PROCESO GESTIÓN DEL TALENTO HUMANO

FORMATO INFORME MENSUAL EJECUCIÓN CONTRACTUAL

Bogotá, diciembre de 2022

Señor (a)
Diana Yadira Castro Russi
Coordinadora Académica
SUPERVISOR(A) CONTRATO No. **CO1.PCCNTR.3352758**
Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica
Bogotá

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

Referencia: Contrato No **CO1.PCCNTR.3352758** del año 2022
Hernán Andrés Fonseca Ramírez, identificado con la cédula de ciudadanía No. 74380778 de Duitama, en mi calidad de Contratista del SENA, en el Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica, 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.

Clausula Primera: Plan de Pagos: Valor y forma de Pago: "CUARENTA Y UN MILLONES SEISCIENTOS MIL PESOS M/CTE. ($41.600.000). Esta suma será pagada por el SENA al contratista de la siguiente manera: a) Un primer pago correspondiente al mes de enero de 2022 por valor de QUINIENTOS VEINTE MIL PESOS M/CTE ($520.000), b) Diez (10) pagos iguales por los meses de febrero a noviembre de 2022 por valor de TRES MILLONES NOVECIENTOS MIL PESOS M/CTE ($3.900.000) cada uno, y c) Un último pago correspondiente al mes de diciembre de 2022 por valor de DOS MILLONES OCHENTA MIL M/CTE. ($2.080.000). (...)"

Plazo: Será hasta el 16 de diciembre de 2022.

OBJETO:
Prestación de servicios personales de carácter temporal para impartir formación profesional integral titulada y/o complementaria y/o seguimiento a etapa productiva según programación establecida, en los diferentes niveles de acuerdo a las competencias requeridas en cada uno de los programas de formación presenciales y virtuales que sean asignados por el Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica del Sena.

Obligaciones Especificas: *(Trascriba las obligaciones especificas del contrato, dentro del siguiente cuadro)*

No	Obligaciones	Acciones realizadas	Evidencias

1	Orientar y acompañar en forma permanente e integral los aprendices en el área, las competencias, resultados de aprendizaje y actividades en formación complementaria y/o titulada, en etapa lectiva y/o productiva, dentro de los tiempos que para cada acción se determine por el centro de formación, correspondientes a la línea y red tecnológica de acuerdo a su perfil.	Orientación a aprendices de las fichas: - Ficha 2532157 PM los días lunes y jueves de 2pm a 6pm -Ficha 2558319 EMGV los días lunes a viernes de 10am a 2pm	Carpeta drive de instructor: http://bit.ly/AndresFonseca Plataforma Territorium.
2	Apoyar la ejecución del procedimiento de la formación profesional integral y la Guía desarrollo del proceso formativo, conforme a los lineamientos del Sistema Integrado de Gestión y Autocontrol (SIGA) del SENA el cual se encuentra documentado en la plataforma CompromISO.	Creación de reportes de evaluación en plataforma Sofía plus.	Generación de reportes en plataforma Sofiaplus Carpeta pago diciembre
3	Responder por la integridad y buen uso de materiales, equipos y demás elementos de la institución puestos bajo su cuidado para desarrollar su objeto contractual.	Revisión permanente de equipos del aula y reporte a coordinación y oficina de TICs	Planillas de aulas
4	Participar en la programación y ejecución del proceso de inducción de aprendices de formación titulada.	No se realizó en este periodo.	No aplica
5	Reportar en el aplicativo Sofía Plus en un plazo máximo de tres (3) días todas las actividades que	Revisión contínua de proyectos estipulados de acuerdo a la planeación del trimestre y el modelo de	Se lleva el registro de la formación y los proyectos en la plataforma SofíaPlus.

	de acuerdo con los procesos que son de su responsabilidad, garantizando la calidad de la información y su coherencia en el proceso formativo, tales como: a. registro de juicios evaluativos. b. creación de rutas y asociación de aprendices. c. Comunicar al Coordinador Académico oportunamente anomalías, inconsistencias, novedades de aprendices y hallazgos en el registro de la información. El Coordinador Académico podrá designarlo como gestor de proyectos para apoyar la programación y seguimiento de la formación por proyectos o conjunto de proyectos por redes tecnológicas que garanticen la integralidad en la ejecución del proceso de aprendizaje	gestión de eventos para las fichas 2532157 PM y 2558319 EMGV	Plataforma Territorium.
6	Desplazarse a otras ciudades o municipios diferentes al domicilio contractual para el cumplimiento del contrato, en caso de que se requiera.	No se realizó en este periodo.	No aplica
7	Participar en las diferentes reuniones y actividades programadas por la entidad y/o el centro de formación a las que le sea notificada su participación incluyendo las del Sistema Integrado de Gestión y Autocontrol (SIGA) del SENA.	No se realizó en este periodo.	No aplica
8	Usar los elementos de protección personal	Se garantiza el uso de las herramientas y dispositivos	Carpeta con evidencia de proceso realizado:

	necesarios para ejecutar la actividad contratada, para lo cual asumirá su costo.	digitales y físicos para la realización formación.	https://drive.google.com/drive/folders/1Nm7qAMizXARpy3mE_yl-EnvUV7GWpKrk?usp=sharing Plataforma Territorium
9	Mantener el debido respeto por la dignidad, intimidad e integridad de los miembros de la comunidad educativa así como guardar lealtad a la Institución, actuando de buena fe y conservando la debida reserva de la información.	Durante el mes de diciembre se promulgó el respeto hacia compañeros y miembros del SENA bajo los objetos de contrato.	Comunicación oficial a través de correos electónicos. No hay llamados de atención del supervisor por esta cláusula.
10	El instructor contratista cede voluntariamente los derechos patrimoniales de todo el material desarrollado durante el proceso académico y formativo en su totalidad durante el periodo del proceso contractual, para su correspondiente uso y explotación patrimonial. Dentro de los derechos patrimoniales cedidos se encuentran los siguientes: Derechos de reproducción, derechos de comunicación pública, derechos de transformación, derechos de distribución, derechos de importación y/o cualquier otra forma de explotación.	El material de uso para el proceso formativo generado en el mes de diciembre queda compartido en la carpeta de contingencia del drive y plataforma territorium	Reporte Supervisor de Contrato.
11	Apoyar técnicamente los procesos de contratación del centro, según se requiera.	Subir informes para pago mes de diciembre a SECOP.	Informes GF y GC de diciembre de 2022 en plataforma SECOP II.

12	Cumplir los lineamientos de orientación del desempeño del instructor en ambientes virtuales de aprendizaje, los cuales se encuentran en el aplicativo Compromiso-Guía orientación formación ambientes virtuales de aprendizaje que aplique.	Impartir formación a las fichas relacionadas en el numeral 1 de la obligaciones contractuales.	Carpeta con evidencia de proceso realizado: https://drive.google.com/drive/folders/1Nm7qAMizXARpy3mE_yl-EnvUV7GWpKrk?usp=sharing Plataforma Territorium
13	Realizar las demás actividades relacionadas con el objeto del contrato, que le sean asignadas por el supervisor o Subdirector de Centro, y que correspondan a la naturaleza del contrato.	Radicación virtual de cuenta en el aplicativo Secop II.	Informe en plataforma SECOP II.

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 enunciados como evidencias del cumplimiento de las obligaciones contractuales y los desplazamientos realizados y el No. de la planilla **7861364439** del operador SOI para el periodo de noviembre de 2022. (Decreto Ley 2106 de 2019 – " Decreto Ley Antitrámites").

Declaración bajo la gravedad de juramento.

Me permito declarar **bajo la gravedad de juramento** que durante el periodo objeto de cobro SI____NO_X_ he suscrito otro u otros contratos con entidade(s) del Estado el (los) cual(es) se encuentra(n) en ejecución; la anterior declaración de acuerdo con lo establecido en el numeral 5º de la Directiva Presidencial No. 001 de 2022, a fin de identificar potenciales conflictos de interés y hacer la gestión del riesgos para la toma de decisiones dentro del principio de la debida diligencia frente a la ejecución de los contratos de prestación de servicios profesionales o de apoyo a la gestión.

Nota: En el evento de señalar **SI,** el análisis efectuado por el supervisor y ordenador de pago deberá quedar documentado y publicado en el SECOP II en los documentos relacionados en el archivo Gestión Contractual GC_ del periodo objeto de cobro.

Evidencias en (2) folios

Cordialmente,

Hernán Andrés Fonseca Ramírez
Contratista
C.C. No. 74380778 de Duitama

Recibí a satisfacción:

Diana Yadira Castro Russi
Coordinadora Académica
Supervisor(a) Contrato CO1.PCCNTR.3352758 de 2022

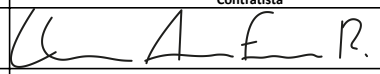
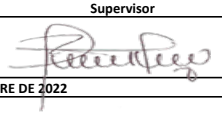
	Versión: 05
	Código: GD-F-004

Proceso Gestión Documental

Formato Único de Inventario Documental

SEDE	**Distrito Capital**	**REGISTRO DE ENTRADA**			
UNIDAD ADMINISTRATIVA	**Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica**	**AÑO**	**MES**	**DÍA**	**NUT - NÚMERO ÚNICO DE TRANSFERENCIA**
OFICINA PRODUCTORA	**Oficina de Contratación Directa - SECOP II**	**2022**	**12**	**16**	
OBJETO:	**El objetivo es realizar la entrega de expedientes, actas o archivos físicos o digitales para finalización del contrato de prestación de servicios personales con el Centro de formación.**				**Hoja 1 de 1**

No. ITEM	CÓDIGO	NOMBRE DE LAS SERIES, SUBSERIES O ASUNTOS	FECHAS EXTREMAS		UNIDAD DE CONSERVACIÓN				FOLIOS		SOPORTE	FRECUENCIA DE CONSULTA	NOTAS
			INICIAL	FINAL	CAJA	CARPETA	TOMO	OTRO	DEL	AL			
1	1	Portafolio final Instructor Ficha 1961047 PM	07/10/2019	30/06/22				x			Drive		https://drive.google.com/drive/folders/1a_Y28SGz7xccOu4T_QhfWLsZ5Lu0_Tqh?usp=sharing
2	2	Portafolio final Instructor Ficha 2203224 PM	03/11/20	02/11/22				x			Drive		https://drive.google.com/drive/folders/1R1-caNofBPxOJnwQkiJqxwrUY2I_YuW_?usp=sharing
3	3	Portafolio final Instructor Ficha 2242449 PM	01/12/20	30/11/22				x			Drive		https://drive.google.com/drive/folders/10_jse_QOFUyeLMu_2zTJg0-_GFViidOq?usp=sharing
4	4	Portafolio final Instructor Ficha 2203235 DMGV	03/11/20	16/12/22				x			Drive		https://drive.google.com/drive/folders/12ullKH2jZkjCJQDj_EqGGi7bur2j_7kQ?usp=sharing
5	5	Portafolio final Instructor Ficha 2203242 DMGV	03/11/20	16/12/22				x			Drive		https://drive.google.com/drive/folders/1osfUlNxCDwep_9_0FuMvJFWGAkoMJe-b?usp=sharing
6	6	Portafolio final Instructor Ficha 22499984 DMGV	09/12/20	16/12/22				x			Drive		https://drive.google.com/drive/folders/1nZGH07_uKCT7TbQOQkYp6TRsK4Ydipw4a?usp=sharing
7	7	Portafolio parcial Instructor Ficha 2532157 PM	18/04/22	16/12/22				x			Drive		https://drive.google.com/drive/folders/1TlGqo1LLmtf5FUxmlCJJlUxuiud6J30s?usp=sharing
8	8	Portafolio parcial Instructor Ficha 2558319 EA	18/07/22	16/12/22				x			Drive		https://drive.google.com/drive/folders/1-MVnlcnHdhoR0zQw7JrG9FiCDELj_xfp?usp=sharing
9	9	Seguimiento de pago – Finalización contrato Diciembre	01/12/22	16/12/22				x			Drive		https://drive.google.com/drive/folders/14mpFzOLVzBRQKWCMJiZAQGExPpv5Dcq?usp=sharing

NOMBRES Y APELLIDOS	ELABORADO POR	ENTREGADO POR	RECIBIDO POR
	Hernán Andrés Fonseca Ramírez	**Hernán Andrés Fonseca Ramírez**	**Diana Yadira Castro Russi**
CARGO	**Contratista**	**Contratista**	**Supervisor**
FIRMA			
FECHA	**16 DE DICIEMBRE DE 2022**	**16 DE DICIEMBRE DE 2022**	**16 DE DICIEMBRE DE 2022**

TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: HERNAN ANDRES FONSECA RAMIREZ

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO PARA LA INDUSTRIA DE LA COMUNICACIÓN GRAFICA

FECHA INICIAL: 01/11/2022 00:00:00

FECHA FINAL: 30/11/2022 23:59:59

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

FICHA DE APRENDIZAJE: 2249984 - DESARROLLO DE MEDIOS GRAFICOS VISUALES

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Diagramar piezas gráficas de acuerdo con el medio de salida y parámetros de maquetación

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

291301078 01 MAQUETAR PIEZAS GRÁFICAS SEGÚN CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS Y COMPOSICIÓN DEL PROYECTO.

291301078 02 ARMAR PIEZAS GRÁFICAS EN SOFTWARE ESPECIALIZADO SEGÚN PROYECTO APROBADO.

291301078 03 GENERAR ARCHIVOS FINALES DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS DEL MEDIO DE SALIDA.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Editar imágenes de acuerdo con criterios de comunicación y técnicas de edición

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

01 ALISTAR DISPOSITIVOS DE CAPTURA Y MATERIALES DE ILUSTRACIÓN, SEGÚN ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL DISEÑO

02 DIGITALIZAR IMÁGENES CON EQUIPOS TECNOLÓGICOS SEGÚN REQUERIMIENTOS DEL PROYECTO DE DISEÑO Y SOFTWARE ESPECIALIZADO.

03 APLICAR TÉCNICAS EN EL DESARROLLO DE LA ILUSTRACIÓN DE ACUERDO CON EL BOCETO APROBADO.

04 FINALIZAR ILUSTRACIÓN MEDIANTE RECURSOS TÉCNICOS, TECNOLÓGICOS Y PARÁMETROS DEL BRIEF.

05 INTERVENIR LOS ARCHIVOS DE LAS IMÁGENES DIGITALES SEGÚN EL MEDIO DE SALIDA.

06 VERIFICAR ARCHIVOS DIGITALES SEGÚN MEDIO DE SALIDA.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: ELABORAR PIEZAS GRAFICAS DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE Y PRINCIPIOS DEL DISEÑO GRÁFICO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

291301077 01 IDENTIFICAR LA INFORMACIÓN SUMINISTRADA DEL PROYECTO DE DISEÑO SEGÚN CARACTERÍSTICAS DEL BRIEF.

291301077 02 PREPARAR ESTRATEGIAS DE PRODUCCIÓN SEGÚN METODOLOGÍAS DE GESTIÓN DE PROYECTOS.

291301077 03 ELABORAR BOCETOS TENIENDO EN CUENTA EL BRIEF, LÍNEA DE DISEÑO Y DERECHOS DE AUTOR.

291301077 04 DESARROLLAR PROTOTIPO DE DISEÑO MEDIANTE LOS RECURSOS TÉCNICOS Y TECNOLÓGICOS SEGÚN LA RETROALIMENTACIÓN Y APROBACIÓN DEL CLIENTE.

291301077 05 ENTREGAR PRODUCTO APROBADO POR EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS DEL MEDIO DE

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Elaborar productos editoriales multimedia según acuerdo editorial y parámetros técnicos

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

291301081 01 DETERMINAR RECURSOS Y PROCEDIMIENTOS NECESARIOS EN EL DESARROLLO DE LA PUBLICACIÓN DIGITAL.

291301081 02 ELABORAR PROTOTIPO DE DISEÑO E INTERACCIÓN DE ACUERDO CON PROYECTO EDITORIAL.

291301081 03 INTEGRAR ELEMENTOS MULTIMEDIA EN SOFTWARE ESPECIALIZADOS SEGÚN EL DISPOSITIVO DE SALIDA

291301081 04 GENERAR ARCHIVOS DE ACUERDO CON EL DISPOSITIVO DE SALIDA.

291301081 05 PUBLICAR ARCHIVOS A TRAVÉS DE LA PLATAFORMA DE DISTRIBUCIÓN.

291301081 06 VERIFICAR LA FUNCIONALIDAD DE LA PUBLICACIÓN SEGÚN EL DISPOSITIVO DE SALIDA.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Orientar investigación formativa según referentes técnicos

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

240201064 01 ANALIZAR EL CONTEXTO PRODUCTIVO SEGÚN SUS CARACTERÍSTICAS Y NECESIDADES

240201064 02 ESTRUCTURAR EL PROYECTO DE ACUERDO A CRITERIOS DE LA INVESTIGACIÓN.

240201064 03 ARGUMENTAR ASPECTOS TEÓRICOS DEL PROYECTO SEGÚN REFERENTES NACIONALES E INTERNACIONALES

240201064 04 PROPONER SOLUCIONES A LAS NECESIDADES DEL CONTEXTO SEGÚN RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Resultado de Aprendizaje de la Inducción.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

IDENTIFICAR LA DINÁMICA ORGANIZACIONAL DEL SENA Y EL ROL DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL DE ACUERDO CON SU PROYECTO DE VIDA Y EL DESARROLLO PROFESIONAL.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

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

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 19,90

FICHA DE APRENDIZAJE: 2532157 - PRODUCCION DE MULTIMEDIA

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.

DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

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

ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS

IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.

RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN

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

DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE

DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN

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

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

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

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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

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

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

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

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CODIFICAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS ESPECIFICACIONES DEL MAPA DE NAVEGACIÓN CON LA PLATAFORMA SELECCIONADA.

ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB

INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD

VERIFICAR EL FUNCIONAMIENTO DE LA APLICACIÓN CON BASE EN EL STORYBOARD

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO

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

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

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

MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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

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

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

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

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 31,90

FICHA DE APRENDIZAJE: 2558319 - ELABORACION DE AUDIOVISUALES.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Editar contenidos audiovisuales según técnicas y lineamientos creativos

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

EDITAR EL MATERIAL AUDIOVISUAL DE LA PRODUCCIÓN DE ACUERDO AL GUION TECNICO

EXPORTAR LAS SECUENCIAS DE VIDEO A LOS FORMATOS DE LA PRODUCCIÓN TENIENDO EN CUENTA LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS Y REQUERIMIENTOS DEL PROYECTO AUDIOVISUAL.

PREPARAR EL MATERIAL AUDIOVISUAL TENIENDO EN CUENTA LOS REQUERIMIENTOS DE LA PRODUCCION.

VERIFICAR LAS SECUENCIAS EXPORTADAS TENIENDO EN CUENTA LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS Y REQUERIMIENTOS DEL PROYECTO AUDIOVISUAL.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Escribir guiones audiovisuales según técnicas y metodologías

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CREAR EL GUION TÉCNICO SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS DEL GUION LITERARIO DE LA PRODUCCION AUDIOVISUAL A

INTERPRETAR EL GUION LITERARIO SEGÚN REQUERIMIENTOS DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL A DESARROLLAR.

VERFICAR QUE EL GUION TÉCNICO SE ENCUENTRE ACORDE A LOS REQUERIMIENTOS DEL PROYECTO AUDIOVISUAL A

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Registrar imágenes de acuerdo con elementos técnicos y especificaciones del proyecto audiovisual

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CAPTURAR IMÁGENES DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL.

PREPARAR LOS RECURSOS TÉCNICOS PARA LA CAPTURA AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO.

REALIZAR MONTAJE DE EQUIPOS Y ACCESORIOS DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS TÉCNICOS DE LA PRODUCCIÓN

VERIFICAR QUE LA CAPTURA DE IMAGEN CORRESPONDA A LOS REQUERIMIENTOS TÉCNICOS DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Registrar sonidos de acuerdo con técnicas y especificaciones del proyecto audiovisual

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CAPTURAR EL MATERIAL SONORO TENIENDO EN CUENTA LOS REQUERIMIENTOS DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL A

MEZCLAR EL MATERIAL SONORO CON BASE EN LOS REQUERIMIENTOS DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL.

PREPARAR LOS RECURSOS TÉCNICOS DE ACUERDO A LOS DOCUMENTOS DEL PLAN DE DESARROLLO SONORO, TENIENDO EN CUENTA LOS REQUERIMIENTOS DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL.

VERIFICAR EL MATERIAL SONORO CAPTURADO DE ACUERDO A LOS DOCUMENTOS TÉCNICOS DEL PLAN DE DESARROLLO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Resultado de Aprendizaje de la Inducción.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

IDENTIFICAR LA DINÁMICA ORGANIZACIONAL DEL SENA Y EL ROL DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL DE ACUERDO CON SU PROYECTO DE VIDA Y EL DESARROLLO PROFESIONAL.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

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

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 71,70

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS: 123,50

EVENTOS DE DIVULGACIÓN TECNOLÓGICA - EDT´s

FICHA	FECHA INICIO	FECHA FINAL	EVENTO	HORAS

TOTAL TIEMPO EDT´s: 0,00

ACTIVIDADES ADICIONALES

FECHA INICIAL	FECHA FINAL	ACTIVIDAD	HORAS
01/11/2022	28/11/2022	PROYECTOS DE INVESTIGACI¿N	37,00

TOTAL ACTIVIDADES ADICIONALES: 37,00

INSTRUCTOR: HERNAN ANDRES FONSECA RAMIREZ

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO PARA LA INDUSTRIA DE LA COMUNICACIÓN GRAFICA

TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: HERNAN ANDRES FONSECA RAMIREZ

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO PARA LA INDUSTRIA DE LA COMUNICACIÓN GRAFICA

FECHA INICIAL: 01/12/2022 00:00:00

FECHA FINAL: 16/12/2022 23:59:59

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

FICHA DE APRENDIZAJE: 2249984 - DESARROLLO DE MEDIOS GRAFICOS VISUALES

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Diagramar piezas gráficas de acuerdo con el medio de salida y parámetros de maquetación

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

291301078 01 MAQUETAR PIEZAS GRÁFICAS SEGÚN CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS Y COMPOSICIÓN DEL PROYECTO.

291301078 02 ARMAR PIEZAS GRÁFICAS EN SOFTWARE ESPECIALIZADO SEGÚN PROYECTO APROBADO.

291301078 03 GENERAR ARCHIVOS FINALES DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS DEL MEDIO DE SALIDA.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Editar imágenes de acuerdo con criterios de comunicación y técnicas de edición

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

01 ALISTAR DISPOSITIVOS DE CAPTURA Y MATERIALES DE ILUSTRACIÓN, SEGÚN ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL DISEÑO

02 DIGITALIZAR IMÁGENES CON EQUIPOS TECNOLÓGICOS SEGÚN REQUERIMIENTOS DEL PROYECTO DE DISEÑO Y SOFTWARE ESPECIALIZADO.

03 APLICAR TÉCNICAS EN EL DESARROLLO DE LA ILUSTRACIÓN DE ACUERDO CON EL BOCETO APROBADO.

04 FINALIZAR ILUSTRACIÓN MEDIANTE RECURSOS TÉCNICOS, TECNOLÓGICOS Y PARÁMETROS DEL BRIEF.

05 INTERVENIR LOS ARCHIVOS DE LAS IMÁGENES DIGITALES SEGÚN EL MEDIO DE SALIDA.

06 VERIFICAR ARCHIVOS DIGITALES SEGÚN MEDIO DE SALIDA.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: ELABORAR PIEZAS GRAFICAS DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE Y PRINCIPIOS DEL DISEÑO GRÁFICO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

291301077 01 IDENTIFICAR LA INFORMACIÓN SUMINISTRADA DEL PROYECTO DE DISEÑO SEGÚN CARACTERÍSTICAS DEL BRIEF.

291301077 02 PREPARAR ESTRATEGIAS DE PRODUCCIÓN SEGÚN METODOLOGÍAS DE GESTIÓN DE PROYECTOS.

291301077 03 ELABORAR BOCETOS TENIENDO EN CUENTA EL BRIEF, LÍNEA DE DISEÑO Y DERECHOS DE AUTOR.

291301077 04 DESARROLLAR PROTOTIPO DE DISEÑO MEDIANTE LOS RECURSOS TÉCNICOS Y TECNOLÓGICOS SEGÚN LA RETROALIMENTACIÓN Y APROBACIÓN DEL CLIENTE.

291301077 05 ENTREGAR PRODUCTO APROBADO POR EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS DEL MEDIO DE

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Elaborar productos editoriales multimedia según acuerdo editorial y parámetros técnicos

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

291301081 01 DETERMINAR RECURSOS Y PROCEDIMIENTOS NECESARIOS EN EL DESARROLLO DE LA PUBLICACIÓN DIGITAL.

291301081 02 ELABORAR PROTOTIPO DE DISEÑO E INTERACCIÓN DE ACUERDO CON PROYECTO EDITORIAL.

291301081 03 INTEGRAR ELEMENTOS MULTIMEDIA EN SOFTWARE ESPECIALIZADOS SEGÚN EL DISPOSITIVO DE SALIDA

291301081 04 GENERAR ARCHIVOS DE ACUERDO CON EL DISPOSITIVO DE SALIDA.

291301081 05 PUBLICAR ARCHIVOS A TRAVÉS DE LA PLATAFORMA DE DISTRIBUCIÓN.

291301081 06 VERIFICAR LA FUNCIONALIDAD DE LA PUBLICACIÓN SEGÚN EL DISPOSITIVO DE SALIDA.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Orientar investigación formativa según referentes técnicos

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

240201064 01 ANALIZAR EL CONTEXTO PRODUCTIVO SEGÚN SUS CARACTERÍSTICAS Y NECESIDADES

240201064 02 ESTRUCTURAR EL PROYECTO DE ACUERDO A CRITERIOS DE LA INVESTIGACIÓN.

240201064 03 ARGUMENTAR ASPECTOS TEÓRICOS DEL PROYECTO SEGÚN REFERENTES NACIONALES E INTERNACIONALES

240201064 04 PROPONER SOLUCIONES A LAS NECESIDADES DEL CONTEXTO SEGÚN RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Resultado de Aprendizaje de la Inducción.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

IDENTIFICAR LA DINÁMICA ORGANIZACIONAL DEL SENA Y EL ROL DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL DE ACUERDO CON SU PROYECTO DE VIDA Y EL DESARROLLO PROFESIONAL.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

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

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 8,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2532157 - PRODUCCION DE MULTIMEDIA

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.

DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

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

ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS

IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.

RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN

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

DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE

DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN

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

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

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

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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

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

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

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

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CODIFICAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS ESPECIFICACIONES DEL MAPA DE NAVEGACIÓN CON LA PLATAFORMA SELECCIONADA.

ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB

INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD

VERIFICAR EL FUNCIONAMIENTO DE LA APLICACIÓN CON BASE EN EL STORYBOARD

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO

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

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

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

MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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

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

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

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

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 19,90

FICHA DE APRENDIZAJE: 2558319 - ELABORACION DE AUDIOVISUALES.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Editar contenidos audiovisuales según técnicas y lineamientos creativos

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

EDITAR EL MATERIAL AUDIOVISUAL DE LA PRODUCCIÓN DE ACUERDO AL GUION TECNICO

EXPORTAR LAS SECUENCIAS DE VIDEO A LOS FORMATOS DE LA PRODUCCIÓN TENIENDO EN CUENTA LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS Y REQUERIMIENTOS DEL PROYECTO AUDIOVISUAL.

PREPARAR EL MATERIAL AUDIOVISUAL TENIENDO EN CUENTA LOS REQUERIMIENTOS DE LA PRODUCCION.

VERIFICAR LAS SECUENCIAS EXPORTADAS TENIENDO EN CUENTA LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS Y REQUERIMIENTOS DEL PROYECTO AUDIOVISUAL.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Escribir guiones audiovisuales según técnicas y metodologías

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CREAR EL GUION TÉCNICO SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS DEL GUION LITERARIO DE LA PRODUCCION AUDIOVISUAL A

INTERPRETAR EL GUION LITERARIO SEGÚN REQUERIMIENTOS DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL A DESARROLLAR.

VERFICAR QUE EL GUION TÉCNICO SE ENCUENTRE ACORDE A LOS REQUERIMIENTOS DEL PROYECTO AUDIOVISUAL A

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Registrar imágenes de acuerdo con elementos técnicos y especificaciones del proyecto audiovisual

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CAPTURAR IMÁGENES DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL.

PREPARAR LOS RECURSOS TÉCNICOS PARA LA CAPTURA AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO.

REALIZAR MONTAJE DE EQUIPOS Y ACCESORIOS DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS TÉCNICOS DE LA PRODUCCIÓN

VERIFICAR QUE LA CAPTURA DE IMAGEN CORRESPONDA A LOS REQUERIMIENTOS TÉCNICOS DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Registrar sonidos de acuerdo con técnicas y especificaciones del proyecto audiovisual

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CAPTURAR EL MATERIAL SONORO TENIENDO EN CUENTA LOS REQUERIMIENTOS DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL A

MEZCLAR EL MATERIAL SONORO CON BASE EN LOS REQUERIMIENTOS DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL.

PREPARAR LOS RECURSOS TÉCNICOS DE ACUERDO A LOS DOCUMENTOS DEL PLAN DE DESARROLLO SONORO, TENIENDO EN CUENTA LOS REQUERIMIENTOS DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL.

VERIFICAR EL MATERIAL SONORO CAPTURADO DE ACUERDO A LOS DOCUMENTOS TÉCNICOS DEL PLAN DE DESARROLLO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Resultado de Aprendizaje de la Inducción.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

IDENTIFICAR LA DINÁMICA ORGANIZACIONAL DEL SENA Y EL ROL DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL DE ACUERDO CON SU PROYECTO DE VIDA Y EL DESARROLLO PROFESIONAL.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

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

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 35,80

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS: 63,70

EVENTOS DE DIVULGACIÓN TECNOLÓGICA - EDT´s

FICHA	FECHA INICIO	FECHA FINAL	EVENTO	HORAS

TOTAL TIEMPO EDT´s: 0,00

ACTIVIDADES ADICIONALES

FECHA INICIAL	FECHA FINAL	ACTIVIDAD	HORAS
01/12/2022	06/12/2022	PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN	28,00

TOTAL ACTIVIDADES ADICIONALES: 28,00

INSTRUCTOR: HERNAN ANDRES FONSECA RAMIREZ

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO PARA LA INDUSTRIA DE LA COMUNICACIÓN GRAFICA