÓN CON LAS NECESIDADES DEL CLIENTE	PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	437724 - Redimensionar permanentemente su proyecto de vida de acuerdo con las circunstancias del contexto y con visión prospectiva.	Formular la planeación estratégica personal de acuerdo al contexto laboral y social.	10		formulación de preguntas	Aula	Resma de papel, marcadores borrables, lapiceros, lapiz, borrador, tinta y memoria USB.	1	Vivencia su proyecto de vida en el marco del Desarrollo Humano Integral según competencias ciudadanas.	Producto: Propuesta física o digital de la misión y prospectiva personal.	
ANÁLISIS	REALIZAR INFORME TÉCNICO DE ELEMENTOS MULTIMIEDIA REQUERIDOS PARA EL DESARROLLO DE LA SOLUCIÓN MULTIMEDIA	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA	437719 -Comprender frases y vocabulario habitual sobre temas de interés personal y temas técnicos.	Diligenciar el documento de completar basado en un glosario de terminos de fundamentos de diseño	20		Gap Fill Listening exercises	Laboratorio	Resma de papel, marcadores borrables, lapiceros, lapiz, borrador, tinta y memoria USB.	1	Pronuncia adecuadamente el vocabulario y modismos básicos del idioma	Documento completar	
ANÁLISIS	REALIZAR INFORME TÉCNICO DE ELEMENTOS MULTIMIEDIA REQUERIDOS PARA EL DESARROLLO DE LA SOLUCIÓN MULTIMEDIA	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA	437720 - Encontrar información específica y predecible en escritos sencillos y cotidianos.	Realizar un listado de etiquetas HTML en el idioma ingles con su definición	20		Learing from experience and authentic materials	Laboratorio	Resma de papel, marcadores borrables, lapiceros, lapiz, borrador, tinta y memoria USB.	1	Interpreta un texto sencillo y puede construir un mapa conceptual basado en el mismo.	Hoja de vida diligenciada Descripcion de perfil profesional	

Planeación	DISEÑAR ALTERNATIVAS DE DIAGRAMACIÓN PARA EL APLICATIVO MULTIMEDIA QUE SE DEBEN VALORAR PARA ESTABLECER EL DISEÑO PRELIMINAR	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA	437715 - Comprender la idea principal en avisos y mensajes breves, claros y sencillos en inglés técnico.	Elaborar una lista de palabras y un analisis del texto con base al documento de clasificaciones del manual de identidad coorporativa	20		Skimming/Scanning	Laboratorio	Resma de papel, marcadores borrables, lapiceros, lapiz, borrador, tinta y memoria USB.	1	Sostiene conversaciones con vocabulario básico y técnico aprendido.	Listado de palabras de tecnicas de un documento tecnico Documento analisis de un texto	
Planeación	DISEÑAR ALTERNATIVAS DE DIAGRAMACIÓN PARA EL APLICATIVO MULTIMEDIA QUE SE DEBEN VALORAR PARA ESTABLECER EL DISEÑO PRELIMINAR	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA	437718 - Encontrar vocabulario y expresiones de inglés técnico en anuncios, folletos, páginas web, etc.	Elaborar la mision, vision y valores coorporativos del manual de identidad coorporativo de la pyme en Ingles	20		Group Work	Laboratorio	Resma de papel, marcadores borrables, lapiceros, lapiz, borrador, tinta y memoria USB.	1	Elabora resúmenes cortos sobre textos sencillos, y con contenido técnico.	Diccionario de bolsillo	
Ejecución	DESARROLLAR Y PRESENTAR BOCETOS Y ESTADOS DEL ARTE SOBRE LA COMPOSICIÓN GRÁFICA QUE SE REALIZARÁ EN EL APLICATIVO, MEDIANTE EL GUIÓN GRÁFICO.	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA	437716 - Leer textos muy breves y sencillos en inglés general y técnico.	Realizar la lectura de un manual de una herramienta de diseño web teniendo en cuenta la fonetica inglesa	20		Drills	Laboratorio	Resma de papel, marcadores borrables, lapiceros, lapiz, borrador, tinta y memoria USB.	1	Estructura adecuadamente una opinión sobre un tema conocido de su especialidad.		
Ejecución	DESARROLLAR Y PRESENTAR BOCETOS Y ESTADOS DEL ARTE SOBRE LA COMPOSICIÓN GRÁFICA QUE SE REALIZARÁ EN EL APLICATIVO, MEDIANTE EL GUIÓN GRÁFICO.	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA	437717 - Comunicarse en tareas sencillas y habituales que requieren un intercambio simple y directo de información cotidiana y técnica.	Realizar una presentacion personal en el idioma ingles mediante un video breve.	20		Collaborative work / peer assessment	Laboratorio	Resma de papel, marcadores borrables, lapiceros, lapiz, borrador, tinta y memoria USB.	1	Escribe o presenta descripciones de sí mismo, su profesión y su entorno	Script /Guion	
Ejecución	DESARROLLAR Y PRESENTAR BOCETOS Y ESTADOS DEL ARTE SOBRE LA COMPOSICIÓN GRÁFICA QUE SE REALIZARÁ EN EL APLICATIVO, MEDIANTE EL GUIÓN GRÁFICO.	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA	437714 - Realizar intercambios sociales y prácticos muy breves, con un vocabulario suficiente para hacer una exposición o mantener una conversación sencilla sobre temas técnicos.	Desarrollar una sección de su pagina web en el idioma inglés	20		Group work- Interaction with peers	Laboratorio	Resma de papel, marcadores borrables, lapiceros, lapiz, borrador, tinta y memoria USB.	1	Plantea y responde preguntas sobre sí mismo	Guion del Juego de roles	

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