PROCESO GESTIÓN DEL TALENTO HUMANO
FORMATO INFORME MENSUAL EJECUCIÓN CONTRACTUAL

Montería, 17 de febrero del 2023

Señor (a)
ANA CAROLINA GONZÁLEZ LÓPEZ
SUPERVISOR(A) CONTRATO No. 4542727 del 2023
Cargo del supervisor Coordinador Académico
Centro Agropecuario y de Biotecnología El Porvenir
Montería

Asunto: Informe mensual de ejecución contractual Mes febrero del año 2023

Referencia: No 4542727 del año 2023

David camilo Cáceres Carvajal identificado con la C.C 80795985 en mi calidad de contratista del SENA, en el Centro Agropecuario y de Biotecnología El Porvenir , en cumplimiento del Contrato de Prestación de Servicios de la referencia, a continuación presento el Informe de actividades realizadas en el mes objeto de cobro.

Valor y forma de Pago: El valor del presente contrato es VEINTI CUATRO MILLONES TRESCIENTOS QUINCE MIL TRESCIENTOS CUARENTA PESOS ($ 24.315.340) M/Cte.,
el Sena pagara al contratista de la siguiente Manera a) Un pago del mes de febrero por valor DOS MILLONES SETECIENTOS CINCUENTA Y CUATRO MIL NOVECIENTOS CUARENTA PESOS ($ 2.754.940) Y Seis pagos iguales de los meses de marzo a agosto por valor de TRES MILLONES QUINIENTOS NOVENTA Y TRES MIL CUATROCIENTOS PESO ($ 3.593.400)

Plazo: Será hasta el 30 de agosto de 2023.

OBJETO:
Objeto: PRESTAR LOS SERVICIOS PERSONALES DE CARÁCTER TEMPORAL DEINSTRUCTORES PARA IMPARTIR FORMACION INTEGRAL PRESENCIAL EN EL PROGRAMA OFERTA REGULAR DEL CENTRO AGROPECUARIO Y DE BIOTECNOLOGÍA EL PORVENIR DE CÓRDOBA. EN EL AREA DE INFORMATICA DISEÑO Y DESARROLLO DE SOFTWARE - CONTENIDOS DIGITALES

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

No	Obligaciones	Acciones realizadas	Evidencias

1	Impartir 160 horas mensuales de formación profesional integral en programas titulados y/o complementarios del área asignada dentro del programa oferta regular – formación complementaria virtual, en las competencias, resultados de aprendizaje y actividades de los proyectos de formación programados dentro de los tiempos que para cada acción se determine por el Centro de formación.	Se realizó alistamiento de procesos académicos, impartiendo formación, en los programas de formación: • Tecnólogo en produccion multimedia - No. De ficha 2281789 Competencia: INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISE□O ESTABLECIDO Resultado de Aprendizaje: VERIFICAR EL FUNCIONAMIENTO DE LA APLICACI□N CON BASE EN EL STORYBOARD • Tecnólogo en produccion multimedia - No. De ficha 2348403 Competencia: INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISE□O ESTABLECIDO Resultado de Aprendizaje: VERIFICAR EL FUNCIONAMIENTO DE LA APLICACI□N CON BASE EN EL STORYBOARD Total Horas Mes: 160	**Anexo 1**: Planeación Pedágogica Fichas No. 2281789 y 2348403 **Anexo 2**: Guías de Aprendizaje programa de formación Fichas No. 2281789 y 2348403 **Anexo 3**: Plan Concertado Fichas No. 2281789 y 2348403 **Anexo 4**: Listas de Asistencias Fichas No. 2281789 y 2348403
2	Autogestionar formación complementaria y Eventos de	Para el presente mes no se autogestiono la matrícula de	**NO SE REQUIRIEO EN EL**

	Divulgación Tecnológica de acuerdo con su área de desempeño, presentando la documentación requerida para ello y realizar el proceso requerido para tal fin.	formación complementaria ya que se imparte formación titulada virtual.	**MES OBJETO DE COBRO**
3	Establecer la ruta de aprendizaje en Sofía Plus de acuerdo a la programación e intensidad horaria que conoce con la suscripción del contrato	No aplica, el instructor no cuenta con el rol en sofiaplus	**NO SE REQUIRIEO EN EL MES OBJETO DE COBRO**
4	Asociar los aprendices a la ruta de aprendizaje de las fichas a cargo dentro de los términos estipulados	Los aprendices de las fichas 2281789 y 2348403 se encuentran asociados a las respectivas rutas de aprendizaje en el aplicativo sofia plus.	**NO SE REQUIRIEO EN EL MES OBJETO DE COBRO**
5	Planear y ejecutar las actividades relacionadas en la guía de aprendizaje.	Se realizó orientaciones para el desarrollo de las actividades de aprendizaje relacionadas en la guía suministrada a los aprendices del programa produccion de multimedia para las fichas 2281789 y 2348403	**Anexo 05**: Se asiste a la reunión de incio de instructores virtuales, y se agendan los encuentros sincrónicos con las fichas asignadas, se presentan los reportes de ingresos a territorium
6	Realizar Eventos de Divulgación Tecnológica cuando el supervisor de contrato lo solicite	Para el presente mes no se impartieron eventos de divulgación tecnológica requeridos por el supervisor de contrato.	**NO SE REQUIRIEO EN EL MES OBJETO DE COBRO**
7	Cumplir con los productos asociados al proyecto en actividades de formador del programa de formación.	Se compartió las planeaciones pedagógicas de las fichas 2281789 y 2348403	Los anexos del presente informe.
8	Apoyar la gestión del programa de formación para el posicionamiento Regional de acuerdo con los lineamientos, cobertura y productos indicados por la	No se apoyó en la implementación de estrategias publicitarias para la divulgación de las diferentes convocatorias de apoyo de sostenimiento por el centro agropecuario y de biotecnología el porvenir.	**NO SE REQUIRIÓ EN EL MES OBJETO DE COBRO**

	Subdirección de centro y el supervisor del contrato.		
9	Participar activamente en el cumplimiento de las metas de formación y de la regional de acuerdo con los lineamientos, cobertura y productos indicados por la Subdirección de centro y el supervisor del contrato. .	Se participó activamente en el cumplimiento de metas en programas de formación titulada según los horarios asignados por el supervisor de contrato.	**Anexo 6** Reporte de ingresos Fichas No. 2281715, 2281592, 2626985.
10	Realizar el seguimiento de cada aprendiz mediante la orientación y acompañamiento a las actividades de aprendizaje y reportar avances o dificultades de manera oportuna a la Coordinación Académica en los formatos y tiempos que se dispongan para ellos.	Se retroalimentó las actividades a los aprendices plasmadas en las guías de aprendizaje.	**Anexo 07**: Se califica en territorium las actividades con su retroalimentacion **Link**:
11	Atender oportunamente los requerimientos que haga el supervisor del contrato y presentar los informes mensuales de la ejecución del contrato o los productos que se le requiera, además del informe mensual de actividades según la fase en que se encuentre el curso (planear, ejecutar y evaluar) durante el desarrollo del proceso de aprendizaje y de las actividades 12 GTH-F-075 V.07 en general con sus respectivos anexos.	Se presentó oportunamente el informe mensual de ejecución contractual	**Se presenta el informe de ejecución mensual con todas las evidencias**

12	Gestionar y propiciar recursos en las comunidades objeto de la formación.	Se apoyó en la gestión de ambiente de formación en el municipio	**NO SE REQUIRiÓ EN EL MES OBJETO DE COBRO**
13	Realizar seguimiento de formación en etapa productiva a los aprendices que le sean asignados, diligenciando para ello los formatos establecidos en la plataforma compromiso, verificando la totalidad de la documentación del aprendiz hasta el proceso de certificación.	Seguimiento a la formación las fichas 2281789 y 2348403 Se encuentran en etapa lectiva	**NO SE REQUIRiÓ EN EL MES OBJETO DE COBRO**
14	El instructor contratista se obliga durante el periodo del contrato al proceso de certificación de competencias según normas de competencias que aplican a la función instructor, así como a los procesos, que el SENA adelante, para certificar Habilidades pedagógicas y capacitarse en el idioma ingles y aplicar al proceso de certificación de las normas de competencia “ORIENTAR FORMACION PRESENCIAL DE ACUERDO CON PROCEDIMIENTO TECNICO Y NORMATIVO” y aportar el respectivo certificado aprobado al informe de ejecución contractual	Se realizaron las certificaciones de la norma ORIENTAR FORMACION PRESENCIAL DE ACUERDO CON PROCEDIMIENTO TECNICO Y NORMATIVO	**ANEXO 8** **Se adjuntan certificados como evidencia: LINK**
15	Atender oportunamente los requerimientos que haga el	Se presentó el informe mensual de ejecución contractual, debidamente diligenciado y	**Se presenta el informe de**

	supervisor del contrato y presentar informes mensuales de la ejecución del contrato,	soportado para el mes objeto de cobro en el Secop II	**ejecución mensual con todas las evidencias**
16	Desarrollar las horas de formación que requiera la implementación del programa.	Gestión de tiempo sofiaplus.	**Anexo 9 Se adjunta el informe de horas de sofia**
17	prestando con seriedad, responsabilidad, profesionalidad, eficiencia, oportunidad y diligencia estos servicios	Se prestó con seriedad, responsabilidad, profesionalidad, eficiencia, oportunidad y diligencia estos servicios.	Evidencia soportada en el informe mensual de ejecución
18	Atender según los requerimientos de la Subdirección de centro, actividades de apoyo a la supervisión de contratos y/o evaluación de propuestas según las competencias que su formación académica le permitan desarrollar	Para el presente mes no se me asignó esa función por parte del supervisor.	**NO SE REQUIRIÓ EN EL MES OBJETO DE COBRO**
19	Sentar las evaluaciones de cada resultado de aprendizaje y dar a conocer los resultados de las mismas, registrando los respectivos juicios evaluativos en el aplicativo SOFIA Plus dentro de los términos establecidos.	Se realizó la emisión de juicios evaluativos de la competencia Se dio a conocer el juicio evaluativo a los aprendices de las fichas 2348403, 2281789 Y 2627221 mediante correo electrónico,	**Anexo 10 Se adjuntan los jucios evaluativos de las fichas** 2281789 y 2348403
20	Mantener en tiempo real el portafolio del instructor con la documentación soporte inherente a la formación: programa de formación, listado de aprendices, horario del instructor, planeación pedagógica, guías de	Se actualizó el portafolio del instructor para las fichas 2348403 y 2281789,	**Anexo 11 Se adjunta evidencia de la creacion y organización del portafolio**

	aprendizaje, plan concertado, Planeación, seguimiento y evaluación etapa productiva: Lista de aprendices con la alternativa seleccionada para el desarrollo de la Etapa Productiva, Ente Conformador e Instructor Asignado. (Aplica a los instructores que realicen apoyo en el seguimiento de etapa, Plan de Mejoramiento, registro de inasistencias en sofiaplus, reporte de horas académicas, formato de apoyo de lista de asistencia a la formación, etc..		
21	Entregar los reportes mensuales estadísticos y registros inherentes al proceso formativo, en las fechas solicitadas por parte del supervisor del contrato.	Se presentó el informe contractual y financiero a la fecha del mes de Febrero del año 2023	**Se presenta el informe de ejecución mensual con todas las evidencias**
22	Apoyar los procesos de las otras actividades inherentes a la formación.	No se apoyó otros procesos inherentes a la formación.	No se requirió para el mes objeto de cobro
23	El contratista debe cumplir con las normas del Sistema General de Riesgos Laborales, en especial, las siguientes: 1. Procurar el cuidado integral de su salud. 2. Contar con los elementos de protección personal necesarios para ejecutar la actividad contratada, para lo cual asumirá su costo. 3. Informar a los contratantes la ocurrencia de incidentes, accidentes de trabajo y enfermedades laborales. 4. Participar en las actividades de	Se cumplió con las normas del sistema general de riesgos Laborales. Se realizó la capacitación SST. Se realizo la capacitación en políticas de discapacidad	**Anexo 12 Se adjuntan los certificados solicitados como evidencia**

	Prevención y Promoción organizadas por los contratantes, los Comités Paritarios de Seguridad y Salud en el Trabajo o Vigías Ocupacionales o la Administradora de Riesgos Laborales. 5. Cumplir las normas, reglamentos e instrucciones del Sistema de Gestión de la Seguridad y Salud en el Trabajo SG-SST. 6. Informar oportunamente a los contratantes toda novedad derivada del contrato		
24	Apoyar las actividades de investigación e innovación que se desarrollen en el centro de formación. Debe presentar documentos señalados en la circular 3-2017-000208.	No se realizó actividades desarrolladas durante este mes objeto de cobro ya que no hay asignación de proyectos de investigación.	**NO SE REQUIRiÓ EN EL MES OBJETO DE COBRO**
25	Aplicar los procedimientos correspondientes al instructor para formalizar la deserción de los aprendices que abandonan el proceso formativo de acuerdo con lo establecido en el reglamento del aprendiz SENA vigente	Se reportó en el formato de novedades	**Anexo 13** **Se adjuntan las reportes de npvedades**
26	13 GTH-F-075 V.07 Realizar el seguimiento de cada aprendiz mediante la orientación y acompañamiento a las actividades de aprendizaje, realizando los trámites pertinentes acordes al Reglamento del Aprendiz: a) Planes de mejoramiento b) Emisión de juicios evaluativos una vez finalizado cada resultado de aprendizaje.	Se generó informe de ingreso de territorium como seguimiento a la formación,	**Anexo 14 Se adjuntan los los reportes de ingreso a plataforma**

	c) Registro de inasistencias en sofiaplus. d) Reporte de deserciones de aprendices por equipo ejecutor de la ficha.		
27	Generar y ejecutar estrategias que permita la permanencia de los aprendices durante todo el tiempo de formación.	Se realizan encuentros sincrónicos	**Anexo 15 Se adjuntan links de encuentros sincrónicos**
28	Atender las solicitudes de reuniones presenciales requeridas por el supervisor de contrato y/o subdirector de centro	No se programó reuniones presenciales por el supervisor del contrato y/o subdirector de centro.	Anexo 16 . Se adjunta evidencia de la asistencia a la reunión de virtualidad
29	Atender los requerimientos del supervisor de contrato, en cuanto a impartir formación presencial en el centro de formación.	Para el presente mes no se me asigno esa función por parte del supervisor.	**NO SE REQUIRiÓ EN EL MES OBJETO DE COBRO**

A continuación relaciono los desplazamientos que realicé previo a la presentación de este informe. Una vez finalizado cada desplazamiento presenté al ordenador del gasto el informe en el Formato Informe Legalización Desplazamiento Contratista GTH-F-087, en el que se describieron las actividades desarrolladas y los resultados de cada desplazamiento. Cada informe cuenta con el visto bueno del Supervisor.

Se lista a continuación el soporte de la legalización de los desplazamientos realizados, los cuales forman parte integral del presente informe de ejecución contractual.

ITEM	No DE LA ORDEN DE VIAJE	LUGAR DE DESPLAZAMIENTO	FECHAS DE DESPLAZAMIENTOS	
			INICIO	FINALIZACIÓN
1.				
2.				

Nota 1: *Por cada desplazamiento que haya realizado el contratista, adjuntará el respectivo informe que la soporte. En caso de haber realizado el desplazamiento en fecha posterior a la presentación del informe de ejecución contractual, deberá reportarlo en el siguiente informe de ejecución contractual.*

Para el trámite de la cuenta me permito adjuntar: Documentos electrónicos enunciados como evidencias del cumplimiento de las obligaciones contractuales y los desplazamientos realizados y el No. 65653090 de la planilla, mi planilla del mes de enero. (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 (15) folios

Cordialmente,

Firma
David Camilo Cáceres Carvajal
Nombres y apellidos
Contratista
C.C. No. 80795985

Recibí a satisfacción:

Firma
Nombres y Apellidos
ANA CAROLINA GONZÁLEZ LÓPEZ
SUPERVISOR(A) CONTRATO No. 4542727 del 2023

ANEXOS EN PDF

ANEXOS EN LINK

Obligación Contractual 1

Anexo 1: Planeación Pedágogica Fichas No. 2281789 y 2348403

https://sena4-my.sharepoint.com/:f:/r/personal/agonzalezl_sena_edu_co/Documents/2023_PORTAFOLIO%20INSTRUCTOR_CONTRATISTA/DAVID%20CAMILO%20CACERES%20CARVAJAL/ENERO/FICHA%202281789/1.%20Planeaci%C3%B3n%20pedag%C3%B3gica?csf=1&web=1&e=CQzj6y

https://sena4-my.sharepoint.com/:f:/r/personal/agonzalezl_sena_edu_co/Documents/2023_PORTAFOLIO%20INSTRUCTOR_CONTRATISTA/DAVID%20CAMILO%20CACERES%20CARVAJAL/ENERO/FICHA_2348403/1.%20Planeaci%C3%B3n%20pedag%C3%B3gica?csf=1&web=1&e=mp8Nzt

Anexo 2: Guías de Aprendizaje programa de formación Fichas No. 2281789 y 2348403

https://sena4-my.sharepoint.com/:f:/r/personal/agonzalezl_sena_edu_co/Documents/2023_PORTAFOLIO%20INSTRUCTOR_CONTRATISTA/DAVID%20CAMILO%20CACERES%20CARVAJAL/ENERO/FICHA%202281789/2.%20Gu%C3%ADas%20de%20aprendizaje?csf=1&web=1&e=h5O1ew

Anexo 3: Plan Concertado Fichas No. 2281789 y 2348403

Copia de PLAN CONCERTADO VERSIÓN 2023.xlsx

https://sena4-my.sharepoint.com/:f:/r/personal/agonzalezl_sena_edu_co/Documents/2023_PORTAFOLIO%20INSTRUCTOR_CONTRATISTA/DAVID%20CAMILO%20CACERES%20CARVAJAL/ENERO/FICHA_2348403/3.%20Plan%20concertado?csf=1&web=1&e=cCUjpR

Anexo 4: Listas de Asistencias Fichas No. 2281789 y 2348403

https://sena4-my.sharepoint.com/:f:/r/personal/agonzalezl_sena_edu_co/Documents/2023_PORTAFOLIO%20INSTRUCTOR_CONTRATISTA/DAVID%20CAMILO%20CACERES%20CARVAJAL/ENERO/FICHA%202281789/5.%20Registros%20de%20inasistencias?csf=1&web=1&e=agKN4X

https://sena4-my.sharepoint.com/:f:/r/personal/agonzalezl_sena_edu_co/Documents/2023_PORTAFOLIO%20INSTRUCTOR_CONTRATISTA/DAVID%20CAMILO%20CACERES%20CARVAJAL/ENERO/FICHA_2348403/5.%20Registros%20de%20inasistencias?csf=1&web=1&e=NxiNmO

Anexo 5:
https://sena4-my.sharepoint.com/:w:/r/personal/agonzalezl_sena_edu_co/Documents/2023_PORTAFOLIO%20INSTRUCTOR_CONTRATISTA/DAVID%20CAMILO%20CACERES%20CARVAJAL/ENERO/OTROS/Acta%20de%20inicio%20labores%20intructores%20virtualidad.docx?d=wb631449d75f44b02936a048740cc8773&csf=1&web=1&e=LEuAg5

Anexo 6

https://sena4-my.sharepoint.com/:f:/r/personal/agonzalezl_sena_edu_co/Documents/2023_PORTAFOLIO%20INSTRUCTOR_CONTRATISTA/DAVID%20CAMILO%20CACERES%20CARVAJAL/ENERO/FICHA%202281789/5.%20Registros%20de%20inasistencias?csf=1&web=1&e=agKN4X

https://sena4-my.sharepoint.com/:f:/r/personal/agonzalezl_sena_edu_co/Documents/2023_PORTAFOLIO%20INSTRUCTOR_CONTRATISTA/DAVID%20CAMILO%20CACERES%20CARVAJAL/ENERO/FICHA_2348403/5.%20Registros%20de%20inasistencias?csf=1&web=1&e=NxiNmO

ANEXO 7

https://sena4-my.sharepoint.com/:b:/r/personal/agonzalezl_sena_edu_co/Documents/2023_PORTAFOLIO%20INSTRUCTOR_CONTRATISTA/DAVID%20CAMILO%20CACERES%20CARVAJAL/FEBRERO/OTROS/apsigacertificadomanualdiscapacidad.aspx.pdf?csf=1&web=1&e=GE9Qx9

ANEXO 8

https://sena4-my.sharepoint.com/:b:/r/personal/agonzalezl_sena_edu_co/Documents/2023_PORTAFOLIO%20INSTRUCTOR_CONTRATISTA/DAVID%20CAMILO%20CACERES%20CARVAJAL/ENERO/OTROS/930300240201056CC80795985C.pdf?csf=1&web=1&e=laexF3

Anexo 9
https://sena4-my.sharepoint.com/:f:/r/personal/agonzalezl_sena_edu_co/Documents/2023_PORTAFOLIO%20INSTRUCTOR_CONTRATISTA/DAVID%20CAMILO%20CACERES%20CARVAJAL/ENERO/FICHA%202281789/8.%20Reporte%20de%20horas%20mensuales%20(sofiaplus)?csf=1&web=1&e=MU9zGh

Anexo 10
https://sena4-my.sharepoint.com/:f:/r/personal/agonzalezl_sena_edu_co/Documents/2023_PORTAFOLIO%20INSTRUCTOR_CONTRATISTA/DAVID%20CAMILO%20CACERES%20CARVAJAL/ENERO/FICHA%202281789/9.%20Reporte%20juicios%20evaluativos?csf=1&web=1&e=eYyzPZ

https://sena4-my.sharepoint.com/:f:/r/personal/agonzalezl_sena_edu_co/Documents/2023_PORTAFOLIO%20INSTRUCTOR_CONTRATISTA/DAVID%20CAMILO%20CACERES%20CARVAJAL/ENERO/FICHA_2348403/9.%20Reporte%20juicios%20evaluativos?csf=1&web=1&e=dZKk7r

Anexo 11
https://sena4-my.sharepoint.com/:f:/r/personal/agonzalezl_sena_edu_co/Documents/2023_PORTAFOLIO%20INSTRUCTOR_CONTRATISTA/DAVID%20CAMILO%20CACERES%20CARVAJAL?csf=1&web=1&e=lglfYq

Anexo 12

https://sena4-my.sharepoint.com/:b:/r/personal/agonzalezl_sena_edu_co/Documents/2023_PORTAFOLIO%20INSTRUCTOR_CONTRATISTA/DAVID%20CAMILO%20CACERES%20CARVAJAL/ENERO/OTROS/apcertificado.aspx.pdf?csf=1&web=1&e=aPQ0mb

https://sena4-my.sharepoint.com/:b:/r/personal/agonzalezl_sena_edu_co/Documents/2023_PORTAFOLIO%20INSTRUCTOR_CONTRATISTA/DAVID%20CAMILO%20CACERES%20CARVAJAL/ENERO/OTROS/apsigacertificadomanualdiscapacidad.aspx.pdf?csf=1&web=1&e=JdJcmE

Anexo 13

https://sena4-my.sharepoint.com/:x:/r/personal/agonzalezl_sena_edu_co/Documents/2023_PORTAFOLIO%20INSTRUCTOR_CONTRATISTA/DAVID%20CAMILO%20CACERES%20CARVAJAL/ENERO/OTROS/14.REPORTE%20GRUPAL%20DE%20NOVEDADES%20.xlsx?d=w518dae23f1d84b7f8941cfeb458f6da3&csf=1&web=1&e=5KZlgV

https://sena4-my.sharepoint.com/:x:/r/personal/agonzalezl_sena_edu_co/Documents/2023_PORTAFOLIO%20INSTRUCTOR_CONTRATISTA/DAVID%20CAMILO%20CACERES%20CARVAJAL/ENERO/OTROS/14.REPORTE%20GRUPAL%20DE%20NOVEDADES%201.xlsx?d=w7c71deaedaa94fa7817ba38352ea5ff8&csf=1&web=1&e=0zzvMR

Anexo 14

https://sena4-my.sharepoint.com/:f:/r/personal/agonzalezl_sena_edu_co/Documents/2023_PORTAFOLIO%20INSTRUCTOR_CONTRATISTA/DAVID%20CAMILO%20CACERES%20CARVAJAL/ENERO/FICHA%202281789/5.%20Registros%20de%20inasistencias?csf=1&web=1&e=agKN4X

https://sena4-my.sharepoint.com/:f:/r/personal/agonzalezl_sena_edu_co/Documents/2023_PORTAFOLIO%20INSTRUCTOR_CONTRATISTA/DAVID%20CAMILO%20CACERES%20CARVAJAL/ENERO/FICHA_2348403/5.%20Registros%20de%20inasistencias?csf=1&web=1&e=NxiNmO

Anexo 15

https://sena-bbb-cluster.eastus.cloudapp.azure.com/playback/presentation/2.0/playback.html?meetingId=7d60451d17a266e08ed0aefa3e9c480455036d70-1676501861315

https://sena-bbb-cluster.eastus.cloudapp.azure.com/playback/presentation/2.0/playback.html?meetingId=fce8b7089de7892fec5e4693ad570067e7cdf449-1676505476271

Anexo 16

https://sena4-my.sharepoint.com/:w:/r/personal/agonzalezl_sena_edu_co/Documents/2023_PORTAFOLIO%20INSTRUCTOR_CONTRATISTA/DAVID%20CAMILO%20CACERES%20CARVAJAL/ENERO/OTROS/Acta%20de%20inicio%20labores%20intructores%20virtualidad.docx?d=wb631449d75f44b02936a048740cc8773&csf=1&web=1&e=zKcsgp

ANEXO 1 PFD

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

Fecha de Elaboración	
Denominación del Programa de Formación	
Modalidad de Ejecución	
Código y versión del Programa	
Nombre del Proyecto (Diligencie esta casilla únicamente si es un programa de formación Titulada)	
Código del Proyecto (Diligencie esta casilla únicamente si es un programa de formación Titulada)	
Instructor(es) que elabora la planeación pedagógica	**Nombres y Apellidos** — **Regional y Centro de formación** **Nombres y Apellidos** — **Regional y Centro de formación**

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	Actividad de proyecto 1: Definición y requerimientos del cliente	**260101021: Realizar negociación con los proveedores y clientes, según los objetivos y estrategias establecidas por la organización.** **- 220501028: Analizar la información recolectada para definir la tipología de proyecto multimedial.** **- 240201500: Promover la interacción idónea consigo mismo, con los demás y con la naturaleza en los contextos laborales y sociales.** **- 240201501: Comprender textos en inglés de forma escrita y auditiva.**	**260101021: Identificar las tendencias del mercado y del diseño en la producción de proyectos multimedia para orientar al cliente.** **- 220501028: Identificar la tipología multimedia a realizar según el requerimiento del público destino y del medio de difusión.** **220501028: Determinar la plataforma del proyecto a partir de las necesidades del cliente, aplicando las técnicas de recolección y procesamiento de la información.** **- 220501028: Reconocer el lenguaje cinematográfico para la planeación de la multimedia.** **- 220501028: Confrontar la información recolectada con las necesidades presentadas por el público destino.** **- 220501028: Escribir actas e informes de procesos, de acuerdo con el cronograma de actividades y siguiendo las normas y protocolos establecidos.** **- 240201500: Interactuar en los contextos productivos y sociales en función de los principios y valores universales.** **- 240201500: Redimensionar permanentemente**	Utilizar herramientas tecnológicas para el desarrollo de proyectos multimedia. Aplicar los principios de mercadeo y publicidad en el diseño y producción de proyectos multimedia, para satisfacer las necesidades del cliente y del público destino. Realizar investigaciones de mercado para identificar las tendencias y preferencias del público objetivo, y aplicar esa información en el diseño y producción del proyecto multimedia. Elaborar estrategias de promoción y difusión del proyecto multimedia, para lograr una mayor visibilidad y alcance entre el público objetivo. Analizar y evaluar el impacto del proyecto multimedia en el público objetivo, para determinar su efectividad y realizar ajustes si es necesario. Trabajar en equipo de manera colaborativa y comunicarse eficazmente con los diferentes miembros del equipo, para lograr un proyecto multimedia de calidad y	606	303	Enseñanza por descubrimiento: Invita a los estudiantes a explorar por sí mismos las herramientas tecnológicas disponibles para el desarrollo de proyectos multimedia, fomentando la curiosidad y el aprendizaje autónomo. Aprendizaje basado en proyectos: Propone la realización de un proyecto multimedia como medio para que los estudiantes utilicen diferentes herramientas tecnológicas en su desarrollo, lo que les permitirá aprender a su propio ritmo y con un enfoque práctico. Tutorías personalizadas: Permite que los estudiantes reciban atención individualizada para el uso de herramientas tecnológicas, con el fin de fortalecer sus habilidades en el manejo de tecnología y resolver sus dudas de manera oportuna.	virtual	software de diseño y herramientas ofimaticas	Tecnico y trasversal	Demuestra habilidades para identificar las necesidades del cliente y del público objetivo, y diseñar proyectos multimedia que satisfagan sus necesidades. Utiliza de manera efectiva los principios de mercadeo y publicidad en el diseño y producción de proyectos multimedia. Desarrolla estrategias publicitarias creativas y eficaces para la promoción de los proyectos multimedia.		
	Actividad de proyecto 2: Elaboración de la propuesta conceptual de la multimedia	**220501028: Analizar la información recolectada para definir la Tipología del Proyecto Multimedial.** **260101021: Realizar procesos de negociación con proveedores y clientes, según los objetivos y estrategias establecidas por la organización.** **240201502: Producir textos en inglés de forma escrita y oral.**	**240201502: Identificar formas gramaticales básicas en textos y documentos elementales escritos en inglés** **240201502: Buscar de manera sistemática información específica y detallada, en textos escritos en inglés que estén más estructurados y con mayor contenido técnico.** **220501028: Elaborar el cronograma de trabajo con base en los acuerdos de tiempo y presupuesto pactados con el cliente.** **260101021: Crear la propuesta y/o contrapropuesta, en la que se establezcan detalles de rentabilidad, precios y compromisos, con base en las políticas del cliente (financiación, presupuesto, objetivos e identidad corporativa).**	Identificar las formas gramaticales básicas del idioma inglés, como el uso de verbos en diferentes tiempos, sustantivos, adjetivos y pronombres. Analizar textos y documentos elementales en inglés para identificar las formas gramaticales básicas y comprender el significado de las oraciones. Practicar la escritura y construcción de oraciones simples en inglés utilizando las formas gramaticales básicas. Identificar fuentes confiables y adecuadas para buscar información específica y detallada en inglés. Utilizar estrategias de lectura comprensiva para comprender textos más estructurados y con mayor contenido técnico. Utilizar técnicas de búsqueda avanzada en internet para encontrar información específica y detallada en inglés. Comprender los requerimientos del proyecto y los acuerdos de tiempo y presupuesto pactados con el cliente.	206	103	Para la identificación de formas gramaticales básicas en textos y documentos elementales escritos en inglés , se pueden utilizar técnicas como la lectura en voz alta, la identificación de palabras claves y el uso de ejercicios de gramática para reforzar los conceptos. Para buscar de manera sistemática información específica y detallada, en textos escritos en inglés que estén más estructurados y con mayor contenido técnico , se pueden emplear estrategias de lectura comprensiva, como la identificación de palabras claves, la elaboración de esquemas y resúmenes, y la práctica de ejercicios que involucren la comprensión lectora. Para elaborar el cronograma de trabajo con base en los acuerdos de tiempo y presupuesto	virtual	software de diseño y herramientas ofimaticas	Tecnico y trasversal	Identifica correctamente las formas gramaticales básicas en textos y documentos elementales escritos en inglés. Utiliza adecuadamente las formas gramaticales identificadas en la producción de textos en inglés. Realiza una búsqueda sistemática y eficiente de información específica y detallada en textos escritos en inglés con mayor contenido técnico. Selecciona y utiliza adecuadamente la información obtenida para la realización de tareas específicas en el ámbito técnico en el que se desenvuelve. Elabora un cronograma de trabajo que cumple con los acuerdos de tiempo y presupuesto pactados con el		
FASE DE PLANEACION	Actividad de proyecto 3 - Definición de la estructura de la multimedia	**220501029: Diseñar la solución multimedial de acuerdo con el informe de análisis de la información recolectada.** **- 240201500: Promover la interacción idónea consigo mismo, con los demás y con la naturaleza en los contextos laborales y sociales.**	**220501029: Elaborar el guion multimedia (literario y técnico), aplicando técnicas de composición literaria y lenguaje cinematográfico, conforme a la tipología definida y al público destino.** **- 240201500: 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.** **220501029: Definir la estructura del mapa de navegación según la necesidad del cliente.** **- 220501029: Construir el storyboard aplicando técnicas de creatividad de acuerdo con la estructura del guion técnico y el mapa de navegación.** **- 220501029: Diseñar la interfaz gráfica con base en el mapa de navegación.** **- 240201500: Encontrar vocabulario y expresiones de inglés técnico en anuncios, folletos, páginas web, etc.** **- 240201500: Realizar intercambios sociales y prácticos muy breves, con un vocabulario suficiente para hacer una exposición o**	Analizar las características y necesidades del público objetivo y de la tipología definida para el guion multimedia. Investigar y seleccionar recursos literarios y cinematográficos que se adecuen a la tipología y el público definido. Escribir el guion multimedia aplicando técnicas de composición literaria y lenguaje cinematográfico, tomando en cuenta las necesidades y características del público objetivo y la tipología definida. Participar en actividades de debate y diálogo en grupo para la construcción colectiva del conocimiento. Desarrollar habilidades comunicativas asertivas, tales como la escucha activa, la empatía y la argumentación racional, en situaciones de interacción y comunicación interpersonal. Resolver problemas de forma productiva y social a través del diálogo, la negociación y la toma de decisiones consensuadas.	390	195	Elaborar el guion multimedia (literario y técnico), aplicando técnicas de composición literaria y lenguaje cinematográfico, conforme a la tipología definida y al público destino. Proponer la realización de ejercicios prácticos en los que los estudiantes deban elaborar guiones multimedia de diferentes tipos (por ejemplo, documentales, animaciones, cortometrajes, etc.) y para distintos públicos. Fomentar el análisis y discusión de distintas obras cinematográficas, prestando especial atención a los recursos literarios y técnicos utilizados en ellas. Desarrollar procesos comunicativos eficaces y asertivos dentro de criterios de racionalidad que posibiliten la convivencia, el establecimiento	virtual	software de diseño y herramientas ofimaticas	Tecnico y trasversal	Elaborar el guion multimedia (literario y técnico), aplicando técnicas de composición literaria y lenguaje cinematográfico, conforme a la tipología definida y al público destino. Identifica los elementos narrativos y técnicos que se requieren para la elaboración del guion multimedia. Define la tipología y público destino del guion multimedia. Aplica técnicas de composición literaria y lenguaje cinematográfico en la elaboración del guion multimedia. Elabora el guion multimedia con coherencia y cohesión, utilizando un lenguaje claro y preciso.		

FASE DE PLANEACIÓN	Actividad de proyecto 4 - Diseño de los elementos de la multimedia	**220501029: Diseñar la solución multimedial de acuerdo con el informe de análisis de la información recolectada.** **- 220501039: Realizar la post-producción para generar la imagen o animación final de acuerdo con las especificaciones del proyecto.** **- 240201500: Promover la interacción idónea consigo mismo, con los demás y con la naturaleza en el contexto laboral y social.** **- 240201502: Producir textos en inglés de forma oral y escrita.**	**- 22050102905: Modelar los elementos de la imagen con base en los objetos o personajes establecidos en el guion.** **- 22050102906: Crear el prototipo de la multimedia siguiendo el patrón establecido en el guion, el mapa de navegación y el storyboard.** **- 22050102907: Validar el storyboard con el cliente de acuerdo con las especificaciones del guion técnico para su aprobación dejando constancia en un acta.** **22050103904: Montar secuencias de acuerdo con las especificaciones del proyecto multimedia.** **- 22050103905: Importar y exportar archivos según el soporte técnico final elegido para la proyección y/o distribución de la producción.** **- 240201500O9: Desarrollar permanentemente las habilidades psicomotrices y de pensamiento en la ejecución de los procesos de aprendizaje.** **- 24020150203: Comprender una amplia variedad de frases y vocabulario en inglés sobre temas de interés personal y temas técnicos.** **- 24020150204: Comprender las ideas principales de textos complejos en inglés que tratan de temas tanto concretos como abstractos, incluso si son de carácter técnico,**	Identificar los elementos de la imagen que deben ser modelados y crear una lista de tareas. Seleccionar la herramienta de modelado y aprender a utilizarla de forma adecuada. Modelar los objetos y personajes establecidos en el guion, aplicando técnicas de diseño tridimensional y teniendo en cuenta los aspectos técnicos y artísticos del proyecto. Crear el prototipo de la multimedia Utilizar un software especializado para la creación de prototipos y familiarizarse con sus herramientas y funciones. Siguiendo el guion, el mapa de navegación y el storyboard, diseñar y crear el prototipo de la multimedia, teniendo en cuenta la interactividad y la usabilidad del producto final. Realizar pruebas de funcionamiento y ajustes necesarios para su correcto funcionamiento.	630	315	Presentación de técnicas de modelado 3D y 2D, con ejemplos aplicados en proyectos multimedia similares. Demostración de software de modelado y práctica guiada para crear los elementos de la imagen necesarios. Evaluación mediante la comparación de los elementos modelados con los objetos o personajes establecidos en el guion.	virtual	software de diseño y herramientas ofimaticas	Tecnico y trasversal	Validar el storyboard con el cliente de acuerdo con las especificaciones del guion técnico para su aprobación dejando constancia en un acta: Cumplimiento de las especificaciones del guion técnico en el storyboard. Adecuación del storyboard al público destino y la tipología definida. Claridad y coherencia de la secuencia de imágenes y sonidos en el storyboard. Capacidad para justificar las decisiones de diseño y composición tomadas en el storyboard. Habilidad para manejar el feedback del cliente y realizar los ajustes necesarios en el storyboard.		
FASE DE EJECUCIÓN	Actividad de proyecto 5 - Integración de los elementos de la multimedia	**220501030: Integrar los elementos multimediales de acuerdo con un diseño establecido.** **220501039: Realizar la post-producción para generar la imagen o animación final de acuerdo con las especificaciones del proyecto.** **240201500: Promover la interacción idónea consigo mismo, con los demás y con la naturaleza en los contextos laborales y sociales.** **240201502: Producir textos en inglés de forma escrita y oral.**	**22050103002: Estructurar los elementos de la multimedia a través de lenguajes de maquetación web.** **22050103003: Codificar los elementos de la multimedia siguiendo las especificaciones del mapa de navegación con la plataforma seleccionada.** **22050103001: Incorporar los elementos de la multimedia según los criterios del storyboard.** **22050103901: Editar imágenes utilizando software de edición audiovisual de acuerdo con lo establecido en guion técnico.** **22050103903: Ajustar la iluminación y el color de la escena para lograr la apariencia visual deseada.** **22050103902: Agregar efectos especiales: visuales y sonoros al proyecto multimedia siguiendo los lineamientos del guion técnico.** **24020150008: Aplicar técnicas de cultura física para el mejoramiento de su expresión corporal, desempeño laboral según la naturaleza y complejidad del área ocupacional.** **24020150003: Generar procesos autónomos y de trabajo colaborativo permanentes, fortaleciendo el equilibrio de los componentes racionales y emocionales orientados**		1008	504		virtual	software de diseño y herramientas ofimaticas	Tecnico y trasversal			
	Actividad de proyecto 6 - Realización de pruebas y ajustes en la producción de la multimedia	220501030: Integrar los elementos multimediales de acuerdo con un diseño establecido. -220501039: Realizar la post-producción para generar la imagen o animación final de acuerdo con las especificaciones del proyecto. -220501031: Entregar la aplicación multimedia para evaluar la satisfacción del cliente. -240201500: Promover la interacción idónea consigo mismo, con los demás y con la naturaleza en los contextos laborales y sociales. -240201501:	22050103004: Verificar el funcionamiento de la aplicación con base en el storyboard. - 22050103101: Probar la accesibilidad, diseño, escalabilidad y usabilidad de la multimedia, de acuerdo con la definición del mapa del sitio y el público objetivo. - 22050103102: Realizar las modificaciones pertinentes de acuerdo con lo evaluado en las pruebas de accesibilidad, diseño, escalabilidad y usabilidad de la multimedia. - 24020150002: Asumir actitudes criticas, argumentativas y propositivas en función de la resolución de problemas de carácter productivo y social. - 24020150102: Comprender la idea principal en avisos y mensajes breves, claros y sencillos creados en inglés técnico. - 24020150103: Leer textos muy breves y sencillos en inglés general y técnico.		374	162		virtual	software de diseño y herramientas ofimaticas	Tecnico y trasversal			
	Actividad de proyecto 7 - Definición de las condiciones contractuales del proyecto	**260101021: Realizar negociación con los proveedores y clientes, según los objetivos y estrategias establecidas por la organización.** **240201500: Promover la interacción idónea consigo mismo, con los demás y con la naturaleza en los contextos laboral y social** **240201502: Producir textos en inglés en forma escrita y oral.**	**22050103004: Verificar entre las partes la propuesta comercial de acuerdo con los parámetros de la negociación** **26010102102: Definir el costo del proyecto teniendo en cuenta los gastos fijos, variables y tiempo invertido en la realización del mismo** **24020150011: Asumir los deberes y derechos con base en las leyes y la normativa institucional en el marco de su proyecto de vida.** **24020150201: Reproducir en inglés frases o enunciados simples que permitan expresar de forma lenta ideas o conceptos.**		60	30		virtual	software de diseño y herramientas ofimaticas	Tecnico y trasversal			
FASE DE EVALUACIÓN	Actividad de proyecto 8 - Documentación del proyecto	**220501031: Entregar la aplicación multimedia para evaluar la satisfacción del cliente.** **- 240201500: Promover la interacción idónea consigo mismo, con los demás y con la naturaleza en los contextos laboral y social.** **- 240201502: Producir textos en inglés de forma escrita y oral.** **- 240201501: Comprender textos en inglés de forma escrita y auditiva**	**22050103104: Realizar el empaque y los elementos de merchandising con los que se distribuirá el proyecto multimedia.** **- 22050103103: Elaborar los manuales y ayudas análogas o digitales necesarias para facilitar la operación del proyecto multimedia.** **24020150006: Asumir responsablemente los criterios de preservación y conservación del Medio Ambiente y de Desarrollo Sostenible, en el ejercicio de su desempeño laboral y social.** **- 24020150106: Comunicarse en tareas sencillas y habituales que requieren un intercambio simple y directo de información cotidiana y técnica.** **- 24020152008: Relacionarse con hablantes nativos en un grado suficiente de fluidez y naturalidad, de modo que la comunicación se realice sin esfuerzo por parte de los interlocutores.**		234	118		virtual	software de diseño y herramientas ofimaticas	Tecnico y trasversal			

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

Fecha de Elaboración	
Denominación del Programa de Formación	
Modalidad de Ejecución	
Código y versión del Programa	
Nombre del Proyecto (Diligencie esta casilla únicamente si es un programa de formación Titulada)	
Código del Proyecto (Diligencie esta casilla únicamente si es un programa de formación Titulada)	
Instructor(es) que elabora la planeación pedagógica	**Nombres y Apellidos** — **Regional y Centro de formación** **Nombres y Apellidos** — **Regional y Centro de formación**

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	Actividad de proyecto 1: Definición y requerimientos del cliente	**260101021: Realizar negociación con los proveedores y clientes, según los objetivos y estrategias establecidas por la organización.** **- 220501028: Analizar la información recolectada para definir la tipología de proyecto multimedial.** **- 240201500: Promover la interacción idónea consigo mismo, con los demás y con la naturaleza en los contextos laborales y sociales.** **- 240201501: Comprender textos en inglés de forma escrita y auditiva.**	**260101021: Identificar las tendencias del mercado y del diseño en la producción de proyectos multimedia para orientar al cliente.** **- 220501028: Identificar la tipología multimedia a realizar según el requerimiento del público destino y del medio de difusión.** **220501028: Determinar la plataforma del proyecto a partir de las necesidades del cliente, aplicando las técnicas de recolección y procesamiento de la información.** **- 220501028: Reconocer el lenguaje cinematográfico para la planeación de la multimedia.** **- 220501028: Confrontar la información recolectada con las necesidades presentadas por el público destino.** **- 220501028: Escribir actas e informes de procesos, de acuerdo con el cronograma de actividades y siguiendo las normas y protocolos establecidos.** **- 240201500: Interactuar en los contextos productivos y sociales en función de los principios y valores universales.** **- 240201500: Redimensionar permanentemente**	Utilizar herramientas tecnológicas para el desarrollo de proyectos multimedia. Aplicar los principios de mercadeo y publicidad en el diseño y producción de proyectos multimedia, para satisfacer las necesidades del cliente y del público destino. Realizar investigaciones de mercado para identificar las tendencias y preferencias del público objetivo, y aplicar esa información en el diseño y producción del proyecto multimedia. Elaborar estrategias de promoción y difusión del proyecto multimedia, para lograr una mayor visibilidad y alcance entre el público objetivo. Analizar y evaluar el impacto del proyecto multimedia en el público objetivo, para determinar su efectividad y realizar ajustes si es necesario. Trabajar en equipo de manera colaborativa y comunicarse eficazmente con los diferentes miembros del equipo, para lograr un proyecto multimedia de calidad y	606	303	Enseñanza por descubrimiento: Invita a los estudiantes a explorar por sí mismos las herramientas tecnológicas disponibles para el desarrollo de proyectos multimedia, fomentando la curiosidad y el aprendizaje autónomo. Aprendizaje basado en proyectos: Propone la realización de un proyecto multimedia como medio para que los estudiantes utilicen diferentes herramientas tecnológicas en su desarrollo, lo que les permitirá aprender a su propio ritmo y con un enfoque práctico. Tutorías personalizadas: Permite que los estudiantes reciban atención individualizada para el uso de herramientas tecnológicas, con el fin de fortalecer sus habilidades en el manejo de tecnología y resolver sus dudas de manera oportuna.	virtual	software de diseño y herramientas ofimaticas	Tecnico y trasversal	Demuestra habilidades para identificar las necesidades del cliente y del público objetivo, y diseñar proyectos multimedia que satisfagan sus necesidades. Utiliza de manera efectiva los principios de mercadeo y publicidad en el diseño y producción de proyectos multimedia. Desarrolla estrategias publicitarias creativas y eficaces para la promoción de los proyectos multimedia.		
	Actividad de proyecto 2: Elaboración de la propuesta conceptual de la multimedia	**220501028: Analizar la información recolectada para definir la Tipología del Proyecto Multimedial.** **260101021: Realizar procesos de negociación con proveedores y clientes, según los objetivos y estrategias establecidas por la organización.** **240201502: Producir textos en inglés de forma escrita y oral.**	**240201502: Identificar formas gramaticales básicas en textos y documentos elementales escritos en inglés** **240201502: Buscar de manera sistemática información específica y detallada, en textos escritos en inglés que estén más estructurados y con mayor contenido técnico.** **220501028: Elaborar el cronograma de trabajo con base en los acuerdos de tiempo y presupuesto pactados con el cliente.** **260101021: Crear la propuesta y/o contrapropuesta, en la que se establezcan detalles de rentabilidad, precios y compromisos, con base en las políticas del cliente (financiación, presupuesto, objetivos e identidad corporativa).**	Identificar las formas gramaticales básicas del idioma inglés, como el uso de verbos en diferentes tiempos, sustantivos, adjetivos y pronombres. Analizar textos y documentos elementales en inglés para identificar las formas gramaticales básicas y comprender el significado de las oraciones. Practicar la escritura y construcción de oraciones simples en inglés utilizando las formas gramaticales básicas. Identificar fuentes confiables y adecuadas para buscar información específica y detallada en inglés. Utilizar estrategias de lectura comprensiva para comprender textos más estructurados y con mayor contenido técnico. Utilizar técnicas de búsqueda avanzada en internet para encontrar información específica y detallada en inglés. Comprender los requerimientos del proyecto y los acuerdos de tiempo y presupuesto pactados con el cliente.	206	103	Para la identificación de formas gramaticales básicas en textos y documentos elementales escritos en inglés , se pueden utilizar técnicas como la lectura en voz alta, la identificación de palabras claves y el uso de ejercicios de gramática para reforzar los conceptos. Para buscar de manera sistemática información específica y detallada, en textos escritos en inglés que estén más estructurados y con mayor contenido técnico , se pueden emplear estrategias de lectura comprensiva, como la identificación de palabras claves, la elaboración de esquemas y resúmenes, y la práctica de ejercicios que involucren la comprensión lectora. Para elaborar el cronograma de trabajo con base en los acuerdos de tiempo y presupuesto	virtual	software de diseño y herramientas ofimaticas	Tecnico y trasversal	Identifica correctamente las formas gramaticales básicas en textos y documentos elementales escritos en inglés. Utiliza adecuadamente las formas gramaticales identificadas en la producción de textos en inglés. Realiza una búsqueda sistemática y eficiente de información específica y detallada en textos escritos en inglés con mayor contenido técnico. Selecciona y utiliza adecuadamente la información obtenida para la realización de tareas específicas en el ámbito técnico en el que se desenvuelve. Elabora un cronograma de trabajo que cumple con los acuerdos de tiempo y presupuesto pactados con el		
FASE DE PLANEACION	Actividad de proyecto 3 - Definición de la estructura de la multimedia	**220501029: Diseñar la solución multimedial de acuerdo con el informe de análisis de la información recolectada.** **- 240201500: Promover la interacción idónea consigo mismo, con los demás y con la naturaleza en los contextos laborales y sociales.**	**220501029: Elaborar el guion multimedia (literario y técnico), aplicando técnicas de composición literaria y lenguaje cinematográfico, conforme a la tipología definida y al público destino.** **- 240201500: 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.** **220501029: Definir la estructura del mapa de navegación según la necesidad del cliente.** **- 220501029: Construir el storyboard aplicando técnicas de creatividad de acuerdo con la estructura del guion técnico y el mapa de navegación.** **- 220501029: Diseñar la interfaz gráfica con base en el mapa de navegación.** **- 240201500: Encontrar vocabulario y expresiones de inglés técnico en anuncios, folletos, páginas web, etc.** **- 240201500: Realizar intercambios sociales y prácticos muy breves, con un vocabulario suficiente para hacer una exposición o**	Analizar las características y necesidades del público objetivo y de la tipología definida para el guion multimedia. Investigar y seleccionar recursos literarios y cinematográficos que se adecuen a la tipología y el público definido. Escribir el guion multimedia aplicando técnicas de composición literaria y lenguaje cinematográfico, tomando en cuenta las necesidades y características del público objetivo y la tipología definida. Participar en actividades de debate y diálogo en grupo para la construcción colectiva del conocimiento. Desarrollar habilidades comunicativas asertivas, tales como la escucha activa, la empatía y la argumentación racional, en situaciones de interacción y comunicación interpersonal. Resolver problemas de forma productiva y social a través del diálogo, la negociación y la toma de decisiones consensuadas.	390	195	Elaborar el guion multimedia (literario y técnico), aplicando técnicas de composición literaria y lenguaje cinematográfico, conforme a la tipología definida y al público destino. Proponer la realización de ejercicios prácticos en los que los estudiantes deban elaborar guiones multimedia de diferentes tipos (por ejemplo, documentales, animaciones, cortometrajes, etc.) y para distintos públicos. Fomentar el análisis y discusión de distintas obras cinematográficas, prestando especial atención a los recursos literarios y técnicos utilizados en ellas. Desarrollar procesos comunicativos eficaces y asertivos dentro de criterios de racionalidad que posibiliten la convivencia, el establecimiento	virtual	software de diseño y herramientas ofimaticas	Tecnico y trasversal	Elaborar el guion multimedia (literario y técnico), aplicando técnicas de composición literaria y lenguaje cinematográfico, conforme a la tipología definida y al público destino. Identifica los elementos narrativos y técnicos que se requieren para la elaboración del guion multimedia. Define la tipología y público destino del guion multimedia. Aplica técnicas de composición literaria y lenguaje cinematográfico en la elaboración del guion multimedia. Elabora el guion multimedia con coherencia y cohesión, utilizando un lenguaje claro y preciso.		

FASE DE PLANEACIÓN	Actividad de proyecto 4 - Diseño de los elementos de la multimedia	**220501029: Diseñar la solución multimedial de acuerdo con el informe de análisis de la información recolectada.** **- 220501039: Realizar la post-producción para generar la imagen o animación final de acuerdo con las especificaciones del proyecto.** **- 240201500: Promover la interacción idónea consigo mismo, con los demás y con la naturaleza en el contexto laboral y social.** **- 240201502: Producir textos en inglés de forma oral y escrita.**	**- 22050102905: Modelar los elementos de la imagen con base en los objetos o personajes establecidos en el guion.** **- 22050102906: Crear el prototipo de la multimedia siguiendo el patrón establecido en el guion, el mapa de navegación y el storyboard.** **- 22050102907: Validar el storyboard con el cliente de acuerdo con las especificaciones del guion técnico para su aprobación dejando constancia en un acta.** **22050103904: Montar secuencias de acuerdo con las especificaciones del proyecto multimedia.** **- 22050103905: Importar y exportar archivos según el soporte técnico final elegido para la proyección y/o distribución de la producción.** **- 240201500O9: Desarrollar permanentemente las habilidades psicomotrices y de pensamiento en la ejecución de los procesos de aprendizaje.** **- 24020150203: Comprender una amplia variedad de frases y vocabulario en inglés sobre temas de interés personal y temas técnicos.** **- 24020150204: Comprender las ideas principales de textos complejos en inglés que tratan de temas tanto concretos como abstractos, incluso si son de carácter técnico,**	Identificar los elementos de la imagen que deben ser modelados y crear una lista de tareas. Seleccionar la herramienta de modelado y aprender a utilizarla de forma adecuada. Modelar los objetos y personajes establecidos en el guion, aplicando técnicas de diseño tridimensional y teniendo en cuenta los aspectos técnicos y artísticos del proyecto. Crear el prototipo de la multimedia Utilizar un software especializado para la creación de prototipos y familiarizarse con sus herramientas y funciones. Siguiendo el guion, el mapa de navegación y el storyboard, diseñar y crear el prototipo de la multimedia, teniendo en cuenta la interactividad y la usabilidad del producto final. Realizar pruebas de funcionamiento y ajustes necesarios para su correcto funcionamiento.	630	315	Presentación de técnicas de modelado 3D y 2D, con ejemplos aplicados en proyectos multimedia similares. Demostración de software de modelado y práctica guiada para crear los elementos de la imagen necesarios. Evaluación mediante la comparación de los elementos modelados con los objetos o personajes establecidos en el guion.	virtual	software de diseño y herramientas ofimaticas	Tecnico y trasversal	Validar el storyboard con el cliente de acuerdo con las especificaciones del guion técnico para su aprobación dejando constancia en un acta: Cumplimiento de las especificaciones del guion técnico en el storyboard. Adecuación del storyboard al público destino y la tipología definida. Claridad y coherencia de la secuencia de imágenes y sonidos en el storyboard. Capacidad para justificar las decisiones de diseño y composición tomadas en el storyboard. Habilidad para manejar el feedback del cliente y realizar los ajustes necesarios en el storyboard.		
FASE DE EJECUCIÓN	Actividad de proyecto 5 - Integración de los elementos de la multimedia	**220501030: Integrar los elementos multimediales de acuerdo con un diseño establecido.** **220501039: Realizar la post-producción para generar la imagen o animación final de acuerdo con las especificaciones del proyecto.** **240201500: Promover la interacción idónea consigo mismo, con los demás y con la naturaleza en los contextos laborales y sociales.** **240201502: Producir textos en inglés de forma escrita y oral.**	**22050103002: Estructurar los elementos de la multimedia a través de lenguajes de maquetación web.** **22050103003: Codificar los elementos de la multimedia siguiendo las especificaciones del mapa de navegación con la plataforma seleccionada.** **22050103001: Incorporar los elementos de la multimedia según los criterios del storyboard.** **22050103901: Editar imágenes utilizando software de edición audiovisual de acuerdo con lo establecido en guion técnico.** **22050103903: Ajustar la iluminación y el color de la escena para lograr la apariencia visual deseada.** **22050103902: Agregar efectos especiales: visuales y sonoros al proyecto multimedia siguiendo los lineamientos del guion técnico.** **24020150008: Aplicar técnicas de cultura física para el mejoramiento de su expresión corporal, desempeño laboral según la naturaleza y complejidad del área ocupacional.** **24020150003: Generar procesos autónomos y de trabajo colaborativo permanentes, fortaleciendo el equilibrio de los componentes racionales y emocionales orientados**		1008	504		virtual	software de diseño y herramientas ofimaticas	Tecnico y trasversal			
	Actividad de proyecto 6 - Realización de pruebas y ajustes en la producción de la multimedia	220501030: Integrar los elementos multimediales de acuerdo con un diseño establecido. -220501039: Realizar la post-producción para generar la imagen o animación final de acuerdo con las especificaciones del proyecto. -220501031: Entregar la aplicación multimedia para evaluar la satisfacción del cliente. -240201500: Promover la interacción idónea consigo mismo, con los demás y con la naturaleza en los contextos laborales y sociales. -240201501:	22050103004: Verificar el funcionamiento de la aplicación con base en el storyboard. - 22050103101: Probar la accesibilidad, diseño, escalabilidad y usabilidad de la multimedia, de acuerdo con la definición del mapa del sitio y el público objetivo. - 22050103102: Realizar las modificaciones pertinentes de acuerdo con lo evaluado en las pruebas de accesibilidad, diseño, escalabilidad y usabilidad de la multimedia. - 24020150002: Asumir actitudes criticas, argumentativas y propositivas en función de la resolución de problemas de carácter productivo y social. - 24020150102: Comprender la idea principal en avisos y mensajes breves, claros y sencillos creados en inglés técnico. - 24020150103: Leer textos muy breves y sencillos en inglés general y técnico.		374	162		virtual	software de diseño y herramientas ofimaticas	Tecnico y trasversal			
	Actividad de proyecto 7 - Definición de las condiciones contractuales del proyecto	**260101021: Realizar negociación con los proveedores y clientes, según los objetivos y estrategias establecidas por la organización.** **240201500: Promover la interacción idónea consigo mismo, con los demás y con la naturaleza en los contextos laboral y social** **240201502: Producir textos en inglés en forma escrita y oral.**	**22050103004: Verificar entre las partes la propuesta comercial de acuerdo con los parámetros de la negociación** **26010102102: Definir el costo del proyecto teniendo en cuenta los gastos fijos, variables y tiempo invertido en la realización del mismo** **24020150011: Asumir los deberes y derechos con base en las leyes y la normativa institucional en el marco de su proyecto de vida.** **24020150201: Reproducir en inglés frases o enunciados simples que permitan expresar de forma lenta ideas o conceptos.**		60	30		virtual	software de diseño y herramientas ofimaticas	Tecnico y trasversal			
FASE DE EVALUACIÓN	Actividad de proyecto 8 - Documentación del proyecto	**220501031: Entregar la aplicación multimedia para evaluar la satisfacción del cliente.** **- 240201500: Promover la interacción idónea consigo mismo, con los demás y con la naturaleza en los contextos laboral y social.** **- 240201502: Producir textos en inglés de forma escrita y oral.** **- 240201501: Comprender textos en inglés de forma escrita y auditiva**	**22050103104: Realizar el empaque y los elementos de merchandising con los que se distribuirá el proyecto multimedia.** **- 22050103103: Elaborar los manuales y ayudas análogas o digitales necesarias para facilitar la operación del proyecto multimedia.** **24020150006: Asumir responsablemente los criterios de preservación y conservación del Medio Ambiente y de Desarrollo Sostenible, en el ejercicio de su desempeño laboral y social.** **- 24020150106: Comunicarse en tareas sencillas y habituales que requieren un intercambio simple y directo de información cotidiana y técnica.** **- 24020152008: Relacionarse con hablantes nativos en un grado suficiente de fluidez y naturalidad, de modo que la comunicación se realice sin esfuerzo por parte de los interlocutores.**		234	118		virtual	software de diseño y herramientas ofimaticas	Tecnico y trasversal			

ANEXO 2 PFD

1. Identificación de la guía de aprendizaje

- **Denominación del programa de formación:** Producción multimedia
- **Código del programa de formación:** 228101
- **Nombre del proyecto:** Producción de aplicativos multimedia para el sector productivo
- **Fase del proyecto:** Análisis
- **Actividad del proyecto:** AP1. Definición de los requerimientos del cliente
- **Competencias:**

  - **260101021**: Realizar negociación con los proveedores y clientes, según los objetivos y estrategias establecidas por la organización.
  - **220501028:** Analizar la información recolectada para definir la tipología de proyecto multimedial.
  - **240201500**: Promover la interacción idónea consigo mismo, con los demás y con la naturaleza en los contextos laborales y sociales.
  - **240201501**: Comprender textos en inglés de forma escrita y auditiva.

- **Resultados de aprendizaje a alcanzar:**

  - **26010102101**: Identificar las tendencias del mercado y del diseño en la producción de proyectos multimedia para orientar al cliente.
  - **22050102801**: Identificar la tipología multimedia a realizar según el requerimiento del público destino y del medio de difusión.

- **22050102802**: Determinar la plataforma del proyecto a partir de las necesidades del cliente, aplicando las técnicas de recolección y procesamiento de la información.
- **22050102803**: Reconocer el lenguaje cinematográfico para la planeación de la multimedia.
- **22050102804**: Confrontar la información recolectada con las necesidades presentadas por el público destino.
- **22050102806**: Escribir actas e informes de procesos, de acuerdo con el cronograma de actividades y siguiendo las normas y protocolos establecidos.
- **24020150001**: Interactuar en los contextos productivos y sociales en función de los principios y valores universales.
- **24020150004**: Redimensionar permanentemente su proyecto de vida de acuerdo con las circunstancias del contexto y con visión prospectiva.
- **24020150007:** 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, la naturaleza y complejidad de su desempeño laboral.
- **24020150101:** Comprender frases y vocabulario habitual sobre temas de interés personal y temas técnicos.
- **24020150104:** Encontrar información específica y predecible en escritos sencillos y cotidianos.

Duración de la guía: 606 Horas/ tres (3) meses

2. Presentación

Bienvenido a la primera actividad del proyecto **Tecnólogo en Producción Multimedia**, denominada “Definición de los requerimientos del cliente”, mediante la cual se brindan los lineamientos básicos para identificar las tendencias del mercado, la aplicación de técnicas de recolección de información, el manejo y presentación de informes fundamentados en las diferentes tipologías y plataformas, basados en el uso del lenguaje cinematográfico

vigente para proyectos multimedia. Lo anterior promoverá su interacción en los contextos productivos y sociales; así mismo, le permitirá redimensionar su proyecto de vida al incorporar hábitos saludables, haciendo paralelamente el afianzamiento necesario en el área del idioma inglés.

Dentro de la guía encontrará las siguientes nomenclaturas que hacen referencia a:

AP: Actividad de proyecto
AA: Actividad de aprendizaje
EV: Evidencia
MF: Material de formación
GAES: Grupo Autónomo de estudio.

Es necesario especificar que la AP1 se encuentra vinculada con la fase de análisis y está incluida dentro de las cinco fases con las que cuenta la tecnología así:

Fase 1: Inducción

Fase 2. Análisis

Fase 3. Planeación

Fase 4. Desarrollo

Fase 5. Evaluación

Para llevar a cabo con éxito la primera actividad de proyecto, usted debe realizar las siguientes cuatro actividades de aprendizaje:

- AA1: Definir las tendencias del mercado de acuerdo con los diseños de productos multimedia vigentes, según las necesidades del cliente y de la organización.
- AA2: Identificar las técnicas de recolección de datos con base en los requerimientos del cliente, normas, metodología y alcance.
- AA3: Establecer los requerimientos funcionales de la producción multimedia, de acuerdo con las tipologías y plataforma del proyecto según las necesidades del cliente.

- AA4: Plantear el boceto inicial de la interfaz gráfica a partir del lenguaje cinematográfico y los requerimientos del cliente.

Nota: Tenga en cuenta que el material de formación y material complementario se encuentran en la siguiente ruta: Fase 1 Análisis / Actividad de proyecto 1: Definición y requerimientos del cliente/ material de formación.

Dedicación horaria

Para el desarrollo de las actividades contará con el acompañamiento de instructores de la competencia técnica, de inglés y transversal. Es importante que organice su tiempo con un promedio de trabajo académico diario de seis a ocho horas, dada la exigencia académica que demanda la realización de las actividades y las evidencias.

Orientación del instructor: De forma continua y permanente, el instructor le apoyará y le dará las pautas necesarias para el logro de los objetivos en cada una de las actividades de aprendizaje, brindando herramientas básicas de tipo conceptual y metodológico, enmarcados en las políticas de ética y calidad que caracterizan al instructor SENA.

Encuentros sincrónicos: Mediante el uso de la plataforma virtual (Sesiones en línea), el equipo de instructores programará y realizará espacios virtuales (en un momento y tiempo definido), para aclarar aspectos relacionados con la elaboración de las actividades, inquietudes presentadas en los materiales de formación y complementarios. Es importante que agende estos encuentros y con anticipación ingrese al LMS para poder participar activamente, aprovechando al máximo los recursos con los cuales cuenta el SENA en esta modalidad de aprendizaje.

El desarrollo de las actividades que se describen a continuación corresponde a la modalidad virtual.

3. Formulación de las actividades de aprendizaje

3.1 Descripción de las actividades

El desarrollo de las actividades de aprendizaje que se abordan en la presente actividad de proyecto, se estructuran de la siguiente manera: inicialmente, el aprendiz realizará las actividades previas (sólo aplica para la guía de aprendizaje de actividad de proyecto 1), posteriormente, ejercicios analíticos de reflexión inicial, actividades de contextualización, profundización y transferencia del conocimiento.

- **Actividades previas**

Antes de entrar a desarrollar las actividades consignadas en esta guía de aprendizaje, es preciso verificar que realizó las actividades previas al proceso formativo, las cuales se encuentran en el menú principal, enlace **"Actividades previas":**

a. Actualizar **sus datos** en Sofía Plus.
b. Contestar el cuestionario sondeo de **saberes previos**.
c. Presentarse ante su instructor y compañeros en el **Foro Social**.
d. Participar en el foro de **Reconocimiento de la plataforma**.

Importante: consulte la pestaña "**Información del programa**" que se encuentra en el menú, para conocer el Diseño Curricular, la información del programa y la presentación del proyecto formativo, entre otros aspectos relacionados con el programa de formación.

- **Actividades de reflexión inicial**

Con el objeto de generar algunos cuestionamientos referentes a la "***Fase de análisis***" y a la "***Actividad de proyecto 1 - Definición y requerimientos del cliente"***, es necesario ver los videos propuestos que encontrará dentro del banner correspondiente a cada uno de ellos accediendo desde el menú principal al botón: ***"Fase 1 Análisis",*** en donde se

interactúa con un personaje, que para este caso es un cliente, puede ser el cliente de cualquier empresa de multimedia, las preguntas iniciales son:

¿Cuáles pueden ser los requerimientos del cliente?
¿Cómo se puede recolectar y analizar la información pertinente para una propuesta multimedia?
¿Cómo puede un tecnólogo en producción multimedia identificar las necesidades de los diferentes sectores productivos?

Las respuestas a las preguntas antes planteadas como preámbulo al desarrollo de las siguientes actividades, se socializarán en el foro "Preguntas de reflexión inicial" que se encuentra en ***Fase Análisis / Actividad de proyecto 1 – Definición y requerimientos del cliente*** y/o en el botón ***"Foros de discusión"*** ubicado en el menú principal. Es de aclarar, que este ejercicio académico es de tipo reflexivo y no tiene carácter evaluativo.

- **Actividades de apropiación y transferencia del conocimiento**

Para llevar a buen término el desarrollo de las actividades de aprendizaje que se proponen en la actividad de proyecto 1, es necesario que revise de una forma comprensiva y activa los materiales de formación (MF) y materiales complementarios que se encuentran en la Fase de Análisis / Materiales de Formación (MF), encontrará una actividad didáctica como herramienta de retroalimentación que le permitirá verificar el alcance de los conocimientos adquiridos; allí también podrá revisar el mapa orientador de contenidos, analizar el glosario de términos relevantes del tema de estudio y examinar la bibliografía para profundizar en los temas vistos. Estas actividades, al ser estructurales en el proceso de formación tienen un carácter evaluativo.

Relación de MF (Materiales den formación)

- MF. Tendencias del mercado multimedia.
- MF. Elementos de diseño para productos multimedia.

- MF. Técnicas de recolección y análisis de información.
- MF. Presentación del cliente – brief.
- MF. Normas, actas e informes.
- MF. Introducción a la multimedia.
- MF. Principios y valores universales.
- MF. Proyecto de vida.
- MF. Matriz DOFA
- MF. Hábitos saludables para la prevención de riesgos ergonómicos y psicosociales.
- MF: Getting started as a professional.

AA1: Definir las tendencias del mercado de acuerdo con los diseños de proyectos multimedia vigentes, según las necesidades del cliente y de la organización.

Análisis Identificación de las tendencias del mercado para proyecto multimedia

Es fundamental conocer el entorno para detectar las tendencias sobre las tecnologías de la información y la comunicación con énfasis en la producción multimedia y su impacto en el desarrollo productivo y social a nivel mundial, nacional y local.

Analice el contexto productivo/social de la producción multimedia, con base en las posibilidades y la prospectiva que se tienen en cuanto a tecnología, economía, lo social, el nivel internacional, nacional, local y lo personal.

AP1-AA1-EV1: "Informe Análisis tendencias del mercado para proyectos multimedia"

Resultado de aprendizaje asociado: *Identificar las tendencias del mercado y del diseño en la producción de proyectos multimedia para orientar al cliente.*

Se propone que el aprendiz desarrolle las siguientes actividades de manera individual:

- Estudiar el material de formación "Tendencias del mercado multimedia".
- Realizar informe escrito "*Informe Análisis tendencias del mercado para proyectos multimedia"*

- El informe debe contener:
    1. Análisis y definición de la evolución de la producción multimedia y su relevancia en el sector productivo
    2. Identificación de las diferentes tendencias de mercado en la producción multimedia.
    3. Importancia de la producción multimedia y su impacto en la globalización del mercado.
    4. ¿Cómo visualiza a corto plazo la producción multimedia en las diferentes tendencias del mercado?

- El informe debe ser elaborado en formato Word, aplicando las Normas APA 2017, en una extensión mínima de dos hojas y máxima de cuatro hojas, su presentación debe basarse en la siguiente estructura:

1) Portada
2) Introducción
3) Desarrollo (temas mencionados)
4) Conclusión
5) Bibliografía

- El aprendiz cuenta con más recursos de apoyo para hacer una apropiación efectiva del conocimiento, para lo cual puede realizar investigación en el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de internet.
- Enviar informe en documento Word a través del enlace creado para ello: **Fase Análisis / Actividad de proyecto 1 – Definición y requerimientos del cliente / AP1-AA1-EV01:*”Informe Análisis tendencias del mercado para proyectos multimedia*”.** En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación “Lista de chequeo - informe identificación del mercado”, para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

AP1- AA1- EV02 "Cuestionario de análisis DOFA"

Resultado de aprendizaje asociado: Redimensionar permanentemente su proyecto de vida de acuerdo con las circunstancias del contexto y con visión prospectiva.

El análisis DOFA es una actividad que ayuda afianzar los conocimientos adquiridos, y a su vez define con claridad los conceptos necesarios para llegar a conformar la matriz DOFA, dado que busca identificar las variables que permiten definir el proyecto de vida.

Se propone que el aprendiz desarrolle las siguientes actividades de manera individual:

- Estudiar los materiales de formación "Matriz DOFA y proyecto de vida".
- Realizar la evidencia "Cuestionario de análisis DOFA" donde encontrará 10 preguntas (opción múltiple, única respuesta. Cuenta con dos intentos para su ejecución de los cuales obtendrá el resultado inmediato.
- Si requiere de mayor información para profundizar en la temática, puede realizar investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de Internet.
- El cuestionario de análisis DOFA se encuentra en el siguiente enlace: **Fase Análisis / Actividad de proyecto 1 – Definición y requerimientos del cliente / AP1-AA1-EV02: "Cuestionario de análisis DOFA".**

Una vez haya reflexionado, comprendido y apropiado los saberes básicos e importantes para reconocerse a sí mismo y su entorno, para proyectarse en el ámbito laboral o productivo, significa que ya está en capacidad de elaborar la matriz DOFA.

AP1-AA1- EV03 Informe Matriz DOFA "Proyecto de vida"

Resultado de aprendizaje asociado: Redimensionar permanentemente su proyecto de vida de acuerdo con las circunstancias del contexto y con visión prospectiva.

La importancia de la matriz DOFA radica en el diagnóstico real de una persona o de cualquier actividad productiva, es un elemento requerido en la toma de decisiones, oportunas y apropiadas a cada situación presentada, porque lo ubica en un contexto que le permite identificar con claridad los factores a favor y en contra del proyecto.

Se propone que desarrolle las siguientes actividades de manera individual:

- Estudiar los materiales de formación "Matriz DOFA" y "Proyecto de vida".
- Realizar informe escrito (matriz) donde debe analizar los aspectos del proyecto de vida, articulado con el tema de las tendencias del mercado, teniendo en cuenta el siguiente modelo:

Para elaborar la matriz DOFA debe:

a) Determinar claramente cuáles son las metas, sueños u objetivos relacionados con el proyecto.

b) Para el desarrollo de esta matriz es necesario contar con la identificación y descripción plena de los componentes que intervienen en un proyecto, que se encuentran descritos en el material de formación.

c) Describir las variables internas; debilidades que considere afectan su desarrollo y las fortalezas que posee.

d) Relacionar las variables externas; identificando las oportunidades que consideran son favorables en su proyecto y plasme las amenazas que considere pueden afectar su desarrollo para alcanzar las metas propuestas.

e) Conjugar o combinar esas variables para determinar las estrategias a seguir, en cumplimiento del logro propuesto. En el material de formación encontrará la explicación sobre cómo combinar esas variables.

Tenga en cuenta el siguiente modelo para la realización de la matriz:

FO: Fortalezas internas, con el fin de aprovechar las oportunidades.
DO: Mejorar las debilidades internas, aprovechando las oportunidades**.**
FA: Fortalezas internas con el fin de evitar y reducir al máximo el impacto de las amenazas externas**.**
DA: Describa las debilidades y cómo evitar las amenazas externas.

Variables internas

Objetivo del proyecto de vida: ser un profesional como gestor y productor de multimedia.	**Debilidades:** Relacione las debilidades que considere le afecta para su desarrollo (escasez de recursos económicos, mercado local reducido, el entorno solo cuenta con empresas pequeñas, no hay proyectos de inversión en la región).	**Fortalezas:** Escriba todas las fortalezas que posee (persona con mente innovadora, capacidad emprendedora, capacitación y actualización constante, conocimiento sobre software y hardware, capacidad para interactuar y compartir nuevas ideas, liderazgo y trabajo en equipo).

Variables externas

Oportunidades:	**Estrategia DO:**	**Estrategia FO:**
Relacione las oportunidades que tiene para su proyecto de vida (oportunidad de difundir el marketing, en el mercado empresas (clientes) apostándole a esta herramienta (multimedia) para generar ventajas competitivas, facilidad de comunicar a los clientes de manera original el alcance de la actividad, sociedad demandando respuestas y soluciones en tiempo real, uso de las redes virtuales, contar con herramientas de análisis de resultados, la globalización de las telecomunicaciones).	Registre las metas, actividades o las acciones que se deben plantear, para alcanzar el objetivo propuesto para su proyecto**,** superando las debilidades.	En este plano plasme las actividades o acciones que se deben llevar a cabo para lograr el objetivo, aprovechando las oportunidades**.**

Amenazas:	**Estrategia DA:**	**Estrategia FA:**
Plasme las amenazas que considere afectan su desarrollo para lograr el objetivo del proyecto. (Facilidad de ingresar al mercado, competidores potenciales, las empresas puede diseñar y desarrollar sus propios proyectos de multimedia, es un servicio relativamente nuevo y las empresas no lo consideran imprescindible o necesario).	En este espacio escriba las metas, actividades y las acciones necesarias para el logro del objetivo. Teniendo en cuenta las debilidades y amenazas que le afectan.	Registre las metas y acciones a ejecutar con el fin de minimizar las posibles amenazas que entorpecen su buen desarrollo, en busca del objetivo propuesto.

- Si requiere de mayor información para desarrollar el informe, puede realizar investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de Internet.
- El informe debe ser elaborado en formato Word, aplicando las Normas APA 2017, en una extensión mínima de dos hojas y máxima de cuatro hojas, su presentación debe basarse en la siguiente estructura:

  1) Portada
  2) Introducción
  3) Desarrollo (matriz)
  4) Conclusión
  5) Bibliografía

- Enviar informe en documento Word a través del enlace creado para ello: **Fase Análisis / Actividad de proyecto 1 – Definición y requerimientos del cliente / AP1-AA1-EV03: Informe *Matriz DOFA "Proyecto de vida"*.** En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación "Lista de chequeo – Proyecto de vida", para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

AP1-AA1-EV04: Ensayo "Tendencias y productos multimedia relacionados con el sector productivo"

Resultado de aprendizaje asociado: Interactuar en los contextos productivos y sociales en función de los principios y valores universales.
Esta actividad tiene como objetivo identificar los principios y valores para poner en práctica en los contextos productivos y sociales. Para esto es necesario revisar el material de formación "Principios y valores universales", material complementario, biblioteca virtual del SENA y fuentes confiables de Internet.

Por tal motivo es necesario que:

1. Tenga en cuenta los temas abordados en el "Informe análisis tendencias del mercado para proyectos multimedia" realizado en la **Fase análisis / AP1-AA1-EV1.** Dicho documento le será útil para responder las siguientes preguntas:

a) ¿Qué relevancia cree que tienen los principios y valores universales en las tendencias del mercado multimedia?
b) ¿Cómo un producto multimedia puede reflejar los principios y valores universales?
c) ¿Qué principios y valores le parecen indispensables en la realización de un producto multimedia? y ¿por qué?

2. Una vez resueltas las preguntas, deberá socializarlas en el foro “Tendencias y productos multimedia relacionados con el sector productivo”.

3. Luego debe realimentar por lo menos dos intervenciones de sus compañeros teniendo en cuenta el documento “Rúbrica Tigre” que lo encuentra en el material complementario.

4. Una vez haya hecho su aporte en el foro y retroalimentado las dos intervenciones de sus compañeros, elabore un ensayo a partir de la siguiente pregunta: ¿Qué situaciones actuales considera usted que reflejan o van en contravía de los principios y valores universales en el uso de la Internet, como herramienta de trabajo para un productor de multimedia?

5. El ensayo debe contener argumentos que sustenten su punto de vista y que evidencian una aplicación de los temas vistos en el material de formación.

6. Usted cuenta con más recursos de apoyo para hacer una apropiación efectiva del conocimiento, para lo cual puede realizar investigación con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de internet Es necesario que consulte información adicional al tema y cite por lo menos dos fuentes bibliográficas adicionales al material de formación, para sustentar su punto de vista.

7. Debe citar una de las respuestas más enriquecedoras de sus compañeros en el foro, argumentando por qué razón la seleccionó.

8. El informe debe ser elaborado en formato Word, aplicando las Normas APA 2017, en una extensión mínima de dos hojas y máxima de cuatro hojas, su presentación debe basarse en la siguiente estructura:

1) Portada
2) Introducción
3) Desarrollo del tema (ensayo)
4) Conclusión
5) Bibliografía

9. Adjuntar el ensayo en documento Word en el enlace dispuesto para ello: **Fase Análisis / Actividad de proyecto 1 – Definición y requerimientos del cliente / AP1-AA1-EV04: Ensayo "Tendencias y productos multimedia relacionados con el sector productivo".** En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación "Tendencias y productos multimedia relacionados con el sector productivo"**,** para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

AA2: Identificar las técnicas de recolección de datos teniendo en cuenta los requerimientos del cliente, normas, metodologías, y alcance.

Especificar las técnicas de recolección de información para el proyecto multimedia.

Cuando se lleva a cabo un trabajo de investigación, es necesario considerar los métodos, las técnicas e instrumentos como aquellos elementos que aseguran el hecho empírico de la investigación; es decir, la fase básica de la experiencia investigativa. El método representa el camino a seguir en la investigación, las técnicas constituyen la manera como transitar por esa vía, mientras que el instrumento incorpora el recurso o medio que ayuda a realizar esta senda.

AP1-AA2-EV5: "Cuestionario recolección de información"

Resultado de aprendizaje asociado: *Confrontar la información recolectada con las necesidades presentadas por el público destino.*

Se propone que desarrolle las siguientes actividades:

- Estudiar el material de formación “Técnicas de recolección y análisis de la información”
- De manera individual, desarrollar el "Cuestionario recolección de la información”, esta cuestionario consta de 10 preguntas, (selección múltiple, única respuesta, selección múltiple, múltiple respuesta y falso o verdadero), para lo cual el aprendiz tendrá dos intentos y un tiempo máximo de 30 minutos para finalizar la prueba, con resultado inmediato.
- El aprendiz cuenta con más recursos de apoyo si requiere de mayor información para profundizar en la temática, para lo cual puede realizar investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de Internet.
- Esta evidencia se encuentra ubicada en la opción del menú principal: **Fase Análisis / Actividad de proyecto 1 – Definición y requerimientos del cliente / AP1-AA2-EV05:** “Cuestionario recolección de la información”.

AP1-AA2-EV06: Informe “Elaboración y aplicación de técnicas de recolección de información”.

Resultado de aprendizaje asociado: *Confrontar la información recolectada con las necesidades presentadas por el público destino.*

Para la realización del proyecto multimedia es necesario que el aprendiz cuente con un cliente o una empresa de cualquier sector; que presente requerimientos concretos en el desarrollo de un proyecto multimedia, con una tendencia de sector específica, la cual puede ser educativa, publicitaria, comercial o informativa.

Se propone que el aprendiz de forma individual desarrolle las siguientes actividades:

1. Estudiar el material de formación “Técnicas de recolección y análisis de la información”.
2. En un documento de Word relacionar:

    a. Solicitud de la propuesta del cliente, requerimientos definidos por el cliente (Identificación de la empresa y sector productivo al cual pertenece, descripción de la solicitud, descripción de requerimientos mediante un análisis de mercado del sector productivo).

    b. Descripción de la cuantificación de la población, donde el análisis debe incluir una identificación del target, número de personas que componen el target, muestra poblacional y la definición de variables (requerimientos) de acuerdo con el sector al que pertenece el cliente (educativo, publicitario, comercial o informativo).

    c. Justificación de la selección de las técnicas y de los instrumentos, de acuerdo a las características de la población, debe seleccionar la técnica entre oral (entrevista), escrita (encuesta o cuestionario) u ocular (observación directa).

    d. Diseño de los instrumentos de recolección de acuerdo a la técnica seleccionada debe construir el instrumento de recolección para ser aplicada en el levantamiento de información.
    e. Anexos. Adjuntar soportes de los instrumentos en la aplicación de la recolección, por lo menos de tres personas de la población definida. (documento escaneado para técnicas escritas o grabación para técnicas orales o fotografías para técnicas oculares).

- Si requiere de mayor información para profundizar en la temática, puede realizar investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de Internet.

- Enviar informe en documento de Word a través de la opción del menú principal: **Fase Análisis / Actividad de proyecto 1 – Definición y requerimientos del cliente / AP1-AA2-EV06 *Informe*** "***Elaboración y aplicación de técnicas de recolección de información.***" En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación "Lista de chequeo – Elaboración y aplicación de técnicas de recolección de información", para verificar que el documento contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

AP1-AA2-EV7: "Presentación brief cliente"

Resultado de aprendizaje asociado: *Confrontar la información recolectada con las necesidades presentadas por el público destino.*

Se propone que de manera individual desarrolle las siguientes actividades:

- Estudiar el material de formación "Presentación del cliente- Brief".
- Aplicar las técnicas de recolección que aplicó en la evidencia **AP1-AA2-EV06 "*Elaboración y aplicación de técnicas de recolección de información.***" y con los requerimientos presentados por el cliente, realice una investigación que le permita definir la orientación de su proyecto.
- Diseñar un cuadro comparativo que permita confrontar cada una de las necesidades del cliente con las variables investigadas en el estudio de mercado.

- Con los resultados arrojados del análisis y el cuadro comparativo elabore el brief publicitario.

Nota: El brief debe ser creativo, claro, novedoso y visualmente atractivo, para ello puede seleccionar un programa o herramienta web 2.0 de su preferencia. (Power point, publisher, emaze, prezzi, etc.)

- El brief debe contener:
    a. Información de la empresa
    b. Situación del mercado
    c. Competencia
    d. Perfil del consumidor
    e. Características y generalidades del producto (Notoriedad, imagen, ciclo de vida, posicionamiento, diferenciación, atributos del proyecto, plaza, precio y promoción).
- Si requiere de mayor información para profundizar en la temática, puede realizar investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de Internet.
- Adjuntar el brief publicitario a través de la opción del menú principal: **Fase Análisis / Actividad de proyecto 1 – Definición y requerimientos del cliente / AP1-AA2-EV07 "Presentación brief cliente"**. En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación "Lista de chequeo – Presentación brief cliente", para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

AP1-AA2-EV08: "Informe de resultados según requerimientos del cliente"

Resultado de aprendizaje asociado: *Escribir actas e informes de procesos de acuerdo con el cronograma de actividades y siguiendo las normas y protocolos establecidos.*

Se propone que el aprendiz desarrolle las siguientes actividades:

- Estudiar el material de formación “normas, actas e informes”.
- De acuerdo a lo elaborado en la evidencia anterior **AP1-AA2-EV6 “Elaboración y aplicación de técnicas de recolección de información”.**
- Realizar “**Informe de resultados según requerimientos del cliente**”, el cual debe contener:

  Tabulación: Organización de los resultados de las encuestas en Excel o cualquier programa similar de su preferencia.

  Análisis y gráficas de los resultados buscando patrones, relaciones, conexiones y tendencias porcentuales en cada una de las variables estudiadas.

  Cuadro comparativo que permita confrontar cada una de las necesidades del cliente con las variables investigadas en el estudio de mercado.

  Conclusiones y propuestas del estudio final de mercado para el desarrollo del proyecto multimedia.
- El informe debe ser elaborado en formato Word, aplicando las Normas APA 2017, en una extensión mínima de dos hojas y máxima de cuatro hojas, su presentación debe basarse en la siguiente estructura:

  1. Portada
  2. Introducción
  3. Contenido (temas mencionados)

4. Conclusión
5. Bibliografía

- Si requiere de mayor información para profundizar en la temática, puede realizar investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de Internet.

- Adjuntar informe en documento Word a través del enlace creado para ello: **Fase Análisis / Actividad de proyecto 1 – Definición y requerimientos del cliente / AP1-AA2-EV08 "Informe de resultados según requerimientos del cliente".** En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación "lista de chequeo - informe de resultados según requerimientos del cliente", para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

AP1-AA2-EV09 "Ejercicio práctico: Matriz de riesgo"

Resultado de aprendizaje asociado: *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, naturaleza y complejidad de su desempeño laboral.*

Se propone que el aprendiz de manera individual desarrolle las siguientes actividades:

1. Tener en cuenta que la evaluación de los riesgos psicosociales y biomecánicos se debe aplicar como aprendiz del tecnólogo en producción de multimedia.

2. Revise, afiance y apropie los conocimientos del material de formación "Hábitos saludables", y el material complementario: GTC 45- 2012-2, procedimiento para identificación de peligros, valoración de riesgos y determinación de controles,

Decreto 1072-2015, procedimiento para identificación de peligros, valoración de riesgos y determinación de controles.

3. Proceda a identificar el anexo A de la guía técnica colombiana GTC45, y ubique la clasificación *riesgos psicosociales y riesgos biomecánicos,* que son los que usará para el desarrollo de esta evidencia.

4. Diligencie la **matriz de riesgo** (identificación de peligros, valoración y determinación de controles de los riesgos), que encontrará en el material complementario siguiendo el documento "Procedimiento para identificación de peligros", como un paso a paso para el diligenciamiento de la matriz y haciendo uso de la información que se encuentra anexa en el Excel de la misma.

5. En la columna (y) controles administrativos, señalización y advertencia, proponga de manera creativa acciones o actividades de cultura física que ayuden a disminuir los riesgos evaluados.

6. Debe recordar que si requiere de mayor información para desarrollar dicho informe, puede realizar investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de Internet.

7. Adjunte la Matriz de Riesgo en el formato Excel diligenciando únicamente la información que corresponde a los riesgos psicosociales y biomecánicos, que se pueden presentar en el desempeño de un tecnólogo en producción multimedia. y enviarlo a través del enlace creado para ello: **Fase Análisis / Actividad de proyecto 1 – Definición y requerimientos del cliente / AP1-AA2-EV09: "Ejercicio práctico matriz de riesgo"**. En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación "Lista de chequeo - matriz de riesgo", para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

AP1-AA2-EV10: Evidencia de producto: Hoja de vida: *Getting started as a professional, resume*.

Resultado de aprendizaje asociado: Comprender frases y vocabulario habitual sobre temas de interés personal y temas técnicos.
En el Objeto Virtual de Aprendizaje *"Getting started as a professional",* el aprendiz contó con información relacionada con la construcción de ***Resumes*** así como con actividades de práctica que afianzaron su conocimiento. Teniendo en cuenta esto, el aprendiz cuenta con las habilidades suficientes para hacer uso de dicho conocimiento y elaborar la siguiente actividad:

1) Estudiar el material de formación: *Getting started as a professional.*
2) Leer los documentos de materiales complementarios.
3) Construir y redactar un ***Combination Resume*** de sí mismo, con el vocabulario y las estructuras gramaticales trabajadas en el material de formación.
4) Cargar el ***Combination Resume****,* en formato PDF, en la carpeta de evidencias correspondiente.
5) Adjuntar informe a través del enlace creado para ello: **Fase Análisis / Actividad de proyecto 1 – Definición y requerimientos del cliente / AP1-AA2-EV10 Hoja de vida: *Getting started as a professional, resume****.*** En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación Lista de chequeo – Hoja de vida: *Getting started as a professional, resume*.

AP1-AA2-EV11: Oferta laboral: *Getting Started as a Professional, Job Offer.*

Resultado de aprendizaje asociado: Encontrar información específica y predecible en escritos sencillos y cotidianos. En el material de formación "*Getting*

started as a professional", el aprendiz contó con información relacionada con la construcción de ***Job Offers****,* así como con actividades de práctica que afianzaron su conocimiento*.* Teniendo en cuenta esto, el aprendiz cuenta con las habilidades suficientes para hacer uso de dicho conocimiento y elaborar la siguiente actividad:

1. Estudiar el material de formación llamado: *Getting started as a professional.*
2. Leer los documentos de materiales complementarios.
3. Construir y redactar una oferta laboral *(Job Offer),* teniendo en cuenta el vocabulario y las estructuras trabajadas en el material de formación.
4. Adjuntar la oferta laboral *(Job Offer),* en formato PDF a través del enlace creado para ello: **Fase análisis / Actividad de proyecto 1 – Definición y requerimientos del cliente / AP1-AA2-EV011 "Oferta laboral: *Getting Started as a Professional, Job Offer"***. En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación lista de chequeo - Oferta laboral: *Getting started as a professional, Job Offer,* para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

AA3: Establecer la Tipología y Plataforma del Proyecto Teniendo en cuenta las técnicas de recolección de información y las necesidades del cliente.

Identificar y seleccionar las tipologías y plataformas a trabajar para el proyecto multimedial.

Cuando se habla de multimedia se hace referencia al uso de diversos tipos de información como videos, gráficos, animaciones, etc. Las tipologías multimedia, son el medio de difusión donde estarán funcionando las aplicaciones multimedia, los avances tecnológicos han dado lugar a múltiples y diversas aplicaciones o programas que tienen una característica fundamental que es la integración de varios medios.

AP1-AA3-EV12: Actividad interactiva "Tipologías multimedia"

Resultado de aprendizaje asociado: *Identificar la tipología multimedia a realizar según el requerimiento del público destino y del medio de difusión.*

Se propone que el aprendiz desarrolle de manera individual las siguientes actividades:

- Estudiar el material de formación “Introducción a la multimedia”.
- Desarrollar actividad interactiva "Tipologías multimedia", para lo cual debe revisar con atención la introducción e instrucciones antes de realizar el intento. La actividad consta de dos intentos con resultado inmediata.
- El aprendiz cuenta con más recursos de apoyo si requiere de mayor información para profundizar en la temática, para lo cual puede realizar investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de Internet.
- Esta evidencia se encuentra ubicada en la opción del menú principal: **Fase Análisis / Actividad de proyecto 1 – Definición y requerimientos del cliente / AP1-AA3-EV12, “Actividad interactiva tipologías multimedia”.**

AP1-AA3-EV13: “Actividad Colaborativa: Definición de la Plataforma Multimedia”.

Resultado de aprendizaje asociado: *Determinar la plataforma del proyecto a partir de las necesidades del cliente, aplicando las técnicas de recolección y procesamiento de la información.*

Se propone que el aprendiz desarrolle en GAES las siguientes actividades:

- Estudiar el material de formación “Introducción a la multimedia”.
- Participar en el foro de discusión sobre “**Definición de Plataforma multimedia**”, en GAES debe identificar los diferentes Tipos y clasificación de las Plataformas Multimedia, elaborar un comercial en Power Point con él cual debe demostrar a sus compañeros y al Instructor que según los requerimientos funcionales la mejor propuesta es la de su equipo.
- Explorar los comerciales compartidos por los demás grupos y retroalimentar dos de ellos.
- De acuerdo a los diferentes comerciales expuestos por los grupos, analice y elabore de forma individual un comercial en Power Point donde determine la plataforma a partir de las necesidades del Cliente.
- El envío de estos dos comerciales se harán por medio de este Foro.
- El comercial en Power Point debe contener:
  - Presentación (Portada)
  - Desarrollo de contenido -comercial
  - Conclusiones
- El aprendiz cuenta con más recursos de apoyo si requiere de mayor información para profundizar en la temática, para lo cual puede realizar investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de Internet.

- Adjuntar los comerciales en formato Power Point a través del enlace que se encuentra ubicado en la opción del menú principal: **Fase Análisis / Actividad de proyecto 1 – Definición y requerimientos del cliente / AP1-AA3-EV13. “Actividad Colaborativa: Definición de la Plataforma Multimedia**”. En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación

"Rúbrica - Plataformas multimedia", para verificar que la actividad contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

AP1-AA3-EV14: Informe tipologías y plataformas multimedia

Resultados de aprendizaje asociados:

- *Identificar La tipología multimedia a realizar según el requerimiento del público destino y del medio de difusión.*
- Determinar la plataforma del proyecto a partir de las necesidades del cliente, aplicando las técnicas de recolección y procesamiento de la información.

Se propone que el aprendiz desarrolle las siguientes actividades en GAES:

- Estudiar el material de formación "Introducción a la multimedia".
- Participar en el informe tipologías y plataforma multimedia seleccionada para desarrollar el proyecto programado por el instructor con antelación;
- En GAES deben construir su argumentación de la plataforma y tipología escogida para el proyecto multimedia y el por qué consideran que es la selección más adecuada para el proyecto y para el cliente.
- El GAES debe escoger un líder para que presente la sustentación ante el Instructor y sus compañeros la cual se realizará a través de una sesión en línea que el Instructor programará oportunamente.
- En GAES debe elaborar un documento en Word con la conclusión dada en la sustentación con el Instructor, con el objetivo de asegurar que la Tipología y Plataforma escogida para su proyecto multimedia haya sido la indicada.
- El documento debe contener normas APA (2017) y la siguiente estructura:
    - Presentación (Portada)
    - Introducción
    - Conclusiones
- Si requiere de mayor información para profundizar en la temática, puede

realizar investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de Internet.

- Adjuntar conclusión en documento Word a través del enlace creado para ello: **Fase Análisis / Actividad de proyecto 1 – Definición y requerimientos del cliente / AP1-AA4-EV14 "Informe tipologías y plataformas multimedia".** En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación "Lista de chequeo- tipologías y plataformas multimedia", para verificar que el documento contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

AA4: Plantear el boceto inicial de la interfaz gráfica a partir del lenguaje cinematográfico teniendo en cuenta los requerimientos del cliente.

Elaborar el boceto inicial para implementarlo al lenguaje cinematográfico.

Es importante diseñar un boceto inicial de la propuesta multimedia, para la aprobación del cliente e implementarlo en la interfaz gráfica del proyecto. La imagen corporativa del cliente hace referencia a aquellos elementos visuales que representan una marca y que permiten que el mercado recuerde y se identifique con determinado producto o empresa.

La realización de un boceto de la interfaz gráfica del proyecto multimedia le permite al desarrollador observar la idea y las bases conceptuales de la propuesta bajo una nueva luz o perspectiva, ya que está enfocado a resaltar los aspectos visuales y de estilo de la multimedia. Es allí donde se hace uso práctico del lenguaje cinematográfico para dar vida real a ese planteamiento inicial que es el boceto.

AP1-AA4-EV15: "Boceto inicial para aprobación del cliente"

Resultado de aprendizaje asociado: *Reconocer el lenguaje cinematográfico para la planeación de la multimedia.*

El aprendiz debe desarrollar su primer boceto del proyecto, para poder realizarlo deben estudiar cuidadosamente los materiales de formación de la actividad de Aprendizaje 4, tener muy claro el objetivo, tipo de cliente, y demás temas propuestos en el material.

Se propone que el aprendiz desarrolle las siguientes actividades en GAES:

- Estudiar el material de formación "Elementos de diseño multimedia".
- Elaborar el boceto inicial para presentarlo al cliente, el boceto debe contener:
  - Presentación (portada)
  - Introducción
  - Desarrollo de contenido (boceto)
  - Conclusiones
- Si requiere de mayor información para profundizar en la temática, puede realizar investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de Internet.

- Adjuntar boceto en formato PDF a través del enlace creado para ello: **Fase Análisis / Actividad de proyecto 1 – Definición y requerimientos del cliente / AP1-AA4-EV15 "Boceto inicial para aprobación de cliente".** En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación "Lista de chequeo - Boceto Inicial", para verificar que el boceto contiene todos los aspectos

solicitados por el instructor.

AP1-AA4-EV16: "Interactiva lenguaje cinematográfico"

Resultado de aprendizaje asociado: *Reconocer el lenguaje cinematográfico para la planeación de la multimedia.*

Se propone que el aprendiz desarrolle las siguientes actividades:

- Estudiar el material de formación "Elementos de diseño multimedia".

- De manera individual, desarrollar la "Interactiva Lenguaje Cinematográfico", esta evaluación consta de 10 preguntas (selección múltiple, única respuesta y relacionar), para lo cual el aprendiz tendrá dos intentos y un tiempo máximo de 25 minutos para finalizar la prueba, con resultado inmediato.

- El aprendiz cuenta con más recursos de apoyo si requiere de mayor información para profundizar en la temática, para lo cual puede realizar investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de Internet.

- Esta evidencia se encuentra ubicada en la opción del menú principal: **Fase Análisis / Actividad de proyecto 1 – Definición y requerimientos del cliente / AP1-AA4-EV16:"Interactiva Lenguaje cinematográfico".**

5. Actividades de evaluación

Evidencias de aprendizaje	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
Evidencia de producto: AP1-AA1-EV1"Informe Análisis tendencias del mercado para proyectos multimedia"	Entrega el informe del análisis del mercado o público objetivo y las tendencias actuales del diseño de proyectos multimedia.	- Informe escrito - Lista de chequeo
Evidencia de producto: AP1-AA1-EV2 "Cuestionario Análisis DOFA".	Identifica e integra los elementos de su contexto que le permiten redimensionar su proyecto de vida.	- Cuestionario en línea
Evidencia de producto: AP1-AA1-EV3 "Informe Matriz DOFA Proyecto de vida".	Emplea instrumentos y estrategias para formular la propuesta de proyecto de vida, teniendo en cuenta aspectos personales y laborales. Vivencia su proyecto de vida en el marco del "Desarrollo humano integral".	- Informe escrito - Lista de chequeo
Evidencia de desempeño AP1-AA1-EV4: "Tendencias y productos multimedia relacionados con el sector productivo.	Aborda procesos de trabajo colaborativo orientados hacia la construcción colectiva en contextos sociales y productivos. Establece relaciones interpersonales dentro de criterios de libertad, justicia, respeto, responsabilidad, tolerancia y solidaridad, de acuerdo con las normas de convivencia y el	- Foro - Rúbrica de evaluación

	rol de cada uno de los participantes en el proceso formativo.	
Evidencia de conocimiento AP1-AA2-EV5: Evaluación recolección de la información.	- Selecciona la técnica de recolección de la información de manera pertinente y responsable.	- Cuestionario en línea
Evidencia de Desempeño: AP1-AA2-EV6:"Elaboración y aplicación de técnicas de recolección de información"	- Construye los instrumentos de recolección de la información de acuerdo con las normas técnicas. -Aplica los instrumentos de recolección de la información para definir los requerimientos del usuario siguiendo la metodología establecida.	- Documento soporte y archivos adjuntos de instrumentos aplicados
Evidencia de Producto: AP1-AA2-EV7: "Presentación brief Cliente".	Valida los resultados del análisis con el cliente para determinar el alcance del proyecto.	- Brief - Lista de chequeo
Evidencia de producto: AP1-AA2-EV8: informe de resultados según requerimientos del cliente.	Elabora informe de resultados de la tabulación de datos recolectados.	- Informe - Lista de chequeo
Evidencia de producto: AP1-AA2-EV9: Ejercicio práctico: Matriz del riesgo.	- Diagnóstica los riesgos ergonómicos y psicosociales de su desempeño laboral. - Selecciona las técnicas de cultura física para prevenir riesgos ergonómicos y psicosociales.	- Informe - Lista de chequeo

	- Valora el impacto de la cultura física en el mejoramiento de la calidad de vida y en efecto en el entorno familiar, social y productivo.	
Evidencia de Producto AP1-AA2-EV10: Hoja de vida: *Getting started as a professional, Resume.*	Escribe o presenta descripciones de sí mismo, su profesión y su entorno.	- Informe - Lista de chequeo
Evidencia de producto AP1-AA2-EV11: Oferta laboral: *Getting started as a professional, job offer*.	Puede completar frases con base en la información leída previamente en un texto.	- Informe - Lista de chequeo
Evidencia de producto: AP1-AA3-EV12: Actividad interactiva “Tipologías multimedia” (producto).	Seleccione la tipología multimedia requerida por el público destino y el medio de acuerdo con el proyecto a desarrollar.	- LMS - Actividad interactiva
Evidencia de desempeño AP1-AA3-EV13: Actividad colaborativa Definición Plataforma Multimedia	Define la plataforma y recursos necesarios según la tipología.	- Foro - Rúbrica de evaluación
Evidencia de desempeño AP1-AA3-EV14: Sustentación sincrónica: “Tipologías y plataformas multimedia”.	Define la plataforma y recursos necesarios según la tipología.	- Sustentación Sincrónica - Lista de chequeo
Evidencia de Producto: AP1-AA4-EV15: Boceto inicial para aprobación del cliente.	Realiza el boceto de la interfaz gráfica del proyecto, aplicando las técnicas creativas y elementos del diseño gráfico.	- Informe - Lista de chequeo

Evidencia de Conocimiento AP1-AA4-EV16: Evaluación "Lenguaje cinematográfico"	Identifica los conceptos y componentes del lenguaje cinematográfico en las imágenes.	- Cuestionario en línea - Evaluación automática

5. Glosario de términos

Análisis: Es un estudio profundo de un sujeto, objeto o situación con el fin de conocer sus fundamentos, sus bases y motivos de surgimiento, creación o causas originarias.

Amenazas: Situaciones del entorno que dejan a las empresas o personas en desventaja frente a terceros.

Amistad: Es el afecto o estimación entre personas que les permite establecer vínculos más estrechos de convivencia.

Amor: Es un principio de unión entre los elementos que forman el universo; una manifestación de los hombres hacia el bien y la belleza absoluta.

Audiovisual: Se basa en la utilización conjunta del oído y de la vista, mediante imágenes y sonidos grabados, en especial para elaborar material didáctico o informativo.

Autoestima: Comportamiento digno y confiable en relación con uno mismo, como consecuencia de un concepto realista. Se refleja en sentimientos de auto-aceptación y seguridad interior.

Asertividad: Habilidad de expresar emociones y pensamientos, facilitando el actuar en pro de los propios intereses y derechos, sin infringir o negar los de los demás.

Boceto: Es un esquema básico y simple que sirve como fundamento inicial para desarrollar algo con posterioridad.

Bondad: Es una cualidad de una cosa o persona que la voluntad considera como un fin deseable tendiente a lo bueno.

Budgeting: An amount of money available for spending that is based on a plan for how it will be spent.

Cash: Money in the form of coins and bills.

Commision: An amount of money paid to an employee for selling something.

Competencias: Son las capacidades con diferentes conocimientos, habilidades, pensamientos, carácter y valores de manera integral en las diferentes interacciones que tienen los seres humanos para la vida en el ámbito personal, social y laboral.

Compromiso: Lleva a las personas a involucrarse con entusiasmo y tesón en la solución de los problemas, en las causas comunes de un grupo y en la palabra empeñada. / Obligación contraída por alguien, generalmente por medio de una promesa, un acuerdo o un contrato.

Confianza: Actitud de esperanza hacia una persona o cosa; sentimiento de seguridad en uno mismo; acto de fe.

Congruencia: Armonía y balance que existe entre los pensamientos, acciones y emociones; donde las acciones son un reflejo de lo que se siente y se hace a conciencia.

Debilidades: Inhabilidades o situaciones internas de la las personas u organizaciones, que las dejan en desventaja frente a las demás.

Empírico: Es un adjetivo que señala que algo está basado en la práctica, experiencia y en la observación de los hechos.

Empatía: Capacidad de ser sensible por las propias emociones para así entender las emociones y sentimientos de otros.

Ética: Es la ciencia que estudia la moral del hombre en la sociedad.

Fortalezas: Habilidades o situaciones internas de la organización o de personas que las colocan en posición dominante.

Fraternidad: Es la unión y buena correspondencia entre los hombres.

Honestidad: Conducta que se adecúa tanto a la justicia, como a la ética y a las costumbres rectas. / Decencia, rectitud y justicia en las personas o en su manera de actuar.

Honor: Es el sentimiento profundo de la propia dignidad moral del hombre.

Honradez: Es la cualidad que nos hace proceder con rectitud e integridad.

Inteligencia emocional: La habilidad para identificar y entender las propias emociones y las de las demás personas, permitiendo dirigir la conducta, controlar emociones, automotivarse y relacionarse de forma eficaz y satisfactoria.

Interacción: Acción de influencia recíproca entre dos o más cuerpos, personas, fenómenos, factores o sistemas.

Interfaz gráfica: Es un programa informático que actúa utilizando un conjunto de imágenes y objetos gráficos para representar las acciones y la información disponibles en la interfaz.

Justicia: Es dar a cada quien lo que se merece, según sus obras.

Lenguaje cinematográfico: Se basa en el montaje de planos, narrando acciones que intentan acomodar los cambios de plano a la forma natural del ser humano de percibir la realidad. Se dirige la atención naturalmente, de tal forma que cada cambio de plano suministra la información que en ese momento demanda el espectador.

Libertad: Es obrar con libre albedrío; es hacer lo que se desea sin dañar a nadie. La libertad física es limitada y sólo el pensamiento es infinitamente libre.

Management: Es la administración o gestión de todas las actividades asignadas por la división de trabajo dentro de una organización.

Metodología: Conjunto de procesos y procedimientos lógicos que conducen a alcanzar un objetivo o meta determinada.

Moral: Conjunto de comportamientos que se suelen considerar como válidos por los principios, costumbres, valores y normas adquiridos y asimilados por el medio (hogar, escuela, iglesia, amigos, trabajo).

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

De allí la expresión multimedios. Los medios pueden ser variados, desde texto e imágenes, hasta animación, sonido, video, etc.

Oportunidades: Situaciones del entorno que colocan a las personas o empresas en posiciones ventajosas.

Outworkers: A person who does work for a business, company, etc., at home.

Overtime pay: Extra time added to a game when the score is tied at the end of the normal playing time.

Paz: Es el conjunto de actos de unión o concordia que hacen posible la convivencia armoniosa entre los miembros de una sociedad o familia.

Principio: Leyes fundamentales, universales, normas que regulan el comportamiento del hombre en sociedad independientemente su raza, cultura, ideología o religión.

Plataformas: Término que en informática y en internet, se refiere a un conjunto formado por una combinación de equipo informático, programas y sistema operativo.

Profile: A brief written description that provides information about someone or something.

Probation: A situation or period of time in which a person who is starting a new job is tested and watched to see if that person is able to do the job properly.

Respeto: Es la consideración especial hacia las personas en razón de reconocer sus cualidades, méritos, situación o valores particulares.

Responsabilidad: Es el deber de asumir las consecuencias de los actos que uno ejecuta sin que nadie obligue.

Skill: The ability to do something that comes from training, experience, or practice.

Solidaridad: Es una responsabilidad mutua contraída por varias personas, que las motiva a colaborar de manera circunstancial en la causa de otros.

Sincrónico: Se aplica a lo que ocurre o se verifica al mismo tiempo que otra cosa.

Tipologías: Son una serie de aplicaciones multimedia que se diferencian por la forma de difusión que utilizan y de acuerdo con la intencionalidad de la información que maneja.

Tolerancia: Actitud abierta hacia posturas u opiniones diferentes a la propia.

Valentía: Es la cualidad que nos permite enfrentar con decisión y sin dudar todos los actos de nuestra vida.

Verdad: Es la conformidad o acuerdo de lo que se dice con lo que se siente, se piensa o hace.

Web: La World Wide Web (WWW) o Red Informática Mundial es un sistema de distribución de información basado en hipertexto o hipermedias, enlazados y accesibles a través de Internet.

Hire: To give work or a job to (someone) in exchange for wages or a salary.

6. Referentes bibliográficos

Asamblea General de las Naciones Unidas (1948). *Declaración Universal de los Derechos Humanos (DUDH), resolución 217*. Recuperado de http://www.es.amnesty.org/quienes-somos/declaracion-universal-de-derechos-humanos/http://www.es.amnesty.org/quienes-somos/declaracion-universal-de-derechos-humanos/

Alumnas de la Universidad Femenina del Sagrado Corazón. (2012*). Investigación de Mercados.* Recuperado de https://es.slideshare.net/clau5/investigacin-de-mercado-pasosejemplos

Arsuaga, J. L., Lorenzo, C., Martínez, I., Gracia, A. y Carretero, J. M. (2000). *Sociobiología de homínidos*. Mundo Científico.

Career.cornell.edu. (2017). *Cornell Career Services: Resume Samples*. Recuperado de http://www.career.cornell.edu/

Celis, J. (2012). *Autocontrol. Desarrollo personal.* Recuperado de http://www.sebascelis.com/autocontrol/

Chapman, A. (2016). *Análisis DOFA y análisis PEST*. Recuperado de http://www.degerencia.com/articulo/analisis_dofa_y_analisis_pest

Enciclopedia de Clasificaciones. (2016). *Tipos de Relaciones Interpersonales.* Recuperado de http://www.tiposde.org/ser-humano/842-tipos-de-relaciones-interpersonales/

Feria Online. (S.L). *Cómo elegir una Plataforma Virtual*. Recuperado de http://www.plataformaelearning.com/contenidos/como-elegir-una-plataforma-virtual.asp

França, O. (2002). *Introducción a la ética profesional.* UCU: Biblioteca Virtual de Ética. Montevideo, Uruguay.

Hill Charles. (2000). *Administración Estratégica*. Edit. Mc Graw-Hill, México.

Galindo, C. (2013). *La Importancia de la Dignidad. No al Comunismo ni al Capitalismo*. Recuperado de http://noalcomunismonialcapitalismo.blogspot.com.co/2013/10/la-importancia-de-la-dignidad.html

Gámez, E. y Marrero, H. (2005). *Bases cognitivas y motivacionales de la capacidad humana para las relaciones interpersonales.* Anuario de Psicología, vol. 36, No. 3, páginas 239 – 260.Facultad de Psicología. Universidad de Barcelona. España.

Goleman, D. (1997). *La inteligencia emocional*. Editorial Bantam Books.

López, L (2016). *La empatía, pieza clave en las relaciones interpersonales.* Portal Europeo de la Juventud. Recuperado de https://europa.eu/youth/

Lüdecke-Plumer, S. (2007). *La enseñanza de valores y principios morales en los centros de formación profesional*. Revista europea de Formación Profesional No. 41. (p. 116 – 128).

María Pinto, 24-02-2016, *La comprensión del lenguaje cinematográfico*, Recuperado de http://www.mariapinto.es/alfamedia/cine/lenguaje.htm

Melisa Gissel Campos, Katherine Gabriela Guzman, Esperanza Abigail Artiga, Claudia Julissa Chavez. (2012). *Plan y Tabulación de Datos*. Recuperado de https://es.slideshare.net/1219970/plan-de-tabulacin-de-datos

Navarro R, Regino. (2005). *Trabajar bien vivir mejor. Manual práctico de valores*. Ediciones San pablo. Primera edición. Pág. 170. Bogotá, Colombia.

Natali Guglielmone, Sunchales. (2017). *¿Qué es la Producción Multimedia?* Recuperado de http://nataliguglielmone.blogspot.com.co/2007/09/objetivos-de-un-cominicador-multimedial.html

Learnersdictionary. (2017). *Retrieved*. Recuperado de: http://www.learnersdictionary.com/

NK.G. (2013). *¿Qué es y para qué sirve el brief creativo?* Recuperado de http://blog.agencialanave.com/que-es-y-para-que-sirve-el-brief-creativo/

Negrete, L. (s.f). *Valores Universales. UNAM*. Recuperado de https://www.uv.mx/psicologia/files/2014/11/VALORES-UNIVERSALES.pdf

Oposinet.com. (2011). *El lenguaje moral. Forma y justificación de los juicios morales*. Recuperado de http://www.oposinet.com/filosofia/temas/

Rocket Lawyer. (2017). *Job offer letter.* Recuperado de https://www.rocketlawyer.co.uk/documents-and-forms/Offer-of-employment-letter.rl

SENA. (2017). *Biblioteca Virtual*. Recuperado de http://biblioteca.sena.edu.co/

Sestudiantes. (2013). *Hacia una ética del educador.* Revista Universidad Sonora.Tobón. R. (1989). Universidad de Quindío. Quindío, Colombia.

Universitat de Barcelona. (2017). *Recoger los requerimientos del cliente, más importante de lo que pensabas.* Recuperado de http://www.obs-edu.com/int/blog-project-management/actualidad-project-management/recoger-los-requerimientos-del-cliente-mas-importante-de-lo-que-pensabas

Urick. (1964). Matriz Dofa. Fred R. David. (2000). *Conceptos de Administración Estratégica*. Edit. Prentice Hall, México.

Universidad del País Vasco, (s.f). *Relaciones interpersonales: generalidades*. Recuperado de http://www.ehu.eus/xabier.zupiria/liburuak/relacion/1.pdf

UNESCO. (1982). *Conferencia mundial sobre las políticas culturales*. México D.F.

Vidal-Bota, J. (s,f). *Valores y principios de la dignidad humana y sus implicaciones éticas. ACEB.* Recuperado de http://bioetica.cat/valores-y-principios-la-dignidad-humana-y-sus-implicaciones-eticas/?lang=es

Vigo, A (s.f). *Ética General. DuocUc. Vicerrectoría Académica*. Recuperado de https://enj.org/

Yarce, J. (s.f). *Los principios, los valores y las virtudes*. Recuperado de http://www.academia.edu/15180283/LOS_PRINCIPIOS_LOS_VALORES_Y_LAS_VIRTUDES_Jorge_Yarce

Thefreedictionary. (2017). *Significados*. Recuperado de http://es.thefreedictionary.com/sincrónico

Ite. (2017). *Lenguaje cinematográfico*. Recuperado de http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/24/cd/m1_2/index.html

Aprendiendo administración. (2017). *Managment.* Recuperado de http://aprendiendoadministracion.com/que-es-el-management/

Wikipedia. (2017). *Competencia*. Recuperado de https://es.wikipedia.org/wiki/Competencia_(aprendizaje)

Significados. (2017). *Empírico*. Recuperado de https://www.significados.com/empirico/

(S,f). Recuperado de http://www.learnersdictionary.com/

4 CV Plaza. (S,f). *Examples of the Best CV Formats and Layouts.* Recuperado de https://www.cvplaza.com/cv-presentation/standard-cv-format-and-layout/

Career.cornell.edu. (2017). *Cornell Career Services: Resume Samples.* Recuperado de http://www.career.cornell.edu/

Freepik. (S,f). *Free Graphic resources for everyone*. Recuperado de http://www.freepik.com/

LinkedIn(S,f). *Log In or Sign Up.* Recuperado de https://www.linkedin.com/

Oxford Learner's Dictionaries. *Find definitions, translations, and grammar explanations at Oxford Learner's Dictionaries.* Recuperado dehttp://www.oxfordlearnersdictionaries.com/

Rocket Lawyer. (2017). *Job offer letter*. Recuperado de https://www.rocketlawyer.co.uk/documents-and-forms/Offer-of-employment-letter.rl

7. Control del documento

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Erika Danely Pérez Barrera	Líder expertos temáticos	Centro de Gestión de Mercados, Logística y Tecnologías de la Información.	Mayo 2017
	Sandra Aydeé López	Experta técnica	Centro de Gestión de Mercados, Logística y Tecnologías de la Información.	
	Diana Paola Zapata	Experta técnica	Centro de Gestión de Mercados, Logística y Tecnologías de la Información.	
	Lina Patricia Váquiro	Experto inglés	Centro de Gestión de Mercados, Logística y Tecnologías de la Información.	
	Laura Salomé Ortiz Moreno	Experto transversal	Centro de Servicios Empresariales y Turísticos CSET.	

	César Hernández Flórez	Experto transversal	Centro de Servicios Empresariales y Turísticos CSET.	
	Marian Yarith Carvajal	Experto transversal	Centro de Servicios Empresariales y Turísticos CSET	
	Janet Lucia Villalba Triana	Asesora pedagógica	Centro de Desarrollo Agropecuario y Agroindustrial Regional Boyacá.	
	Zulma Yurany Vianchá Rodríguez	Líder LPB	Centro de Desarrollo Agropecuario y Agroindustrial Regional Boyacá.	

8. Control de cambios (diligenciar únicamente si realiza ajustes a la guía)

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

1. Identificación de la Guía de Aprendizaje

- **Denominación del programa de formación:** Tecnólogo en Producción Multimedia.

- **Código del programa de formación:** 228101.

- **Nombre del proyecto:** Producción de Aplicativos Multimedia para el Sector Productivo.

- **Fase del proyecto:** Análisis.

- **Actividad de proyecto: AP2.** Elaboración de la propuesta conceptual de la multimedia.

- **Competencias:**

  220501028: Analizar la información recolectada para definir la Tipología del Proyecto Multimedial.
  260101021: Realizar procesos de negociación con proveedores y clientes, según los objetivos y estrategias establecidas por la organización.
  240201502: Producir textos en inglés de forma escrita y oral.

- **Resultados de aprendizaje:**

  24020150202: Identificar formas gramaticales básicas en textos y documentos elementales escritos en inglés.

24020150206: Buscar de manera sistemática información específica y detallada, en textos escritos en inglés que estén más estructurados y con mayor contenido técnico.

22050102805: Elaborar el cronograma de trabajo con base en los acuerdos de tiempo y presupuesto pactados con el cliente.

26010102103: Crear la propuesta y/o contrapropuesta, en la que se establezcan detalles de rentabilidad, precios y compromisos, con base en las políticas del cliente (financiación, presupuesto, objetivos e identidad corporativa).

Duración de la Guía: 206,4 horas / 1 mes.

2. Presentación

Estimado aprendiz, bienvenido a la segunda actividad del proyecto denominada **"**Elaboración de la propuesta conceptual de la multimedia", por medio de este material, usted identificará los lineamientos para la elaboración de los cronogramas y reconocerá los perfiles del personal que se requiere para impulsar una propuesta o contrapropuesta según sea el caso; además, fortalecerá los conocimientos del idioma inglés, a través de la comprensión de textos de forma oral y escrita.

Dentro de la guía encontrará las siguientes abreviaturas que hacen referencia a:

AP: Actividad de proyecto.
AA: Actividad de aprendizaje.
EV: Evidencia.
MF: Material de formación.
GAES: Grupo Autónomo de estudio.

Está guía de aprendizaje está orientada a la AP2 que se encuentra vinculada en la fase de análisis.

Para llevar a cabo con éxito la segunda actividad del proyecto, se debe realizar una actividad de aprendizaje:

- AA5: Definir el cronograma de trabajo teniendo en cuenta el tiempo, presupuesto, rentabilidad y gastos, de acuerdo con la negociación establecida con el cliente y las estipulaciones del contrato.

Nota: Es necesario tener en cuenta que el material de formación y el material complementario, se encuentran en la siguiente ruta: **Fase 1 Análisis / Actividad de proyecto 2: Elaboración de la propuesta conceptual de la multimedia/ material de formación.**

Dedicación horaria

Para el desarrollo de las actividades, se contará con el acompañamiento de instructores de competencia técnica de las áreas de inglés y transversales. Es importante que ellos, organicen su tiempo contando con un promedio de trabajo académico de seis a ocho horas diarias, dada la exigencia que demandan las actividades a realizar y las evidencias que se mencionan a continuación:

Orientación del instructor: De forma continua y permanente, el instructor apoyará al aprendiz y le dará las pautas necesarias para el logro de los objetivos en cada una de las actividades de aprendizaje, brindando herramientas básicas de tipo conceptual y metodológico, enmarcadas en las políticas de ética y calidad, que caracterizan al instructor SENA.

Encuentros sincrónicos: Mediante el uso de la plataforma virtual (bigbluebutton), el equipo de instructores programará y realizará sesiones en espacios virtuales (en un momento y tiempo definido), para aclarar aspectos relacionados con la elaboración de las

actividades, inquietudes presentadas en los materiales de formación y complementarios. Es importante que agende estos encuentros y con anticipación, ingrese al LMS para poder participar activamente, aprovechando al máximo los recursos con los cuales cuenta el SENA en esta modalidad de aprendizaje.

El desarrollo de las actividades que se describen a continuación, corresponde a la modalidad virtual.

3. Formulación de las Actividades de Aprendizaje

3.1 Descripción de las Actividades:

El desarrollo de las actividades de aprendizaje que se abordan en la presente actividad de proyecto, se estructuran de la siguiente manera: inicialmente, se realizarán ejercicios de reflexión; posteriormente, ejercicios analíticos, actividades de contextualización, profundización y transferencia del conocimiento.

- **Actividades de reflexión inicial**

Estas actividades son importantes para que reconozca no sólo el contexto donde se desenvolverá a través de la AP2, sino que a la vez, le permitirá observar un posible escenario de su vida productiva; además, le motivará el interés por aprender. Para ello, diríjase a la ***Fase Análisis / Actividad de proyecto 2 – Elaboración de la propuesta conceptual de la multimedia*** e ingresar al botón ***"Foro de reflexión inicial AP2"*** ubicado en el menú principal, en el banner encontrará el video con "La historia de Fabricio", luego de verlo reflexione y responda las siguientes preguntas:
¿Cuál es el mayor problema que se presenta en la empresa MultimediaPublic?
¿Cuáles son los requerimientos que el cliente "Vinos Regaset", presenta a Fabricio?
¿Cuál es el compromiso que no cumple Fabricio a la empresa "Vinos Regaset"?

¿Cuáles son los elementos que Efraín el primo de Fabricio le proporciona para mejorar los resultados su empresa MultimediaPublic?
¿Cómo un Tecnólogo en Producción Multimedia puede organizar el tiempo y las actividades cuando desarrolla uno o más proyectos simultáneamente?

Las respuestas a las preguntas planteadas se socializarán en el foro "Preguntas de reflexión inicial", como preámbulo al desarrollo de las siguientes actividades. Es de aclarar, que este ejercicio académico es de tipo reflexivo y no tiene carácter evaluativo.

- **Actividades de apropiación y transferencia del conocimiento**

Para llevar a buen término el desarrollo de las actividades de aprendizaje que se proponen en la actividad de proyecto dos, es necesario que revise de forma comprensiva y activa los materiales de formación (MF) y materiales complementarios que se encuentran en la **Fase de Análisis /materiales de formación.**

En cada material de formación (MF), encontrará una actividad didáctica como herramienta de retroalimentación que le permitirá verificar el alcance de los conocimientos adquiridos; allí también podrá revisar el mapa orientador de contenidos, analizar el glosario de los términos relevantes del tema de estudio y examinar la bibliografía para profundizar en los temas vistos. Estas actividades, al ser estructurales en el proceso de formación, tienen un carácter evaluativo.

Relación de MF (Materiales de Formación).

,

- MF Elementos para la elaboración de una propuesta multimedia (Cronograma de producción, cronograma de actividades, Google Drive, propuesta y contrapropuesta).
- MF Job Interview Practicing my Speaking Skills.
- MF Introducción a OCAM

AA5: *Definir el cronograma de trabajo teniendo en cuenta el tiempo, presupuesto, rentabilidad y gastos, de acuerdo con la negociación establecida con el cliente y las estipulaciones del contrato.*

AP2-AA5-EV1: "Equipo desarrollador"

Resultado de aprendizaje asociado: *Elaborar el cronograma de trabajo, con base en los acuerdos de tiempo y presupuesto pactados con el cliente.*

Para determinar el cronograma de trabajo es indispensable definir el talento humano que se requiere para el desarrollo del proyecto multimedia, teniendo en cuenta los requerimientos del cliente, ya que estos indicadores influyen directamente en el tiempo de ejecución y proyección de gastos.

Para ello, se propone que desarrolle las siguientes actividades de manera individual:

1. Estudie el material de formación "Elementos para la elaboración de una propuesta Multimedia - Tema 4: Equipo Desarrollador".
2. Desarrolle la actividad interactiva denominada "Equipo Desarrollador"; antes de intentarlo, revise la introducción y las instrucciones, tenga en cuenta que solo tiene dos intentos para aprobarla, el resultado de calificación será inmediato.
3. Recuerde que cuenta con más recursos de apoyo para apropiar efectivamente el conocimiento, tales como la investigación, el material complementario, la biblioteca SENA u otras fuentes de internet.

Esta evidencia se encuentra ubicada en la opción del menú principal: **Fase 1 Análisis / Actividad de proyecto 2 – Elaboración de la propuesta conceptual de la multimedia / AP2-AA5-EV1:"Equipo desarrollador".**

AP2-AA5-EV2: "Informe técnico presentación del cronograma"

Resultado de aprendizaje asociado: *Elaborar el cronograma de trabajo con base en los acuerdos de tiempo y presupuesto pactados con el cliente.*

El Cronograma es la herramienta más útil dentro del desarrollo del proyecto, ya que permite medir el avance y verificación del cumplimiento y así poder atender los imprevistos y adaptaciones necesarias.

Para su reconocimiento, se propone que desarrolle con el Grupo Autónomo de Estudio "GAES" las siguientes actividades:

1. De manera individual, estudie el material de formación "Elementos para la elaboración de una propuesta multimedia":

- Tema uno: Cronograma de producción.
- Tema dos: Cronograma de Actividades.
- Tema tres: "Google Drive".

2. Participe de manera activa y argumentativa en el **Foro "Informe técnico - presentación del cronograma",** resolviendo los siguientes planteamientos:

a) Determinación de los perfiles que se requieren para el desarrollo del proyecto seleccionado. (Equipo desarrollador).
b) Asignación de roles en el GAES, especificando quiénes lo integran y qué cargo ocupan dentro del proyecto.
c) Definición del cronograma de producción, teniendo en cuenta la fase de investigación, desarrollo y entrega o finalización del proyecto.

3. Una vez estén organizado cada equipo GAES, debe realizar dos retroalimentaciones a otros equipos de trabajo con respecto a la asignación de roles y definición del cronograma de producción, utilizando la "Rúbrica Tigre" que se encuentra en el material complementario.

4. Cuando el equipo GAES haya hecho su aporte en el foro y retroalimentado las dos intervenciones de sus compañeros, debe elaborar un documento en formato Word de mínimo dos o máximo cuatro hojas llamado "**informe técnico sobre presentación del cronograma",** este debe ajustarse a las Normas APA y tener la siguiente estructura:

- Portada
- Introducción
- Desarrollo (temas mencionados)
- Conclusión
- Bibliografía

5. Por último, el equipo debe adjuntar en el **Foro "Informe técnico sobre presentación del cronograma",** una secuencia nueva con la siguiente información:

a) Presentación del equipo desarrollador, teniendo en cuenta la aplicación de los ajustes y observaciones realizadas por el tutor y los compañeros.
b) Ajuste del cronograma de producción con base en las indicaciones obtenidas de la primera participación.
c) Definición del **cronograma** en el que se detallen las **actividades** de cada una de las fases del proyecto.
d) Asignación de actividades de acuerdo con el rol a desempeñar.

e) Elaboración de los cronogramas de producción y de actividades, haciendo uso de la herramienta Google Drive, luego se debe compartir el calendario relacionado al correo que el instructor le indique.

f) Recuerde que cuenta con más recursos de apoyo para apropiar efectivamente el conocimiento, a través de la investigación, el material complementario, la biblioteca SENA u otras fuentes de internet.

Esta evidencia la debe enviar a través del siguiente enlace a partir del menú principal: **Fase 1 Análisis / Actividad de proyecto 2 – Elaboración de la propuesta conceptual de la multimedia AP2-AA5-EV2 "Informe técnico presentación del cronograma".** En este espacio se podrá consultar el instrumento de evaluación "Foro Informe técnico presentación cronograma", para verificar que la actividad contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

AP2-AA5-EV3: "Cuestionario conceptualización de la propuesta"

Resultado de aprendizaje asociado: *Crear la propuesta y/o contrapropuesta, en la que se establezcan detalles de rentabilidad, precios y compromisos, con base en las políticas del cliente (financiación, presupuesto, objetivos e identidad corporativa).*

La propuesta permite plasmar en un solo documento, los datos y variables que intervienen en el desarrollo del proyecto multimedia, teniendo en cuenta las necesidades del cliente, la estructuración de la solución y el cálculo de presupuestos y costos.

Debido a ello, es importante tener claridad de los conceptos que intervienen, para poderlos aplicar de manera adecuada y argumentar su uso en cada espacio.

Para esto, se propone que el aprendiz de manera individual desarrolle las siguientes actividades:

1. Estudie el material de formación “Elementos para la elaboración de una propuesta Multimedia”, tema cinco: “Presentación de la propuesta y la contrapropuesta”.

2. Desarrolle el "Cuestionario conceptualización de la propuesta”; este consta de 10 preguntas de selección múltiple con única respuesta. Para presentarlo contará con dos intentos y un tiempo máximo de 25 minutos, la prueba tendrá un resultado inmediato.

3. Recuerde que cuenta con más recursos de apoyo para apropiar efectivamente el conocimiento, a través de la investigación, el material complementario, la biblioteca SENA u otras fuentes de internet.

Esta evidencia se encuentra ubicada en la opción del menú principal: **Fase Análisis / Actividad de proyecto 2 – Elaboración de la propuesta conceptual de la multimedia / AP2-AA5-EV3. “Cuestionario conceptualización de la propuesta”.**

AP2-AA5-EV4: “Propuesta formal del proyecto"

Resultado de aprendizaje asociado: *Crear la propuesta y/o contrapropuesta en la que se establezcan detalles de rentabilidad, precios y compromisos, con base en las políticas del cliente (financiación, presupuesto, objetivos e identidad corporativa).*

Para realizar una negociación apropiada con el cliente, se debe realizar un proceso de validación de términos, mediante el cual se verifique toda la información relevante para el proyecto, buscando satisfacer sus requerimientos, es aquí donde se plasma la oferta

formal, ésta debe ser lo suficientemente impactante y concreta, para que le permita al cliente, no tener dudas al elegirla como único camino para lograr sus objetivos.

Para ello, se propone que desarrolle en el GAES las siguientes actividades:

1. Estudie el material de formación “Elementos para la elaboración de una propuesta Multimedia”, tema cinco: “Presentación de la propuesta y la contrapropuesta”.

2. Junto con el GAES, fundamente y plantee el proyecto seleccionado, luego de tener como soporte la información obtenida de la ***“Actividad de Proyecto 1: Definición de los requerimientos del cliente”.***

3. Elabore la "Propuesta Formal del Proyecto” (Informe escrito), el cual debe contener la siguiente información:

a) Título de la propuesta.
b) Requerimientos del cliente.
c) Identificación de gustos y preferencias del cliente teniendo en cuenta sus necesidades.
c) Descripción clara y general del problema.
d) Plan o estrategia a desarrollar para dar solución a los requerimientos del cliente.
e) Tiempo estimado de desarrollo (recursos).
f) Presupuesto (debe incluir cálculo para imprevistos).
g) Condiciones del contrato (validez de la oferta)
h) ¿Quiénes somos?
i) ¿Por qué el cliente debe elegirnos? (beneficios al elegir la propuesta).
j) Validación de la propuesta con el cliente.

4. En caso que la propuesta requiera ajustes, se deben analizar las observaciones del

cliente, frente a los ítems con los que no está de acuerdo y desarrollar con base en ellos una contrapropuesta.

5. Solicite una reunión con el cliente para presentar la contrapropuesta y elabore en su compañía el acta de aprobación o aceptación.

6. Recuerde que cuenta con más recursos de apoyo para apropiar efectivamente el conocimiento, a través de la investigación, el material complementario, la biblioteca SENA u otras fuentes de internet.

Esta evidencia se encuentra ubicada en la opción del menú principal: **Fase 1 Análisis / Actividad de proyecto 2 – Elaboración de la propuesta conceptual de la multimedia / AP2-AA5-EV4 "Propuesta formal del proyecto".** En este espacio se podrá consultar el instrumento de evaluación "Lista de chequeo - Propuesta Formal del Proyecto", para verificar que la actividad contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

AP2-AA5-EV5: Elaboración de Video: Job Interview

Resultados de aprendizaje asociados:

- Identificar formas gramaticales básicas en textos y documentos elementales escritos en inglés.

- Buscar de manera sistemática información específica y detallada en escritos en inglés, más estructurados y con mayor contenido técnico.

En el material de formación "Job Interview - Practicing my Speaking Skills", se le entregará la información relacionada con la realización de entrevistas laborales, él desarrollará actividades prácticas que le permitirán afianzar sus conocimientos.

Con base en ello, tendrá las habilidades y competencias suficientes para elaborar la siguiente actividad:

1. Estudie el material de formación llamado: *"Elaboración de video: Job Interview" e "Introducción a OCAM"*

2. Lea los documentos de los materiales complementarios.

3. Junto con el GAES construya, practique y grabe una entrevista laboral virtual, esta debe incluir el vocabulario, las estructuras gramaticales y las reglas de pronunciación estudiadas.

4. Edite el video de la entrevista, incluya en él los nombres de los autores/actores (aprendices) y subtítulos en inglés.

5. Cargue el video en formato MP4 y guárdelo en la carpeta de evidencias correspondiente.
6. Recuerde que cuenta con más recursos de apoyo para apropiar efectivamente el conocimiento, a través de la investigación, el material complementario, la biblioteca SENA u otras fuentes de internet.

- Esta evidencia se encuentra ubicada en la opción del menú principal: **Fase 1 Análisis / Actividad de proyecto 2 – Elaboración de la propuesta conceptual de la multimedia / AP2-AA5-EV5 "*Elaboración de Video: Job Interview"*.** En este espacio se podrá consultar el instrumento de evaluación "Lista de chequeo –

Elaboración de la propuesta conceptual de la multimedia", para verificar que la actividad contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

4. Actividades de Evaluación

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de conocimiento: AP2- AA5-EV01: Actividad Interactiva "Equipo desarrollador"	Realiza el cronograma de trabajo del proyecto estableciendo los roles y tiempos de ejecución de los procesos.	LMS. Evaluación interactiva.
Evidencias de Desempeño: AP2-AA5-EV02: "Foro Informe Técnico - Presentación del Cronograma".	Realiza el cronograma de trabajo del proyecto, estableciendo los roles y tiempos de ejecución de los procesos.	Participación Foro. Rúbrica de Evaluación.
Evidencias de conocimiento: AP2-AA5-EV03: "Cuestionario – Conceptualización de la Propuesta".	Valida con el cliente los términos de la negociación, de acuerdo con las estipulaciones del contrato.	LMS. Evaluación interactiva.

Evidencias de Producto: AP2-AA5-EV04: "Propuesta Formal del Proyecto "	Valida con el cliente los términos de la negociación, de acuerdo con las estipulaciones del contrato.	Entregable Informe. Lista de Chequeo.
AP2-AA5-EV05: "Video Job Interview".	-Saluda en inglés, utilizando expresiones de cortesía de acuerdo con el momento del día. -Plantea y responde preguntas sobre sí mismo. - Puede extraer información adecuada y precisa y tomar nota de una conversación, programa, clase, etc., relacionado con su profesión. -Dramatiza en inglés una historia breve utilizando verbos regulares e irregulares.	Video.

5. Glosario de Términos

- **Advertisement**: A picture, short film, song, etc that tries to persuade people to buy a product or service.
- **Announcement:** Something that someone says officially, giving information about something.
- **Company:** An organization that sells goods or services.
- **Comunicación Asertiva:** Método de comunicación basado en el respeto mutuo que permite expresar opiniones de manera verbal y no verbal, de manera clara y positiva generando un clima laboral enriquecedor y amable.
- **Contrapropuesta:** Respuesta emitida por el cliente luego del análisis de la

presentación de una propuesta oficial, con miras a modificar algún contexto ya sea de contenido o de costos.

- **Cronograma:** Esquema gráfico que busca mostrar al detalle la organización y asignación de tareas dentro de un tiempo estipulado.

- **Equipo Desarrollador:** Número de personas que se requieren para desarrollar un proyecto, cumpliendo con la característica de ser personal idóneo para cada función o actividad.
- **Escritor o Guionista:** Experto en redacción y planificación del guion, su fuertes son: la gramática, la ortografía, la acentuación, la correcta conjugación de verbos, entre otros.
- **Estrategia:** Conjunto de procesos y procedimientos definidos de manera organizada que buscan llegar a un objetivo común.
- **Fase:** Etapa con espacio de tiempo que define varias tareas a realizar.
- **Find Out:** To get information about something, or to learn a fact for the first time
- **GAES:** Grupo Autónomo de Estudio.
- **Health Insurance:** An arrangement in which you make regular payments to an insurance company in exchange for that company paying most or all of the costs of your medical care
- **Holidays:** A time when you do not have to go to work or school
- **Integrador Multimedia:** Persona encargada de integrar cada una de las producciones que hacen los miembros del equipo del proyecto multimedia.
- **Perfil:** Conjunto de características y rasgos propios que encierran las habilidades, conocimientos, estudios y experiencias acerca del dominio de un tema específico.
- **Presupuesto:** Cálculo anticipado del costo de una obra o un servicio.
- **Propuesta:** Proyecto o idea que se presenta a una persona para que lo acepte y de su aprobación para realizarlo.
- **Tarea:** Trabajo que debe hacerse en tiempo limitado.
- **Human Resources Manager:** A person who in charge of the department that deals with the employment, training, support, records, etc. Of a company's employees.

- **Improve:** To get better or to make something better.
- **Interview:** A meeting in which someone asks you questions to see if you are suitable for a job or course.
- **Per Week: For** each week.
- **Position: A** job.
- **Probationary Period: An** arrangement in which you make regular payments to an insurance company in exchange for that company paying most or all of the costs of your medical care.
- **Salary:** A fixed amount of money that you receive from your employer, usually every month.
- **Schedule:** A plan that gives events or activities and the times that they will happen or be done.
- **Spare Time:** Time available for hobbies and other activities that you enjoy.
- **Vacancy:** A job that is available for someone to do.

6. Referentes Bibliográficos

Construya o cite documentos de apoyo para el desarrollo de la guía, según lo establecido en la guía de desarrollo curricular.

Bejarano Monroy, W. (s.f.). *Cronograma de actividades y Cronograma de Recomendaciones.* Recuperado de: https://prezi.com/uah2obj1_xjk/cronograma-de-actividades-y-cronograma-de-recomendaciones/

Biztree. (2008). *Propuesta Comercial*. Recuperado de: http://www.biztree.com/es/doc/propuesta-comercial-D2792

Chauvin, S. (2014). *Cómo preparar una gran propuesta comercial*. Recuperado de: http://www.mujeresdeempresa.com/como-preparar-una-gran-propuesta-comercial/

E-leaning docs in empresa. (2013). *Perfiles profesionales en el desarrollo de productos e-learning*. Recuperado de:

https://elearningdocs.wordpress.com/2013/03/05/perfiles-profesionales-en-el-desarrollo-de-productos-e-learning/

Garcia, E. (s.f.). *Actividades y Cronograma*. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=R5YfAybhyJc&t=90s

Grado Multimedia. (s.f.). *El equipo de trabajo en un proyecto multimedia*. Recuperado de: http://www.gradomultimedia.com/23-metodologia/ges2_metodologia.html

Santos Pascualena, M. (2006). *Organización y Gestión de Equipos para el Desarrollo de Contenidos Educativos Multimedia*. Recuperado de: http://reddigital.cnice.mec.es/6/Articulos/pdf/Articulos_4.pdf

Tejeira, P. (2017). *Cuatro Consejos para Redactar tu Propuesta Comercial*. Recuperado de: http://pabloteijeira.es/blog/4-consejos-para-redactar-tu-propuesta-comercial/

Dictionary, Encyclopedia and Thesaurus. (2017). Glosario. Recuperado de: http://www.thefreedictionary.com/

Free English Dictionary, Translations and Thesaurus. (2017). Glosario Retrieved Recuperado de: http://dictionary.cambridge.org/

C. (2011). A little book of language. Yale University Press. New Haven, CT. Recuperado de: http://yalebooks.co.uk/pdf/9780300155334.pdf

Difference Between. (2015). *Regular and Irregular Verbs*. Recuperado de: http://pediaa.com/difference-between-regular-and-irregular-verbs/

Pronunciation of ED. (2017). *Grammar.* .Recuperado de: http://www.grammar.cl/english/pronunciation-ed.htm

David Crystal. (2010). *A Little Book of Language.* Yale University Press. New Haven, CT. Recuperado de: http://yalebooks.co.uk/pdf/9780300155334.pdf

7. Control del Documento

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Sandra Aydeé López Contador.	Experta Técnica	Centro de Gestión de Mercados, Logística y Tecnologías de la Información.	Mayo de 2017
	Lina Patricia Váquiro.	Experto Inglés	Centro de Gestión de Mercados, Logística y Tecnologías de la Información.	Mayo de 2017
	Shirley Andrea Ovalle Barreto	Asesor Línea de producción Boyacá	Centro de Desarrollo Agropecuario y Agroindustrial.	Septiembre 2017
	Zulma Yurani Vianchá Rodríguez	Líder Línea de producción Boyacá	Centro de Desarrollo Agropecuario y Agroindustrial.	Octubre 2017
	Nancy Astrid Barón López	Gestor Línea de producción Boyacá	Centro de Desarrollo Agropecuario y Agroindustrial.	Octubre 2017

8. Control de Cambios (Diligenciar únicamente si realiza ajustes a la guía).

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					

1. Identificación de la guía de aprendizaje

- **Denominación del programa de formación:** Producción de multimedia.

- **Código del programa de formación:** 228101.

- **Nombre del proyecto (si es formación titulada):** Producción de aplicativos multimediales para el sector productivo.

- **Fase del proyecto (si es formación titulada):** Fase planeación.

- **Actividad de proyecto (si es formación titulada):** Definición de la estructura de la multimedia.

- **Competencia:**

- **220501029:** Diseñar la solución multimedial de acuerdo con el informe de análisis de la información recolectada.
- **240201500:** Promover la interacción idónea consigo mismo, con los demás y con la naturaleza en los contextos laborales y sociales.

- **Resultados de aprendizaje a alcanzar:**

- **22050102901:** Elaborar el guion multimedia (literario y técnico), aplicando técnicas de composición literaria y lenguaje cinematográfico, conforme a la tipología definida y al público destino.
- **24020150005:** 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.

- **22050102902:** Definir la estructura del mapa de navegación según la necesidad del cliente.
- **22050102903**: Construir el storyboard aplicando técnicas de creatividad de acuerdo con la estructura del guion técnico y el mapa de navegación.
- **22050102904:** Diseñar la interfaz gráfica con base en el mapa de navegación.
- **24020150105**: Encontrar vocabulario y expresiones de inglés técnico en anuncios, folletos, páginas web, etc.
- **24020150107**: Realizar intercambios sociales y prácticos muy breves, con un vocabulario suficiente para hacer una exposición o mantener una conversación sencilla sobre temas técnicos.

Duración de la guía: 390 horas / 2 meses

2. Presentación

Estimado aprendiz, bienvenido(a) a la actividad de proyecto 3, la cual tiene como propósito elaborar la sinopsis y respectivos guiones del proyecto multimedia, mediante el uso de procesos comunicativos asertivos, orientados hacia la resolución de problemas según las necesidades del cliente.

Dentro de la guía encontrará las siguientes nomenclaturas que hacen referencia a:
AP: Actividad de proyecto.
AA: Actividad de aprendizaje.
EV: Evidencia.
MF: Material de formación.
GAES: Grupo Autónomo de estudio.

Dedicación horaria: Para el desarrollo de las actividades contará con el acompañamiento de instructores de la competencia técnica, de inglés y transversal. Es importante que como aprendiz organice su tiempo con un promedio de trabajo académico diario de seis a ocho horas, dada la exigencia académica que demanda la realización de las actividades y las evidencias.

Orientación del instructor: De forma continua y permanente, el instructor lo apoyará y le dará las pautas necesarias para el logro de los objetivos en cada una de las actividades de aprendizaje, brindándole herramientas básicas de tipo conceptual y metodológico, enmarcadas en las políticas de ética y calidad que caracterizan al instructor SENA.

Encuentros sincrónicos: Mediante el uso de la plataforma virtual (Sesiones en Línea) el equipo de instructores programarán y realizarán encuentros sincrónicos (en un momento y tiempo definido), para aclarar aspectos relacionados con la elaboración de las actividades, inquietudes presentadas en los materiales de formación y complementarios. Es importante que agende estos encuentros y con anticipación ingrese a la LMS para poder participar activamente, así podrá aprovechar al máximo los recursos con los cuales cuenta el SENA en esta modalidad de aprendizaje.

El desarrollo de las actividades que se describen a continuación, corresponden a la modalidad virtual.

3. Formulación de las actividades de aprendizaje

Para llevar con éxito la actividad del proyecto 3, el aprendiz debe realizar dos actividades de aprendizaje:

Actividad de aprendizaje AA6: Elaborar los guiones del proyecto multimedia en los formatos específicos, en donde se evidencie las tipologías y el lenguaje cinematográfico de acuerdo a las necesidades del cliente.

Actividad de aprendizaje AA7: Elaborar árbol del mapa de navegación, para diseñar el storyboard, utilizando técnicas de creatividad para realizar los escenarios, elementos y personajes de la producción multimedia, de acuerdo al guion y necesidades del cliente.
Estas actividades buscan que como productor multimedia, entienda el proceso de generación y orden de contenidos para realizar un proyecto, igual que la interacción con el cliente y con su equipo de trabajo. Reconocer el paso de una idea o ideas generales a una idea concreta es de suma importancia, ya que con esto tendrá unas bases específicas para iniciar la producción; el mutuo acuerdo entre las partes (clientes y desarrolladores) es fundamental para lograr un buen producto final.

Descripción de las actividades

- **Actividades de reflexión inicial**

Con el objeto de generar algunos cuestionamientos referentes a la "***Fase de planeación***" y a la "***Actividad de proyecto 3 - Definición de la estructura de la multimedia"***, es necesario ver los videos propuestos que encontrará dentro del banner correspondiente a cada uno de ellos accediendo desde el menú principal al botón: ***"Fase 2 Planeación".*** El observar los recursos le permitirá tener una idea global de los contenidos y las actividades a desarrollar en la presente guía de aprendizaje.

- **Actividades de apropiación y transferencia del conocimiento**

Para llevar a buen término el desarrollo de las actividades de aprendizaje que se proponen en la **Actividad de proyecto 3 Definición de la estructura de la multimedia**, es necesario que el aprendiz revise de una forma comprensiva y activa los recursos que se encuentran este espacio, en cada material de formación (MF) encontrará una actividad didáctica como herramienta de realimentación que le permitirá verificar el alcance de los

conocimientos adquiridos; allí también podrá revisar el mapa orientador de contenidos, analizar el glosario de términos relevantes del tema de estudio y examinar la bibliografía, si el aprendiz requiere profundizar en los temas vistos cada recurso cuenta con material complementario.

Relación de MF (Material de formación)

1. MF Sinopsis y escaleta.
2. MF Guion literario y técnico.
3. MF Storyboard.
4. MF Comunicación asertiva.
5. MF Estructura dramática.
6. MF Técnicas de creatividad.
7. MF Sistemas de navegación multimedia, concepto de usabilidad, accesibilidad y arquitectura de la información.
8. MF Interactividad en aplicaciones multimedia.
9. MF Diseño de personajes.
10. MF GIMP.
11. MF Writing a Synopsis.

Evidencia AP3-AA6-EV1: Elaboración de la sinopsis del proyecto

Resultado de aprendizaje asociado: *Elaborar el guion multimedia (literario y técnico), aplicando técnicas de composición literaria y lenguaje cinematográfico conforme a la tipología definida y al público destino.*

La sinopsis de un proyecto multimedia es una idea básica y concisa. Debe ser elaborada minuciosamente para minimizar cualquier tipo de riesgo o que la idea falle completamente. Tenga en cuenta las siguientes observaciones a la hora de plantear una idea de proyecto:

En sentido amplio, un proyecto es un conjunto o una secuencia de actividades que desarrolla durante un tiempo un equipo de personas para obtener un resultado único. Tiene una duración, un inicio y un final. La temporalidad es quizá el elemento clave y diferencial de un proyecto frente a otra clase de proceso.

Un proyecto debería mejorar o transformar procesos de negocio para aumentar la ventaja competitiva de la empresa. No hay proyectos TIC (Tecnologías de la Información y las Comunicaciones), sino proyectos de negocio, que se apoyan de una u otra manera en herramientas TIC. De manera recíproca, hoy en día no se puede pensar en transformaciones de procesos de negocio sin tener en cuenta las TIC.

Para el desarrollo de esta actividad, el aprendiz debe desarrollar las siguientes tareas:

- Estudiar el material de formación de la actividad de proyecto 3: Sinopsis y escaleta.
- De manera grupal desarrollar el documento AP3-AA6-EV1 "Elaboración de la Sinopsis del proyecto", en el cual deben dar respuesta a las siguientes preguntas:

  - Explique con sus propias palabras:

  ¿Qué es una sinopsis?
  ¿Qué diferencia hay entre una sinopsis y una escaleta?
  ¿Cuál es la relevancia para el proyecto?
  ¿Qué puntos clave cubrirá en su caso específico?

  Esto quiere decir que una sinopsis de un producto audiovisual no es igual a una sinopsis para un sitio web.

  - Redacte la sinopsis del proyecto que realizará en un documento Word, cubriendo todos los puntos requeridos de acuerdo a lo indicado en el material de

consulta. La extensión mínima del desarrollo del tema es de una página y máxima de página y media. Recuerde presentar esta evidencia con las normas APA 2017.

1) Portada
2) Introducción
3) Desarrollo (temas mencionados)
4) Conclusión
5) Bibliografía

- Participar en el encuentro sincrónico, “Sinopsis del proyecto” programado por el Instructor con antelación; donde el GAES debe sustentar, cuál es la sinopsis para su proyecto, la relevancia y que puntos clave cubrirá ante su instructor y compañeros.
- Apoyarse en más recursos en caso de requerir mayor información para desarrollar el informe, puede realizar investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de internet.
- Enviar la evidencia de la sinopsis para su aprobación a través de la opción del menú principal: **Fase Planeación / Actividad de proyecto 3 – Definición de la estructura de la multimedia / AP3-AA6-EV1 Elaboración de la sinopsis del proyecto**. En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación “Lista de chequeo - informe elaboración de la sinopsis del proyecto”, para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

Evidencia AP3-AA6-EV2: Elaboración del Guion literario del proyecto multimedia

Resultado de aprendizaje asociado: *Elaborar el guion multimedia (literario y técnico) aplicando técnicas de composición literaria y lenguaje cinematográfico conforme a la tipología definida y al público destino.*

El siguiente paso es organizar las ideas y establecer un orden claro del desarrollo y progreso del proyecto con el objeto de elaborar el guion literario. Para esto, identifique los siguientes elementos:

- ¿Qué es lo que sea va a narrar o mostrar?
- ¿Quiénes serán los personajes o elementos? (separar los principales de los secundarios).
- Definir el tratamiento del proyecto multimedia (de ser un audiovisual, ubíquese en un género), establezca su público objetivo y el lenguaje que usará.
- Establecer el *Look and feel,* enmárcalo en un tiempo u época tomando grandes decisiones.

Desarrollar las siguientes actividades de manera grupal:

1. Estudio del material de formación de la actividad de proyecto 3: guion literario y técnico.

2. Junto con en GAES, desarrolle la evidencia AP3-AA6-EV2 "Guion literario del proyecto". Redacte el guion literario acorde a su proyecto multimedia a través de la wiki que dispone el GAES en la plataforma, con el fin de que todos los aprendices que integran el grupo puedan colaborar en el contenido (En la página de temas de wikis, seleccione "crear página Wiki").

3. Escriba un nombre y relate a cabalidad lo que sucede, como funciona, que contiene y en qué orden se desarrollan las cosas; asegúrese de narrar todo como lo cuenta una película o cuento, pero no se detenga en detalles técnicos. Debe tener en cuenta la naturaleza del proyecto para organizar los elementos (encabezado, descripción de la acción, diálogo) y poder presentarlos de manera adecuada en la evidencia. Procure

no extenderse más de la cuenta en un mismo punto, sea detallista pero no repetitivo (a menos que su proyecto lo requiera realmente).

4. Presente esta evidencia en archivo de formato Word, con un contenido máximo de tres hojas y ajustado a las Normas APA 2017, este debe tener la siguiente estructura:

a) Portada
b) Introducción
c) Desarrollo (temas mencionados)
d) Conclusión
e) Bibliografía

- Si requiere de mayor información para desarrollar el informe, puede realizar una investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de internet.

- Adjunte el "Guion literario" en un documento elaborado en formato Word a través del enlace "Guion literario del proyecto", que se encuentra en la siguiente ruta: **Fase Planeación / Actividad de proyecto 3 – Definición de la estructura de la multimedia / AP3-AA6-EV2: Elaboración del Guion literario del proyecto multimedia**. En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación "Lista de chequeo - informe Guion literario del proyecto", para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

Evidencia AP3-AA6-EV3: Elaboración del guion técnico del proyecto multimedia.

Resultado de aprendizaje asociado: *Elaborar el guion multimedia (literario y técnico) aplicando técnicas de composición literaria y lenguaje cinematográfico conforme a la tipología definida y al público destino.*

Una vez revisada y aprobada la sinopsis del proyecto, es tiempo de elaborar el guion técnico, que es una herramienta muy útil a la hora de establecer un orden claro sobre la conformación de los diferentes elementos y componentes del proyecto multimedia.

Para ello, se propone que desarrolle las siguientes actividades en GAES:

- Estudiar el material de formación de la actividad de proyecto 3: Guion técnico y literario.

- Elaborar el guion técnico acorde a su proyecto multimedia. A través de la wiki que dispone el GAES en la plataforma, con el fin de que todos los aprendices que integran el grupo puedan colaborar en el contenido (En la página de temas de wikis, seleccione Crear página Wiki).

- Escriba un nombre y desarrolle el guion técnico del proyecto. Tenga en cuenta los elementos (segmentación de la obra en secuencias y escenas con anotaciones específicas referidas a la iluminación, o cualquier otro elemento importante que sirva para construir la ambientación adecuada de la misma) y así tener en cuenta la naturaleza del proyecto para organizar los elementos y poder presentarlos de manera adecuada en la evidencia, utilice jerarquías de texto y/o tablas para darle orden a su presentación.

- Presente esta evidencia en archivo de formato Word, con un contenido máximo de tres hojas y ajustado a las Normas APA 2017, este debe tener la siguiente estructura:
    1. Portada
    2. Introducción
    3. Desarrollo (temas mencionados)
    4. Conclusión
    5. Bibliografía

- Si requiere de mayor información para desarrollar el informe, puede realizar una investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de internet.

- Adjunte el "Guion técnico" en documento elaborado en formato Word a través del enlace "Guion técnico del proyecto", el cual se encuentra en la siguiente ruta: **Fase Planeación / Actividad de proyecto 3 – Definición de la estructura de la multimedia /AP3 – AA6 –EV3: Elaboración del guion técnico del proyecto multimedia**. En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación "Lista de chequeo – informe - Guion técnico del proyecto", para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

Evidencia AP3- AA6- EV4: Estudio de caso comunicación asertiva

Resultado de aprendizaje asociado: *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.*

Establecer procesos comunicativos asertivos

La comunicación en el ser humano es innata dado los diversos ámbitos en los que se relacione una persona, ya sea en el trabajo, con la familia, su profesión, sus amigos y sociedad en general, es indispensable recurrir a un proceso de comunicación para transmitir sus ideas y pensamientos.
La siguiente actividad busca que haya una apropiación y aplicación de las herramientas de la comunicación asertiva en unas situaciones específicas, con el fin de que pueda poner en práctica lo visto en los distintos ámbitos donde se desenvuelva.

Con base en ello, desarrolle las siguientes actividades de manera individual:

- Estudie el material, “comunicación asertiva”.
- Lea con atención el siguiente caso:

“El desacuerdo”

Una empresa de artículos de higiene acaba de contratarlo para que les elabore un producto multimedia. Dicha empresa tiene una mesa de directivos conformada por cinco personas a los que se le deben mostrar lo avances realizados. Le hacen la solicitud del producto con unas características y le piden que entregue el primer avance en 15 días.

Pasado los 15 días, usted llega con los avances y nota que han cambiado a dos miembros de la mesa directiva, al mostrar lo que lleva, estos dos nuevos directivos le piden que haga una serie de modificaciones que generan una restructuración total en la idea que le habían dado al principio, los demás integrantes se muestran de acuerdo. Le dan un plazo de ocho días para el siguiente avance.

A los ocho días llega con un avance y al reunirse con la mesa directiva, solo asisten tres de los miembros. Cuando muestra los avances, le piden que haga pocos ajustes y le informan que necesitan el producto terminado en cuatro días. Pasa el tiempo y al llegar con el producto finalizado y listo para la aprobación, la mesa directiva se reúne en pleno y nuevamente los dos miembros más recientes le piden que reestructure la idea y cambie el 60% del producto final y que tiene dos días para hacerlo.

- Elabore un documento en Word donde de respuesta a las siguientes preguntas:
  - ¿De qué forma abordaría esta situación?
  - Evalúe toda la situación e identifique en qué partes del proceso realizado por usted se está fallando.
  - ¿Qué acciones tomaría para que no se le presentara una situación como esta?

- Elabore un guion literario en el que plasme de forma detallada los diálogos que sostendría con la mesa directiva para aclarar la situación, así como también las respuestas a las posibles inquietudes que le puedan plantear los directivos en este proceso". Tome como referencia el guion literario que realizó en la evidencia número dos AP3-AA6- EV2 en esta guía.

Es necesario mencionar que el guion debe especificar los argumentos que utilizaría para responder a dicha situación, propendiendo siempre por la satisfacción del cliente, las respuestas a las posibles preguntas que cree que surgirán, aplicando las herramientas de comunicación asertiva.

- Presente esta evidencia en archivo de formato Word, con un contenido máximo de tres hojas y ajustado a las Normas APA 2017, este debe tener la siguiente estructura:
    1. Portada
    2. Introducción
    3. Desarrollo (temas mencionados)
    4. Conclusión
    5. Bibliografía
- Si requiere de mayor información para desarrollar el informe, puede realizar investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de internet.
- Adjunte el “Estudio de caso comunicación asertiva” en un documento elaborado en formato Word a través del enlace que se encuentra en la siguiente ruta: **Fase Planeación / Actividad de proyecto 3 – Definición de la estructura de la multimedia / AP3- AA6- EV4: Estudio de caso comunicación asertiva**. En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación “Lista de chequeo - informe “Estudio de caso Comunicación Asertiva”, para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

Actividad de aprendizaje AA7: Elaborar un árbol del mapa de navegación para diseñar el storyboard, utilizando técnicas de creatividad para realizar los escenarios, elementos y personajes de la producción multimedia, de acuerdo al guion y necesidades del cliente.

Evidencia AP3- AA7-EV5. Elaboración del storyboard del proyecto y el acta de validación

Resultado de aprendizaje asociado: *Definir la estructura del mapa de navegación según la necesidad del cliente.*

Para esta evidencia deberá realizar un storyboard referente a una pieza gráfica del proyecto multimedia y explicar el porqué de su decisión. Así mismo, deberá explicar en su documento qué usos puede dársele al storyboard dentro de un proyecto multimedia.

A partir de lo realizado en la anterior actividad de aprendizaje, se continúa con el desarrollo de la idea del proyecto multimedia, la cual debe presentar al finalizar el presente proceso formativo.

Se propone que desarrolle las siguientes actividades junto con el GAES:

- Estudiar los materiales de formación de la actividad de proyecto 3:

  - Estructura dramática.
  - Técnicas de creatividad.
  - Storyboard.

- Con base en la sinopsis que presentó y de acuerdo con la sustentación del encuentro sincrónico de la evidencia ***"AP3-AA6-EV1: "Elaboración de la Sinopsis del proyecto"***, realice los ajustes para desarrollar el Storyboard del proyecto.

● Realizar un storyboard referente a una pieza gráfica del proyecto multimedia (en caso de que el proyecto no lo requiera, genere un promocional o un instructivo del usuario final haciendo uso del mismo) y explicar el porqué de su decisión.

● Anexar la documentación gráfica, pueden ser fotografías o dibujos y todo lo que considere conveniente (personajes, gestos, ropa, mobiliario, escenarios, etc.), fundaméntese en un estilo visual del cual haya tomado inspiración, documentelo con fotografías y links de la pieza(s) de donde obtuvo la referencia, por ejemplo una película o artista. Organice y segmente adecuadamente la información para la presentación del documento incluyendo una breve explicación. No se extienda en esto más de cuatro o cinco páginas incluyendo textos e imágenes.

● Para la elaboración del storyboard:

a. Elija o genere una plantilla adecuada para la presentación del storyboard de su proyecto multimedia. Se recomienda un espacio principal para la viñeta con el dibujo, seguido de los demás datos requeridos como breve descripción de la escena, diálogos, audio y lo que considere necesario que la viñeta por sí sola no describa. El storyboard deberá evidenciar y organizar aspectos como escena, encuadre, secuencia, tiempo y audio de diálogos y audio de fondo y comentarios (según sea necesario). Tenga en cuenta el guion técnico que desarrolló en la **AP3-AA6-EV3: Elaboración del guion técnico del proyecto multimedia.**

b. Para las viñetas deberá plasmar gráficamente la acción basándose en la documentación gráfica que anexó (es importante no empezar a plasmar nada si no se tienen claros los conceptos básicos, ni la documentación gráfica).

c. La narración debe basarse en el guion literario desarrollado en la **AP3-AA6-EV2: Elaboración del Guion literario del proyecto multimedia**, extraiga el texto requerido, recuerde que la brevedad es importante, la narración en texto

no debe contar lo que se ve, sino aportar información que no es posible evidenciar con el solo dibujo de la viñeta.

d. Utilice la simbología de storyboard para las indicaciones de viñeta, en la que se evidencien los movimientos de cámara.

● Desarrolle de manera grupal el “Acta de validación storyboard”, diligenciando a cabalidad los puntos requeridos tal como se especifica en el material de estudio y regístrela para su aprobación por parte del cliente, evidenciando las decisiones tomadas y la justificación de las mismas, especifique:

.

a) Datos generales del proyecto: Situación general del proyecto, aspectos a destacar del período y acciones pendientes.
b) Estado del proyecto: Resumen, planificación, actualización del presupuesto, cambios al alcance.

● Presentar el storyboard y el acta de validación en un documento elaborado en Word, ajustado a las Normas APA 2017 y con base en la siguiente estructura:

1. Portada
2. Introducción
3. Desarrollo (storyboard y acta de validación)
4. Conclusión
5. Bibliografía

● Si requiere de mayor información para desarrollar el informe, puede realizar investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de internet.

- Adjuntar el Storyboard y el acta de validación en documento elaborado en formato Word a través del enlace que se encuentra en la siguiente ruta: **Fase Planeación / Actividad de proyecto 3 – Definición de la estructura de la multimedia / AP3-AA7-EV5 Elaboración del Storyboard del proyecto y acta de validación**. En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación "Lista de chequeo - informe "Storyboard del proyecto y acta", para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

Evidencia AP3-AA7-EV6 Conceptos básicos de interfaz gráfica

Resultado de aprendizaje asociado: *Construir el storyboard aplicando técnicas de creatividad de acuerdo con la estructura del guion técnico y el mapa de navegación.*

Una vez revisados y aprobados los elementos y directrices del proyecto, se puede comenzar a dar forma al mismo. Uno de los elementos clave de cualquier proyecto multimedia es el aspecto visual, ya que es lo que se presentará como lo primordial, es el elemento estético que en la mayoría de proyectos de esta índole es lo primero que el usuario final accederá. Por ejemplo, en un sitio web, será el aspecto visual lo que impacte al usuario y no el hecho de ver el código sobre el cual se basa.

La interfaz de un proyecto determinará además con qué elementos tendrá que interactuar directamente el usuario, como botones e imágenes, y su posición también deberá ser determinada por patrones de uso: si el usuario no utiliza el producto como está estipulado, por ejemplo puede terminar con resultados no deseados y pérdida de interés.

De acuerdo con esto, desarrolle las siguientes actividades junto con el GAES:

- Estudiar el material de formación:
  - Sistemas de navegación multimedia, concepto de usabilidad y accesibilidad, y arquitectura de la información.
  - Interactividad en aplicaciones multimedia.

● Desarrollar los conceptos básicos de interfaz gráfica donde deben entregar un documento en Word con el resumen de requerimientos de su proyecto multimedia, con la debida justificación de su elección para cada uno de los elementos, por ejemplo: si se realiza un video deberá pensar en los elementos que componen el reproductor, como botones de reproducción, pausa, detener, etc.; si escogen un sitio web deberá justificar los vínculos necesarios y demás elementos, como botones, imágenes, fuentes, etc.

● Presentar el Storyboard y el acta de validación en un documento elaborado en Word, ajustado a las Normas APA 2017 y con base en la siguiente estructura:

1. Portada
2. Introducción
3. Desarrollo (storyboard y el acta de validación)
4. Conclusión
5. Bibliografía

● Si requiere de mayor información para desarrollar el informe, realizar investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de internet.

● Adjuntar los conceptos básicos de interfaz gráfica en un documento elaborado en formato Word y enviar a través del enlace que se encuentra en la siguiente ruta: **Fase Planeación / Actividad de proyecto 3 – Definición de la estructura de la multimedia / AP3-AA7-EV6 conceptos básicos de interfaz gráfica.** En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación “Lista de chequeo - informe ““conceptos básicos de interfaz gráfica”, para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

Evidencia AP3-AA7-EV7 bocetos de interfaz proyecto

Resultado de aprendizaje asociado: *Construir el storyboard aplicando técnicas de creatividad de acuerdo con la estructura del guion técnico y el mapa de navegación boceto.*

Un boceto por lo general se toma como una idea para dar solución a un problema específico, afirmado por un apoyo gráfico. Por lo anterior, los bocetos deben ser lo más claros posibles para dar una idea muy clara de cómo debe proceder un segmento del proyecto, basado en las necesidades del mismo. Tenga en cuenta que lo bocetos serán presentados a su cliente, por lo tanto deben tener un alto nivel de presentación de calidad comparable a lo que se espera del proyecto culminado.

Se propone que el aprendiz desarrolle las siguientes actividades en GAES:

Estudiar el material de formación:

- Sistemas de navegación multimedia, concepto de usabilidad y accesibilidad, y arquitectura de la información.
- Interactividad en aplicaciones multimedia.

● Desarrollar Bocetos de interfaz proyecto donde deberá presentar un boceto con los elementos que eligió y consideró necesarios en el resumen de requerimientos de su proyecto multimedia y presentar una interfaz adecuada para el proyecto, incluir la justificación de cada elemento o el conjunto de ellos y su posición, además de las dimensiones, colores, etc., para posterior aprobación por parte del cliente. Se requiere tanto la parte gráfica por pantalla como la explicación de cada decisión tomada.

● Presentar el Storyboard y el acta de validación en un documento elaborado en Word, ajustado a las Normas APA 2017 y con base en la siguiente estructura:

1. Portada
2. Introducción
3. Desarrollo (contenido)
4. Conclusión
5. Bibliografía

● Si requiere de mayor información para desarrollar el informe, realizar investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de internet.

● Adjuntar los bocetos de interfaz proyecto en documento elaborado en formato Word a través del enlace que se encuentra en la siguiente ruta: **Fase Planeación / Actividad de proyecto 3 – Definición de la estructura de la multimedia / AP3-AA7-EV7 Bocetos de interfaz proyecto**. En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación “Lista de chequeo - informe ““Bocetos de interfaz proyecto”, para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

Evidencia AP3-AA7-EV8 mapa de navegación y acta de progreso

Resultado de aprendizaje asociado: *Construir el storyboard aplicando técnicas de creatividad de acuerdo con la estructura del guion técnico y el mapa de navegación.*

El siguiente paso es definir la navegación del proyecto, es decir el nivel de interacción de cada parte del proyecto con el usuario. Deberá definirse de dónde viene y hacia dónde va, teniendo en cuenta todas las posibilidades. Esto es fundamental, ya que se pretende predecir todos los movimientos del usuario mientras está utilizando el producto final y que no encuentre caminos sin salida.

Para realizar un buen mapa de navegación, debe tener en cuenta los diferentes tipos de proyecto para el desarrollo de la navegación del producto.

Se propone que desarrolle las siguientes actividades junto con el GAES:

- Estudiar el material de formación:

- Sistemas de navegación multimedia, concepto de usabilidad y accesibilidad, y arquitectura de la información.
- Interactividad en aplicaciones multimedia.

● Desarrollar el Mapa de navegación y acta de progreso en un documento de Word donde el objetivo es presentar mapa de navegación completo, teniendo en cuenta que debe contar con una navegación coherente que responda ordenadamente a una estructura con un inicio y ramificaciones de contenido ordenadas y claras.

● Especificar si el menú principal permite navegar no linealmente por cada uno de los elementos, justificando las decisiones dependiendo del proyecto multimedia a desarrollar.

● Tenga en cuenta la sintaxis de los mapas de navegación para el desarrollo o diseño del mismo. Se sugiere que incluya por lo menos dos páginas explicando el mapa, aunque no debe olvidar que por sí solo el mapa debe ser entendible, ya que los demás miembros de su equipo deben ser capaces de entenderlo a la perfección: recuerde que un proyecto multimedia usualmente se trabaja entre varias personas, e incluso muchas veces estas personas no están en el mismo lugar y nunca lleguen a tener contacto entre ellas directamente. Por esto, los documentos deben realizarse en un lenguaje y claridad entendible por cualquiera del equipo, sin necesidad de explicación más allá de la que este mismo contenga.

- Deberán realizar un acta de validación de elementos cada vez que realice entregas establecidas con el cliente: en este caso entregará el acta de validación de progreso de los bocetos de la interfaz gráfica y del mapa de navegación para su aprobación por parte del cliente, evidenciando las decisiones tomadas y justificando las mismas. Deben determinar qué se ha elaborado y que queda pendiente en el proceso, para poder establecer una meta parcial del proyecto y que las dos partes se encuentren satisfechas con el proceso.

- Presentar el mapa de navegación y acta de progreso en archivo elaborado en formato Word, aplicando las Normas APA 2017 y la siguiente estructura:

    1. Portada
    2. Introducción
    3. Desarrollo (mapa de navegación y acta de progreso)
    4. Conclusión
    5. Bibliografía

- Si requiere de mayor información para desarrollar el informe, puede realizar una investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de internet

- Adjuntar mapa de navegación y acta de progreso en documento elaborado en formato Word a través del enlace que se encuentra en la siguiente ruta: **Fase Planeación / Actividad de proyecto 3 – Definición de la estructura de la multimedia / AP3-AA7-EV8 Mapa de navegación y acta de progreso**. En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación “Lista de chequeo - informe “mapa de navegación”, para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

Evidencia AP3-AA7-EV9 Construyendo los elementos gráficos del proyecto – desarrollo concept art

Resultado de aprendizaje asociado*: Diseñar la interfaz gráfica con base en el mapa de navegación*.

Esta evidencia contendrá los elementos gráficos ya definidos en los bocetos anteriores, pero ya en etapa de producción, es importante que se tenga muy presente los procesos anteriores y los acuerdos registrados en actas de validación. Esto quiere decir que si existe un boceto de un personaje o de un escenario, deberá presentarse como debería ir en la producción final. Tenga en cuenta que estos elementos formarán parte de otro entregable y también serán su biblioteca de elementos del proyecto.

Teniendo en cuenta la documentación gráfica realizada en las evidencias anteriores, profundice en el tema añadiendo todos los referentes que considere importantes sin ser repetitivo para generar sus diseños (personajes, gestos, ropa, mobiliario, escenarios, etc.), fundamentarse en un estilo visual del cual haya tomado inspiración (película o artista), documentarlo con fotografías y links de la pieza(s) y ordene correctamente en carpetas separadas cada apartado de dicha documentación.

Se propone que desarrolle las siguientes actividades en GAES:

- Estudiar el material de formación MF diseño de personajes.

- Desarrollar los elementos gráficos del proyecto generando los diseños de cada apartado: vestuarios, escenografía, colores, objetos, disposición, iluminación. Utilice su estilo propio y realice ilustraciones y/o diseños que le den un estilo característico y único a su proyecto multimedia. Ordene correctamente en carpetas separadas cada apartado de sus diseños.

- Presentar esta evidencia con un listado de elementos diseñados para su respectiva identificación. Los elementos podrán ser desarrollados en el programa de su elección (se recomienda utilizar GIMP o Adobe Photoshop).
- Entregar carpeta comprimida (para lo cual debe hacer uso de los aplicativos winzip o winrar que encuentra para descarga en sus sitios oficiales), esta carpeta no debe exceder dos (2) Mg y debe contener los diseños generados. Si los elementos no pueden ser visualizados, será responsabilidad del aprendiz, así que asegúrese de enviarlos en formatos válidos (por ejemplo en .JPG o .PNG).

- Finalmente diseñe un documento de concept art el cual contenga imágenes de alta calidad tanto en contenido como en significado y presentación, entre mejor orden mantenga los elementos, más fácil será referenciarlos.

- Presentar el informe “Construyendo los elementos gráficos del proyecto – desarrollo concept art” en un documento elaborado en formato Word, aplicando las Normas APA 2017 y la siguiente estructura.

    1. Portada
    2. Introducción
    3. Desarrollo (listado de elementos diseñados para su respectiva identificación, documento de concept art)
    4. Conclusión
    5. Bibliografía

- Si requiere de mayor información para desarrollar el informe, puede realizar investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de internet.

- Adjuntar, el informe “Construyendo los elementos gráficos del proyecto – desarrollo concept art” en documento Word y carpeta comprimida de los diseños generados a través del enlace que lo encuentra en la siguiente ruta: **Fase Planeación / Actividad de proyecto 3 – Definición de la estructura de la multimedia / AP3-AA7-EV9 Construyendo los elementos gráficos del proyecto – desarrollo concept art**. En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación “Lista de chequeo – informe - Construyendo los elementos gráficos del proyecto”, para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

Evidencia AP3- AA7-EV10: Interfaz proyecto y acta de justificación de elementos gráficos

Resultado de aprendizaje asociado*: Diseñar la interfaz gráfica con base en el mapa de navegación.*

Como ya se ha mencionado, uno de los elementos claves de cualquier proyecto multimedia es el aspecto visual, ya que es lo que se presentará como la “cara” del proyecto (interfaz o frontend), sin importar lo que haya detrás (backend). Por ejemplo, en un sitio web, será el aspecto visual lo que impacte al usuario y no el hecho de ver el código sobre el cual se basa. La interfaz de un proyecto determinará además con qué elementos tendrá que interactuar directamente el usuario, como botones e imágenes, y su posición también deberá ser determinada por patrones de uso.

Se propone que el aprendiz desarrolle las siguientes actividades junto con el GAES:

- Estudiar el material de formación MF, introducción a Balsamiq Mockups.
- Presentar esta evidencia con un listado de elementos elaborados. Los elementos podrán ser desarrollados en el programa de su elección (se recomienda utilizar GIMP, Adobe Photoshop o Adobe Illustrator).

● Ordene correctamente en carpetas separadas cada apartado de sus diseños de interfaz de proyecto como por ejemplo crear una carpeta para botones, otra para logos, entre otros.

● Entregar carpeta comprimida (para lo cual debe hacer uso de los aplicativos winzip o winrar que encuentra para descarga en sus sitios oficiales), esta carpeta no debe exceder los dos (2) Mg y debe contener:

a) Los elementos gráficos debidamente organizados y nombrados.
b) La explicación de cada uno de los elementos gráficos del listado. c) Si los elementos no pueden ser visualizados, será responsabilidad del aprendiz, así que asegúrese de enviarlos en formatos válidos (por ejemplo en .JPG o .PNG).
e) El acta de validación de la justificación elementos gráficos para su aprobación por parte del cliente, evidenciando las decisiones tomadas y justificando las mismas. Tenga en cuenta una de las finalidades de esta etapa es tener un prototipo funcional del proyecto que satisfaga las necesidades del cliente y esté de acuerdo con los lineamientos ya acordados. De ser necesario (por cambios mayores) deberá repetirse la entrega con las correcciones estipuladas para dar paso a la aprobación por parte del cliente mediante el acta de validación.
f) La información debidamente organizada para facilitar la revisión.

● Presentar la “Interfaz del proyecto y acta de justificación de los elementos gráficos” en un documento elaborado en formato Word, aplicando las Normas APA 2017 y la siguiente estructura:

1. Portada
2. Introducción
3. Desarrollo (listado e identificación de elementos diseñados con su respectiva explicación y acta de validación)
4. Conclusión
5. Bibliografía.

- Si requiere de mayor información para desarrollar el informe, puede realizar una investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de internet.

- Adjuntar la “Interfaz proyecto - acta de justificación de elementos gráficos” en un documento elaborado en formato Word y carpeta comprimida de los elementos elaborados través del enlace del enlace que se encuentra en la siguiente ruta: **Fase Planeación / Actividad de proyecto 3 – Definición de la estructura de la multimedia / AP3-AA7-EV10 Interfaz proyecto y acta de justificación de elementos gráficos.** En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación “Lista de chequeo - interfaz del proyecto”, para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

Evidencia AP3-AA7-EV11: Actividad colaborativa Multimedia Project Synopsis

Resultado de aprendizaje asociado: *Encontrar vocabulario y expresiones de inglés técnico en anuncios, folletos, páginas web, etc.*

Evidencia de producto AP3-AA7-EV12: Texto escrito: Multimedia Project Synopsis

Resultado de aprendizaje asociado: *Realizar intercambios sociales y prácticos muy breves, con un vocabulario suficiente para hacer una exposición o mantener una conversación sencilla sobre temas técnicos.*

En el material de formación "*Writing a Synopsis*", el aprendiz contó con información relacionada con la redacción de sinopsis, así como con actividades de práctica que afianzaron su conocimiento. Teniendo en cuenta esto, el aprendiz cuenta con las habilidades suficientes para hacer uso de dicho conocimiento y elaborar la siguiente actividad:

Se propone que desarrolle las siguientes actividades de manera individual:

- Estudie el material de formación llamado: *Writing a Synopsis.*
- Investigue e identifique los elementos que debe incluir en la sinopsis de su proyecto, teniendo en cuenta el formato de proyecto audiovisual seleccionado, y la sinopsis elaborada en la Evidencia AP3-AA6-EV1.

- Realice los pasos para redactar una sinopsis, trabajados en el material de formación llamado: *Writing A Synopsis.* Recuerde que estos pasos incluyen la elaboración de un mapa conceptual.

- Redacte la sinopsis de su proyecto en inglés teniendo en cuenta los siguientes puntos:

  a) *Pasos para crear una sinopsis.*
  b) *Formatos ejemplo del catálogo de Bogotá Audiovisual Market (BAM) 2015.*
  c) *Linking Words.*
  d) *Elementos que debe incluir en la sinopsis según el formato de proyecto audiovisual seleccionado.*
  e) Lea y brinde comentarios significativos (en inglés) sobre la sinopsis de mínimo dos compañeros.

- Participe en el foro "**Multimedia Project Synopsis**" que lo encuentra en la siguiente ruta: Fase Planeación / AP3-AA7-EV11. Y solicite a sus compañeros que le brinden sus opiniones. Usted debe leer y brindar comentarios significativos (en inglés) sobre la sinopsis de mínimo dos (2) compañeros.

- Redacte de nuevo su sinopsis considerando las observaciones realizadas por sus compañeros.

- Construya el texto escrito: “Multimedia Project Synopsis”, este debe contener la siguiente información:

  - Mapa conceptual.
  - Primera versión de la sinopsis de su proyecto (versión que comparte en el foro).
  - Versión final de la sinopsis, con los ajustes de las sugerencias presentadas por sus compañeros, adicionalmente con un diseño creativo que incluya los ítems trabajados en las sinopsis, tome como ejemplo del catálogo de Bogotá Audiovisual Market (BAM) 2015.

- Si requiere de mayor información para desarrollar el informe, puede realizar una investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de internet.

- Adjunte el “*Texto escrito Multimedia Project sinopsis”, elaborado en formato Word,* a través del enlace que se encuentra en la siguiente ruta: **Fase Planeación / Actividad de proyecto 3 – Definición de la estructura de la multimedia / AP3-AA7-EV12 Multimedia Project Synopsis**. En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación “Lista de chequeo - “Multimedia Project synopsis”**.** Para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

4. Actividades de evaluación

Evidencias de aprendizaje	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
Evidencia de desempeño AP3-AA6-EV1: Elaboración de la Sinopsis del proyecto.	Escribe el guion literario utilizando las técnicas de composición y comunicación según la idea creativa, la tipología definida y la necesidad cliente usuario.	Informe escrito. Encuentro sincrónico.
Evidencia de producto: AP3-AA6-EV2: Elaboración del guion literario de proyecto multimedia.	Escribe el guion literario utilizando las técnicas de composición y comunicación según la idea creativa, la tipología definida y la necesidad cliente usuario.	Informe escrito. Lista de chequeo.
Evidencia de producto: AP3-AA6-EV3: Elaboración guion técnico del proyecto multimedia.	Elabora el guion técnico en el formato apropiado de acuerdo con el análisis de la información.	Informe escrito Lista de chequeo
Evidencia de producto: AP3- AA6- EV4: Estudio de caso, comunicación asertiva.	Establece acuerdos mediante el uso de procesos comunicativos, racionales y argumentados orientados hacia la resolución de problemas. Aporta elementos en la construcción colectiva del conocimiento. Se comunica fácilmente con los miembros de la comunidad educativa. Establece procesos comunicativos asertivos que posibilitan la convivencia en los contextos social y productivo.	Informe escrito. Lista de chequeo.
Evidencias de desempeño – producto AP3-AA7-EV5: Elaboración del storyboard del proyecto y acta de validación.	Construye el storyboard utilizando técnicas de creatividad con base en el guion literario y el guion técnico.	Informe escrito. Lista de chequeo.
Evidencias de conocimiento-producto: AP3-AA7-EV6: Conceptos básicos de interfaz.	Crea el arte de los escenarios, fondos, elementos y personajes para la producción multimedia de acuerdo a las especificaciones del guion literario, utilizando herramientas para la edición de imagen.	Informe escrito. Lista de chequeo.

Evidencia de producto: AP3-AA7-EV7 Boceto de interfaz del proyecto.	Crea el arte de los escenarios, fondos, elementos y personajes para la producción multimedia de acuerdo a las especificaciones del guion literario, utilizando herramientas para la edición de imagen.	Informe escrito. Lista de chequeo.
Evidencia de Producto: AP3-AA7-EV8: Mapa de navegación y acta de progreso.	Identifica los medios de difusión y aplica los estándares de usabilidad apropiados para el proyecto.	Informe escrito. Lista de chequeo.
Evidencia de Producto AP3-AA7-EV9: Construyendo los elementos gráficos del proyecto - desarrollo concept art.	Crea el arte de los escenarios, fondos, elementos y personajes para la producción multimedia de acuerdo a las especificaciones del guion literario, utilizando herramientas para la edición de imagen.	Informe escrito. Lista de chequeo.
Evidencia de Producto: AP3-AA7-EV10**:** Interfaz proyecto y acta de justificación de elementos gráficos.	Crea el arte de los escenarios, fondos, elementos y personajes para la producción multimedia de acuerdo a las especificaciones del guion literario, utilizando herramientas para la edición de imagen.	Informe escrito. Lista de chequeo.
Evidencia de desempeño: AP3-AA7-EV11 Actividad colaborativa Multimedia Project Synopsis.	Interpreta un texto sencillo y puede construir un mapa conceptual basado en el mismo.	Foro interactivo. Informe escrito. Lista de chequeo.
Evidencia de producto: AP3-AA7-EV12: Multimedia Project Synopsis.	Traduce del inglés documentos técnicos sencillos en tiempo presente y pasado.	Informe escrito Lista de chequeo

Glosario de términos

Acta de validación: Documento que se establece entre el cliente y el equipo de trabajo, en el cual se presentan los aspectos a validar a satisfacción por parte del cliente y para los

cuales se deja constancia.

Adobe Photoshop: Editor de gráficos rasterizados desarrollado por Adobe Systems Incorporated. Usado principalmente para el retoque de fotografías y gráficos, su nombre en español significa literalmente "taller de fotos". Líder mundial en el mercado.

Adobe Ilustrator: Editor de gráficos vectoriales en forma de taller de arte que trabaja sobre un tablero de dibujo, conocido como «mesa de trabajo» y está destinado a la creación artística de dibujo y pintura para ilustración (ilustración como rama del arte digital aplicado a la ilustración técnica o el diseño gráfico, entre otros).

Boceto: Dibujo realizado rápidamente o de forma muy sencilla, que muestra las características iniciales sin entrar en detalles.

Claridad: Exponer ideas concretas y definidas, con frases bien construidas y terminología común, al alcance de los destinatarios. Cuando hay que emplear palabras que puedan generar dudas al receptor, lo mejor es explicarlas a profundidad para que puedan ser comprendidas.

Coherencia: Construir los mensajes de forma lógica, encadenando ordenadamente las ideas, remarcando lo que son hechos objetivos y lo que son opiniones, bien sea del orador o de otras personas.

Composición literaria: Obra o escrito en el cual intervienen varios elementos que, formando una unidad, ofrecen un todo coherente; se denomina literaria porque se vale del lenguaje propio de la literatura para dar una impresión estética que toda expresión literaria debe tener.

Comunicación: La palabra deriva del latín *communicare,* que significa “compartir algo, poner en común”. Por lo tanto, la comunicación es un fenómeno inherente a la relación que los seres vivos mantienen cuando se encuentran en grupo. A través de la comunicación, las personas o animales obtienen información respecto a su entorno y pueden compartirla con el resto.

Comunicación asertiva: Consiste en saber transmitir de manera efectiva y precisa un mensaje ante cualquier situación, incluyendo las que representan un reto. Requiere de control emocional y claridad en las ideas.

Concept art: Usualmente es una representación del arte en el proceso de desarrollo de juegos o películas, donde se definirán detalles que construyan el look final antes de ir a producción. Esto generalmente se realiza en preproducción.

Concisión: Utilizar las palabras justas y huir de la palabrería, no se debe ser lacónico, pero tampoco emboscar al destinatario en una farragosa oratoria por más que sea minuciosa.

Elemento gráfico: Cualquier componente visual.

Escaleta: Es el resumen de mayor extensión que contiene una estructuración de la totalidad de una historia y que divide en bloques la información.

Estético: que está relacionado con lo feo o lo bello. Se define como que tan agradable es un elemento.

GIMP: Programa de edición de imágenes digitales en forma de mapa de bits, tanto dibujos como fotografías. Es un programa libre y gratuito. Forma parte del proyecto GNU y está

disponible bajo la Licencia pública general de GNU y GNU Lesser General Public License.

Guion: En el ámbito del cine, la televisión, la radio y el teatro, el guion es el texto que expone todos los detalles y contenidos necesarios para que una obra o emisión pueda llevarse a cabo. Tomemos el caso de una película: el guion indicará dónde transcurre cada escena, los diálogos entre los personajes, la actitud corporal de cada uno, etc.

Guion multimedia: Documento escrito que contiene una descripción detallada de todas y cada una de las escenas del producto audiovisual.

Guion literario: Resumen escrito de la historia, contiene la información central; en él están los detalles de los personajes y lugares, sirve de guía a los actores. Debe basarse lo más posible a la realidad. De este se desprenden el guion gráfico (storyboard) y el técnico.

Guion técnico: Transcripción en secuencias y planos cinematográficos de las escenas definidas en el guion literario.

Interfaz: Se denomina a la plataforma por medio de la cual se comunican 2 o más individuos.

Interfaz gráfica o visual: Consiste en el grupo de botones, palancas, comandos, formatos gráficos, y dispositivos provenientes por un computador o programa de computación para permitir al usuario comunicarse y usar el computador o programa, además de ser una forma gráfica para interactuar con la tecnología.

Lenguaje cinematográfico: Lenguaje propio del ámbito cinematográfico.

Mapa de navegación: Esquema de navegación de un producto multimedia con todos los

caminos posibles. Muestra el flujo lógico que será soportado por la interfaz de usuario.

Multimedia: La multimedia consiste en el uso de diversos tipos de medios para transmitir, administrar o presentar información. Estos medios pueden ser texto, gráficas, audio y video, entre otros.

Naturalidad: Uno de los aspectos más difíciles de lograr, debido a que se requiere una expresión viva y espontánea, lo que no implica vulgaridad o descuido. Es la prueba del dominio del lenguaje y el camino para lograr la naturalidad, precisamente por una cuidadosa preparación de la intervención. Vale la pena resaltar que solo con preparación y con ensayo, se puede asegurar que el mensaje llegue a sus destinatarios de forma precisa y fácilmente comprensible.

Normas APA: Conjunto de estándares y normas establecidos para elaborar documentos formales.

Pieza gráfica: Cualquier composición visual, más asociada al diseño. Varía en formato y características, según el tipo de resultado a buscar.

Proyecto: Conjunto de acciones interrelacionadas para ser ejecutadas en un lapso de tiempo fijo y con limitantes de costo, entre otras.

Proyecto multimedia: Proyecto enfocado a resolver un problema mediante el uso de varios medios audiovisuales.

Sencillez: Tanto en la forma de construir el mensaje, como en las palabras empleadas.

Sinopsis: Resumen o sumario de los principales puntos de un artículo, libro o plan.

Solución multimedia: Producto final que satisface las necesidades del proyecto

multimedia planteado.

Storyboard: También conocido como guion gráfico, es un conjunto de paneles con bocetos y/o ilustraciones, en los que se muestra los cambios significativos o características de una escena en una historia.

Tipología: Estudio o clasificación en diferentes tipos existentes que se lleva a cabo en cualquier disciplina.

Glosario – Inglés

Audience: A group of listeners or spectators.

Biochemical: Characterized by, produced by, or involving chemical reactions in living organisms.

Disease: A condition of the living animal or plant body or of one of its parts that impairs normal functioning and is typically manifested by distinguishing signs and symptoms.

Blinded: Unable or unwilling to discern or judge.

Brief: Short in duration, extent, or length.

Capitalization: The use of a capital letter in writing or printing.

Character: A person represented in a drama, story, etc.

Mind map: A diagrammatic method of representing ideas, with related concepts arranged around a core concept.

Peer: One that is of equal standing with another. One belonging to the same societal group especially based on age, grade, or status.

Planning: The establishment of goals, policies, and procedures for a social or economic unit.

Promoting: To present (merchandise) for buyer acceptance through advertising, publicity, or discounting.

Simulation: The imitative representation of the functioning of one system or process by means of the functioning of another.

Spelling: A sequence of letters composing a Word.

Statement: A report of facts or opinions.

Shift: To change the place, position, or direction.

6. Referencias bibliográficas

Aicher, O.; Krampen, M. (1995). *Sistemas de signos en la comunicación visual.* Barcelona: Ed. Gustavo Gili.

Arnheim, R. (1997). *Arte y percepción visual*. Madrid: Alianza.

Chapman, N. P.; Chapman, J. (2009). *Digital multimedia*. Wiley.

Universidad Nueva Granada. (S.F) *El STORYBOARD o Guion Gráfico.* Recuperado de http://www.ugr.es/~ahorno/STA.pdf

Universidad de Huelva. (2013) *Glosario de Cine y Televisión*. Recuperado de http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/glosariocine.htm

González J, D. (2014) *Arte De Videojuegos. Da forma a tus sueños*. España: Ra-Ma Editorial.

Gutiérrez Marín, A. (1997). *Educación multimedia y nuevas tecnologías*. 1st ed. España: Publidisa.

Furht, B. (2009). *Encyclopedia of Multimedia*. 1st ed. Boston, MA: Springer Science+Business Media, LLC.

Mark Simon. (2009). Storyboards: *cómo dibujar el movimiento.* 3ra ed. España: Ediciones Omega.

Nielsen, J. (2000). *Usabilidad de sitios web.* Madrid: Prentice Hall.

Project Management Institute (2008). *A Guide to the Project Management Body of Knowledge (PMBOK Guide)*, 4th. Edition. Pensylvania (EUA): PMI.

Ranjan Parekh (2006), *Principles of Multimedia*, Tata McGraw Hill

González, R. (2007). *Manual para la realización de Storyboards.* España: Universidad Politécnica De Valencia. Servicio De Publicación

Richard Williams. (2001). *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles, and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion, and Internet Animators.* London: FABER AND FABER.

Rodríguez, J. R.; García Minués, J.; Lamarca Orozco, I. (2007). *Gestión de Proyectos informáticos: métodos, herramientas y casos*. Barcelona: Editorial UOC

.

Unger, R.; Chandler, C. (2009). *A project guide to UX Design: For user experience designers in the field or in the making*. Pearson Education.

Merrian. (2017). *Dictionary: Search the Merriam-Webster dictionary first. Here's why.* Recuperado de https://www.merriam-webster.com/

FESTIVAL INTERNACIONAL DE CINE DE CARTAGENA DE INDIAS CARTAGENA, COLOMBIA. Recuperado de http://ficcifestival.com/descargas.php

Bogotá Audiovisual Market BAM. (2015). *Catalog* Bogotá D.C, Bogotá D.C.: BAM.

Mike Wells Official Website. (S.F). *Retrieved*.

How To Write A 1-. (2015). *Page Synopsis*.

Imdb. (2007). I Am Legend.

writersdigest. (2012) Learn How to Write a Synopsis, Quick & Easy Format Tips & Examples. Recuperado de http://www.writersdigest.com/editors-picks/learn-how-to-write-a-synopsis-like-a-pro

Inktip. (2002). Tips on Synopses. Recuperado de https://www.inktip.com/tips-synopses.php

Itunes. (S.F). *Goldsman, A., & Protosevich, M. I Am Legend on iTunes.*

Referentes bibliográficos transversal

Brönstrup, S., Celsi, E. y Ribeiro, A. (2009). *Comunicación, lenguaje y comunicación organizacional.* Bogotá, Colombia: Red signo y pensamiento.

Castro, A. (2014). *Comunicación organizacional: técnicas y estrategias*. Bogotá, Colombia: Autor.

Definición de. (2008).*Comunicación*. Recuperado de http://definicion.de/comunicacion/

Díaz, S. (2014). *Una mirada a la racialidad desde la comunicación organizacional.* La Habana, Cuba: Editorial universitaria.

EcuRed (1997). *Barreras de la comunicación.* Recuperado de https://www.ecured.cu/Barrera_de_la_Comunicaci%C3%B3n

SENA (2005). *Módulo de Comunicación para la comprensión*.

Pacheco, R. (2006). *Competencias claves para la comunicación organizacional*. Quito, Ecuador: ProQuest ebrary.

Pixabay (2015). *Comunicación.* Recuperado de https://pixabay.com/

Pixabay (2016). *Diálogo*. Recuperado de https://pixabay.com/

Pixabay (2016). *Reunión y comunicación*. Recuperado de https://pixbay.com/

Sayago, L. (2009). *Investigación en comunicación organizacional*. Córdoba, Argentina: El cid editor.

Villares J. (2009). *Comunicación Asertiva.* Recuperado de http://delcampovillares.com/comunicacion-asertiva-2/

7. Control de documento

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Erika Danely Pérez Barrera –	Líder expertos temáticos	Centro de Gestión de Mercados, Logística y Tecnologías de la Información.	Mayo 2017
	Lina Patricia Váquiro	Experto inglés	Centro de Gestión de Mercados, Logística y Tecnologías de la Información.	
	Laura Salomé Ortiz Moreno	Experto transversal	Centro de Servicios Empresariales y Turísticos CSET.	
	Janet Lucia Villalba Triana	Asesora pedagógica	Centro de Desarrollo Agropecuario y Agroindustrial Regional Boyacá.	
	Zulma Yurany Vianchá Rodríguez	Líder Línea de producción Boyacá	Centro de Desarrollo Agropecuario y Agroindustrial Regional Boyacá.	

8. Control de cambios (diligenciar únicamente si realiza ajustes a la guía)

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					

1 Identificación de la Guía de Aprendizaje

- **Denominación del programa de formación:** Producción Multimedia.
- **Código del programa de formación:** 228101
- **Nombre del Proyecto:** Producción de Aplicativos Multimedia para el Sector Productivo.
- **Fase del Proyecto:** Planeación
- **Actividad de Proyecto: AP4:** Diseño de los elementos Multimedia

Competencias:

- **220501029:** Diseñar la solución multimedial de acuerdo con el informe de análisis de la información recolectada.
- **220501039:** Realizar la post-producción para generar la imagen o animación final de acuerdo con las especificaciones del proyecto.
- **240201500:** Promover la interacción idónea consigo mismo, con los demás y con la naturaleza en el contexto laboral y social.
- **240201502:** Producir textos en inglés de forma oral y escrita.

Resultados de Aprendizaje Alcanzar:

- **22050102905:** Modelar los elementos de la imagen con base en los objetos o personajes establecidos en el guion.
- **22050102906:** Crear el prototipo de la multimedia siguiendo el patrón establecido en el guion, el mapa de navegación y el storyboard.
- **22050102907:** Validar el storyboard con el cliente de acuerdo con las especificaciones del guion técnico para su aprobación dejando constancia en un acta.

- **22050103904:** Montar secuencias de acuerdo con las especificaciones del proyecto multimedia.
- **22050103905:** Importar y exportar archivos según el soporte técnico final elegido para la proyección y/o distribución de la producción.
- **24020150009:** Desarrollar permanentemente las habilidades psicomotrices y de pensamiento en la ejecución de los procesos de aprendizaje.
- **24020150203:** Comprender una amplia variedad de frases y vocabulario en inglés sobre temas de interés personal y temas técnicos.
- **24020150204:** Comprender las ideas principales de textos complejos en inglés que tratan de temas tanto concretos como abstractos, incluso si son de carácter técnico, siempre que estén dentro de su campo de especialización.

Duración de la Guía:

- 630 Horas / 3 meses y 4 días.

2. Presentación

Bienvenido a la cuarta actividad del proyecto Tecnólogo en Producción Multimedia, denominado “Diseño de los elementos multimedia”, donde se realizarán actividades para fortalecer y desarrollar competencias en la implementación de prototipos de proyectos multimedia, con el uso de herramientas de modelado 3D.

Dentro de la guía encontrará las siguientes abreviaturas que hacen referencia a:

- AP: Actividad de proyecto.
- AA: Actividad de aprendizaje.
- EV: Evidencia.
- MF: Material de formación.
- GAES: Grupo Autónomo de estudio.

Está guía de aprendizaje está orientada a la AP4 que se encuentra vinculada en la Fase de Planeación.

Para llevar a cabo con éxito la cuarta actividad de proyecto, usted debe realizar las siguientes actividades de aprendizaje:

- AA8: Desarrollar el prototipo funcional del proyecto utilizando herramientas de modelado 3D e integrar la plataforma requerida, incluyendo las especificaciones del guion técnico de acuerdo con las necesidades del cliente y la respectiva acta de aprobación.
- AA9: Construir la secuencia de video con el software seleccionado, donde aplique los conocimientos adquiridos en la elaboración, montaje y edición del mismo, de acuerdo con las especificaciones del cliente.

Nota: Es necesario tener en cuenta que el material de formación y el material complementario, se encuentran en la siguiente ruta: Fase Planeación / Actividad de proyecto 4: Diseño de los elementos Multimedia.

1.1 Dedicación horaria

Para el desarrollo de las actividades, contará con el acompañamiento de instructores de la competencia técnica de inglés y transversal. Es importante que organice su tiempo con un promedio de trabajo académico diario de seis a ocho horas, dada la exigencia académica que demanda la realización de las actividades y las evidencias que se mencionan a continuación.

1.2 Orientación del instructor

De forma continua y permanente, el instructor le apoyará dará las pautas necesarias para el logro de los objetivos en cada una de las actividades de aprendizaje, brindando herramientas básicas de tipo conceptual y metodológico, enmarcadas en las políticas de ética y calidad, que caracterizan al instructor SENA.

1.3 Encuentros sincrónicos

Mediante el uso de la plataforma virtual (sesiones en línea), el equipo de instructores programará y realizará sesiones en espacios virtuales (en un momento y tiempo definido), para aclarar aspectos relacionados con la elaboración de las actividades, inquietudes presentadas en los materiales de formación y complementarios. Es importante que agende estos encuentros, y con anticipación ingrese al LMS para poder participar activamente, aprovechando al máximo los recursos con los cuales cuenta el SENA en esta modalidad de aprendizaje.

El desarrollo de las actividades que se describen a continuación, corresponde a la modalidad virtual.

2 Formulación de las Actividades de Aprendizaje

2.1 Descripción de las Actividades:

El desarrollo de las actividades de aprendizaje que se abordan en la presente actividad de proyecto, se estructuran de la siguiente manera: inicialmente, realizará ejercicios de reflexión, posteriormente, ejercicios analíticos, actividades de contextualización, profundización y transferencia del conocimiento.

2.1.1 Actividad de reflexión

A través de la actividad del proyecto cuatro, desarrollará competencias en el diseño y construcción de elementos y personajes en 2D y 3D.

En tal sentido, lo invitamos a retomar el caso de Fabricio de la Empresa de Producción Multimedia **Multimedia-Public** de la **Fase análisis/ AP2 "Elaboración de elementos para una propuesta multimedia",** con el fin de reflexionar y crear estrategias para el diseño del prototipo en la solución de la campaña publicitaria, que inicialmente ha solicitado el cliente de "Vinos Regaset". Por tal motivo, se requiere que reflexione y conteste las siguientes preguntas:

¿Cuáles son los elementos a tener en cuenta para el desarrollo del concept art o diseño de personajes del proyecto "Vinos Regaset"?

¿De acuerdo con los elementos gráficos planteados en el storyboard, cuáles cree usted que pueden ser los elementos a construir en 3D del proyecto de "Vinos Regaset"?

Describa la estructura del prototipo funcional que usted considera se debe aplicar a la campaña publicitaria que requiere "Vinos Regaset"

Nota: Las respuestas a las preguntas planteadas se socializarán en el foro **"Reflexión inicial AP4**", como preámbulo al desarrollo de las siguientes actividades. Es de aclarar, que este ejercicio académico es de tipo reflexivo y no tiene carácter evaluativo.

2.1.2 Actividades de apropiación y transferencia del conocimiento

Para llevar a buen término el desarrollo de las actividades de aprendizaje que se proponen en la actividad de proyecto 4, es necesario que revise de una forma comprensiva y activa

los materiales de formación (MF) y materiales complementarios que se encuentran en la fase de planeación/materiales de formación.

En cada Material de formación (MF), encontrará una actividad didáctica como herramienta de retroalimentación que le permitirá verificar el alcance de los conocimientos adquiridos; allí también podrá revisar el mapa orientador de contenidos, analizar el glosario de términos relevantes del tema de estudio y examinar la bibliografía para profundizar en los temas vistos. Estas actividades, al ser estructurales en el proceso de formación tienen un carácter evaluativo.

2.1.3 Relación de MF (Materiales de formación)

- MF Concepto modelado y composición en 3D.
- MF Introducción a Blender.
- MF Introducción a Balsamiq Mockups.
- MF Diagrama Casos de uso.
- MF Introducción a Audacity.
- MF Introducción a Avidemux.
- MF Publicar video.
- MF Habilidades psicomotrices y de pensamiento.
- MF Storyboarding pitch meetings.

AA8: Desarrollar el prototipo funcional del proyecto utilizando herramientas de modelado 3D e integrar la plataforma requerida y especificaciones del guion técnico, de acuerdo con las necesidades del cliente y la generación de la respectiva acta de aprobación.

- **Obtener el prototipo del proyecto haciendo uso de herramientas 3D**
  El mercado multimedia permite el uso de modelados en 2D o 3D, razón por la cual el aprendiz durante esta fase desarrollará competencias en la implementación de prototipos de proyectos multimedia, con el uso de herramientas de modelado 3D.

AP4-AA8-EV1: "Construir los elementos 3D del proyecto"

Resultado de aprendizaje asociado: Modelar los elementos de la imagen con base en los objetos o personajes establecidos en el guion.

Para esto, se propone que usted desarrolle junto con el GAES las siguientes actividades:

1. Estudiar el material de formación “Conceptos modelado y composición en 3D”.
2. Tener en cuenta y a la mano la escaleta, el storyboard y el diseño de personajes, tratados en la actividad de proyecto tres.
3. Construir el Concept Art (Diseño Gráfico) de los elementos o personajes 3D del proyecto, teniendo en cuenta las características gráficas y de color tratadas en los personajes y elementos de la actividad del proyecto tres. Elaborar un documento en formato Word, aplicando las Normas APA 2017, que contenga la siguiente estructura:
   - Portada
   - Introducción
   - Desarrollo (Diseño gráfico)
   - Conclusión
   - Bibliografía

4. Realizar investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de internet, en caso de requerir mayor información para desarrollar la actividad.

5. Adjuntar el Concept Art (Diseño Gráfico) en un documento elaborado en formato Word, a través del enlace creado para ello: ***FASE PLANEACIÓN / ACTIVIDAD DE PROYECTO 4 – DISEÑO DE LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA / AP4-AA8-EV1:*** "***CONSTRUIR LOS ELEMENTOS 3D DEL PROYECTO".*** En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación "Lista de chequeo – Construir los elementos 3D del proyecto", para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

AP4-AA8-EV2: "Construir modelos 3D"

Resultado de aprendizaje asociado: Modelar los elementos de la imagen con base en los objetos o personajes establecidos en el guion.

Se propone que para esto, desarrolle junto con el AES las siguientes actividades:

1. Estudiar el material de formación "Introducción a Blender."

2. Tener en cuenta el resultado de la evidencia anterior AP4-AA8-EV1: Concept Art (Diseño Gráfico), para construir los modelos en 2D o 3D haciendo uso de la herramienta Blender.

3. Renderizar (espacio para simular la realidad del comportamiento de luces, texturas, materiales y comportamientos físicos), los objetos y personajes en un espacio 3D caracterizado por estructuras poligonales (ancho, alto y fondo).

4. Guardar la estructura con extensión ".blend", para su posible y posterior edición, una vez que se haya construido cada objeto o personaje.
5. Guardar en (salida) el material diseñado en formato de imagen (PNG, JPEG) o Animación (AVI).

6. Elaborar un documento en formato Word, aplicando las Normas APA 2017, que contenga la siguiente estructura:

- Portada.
- Introducción.
- Desarrollo (Modelos 2D y 3D diseñados en Blender).
- Conclusión.
- Bibliografía.

7. Realizar investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de internet, en caso de requerir mayor información para desarrollar la actividad.

8. Adjuntar “Construir modelos 3D” en documento elaborado en formato Word a través del enlace creado para ello: ***FASE PLANEACIÓN / ACTIVIDAD DE PROYECTO 4 – DISEÑO DE LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA / AP4-AA8-EV2:*** “***CONSTRUIR MODELOS 3D”.*** En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación “Lista de chequeo – Construir Modelos 3D”, para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

AP4-AA8-EV3: "Desarrollar el prototipo funcional”

Resultado de aprendizaje asociado: Crear el prototipo de la multimedia siguiendo el patrón establecido en el guion, el mapa de navegación y el storyboard.

Se propone que desarrolle junto con el GAES las siguientes actividades:

1. Estudiar el material de formación “Introducción a Balsamiq Mockups”.

2. Construir prototipo haciendo uso de la aplicación Balsamiq Mockups con base en la documentación del proyecto (Guion técnico, mapa de navegación, storyboard e interfaces).

3. Guardar el proyecto en Balsamiq Mockups con los archivos necesarios del modelamiento tanto para editar como para ejecutar.

4. Evaluar con el cliente la funcionalidad del prototipo del proyecto multimedia construido en Balsamiq Mockups, utilizando la lista de chequeo como recurso de evaluación o verificación.

5. Levantar acta de acuerdo con las conclusiones de la prueba funcional del prototipo del proyecto multimedia.

6. Elaborar un documento en formato Word, aplicando las Normas APA 2017, que contenga la siguiente estructura:

- Portada
- Introducción
- Desarrollo (Prototipo funcional, lista de chequeo y acta de acuerdo)
- Conclusión
- Bibliografía

7. Realizar investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de internet, en caso de requerir mayor información para desarrollar la actividad.

8. Adjuntar “Desarrollar el prototipo funcional” en un documento elaborado en formato Word a través del enlace creado para ello: ***FASE PLANEACIÓN / ACTIVIDAD DE PROYECTO 4 – DISEÑO DE LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA / AP4-AA8-EV3:*** “***DESARROLLAR EL PROTOTIPO FUNCIONAL”.*** En este espacio podrá

consultar el instrumento de evaluación “Lista de chequeo – Desarrollar el prototipo funcional”, para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

AP4-AA8-EV4: "Elaborar diagrama Casos de Uso".

Resultado de aprendizaje asociado: Crear el prototipo de la multimedia siguiendo el patrón establecido en el guion, el mapa de navegación y el Storyboard.

Se propone que desarrolle junto con el GAES las siguientes actividades:

1. Estudiar el material de formación “Casos de uso”.

2. De acuerdo con los personajes creados y seleccionados, aplique la técnica de casos de uso (pasos o actividades que se deben llevar a cabo para realizar un proceso), dele a los personajes la denominación de actores y diseñe un caso de uso por cada actividad que realice un actor o elemento del sistema.

3. Elaborar un documento en formato Word, aplicando las Normas APA 2017, que contenga la siguiente estructura:

- Portada
- Introducción
- Desarrollo (Diagramas casos de uso del proyecto multimedia)
- Conclusión
- Bibliografía

4. Realizar investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de internet, en caso de requerir mayor información para desarrollar la actividad.

5. Adjuntar el "Informe Técnico Diagrama Casos de Uso" en un documento elaborado en formato Word a través del enlace creado para ello: ***FASE PLANEACIÓN / ACTIVIDAD DE PROYECTO 4 – DISEÑO DE LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA / AP4-AA8-EV4:*** "***ELABORAR DIAGRAMA CASOS DE USO".*** En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación "Lista de chequeo – Elaborar Diagrama Casos de Uso", para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

AP4-AA8-EV5: "Elaborar actas"

Resultado de aprendizaje asociado: Validar el storyboard con el cliente de acuerdo con las especificaciones del guion técnico para su aprobación dejando constancia en un acta.

Para ello, se propone que desarrolle junto con el GAES las siguientes actividades:

1. Estudiar el material de formación "Normas, actas e informes".

2. Elaborar un documento formato Word, que contenga las actas de seguimiento y entregas pactadas mediante reunión con el cliente, evidencie los acuerdos e inconvenientes presentados en el proceso del desarrollo del prototipo funcional (como resultado del storyboard y guion técnico).

3. Escanear en documento PDF las actas diligenciadas con las firmas de los acuerdos cumplidos a satisfacción.
4. Realizar investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de internet, en caso de requerir mayor información para desarrollar la actividad.

5. Adjuntar las actas escaneadas en documento PDF a través del enlace creado para ello: ***FASE PLANEACIÓN / ACTIVIDAD DE PROYECTO 4 – DISEÑO DE LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA / AP4-AA8-EV5:*** "***ELABORAR ACTAS".*** En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación "Lista de chequeo – Elaboración Actas e Informes", para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

AP4-AA8-EV6: "Redactar informe"

Resultado de aprendizaje asociado: Validar el storyboard con el cliente de acuerdo con las especificaciones del guion técnico para su aprobación dejando constancia en un acta.

Para tal fin, desarrolle junto con el GAES las siguientes actividades:

1. Diseñar instrumento de recolección (encuesta o cuestionario), con preguntas orientadas a conocer la aceptación por parte del target del prototipo funcional del proyecto multimedia.

2. Aplicar el instrumento definido a mínimo 20 personas.

3. Redactar un informe de desarrollo y pruebas funcionales, donde evidencie el adecuado funcionamiento y aceptación del público objetivo de acuerdo con los resultados obtenidos. El documento debe contener una extensión mínima de dos hojas y máxima de cuatro, debe elaborarse en formato Word, aplicando las Normas APA (2017) y la siguiente estructura:

- Presentación
- Introducción
- Desarrollo (Informe de análisis de resultados)

- Conclusión
- Bibliografía

4. Realizar investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de internet, en caso de requerir mayor información para desarrollar la actividad.

5. Adjuntar el documento en formato titulado “Informe de análisis de resultados”, a través del enlace creado para ello: ***FASE PLANEACIÓN / ACTIVIDAD DE PROYECTO 4 – DISEÑO DE LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA / AP4-AA8-EV6:*** “***Redactar informe”.*** En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación “Lista de chequeo – Informe diseño de instrumento de recolección”, para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

AP4-AA8-EV7: “***Diseño de una presentación animada”***

Resultados de Aprendizaje asociado: Desarrollar permanentemente las habilidades psicomotrices y de pensamiento en la ejecución de los procesos de aprendizaje

Para tal fin, se propone que desarrolle de manera individual las siguientes actividades:

1. Del siguiente cuadro identifique los siguientes conceptos:
   - Motricidad gruesa, motricidad fina, habilidades de pensamiento y descripción de resultados.

1.MOTRICIDAD GRUESA	SI	NO	2.MOTRICIDAD FINA	SI	NO
Caminar			Coordinación Óculo Manual		
Correr			Coordinación Fonética		
Saltar			Coordinación Gestual		
Golpear			4. DESCRIPCION DE RESULTADOS		
Rodar					
Deslizarse					
1. HABILIDADES DE PENSAMIENTO					
Observación					
Comparación					
Relación					
Clasificación					
Descripción					

2. Indique con una X si domina con facilidad o no, los diferentes tipos de motricidad o habilidades relacionadas en la tabla anterior (Motricidad gruesa, motricidad fina, habilidades del pensamiento).

3. Realice una breve descripción en el cuadro "***descripción de resultados",*** en la que defina cuáles son las habilidades o motricidades de las que tiene mayor predominio y con las que presenta mejor desempeño para el desarrollo de sus actividades cotidianas y laborales. Mencione un ejemplo de su actividad laboral evidenciando la práctica de habilidades de pensamiento y motricidad gruesa o fina. Presente la información mencionada en un documento elaborado en formato Word con una extensión de mínimo una hoja o máximo de tres, este debe contener la aplicación de las Normas APA (2017) y la siguiente estructura:

- Presentación
- Introducción
- Desarrollo (cuadro)
- Conclusión

- Bibliografía

4. Realice investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de internet, en caso de requerir mayor información para desarrollar la actividad.

5. Adjunte el documento a través del enlace creado para ello: ***FASE PLANEACIÓN / ACTIVIDAD DE PROYECTO 4 – DISEÑO DE LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA / AP4-AA8-E7:*** "***DISEÑO DE UNA PRESENTACIÓN ANIMADA"***. En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación "Lista de chequeo – "***Diseño de una presentación animada"***, para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

AA9: Construya la secuencia de video con el software seleccionado, aplique los conocimientos adquiridos en la elaboración, montaje y edición del mismo, de acuerdo con las especificaciones del cliente.

Creación, edición y ejecución de video.

El desarrollo de proyectos multimedia permite la creación, edición y ejecución de videos, estos se han convertido en una herramienta eficaz para la construcción de propuestas, facilitando la exposición de procesos, personajes y efectos especiales de acuerdo con las necesidades del cliente.

AP4-AA9-EV8: "Crear secuencias de video"

Resultado de aprendizaje asociado: Montar secuencias de acuerdo con las especificaciones del proyecto multimedia.

Se propone que desarrolle junto con el GAES las siguientes actividades:

1. Estudiar el material de formación “Introducción a Balsamiq Mockups”.

2. De acuerdo con el Concept Art y el prototipo funcional diseñado en Balsamiq Mockups, redactar y justificar la secuencia lógica de los formatos de imagen, video y audio que se han de integrar en el proyecto multimedia. El documento debe elaborarse en formato Word y su contenido debe ajustarse a una extensión mínima de dos hojas o máxima de cuatro hojas, en él se deben aplicar las Normas APA (2017) y la siguiente estructura:

- Presentación
- Introducción
- Desarrollo (Informe justificado de cada uno de los elementos de video, audio, e imágenes utilizadas)
- Conclusión
- Bibliografía

3. Realizar investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de internet, en caso de requerir mayor información para desarrollar la actividad.

4. Adjuntar documento elaborado en formato Word a través del enlace creado para ello: ***FASE PLANEACIÓN / ACTIVIDAD DE PROYECTO 4 – DISEÑO DE LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA / AP4-AA9-EV8:*** “***CREAR SECUENCIAS DE VIDEO”.*** En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación “Lista de chequeo – Creación secuencia de video”, para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

AP4-AA9-EV9: "Elaborar storyboard de video"

Resultado de aprendizaje asociado: Montar secuencias de acuerdo con las especificaciones del proyecto multimedia.

Se propone que desarrolle junto con el GAES las siguientes actividades:

1. Estudiar el material de formación “Introducción a Balsamiq Mockups”, tratado en la AP4-AA9-EV8 y el storyboard tratado en la actividad de proyecto tres.

2. Elaborar el storyboard, los elementos gráficos y montajes requeridos para la producción de un video, en un documento de formato Word el cual contenga una extensión mínima de dos hojas o máxima de cuatro hojas, así como la aplicación de las Normas APA (2017), este debe ajustarse a la siguiente estructura:

- Presentación
- Introducción
- Desarrollo (Storyboard, elementos gráficos y montajes requeridos para la producción del video).
- Conclusión
- Bibliografía

3. Realizar investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de internet, en caso de requerir mayor información para desarrollar la actividad.

4. Adjuntar documento Word a través del enlace creado para ello: ***FASE PLANEACIÓN / ACTIVIDAD DE PROYECTO 4 – DISEÑO DE LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA / AP4-AA9-EV9:*** “***ELABORAR STORYBOARD DE VIDEO”.*** En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación “Lista de chequeo – Elaboración Storyboard de video”, para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

AP4-AA9-EV10: "Realizar montaje y edición de audio"

Resultado de aprendizaje asociado: Importar y exportar archivos según el soporte técnico final elegido para la proyección y/o distribución de la producción.
Se propone que desarrolle junto con el GAES las siguientes actividades:

1. Estudiar el material de formación “Introducción a Audacity” o “Adobe Audition” según su elección.

2. Realizar el montaje y la edición de elementos de audio requeridos para el video propuesto, haciendo uso de la aplicación seleccionada.

3. Realizar los cortes de audio que considere necesarios.

4. Eliminar los ruidos que afectan la adecuada audición.

5. Obtener el audio en formato mp3.

6. Realizar investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de internet, en caso de requerir mayor información para desarrollar la actividad.

7. Adjuntar en carpeta comprimida los audios editados a través del enlace creado para ello: ***FASE PLANEACIÓN / ACTIVIDAD DE PROYECTO 4 – DISEÑO DE LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA / AP4-AA9-EV10:*** “***REALIZAR MONTAJE Y EDICIÓN DE AUDIO”.*** En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación “Lista de chequeo – Montaje y edición de audio”, para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

AP4-AA9-EV11: "Realizar secuencia y publicar vídeo"

Resultado de aprendizaje asociado: Importar y exportar archivos según el soporte técnico final elegido para la proyección y/o distribución de la producción.

Se propone que desarrolle junto con el GAES las siguientes actividades:

1. Estudiar el material de formación “Introducción Avidemux”, “Adobe Premier” y “Publicar vídeo”.

2. De acuerdo con la elaboración del storyboard, los elementos gráficos y personajes en 2D y 3D, realizar el montaje en el editor Avidemux o Adobe Premier.

3. Realizar la secuencia de video en el software seleccionado.

4. Renderizar el video en el formato de configuración que se considere necesario.

5. Guardar el proyecto y exportar video en formato WMV (Windows media video).

6. Publicar el video en YouTube o Vimeo.

7. Realizar investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de internet, en caso de requerir mayor información para desarrollar la actividad.

8. Adjuntar el informe que contiene el link del video publicado a través del enlace creado para ello: ***FASE PLANEACIÓN / ACTIVIDAD DE PROYECTO 4 – DISEÑO DE LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA / AP4-AA9-EV11:*** “***REALIZAR***

SECUENCIA Y PUBLICAR VÍDEO". En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación "Lista de chequeo – realización de video", para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

AP4-AA9-EV12: Storyboard: "My first crush, a production storyboard"

Resultados de aprendizaje asociados:

- **24020150203:** Comprender una amplia variedad de frases y vocabulario en inglés sobre temas de interés personal y temas técnicos.

- **24020150204:** Comprender las ideas principales de textos complejos en inglés que tratan temas concretos como abstractos, incluso si son de carácter técnico, siempre que estén dentro de su campo de especialización.

Para el desarrollo de las evidencias ***AP4-AA9-EV12: Storyboard: "My first crush, a production storyboard"*** y ***AP4-AA9-EV13: Foro: "Pitch meeting"***

a) Estudiar el material de formación llamado: "STORYBOARDING: Pitch meetings".
b) Leer los documentos de materiales complementarios.
c) Leer el script del cortometraje de Sam Arnel: "My first crush" adjunto al link de la evidencia: ***AP4-AA9-EV12: Storyboard: "My first crush, a production storyboard"***

d) Diseñar una plantilla para el storyboard que permita incluir la información básica con la que debe contar un Production Storyboard.

e) Realizar el storyboard del cortometraje con el script como guía.

f) Incluir la información básica con la que debe contar un Production Storyboard.

g) Revisar el storyboard y realizar ajustes.

h) Compartir el storyboard, en formato PDF, en el foro ***AP4-AA9-EV13: Foro: "Pitch meeting"***

i) Analizar los storyboards de los compañeros y, de manera individual, dar consejos o sugerencias a 4 de ellos.

j) Dar respuesta a los consejos o sugerencias que le realicen a su storyboard.

k) Realizar modificaciones o correcciones a su storyboard, teniendo en cuenta a los consejos o sugerencias realizados por sus compañeros.

l) Cargar su storyboard en formato PDF en la carpeta de evidencias ***AP4-AA9-EV12: Storyboard: "My first crush, a production storyboard"***

Nota: El storyboard se realiza en parejas (compañeros del Tecnólogo), mientras que la participación en el foro se hace de forma individual. Recuerde revisar los instrumentos de evaluación relacionados con cada una de las evidencias.

En esta evidencia se propone desarrollar las siguientes actividades:

1. Realizar en pareja un *Production Storyboard* del script del cortometraje de Sam Arnel: "*My first crush*". Es importante que el Storyboard cuente con los siguientes items:

- Scenes
- Shots

- Panels
- Dialogues
- Actions
- Camera angles
- Camera movements
- Effects (special effects + audio)
- El storyboard debe contener 15 panels que permitan visualizar la escena 1 del script: My first crush.

2. En un segundo momento, se debe compartir el *Production Storyboard* diseñado en ***AP4-AA9-EV13: Foro: "Pitch meeting"***

3. Finalmente, se debe corregir y enviar la construcción final del storyboard al enlace creado para ello: ***FASE PLANEACIÓN / ACTIVIDAD DE PROYECTO 4 – DISEÑO DE LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA / AP4-AA9-EV12: Storyboard: "My first crush, a production storyboard"***. Las correcciones del Storyboard se realizan con base en las observaciones realizadas por los compañeros en el ***AP4-AA9-EV13: Foro: "Pitch meeting".***

AP4-AA9-EV13: Foro: "Pitch meeting"

Resultados de aprendizaje asociados:

- **24020150203:** Comprender una amplia variedad de frases y vocabulario en inglés sobre temas de interés personal y temas técnicos.
- **24020150204:** Comprender las ideas principales de textos complejos en inglés que tratan temas concretos como abstractos, incluso si son de carácter técnico, siempre que estén dentro de su campo de especialización.

Para esto se propone participar, de manera individual, en el Foro: ***"Pitch meeting"***. Es importante seguir los siguientes pasos:

1. Revisar los storyboard diseñados en ***AP4-AA9-EV12: Storyboard: "My first crush, a production storyboard"*** y compartidos en el ***Foro: "Pitch meeting",*** y seleccionar cuatro (4) de ellos.
2. Analizar los cuatro (4) storyboards seleccionados y brindar consejos o sugerencias (al menos 1 por storyboard) con el fin de perfeccionarlos.
3. Dar respuesta a cada uno de los consejos o sugerencias que le realicen a su storyboard.
4. En el momento de realizar y dar respuesta a los consejos o sugerencias, es importante tener en cuenta lo siguiente:

- Uso adecuado de las estructuras para brindar advices and suggestions (material de formación).
- Uso adecuado de las reglas gramaticales del -ing form.
- Uso adecuado de preposiciones de lugar (material complementario).

Finalmente, recuerde el enlace dispuesto para esta evidencia: ***FASE PLANEACIÓN / ACTIVIDAD DE PROYECTO 4 – DISEÑO DE LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA / AP4-AA9-EV13: Foro: "Pitch meeting".***

El aprendiz debe realizar investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de internet, en caso de requerir mayor información para desarrollar la actividad.

4. Actividades de Evaluación

Tome como referencia las técnicas e instrumentos de evaluación citados en la guía de Desarrollo Curricular

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
EVIDENCIA DE PRODUCTO: AP4-AA8- EV01 CONSTRUIR LOS ELEMENTOS 3D DEL PROYECTO. **EVIDENCIA DE PRODUCTO:** AP4-AA8 -EV02 CONSTRUIR MODELOS 3D.	Modela elementos y personajes en 3D previamente establecidos en el arte utilizando software especializado.	Lista de verificación.
EVIDENCIA DE PRODUCTO: AP4-AA8 -EV03 DESARROLLAR EL PROTOTIPO FUNCIONAL. **EVIDENCIA DESEMPEÑO:** AP4-AA8 -EV04 INFORME TÉCNICO DIAGRAMA CASOS DE USOS.	Crea el arte de los escenarios, fondos, elementos y personajes para la producción multimedia de acuerdo con las especificaciones del guion literario, utilizando herramientas para la edición de imagen.	Lista de verificación.
EVIDENCIA DE PRODUCTO: AP4-AA8 -EV05 ELABORAR ACTAS. **EVIDENCIA DESEMPEÑO:** AP4-AA8 -EV06 INFORME DISEÑO DE INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN.	Presenta actas escritas donde se verifica la validación con el cliente, según la información entregada por éste.	Lista de Verificación.

EVIDENCIA DE PRODUCTO: AP4-AA8 -EV07 DISEÑO DE UNA PRESENTACIÓN ANIMADA.	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.	Lista de verificación: Taller didáctico "Desarrollo de habilidades psicomotrices y de pensamiento"
EVIDENCIA DE CONOCIMIENTO: AP4-AA8 -EV08 CREAR SECUENCIAS DE VIDEO. **EVIDENCIA DE PRODUCTO:** AP4-AA8 -EV09 ELABORAR STORYBOARD DE VIDEO.	Optimiza y ordena el material gráfico con base en el orden descrito en el Storyboard. Integra los elementos audiovisuales para la generación de secuencias de video.	Lista de Verificación.
EVIDENCIA DE PRODUCTO: AP4-AA8 –EV10 REALIZAR MONTAJE Y EDICIÓN DE AUDIO. **EVIDENCIA DE PRODUCTO:** AP4-AA8 –EV11 REALIZAR SECUENCIA Y PUBLICAR VÍDEO.	Configura las propiedades del render según el medio de difusión establecido.	Lista de Verificación.
EVIDENCIA DE CONOCIMIENTO: AP4-AA9-EV12: STORYBOARD: "MY FIRST CRUSH, A PRODUCTION STORYBOARD".	1. Puede relacionar textos en inglés con imágenes o con títulos que le sean adecuados. 2. Puede inferir el significado de una palabra u oración dentro de un texto en inglés, así este no esté explícito. 3. Ubica al interlocutor en un punto geográfico específico empleando preposiciones en inglés.	Lista de Verificación.
EVIDENCIA DE CONOCIMIENTO: AP4-AA9-EV13: FORO "PITCH MEETING".	1. Explica claramente su punto de vista sobre un tema técnico de actualidad en su profesión. 2. Explica y defiende sus opiniones técnicas en un debate, utilizando expresiones en inglés.	Lista de Verificación.

5. Glosario de términos técnicos

Alphachannel: En el formato de representación de imágenes dividiéndolos en los colores primarios Rojo, Verde y Azul (canales RGB) se añade un cuarto canal (alpha) el cual indica la cantidad de transparencia, tiene la imagen respecto al fondo utilizado para mostrarla.

Barra de Progreso: Línea de tiempo por donde se corre el video.

Boceto: Esquema o idea de un proyecto en el que se dibujan las características principales del proyecto multimedia.

Bump: Textura o imagen utilizada para modificar la normal de reflexión de la fuente de luz sobre un objeto, dando la apariencia de rugosidades.

Capa: Concepto asignado a la creación o inserción de un objeto en la línea de tiempo. Los objetos se apilan en forma de platos. De ahí el concepto de Capa.

Curva Bezier: Tipo de curva de enésimo grado que se genera a partir de líneas guía. Esta curva tiene la particularidad de ser tangente a las rectas guía en el punto de referencia perteneciente a ambas.

Environmentmap: Tipo de textura utilizada para simular reflexiones sobre los objetos. Consiste en calcular las vistas de la escena desde el punto de vista del objeto y luego realizar una proyección sobre la superficie del mismo.

Extrusión: Proceso mediante el cual parte de un volumen es trasladado en una dirección dejando un ‘rastro’ volumétrico. Por ejemplo si se extruye un círculo en dirección perpendicular al plano que lo contiene se obtiene un cilindro.

Desmultiplexación: Es la desarticulación de dos o más canales de audio o información.

Draf Quality: Calidad del Borrador con que se considerar renderizar el efecto.

Formato de audio: Hace referencia a la selección de uno de los diferentes formatos para configurar el audio. Esta configuración debe estar en coherencia con el formato de video (ver tabla 1).

Formato de salida: Hace referencia a la selección de uno de los diferentes formatos para configurar el video, antes de guardarlo.

Formato de video: Hace referencia a la selección de uno de los diferentes formatos para configurar el video. Esta configuración debe estar en coherencia con el formato de audio (ver tabla 1).

FPS: Frames por segundo, cuadros por segundo o fotogramas por segundo.

Línea de tiempo: Espacio determinado para observar la posición de los diferentes fotogramas de un movimiento o animación.

Frame: Cuadro o imagen individual de las que componen una animación. La sucesión de Frames consecutivos con pequeñas diferencias producen la ilusión de movimiento. La velocidad de la animación se mide en Frames por segundo o fr/s.

Intefaz: En ingeniería de software o proyectos multimedia, se denomina interfaz al conjunto de elementos que conforman una página web o en su defecto una vista del proyecto multimedia.

Interacción: Modo en que el usuario se comunica o trabaja la interfaz del programa.

Inspector del Proyecto: Modulo del aplicativo Balsamiq Mockups, que permite configurar un recurso, previamente señalado.

Lattice: Rejilla de la que está compuesta una superficie 3D, esta rejilla está formada por curvas bezier.

Librería de controles. Término utilizado para hacer referencia al conjunto de recursos del aplicativo Balsamiq Mockups, para realizar bocetos.

Media Pool: Zona donde se puede descargar las imágenes o videos para la ejecución de efectos.

Mesh: Término que se refiere a una figura en 3D, en general que esté formada por polígonos.

Metaball: Objeto 3D constituido por un cuerpo volumétrico similar a la gota de un líquido. Varios objetos metaball tienden a fundirse cuando se colocan en coordenadas muy cercanas o solapadas. Técnica de gráficos que busca simular la interacción orgánica entre objetos diferentes.

Mockups: Termino en ingles que significa maqueta. En proyectos multimedia, un mockup, o maqueta es un prototipo de la realidad.

Nurb: Objeto 3D que es generado mediante curvas bezier. Existen superficies nurb, así como curvas nurb que es algo así como una curva bezier 3D. Modelo matemático para generar y representar curvas y superficies, buscando flexibilidad para diseñar mayor cantidad de opciones en figuras.

Pluging: Pequeñas aplicaciones que se ejecutan de acuerdo con las configuraciones para las que fueron creadas. Generalmente son complemento que ayudan a la ejecución de una aplicación mayor.

Recipiente: Hace referencia al contenido de las secuencias de audio y video multiplexadas en un solo archivo.

Render: Término que se refiere a la generación de un FRAME o imagen individual. El Render consume potencia de cómputo debido a los cálculos necesarios según el número de objetos, luces y efectos en la escena y según el punto de vista de la cámara.

Renderizar: Proceso que permite configurar el formato de salida del video. Proceso que permite configurar el formato de salida del video en 2d o en 3d.

Shaders: Nodos de ciclos que ejecutan acciones específicas (control ilimitado sobre materiales) dentro de Blender.

Sketchs: Termino en ingles que significa Boceto.

Textura: Imagen proyectada sobre parte o la totalidad de la superficie de un objeto para darle apariencia fotorrealistica. Existen texturas procedimentales (calculadas) o texturas de mapa de imagen.

Prototipo: Primer ejemplar que se fabrica de una figura, o cosa, reflejando como quedara en la realidad el producto final.

Ultiplexación: Es la combinación de dos o más canales de información, canalizados por solo un medio de salida. Por ejemplo: la salida de un video, con audio, texto y video.

Visor Tridimensional: Movimientos fundamentales para trabajar elementos dentro de Blender comprende el movimiento la rotación y la escalacion de elementos.

Wireframe: Forma de presentación de los objetos 3D en pantalla por medio de 'alambres' o líneas que representan el volumen.

Glosario de términos transversales

Acción Motriz: Proceso de realización de las conductas motrices de uno o varios sujetos que actúan en una situación motriz determinada. Ésta se manifiesta por medio de comportamientos motores observables, relacionados con un contexto objetivo; comportamientos que sin embargo se desarrollan sobre una red llena de datos subjetivos: emoción, relación, anticipación, decisión.

Ajuste Postural: Cuando una persona realiza un gesto motriz, está imprimiendo movimiento a una determinada postura. La eficacia del acto motor resultante dependerá sin duda de lo equilibrada y económica que sea la postura de base.

Bienestar Físico: Bienestar físico es la capacidad que tiene el cuerpo para realizar cualquier tipo de ejercicio donde muestra que tiene resistencia, fuerza, agilidad, habilidad, subordinación, coordinación y flexibilidad.

Bienestar Mental: La salud mental pone de relieve el bienestar emocional, la capacidad de vivir una vida plena y creativa y la flexibilidad para hacer frente a los desafíos inevitables de la vida.

Bienestar Social: El bienestar social se le llama al conjunto de factores que participan en la calidad de la vida de la persona y que hacen que su existencia posea todos aquellos elementos que dé lugar a la tranquilidad y satisfacción humana.

Cenestésica: Es la rama de la ciencia que estudia el movimiento humano. Se puede percibir en el esquema corporal, el equilibrio, el espacio y el tiempo.

Destreza: es la habilidad o arte con el cual se realiza una determinada cosa, trabajo o actividad y haciéndolo de manera correcta, satisfactoria, es decir, hacer algo con destreza implicará hacerlo y bien.

Epistemología: estudia el conocimiento humano y el modo en que el individuo actúa para desarrollar sus estructuras de pensamiento.

6. Referentes Bibliográficos Técnicos

Balsamiq Studios. (2008). *Balsamiq Mockups*. Recuperado de: https://balsamiq.com/wireframes/desktop/

Bizware. (2011). *WAX, crear y editar videos*. Recuperado de: https://www.debugmode.com/wax/download.htm

Blender. (s.f.). *Doc:ES/2.6/Manual/3D Interaccion.* Recuperado: de https://docs.blender.org/manual/es/dev/

BlenderES. (2011). *Características de Blender*. Recuperado de: BlenderES: https://bldes.blogspot.com.co/

Blog Webdesdecero. (s.f.). *Wireframes: Qué son y cómo crearlos*. Recuperado de: http://webdesdecero.com/wireframes-que-son-y-como-crearlos/

Canales Mora, R. (s.f.). *Primeros pasos con Balsamiq Mockups*. Recuperado de: https://www.adictosaltrabajo.com/tutoriales/mockups/

CONCEPTODEFINICION.DE. (2014). *Definición de Prototipo*. Recuperado de: http://conceptodefinicion.de/prototipo/

Freddie. (2008). *Prototipos, bocetos y wireframes con Balsamiq Mockups*. Recuperado de: http://www.cristalab.com/blog/prototipos-bocetos-y-wireframes-con-balsamiq-mockups-c61456l/

Fundación Wikimedia. (2017). *Blender*. Recuperado de: https://es.wikipedia.org/wiki/Blender

Garcia, T. (2008). *Avidemux: Editor de Video*. Recuperado de: http://www.neoteo.com/avidemux-editor-de-video-5188/

Gonzales, M. (2017). *Los mejores 10 programas gratuitos para la edición de video para Windows*. Recuperado de: https://filmora.wondershare.com/es/video-editor/free-video-editing-software-windows.html

Gonzales Morcillo, C., & Vallejo Fernandez, D. (2009). *Fundamentos de Síntesis de Imagen 3D. Un Enfoque práctico a Blender.* (C. d.-L. Mancha, Ed.) Recuperado de: http://www.esi.uclm.es/www/cglez/fundamentos3D/index.html

ISDIGITAL.NOW. (2014). *La herramienta que te permite realizar prototipos de tus proyectos: Balsamiq*. Recuperado de: http://www.isdi.education/es/isdigital-now/herramienta-te-permite-realizar-prototipos-de-tus-proyectos-balsamiq

Kumar S., S. (2004). *User Guide DebugMode Wax.* http://www.debugmode.com/wax/

Mean. (2001). *What is AVIDEMUX?* Recuperado de: http://avidemux.sourceforge.net/

mediawiki.blender. (2017). *Blender 2.3 GUIA - La suit abierta de creacion 3D.* Recuperado de:http://www.futureworkss.com/tecnologicos/informatica/tutoriales/Manual_de_Blender.pdf

Santamaria, P. (2013). *Balsamiq Mockups, una muy buena herramienta para esbozar tus futuras apps*. Recuperado de: https://www.applesfera.com/aplicaciones-os-x-1/balsamiq-mockup-una-muy-buen-herramienta-para-esbozar-tus-futuras-apps

Taringa. (2011). *Qué es el 3D? definiciones.* Recuperado de: http://www.taringa.net/posts/info/7317756/Que-es-el-3D-definiciones.html

Video2brain. (2017). *Curso sobre Balsamiq Mockups*. Recuperado de: https://www.video2brain.com/mx/balsamiq-mockups

Youtoube. (2014). *Video Tutoriales Educación. Tutorial Avidemux - Cortar y unir vídeos. Cambiar formatos. Sustituir o sincronizar audio.* Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=1vItrj8WsfI

Youtoube. (2014). *Video Tutoriales Educación. Tutorial Avidemux - Filtros de edición de vídeo. Añadir bordes o logos, recortar, etc.* Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=6tFTcFHNhRM

7. Referentes bibliográficos transversales

UNID. (2017). Desarrollo de habilidades de pensamiento. Recuperado de: http://brd.unid.edu.mx/recursos/CL02/3.Desarrollo%20de%20habilidades%20del%20pensamiento.pdf

Conafe. (2017). Guía de psicomotricidad y educación física en la educación secundaria. Recuperado de: https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/106813/guia-edu-secundaria.pdf

Conafe. (2017). Desarrollo de procesos cognitivos. Recuperado de: https://es.slideshare.net/ysabelDelgado/desarrollo-de-los-procesos-cognitivos

Fundación Lucadetena. (2017) Habilidades psicomotrices. Recuperado de: http://www.fundacionlucadetena.org/index.php/que-hacemos/editoriales/editorialeducacion/57-habilidades-psicomotrices-psicomotricidad-fina-psicomotricidad-gruesa.html

8. Referentes Bibliográficos Inglés

My First Crush. (2017). Vocabulario. Recuperado de: http://www.australianshortfilms.com/My-First-Crush.html

Batman: The Dark Knight - Storyboard to Film Comparison. (2017). Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=VmLhsACnKtU

Youtoube. (2013). Sound Blaster EVO - Side By Side Storyboard Comparison. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=wMAu2yAzb_E

Floobynooby (2017). Drawing and composition for visual storytelling. Recuperado de: http://www.floobynooby.com/wordpress/drawing-and-composition-for-visual-storytelling/5/

Freepik. (2017). Free Graphic Resources for Everyone. Recuperado de: http://www.freepik.com/

Eltbase. (2017). Advice / Suggestions. Retrieved. Recuperado de: http://www.eltbase.com/30-advice-suggestions

Makingcomics (2014) Made by Devin Larson; Anatomy Of A Storyboard Part 1: Terms & Techniques. Recuperado de: http://www.makingcomics.com/2014/02/05/anatomy-storyboard-part-1-terms-techniques/

Goo.gl. (2017). Man character for your scenes.Character ready for animation. Funny cartoon. Vector illustration isolated on white background. Set for character speaks animations.Hipster beard. Recuperado de: https://goo.gl/QGDZU6

Plante, C. (2015). How an episode of The Simpsons is made. Recuperado de: https://goo.gl/3GMfK3

Youtube. (2016) Difference between Advice and Suggestion. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=s7kA7fj7XLA

Eltbase. (2017). Advice / Suggestions. Retrieved. Recuperado de: http://www.eltbase.com/30-advice-suggestions

Youtube. (2017). Making suggestions, accepting, declining in English. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=AnbBRoIN5qg

Merriam-Webster's Learner's Dictionary. (2017). Vocabulary. Recuperado de: http://www.learnersdictionary.com/

Onestopenglish. (2017). Number one for english language teachers. Recuperado de: http://www.onestopenglish.com/

Simplyscripts. (2017). Retrieved May 17, 2017, from http://www.learnersdictionary.com/

Simplyscripts. (2017). Glossary of Screenwriting Terms. Recuperado de: http://www.simplyscripts.com/WR_glossary.html

Freepik. (2017). Free Graphic Resources for Everyone. Recuperado de: http://www.freepik.com/

Merriam-Webster's Learner's Dictionary. (2017). Vocabulary. Recuperado de: http://www.learnersdictionary.com/

9. Control del documento

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Humberto Amaya Alvear	Experto técnico	Centro de Gestión de Mercados, Logística y Tecnologías de la Información.	Julio 2017
	Sandra Aydeé López	Experta técnica	Centro de Gestión de Mercados, Logística y Tecnologías de la Información.	

	Lina Patricia Váquiro	Experta inglés	Centro de Gestión de Mercados, Logística y Tecnologías de la Información.	
	Marian Yarith Carvajal Castellanos	Experta Transversal	Centro de Servicios Empresariales y Turísticos Regional Santander.	
	Shirley Andrea Ovalle Barreto	Asesora pedagógica	Centro de desarrollo Agropecuario y Agroindustrial Regional Boyacá.	Julio 2017
	Zulma Yurany Vianchá Rodríguez	Líder Línea producción Boyacá	Centro de desarrollo Agropecuario y Agroindustrial Regional Boyacá.	

8. Control de cambios (diligenciar únicamente si realiza ajustes a la guía)

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

1. Identificación de la guía de aprendizaje

- **Denominación del programa de formación:** Tecnólogo en Producción Multimedia.
- **Código del programa de formación:** 228101.
- **Nombre del proyecto:** Producción de aplicativos multimedia para el sector productivo.
- **Fase del proyecto:** Desarrollo.
- **Actividad de proyecto:** AP5. Integración de los elementos de la multimedia.
- **Competencias:**

220501030: Integrar los elementos multimediales de acuerdo con un diseño establecido.

220501039: Realizar la post-producción para generar la imagen o animación final de acuerdo con las especificaciones del proyecto.

240201500: Promover la interacción idónea consigo mismo, con los demás y con la naturaleza en los contextos laborales y sociales.

240201502: Producir textos en inglés de forma escrita y oral.

- **Resultados de aprendizaje a alcanzar**

22050103002: Estructurar los elementos de la multimedia a través de lenguajes de maquetación web.

22050103003: Codificar los elementos de la multimedia siguiendo las especificaciones del mapa de navegación con la plataforma seleccionada.

22050103001: Incorporar los elementos de la multimedia según los criterios del storyboard.

22050103901: Editar imágenes utilizando software de edición audiovisual de acuerdo con lo establecido en guion técnico.

22050103903: Ajustar la iluminación y el color de la escena para lograr la apariencia visual deseada.

22050103902: Agregar efectos especiales: visuales y sonoros al proyecto multimedia siguiendo los lineamientos del guion técnico.

24020150008: Aplicar técnicas de cultura física para el mejoramiento de su expresión corporal, desempeño laboral según la naturaleza y complejidad del área ocupacional.

24020150003: Generar procesos autónomos y de trabajo colaborativo permanentes, fortaleciendo el equilibrio de los componentes racionales y emocionales orientados hacia el desarrollo humano integral.

24020150205: Leer textos complejos y con un vocabulario más específico, en inglés general y técnico.

24020150207: Encontrar y utilizar sin esfuerzo vocabulario y expresiones de inglés técnico en artículos de revistas, libros especializados, páginas web, etc.

- **Duración de la guía:** 1008 Horas/ 5 meses.

2. Presentación

Bienvenido a la quinta actividad de proyecto del Tecnólogo en Producción de Multimedia, denominada “Integración de los Elementos de la Multimedia”. Durante la fase de proyecto anterior, se consiguió planear la realización de la aplicación multimedia deseada; diseñar y elaborar los elementos de contenido visual y sonoros necesarios para la construcción de una multimedia sólida y coherente. Una vez alcanzados estos objetivos, es necesario dar el siguiente paso que le conducirá a nuevos retos y conocimientos fundamentales para llegar a ser un desarrollador multimedia. Por ello, durante esta nueva fase del proyecto se tomarán todos los elementos de contenido diseñados durante la guía de aprendizaje anterior, para integrarlos en un solo producto en ello confluyen los diferentes medios de comunicación y se ve reflejado todo el desarrollo conceptual necesario para la planeación de una multimedia de la más alta calidad.

La presente guía de aprendizaje es clave en este proceso, ya que en ella se integrará todo el trabajo previo en una primera versión de la multimedia, en la que se observará el funcionamiento real de lo que hasta ahora era solo una idea, esto le ayudará a contrastar la propuesta inicial de la multimedia con el resultado. Lo primero que se hará en esta guía es conocer las diferentes herramientas integradoras de las que dispone para así ensamblar los diversos elementos en la construcción de una multimedia funcional, esto permitirá que más adelante pueda integrar las diferentes partes y determinar la manera en que estas se comportan respondiendo a las necesidades de los usuarios. Finalmente se publicará el proyecto multimedia según la plataforma seleccionada, de esta manera otras personas podrán interactuar con la aplicación y así lograrán obtener una mirada sobre el trabajo realizado.

¡Bienvenido a esta guía de aprendizaje!

Recuerde que dentro de la guía encontrará las siguientes nomenclaturas que hacen referencia a:

AP: Actividad de proyecto.
AA: Actividad de aprendizaje
EV: Evidencia.
MF: Material de Formación.

Para llevar a cabo con éxito la primera actividad de proyecto, usted debe realizar tres actividades de aprendizaje:

- AA.10: Reconocer los lenguajes de marcas en un componente multimedia teniendo en cuenta el diseño establecido por el cliente.
- AA.11: Colocar los programas de contenidos informáticos en funcionamiento según el guión técnico.
- AA.12: Presentar el diseño multimedia de acuerdo a la plataforma informática seleccionada.

Nota: El material de formación y material complementario se encuentran en la siguiente ruta: **Material de Formación/ Fase 3 Desarrollo / Actividad de Proyecto 5: Integración de los Elementos Multimedia.**

Dedicación horaria

La Actividad de Proyecto 5, está proyectada para realizarse en cinco meses; para el desarrollo de las actividades contará con el acompañamiento de instructores de competencia técnica, de inglés y transversales. Es importante que el organice su tiempo dada la dedicación horaria que demanda la realización de las actividades y las evidencias que se mencionan a continuación.

Orientación del instructor: De forma continua y permanente, el instructor le apoyará y dará las pautas necesarias para el logro de los objetivos en cada una de las actividades de aprendizaje, brindando herramientas básicas de tipo conceptual y metodológico, enmarcados en las políticas de ética y calidad que caracterizan al instructor SENA.

Encuentros sincrónicos: Mediante el uso de sesiones en línea el equipo de instructores programará y realizará encuentros sincrónicos (en un momento y tiempo definido) para aclarar aspectos relacionados con la elaboración de las actividades, inquietudes presentadas en los materiales de formación y complementarios. Es importante que agende estos encuentros y con anticipación ingrese a la **LMS** para poder participar activamente, al aprovechar al máximo de los recursos con los cuales cuenta el SENA en ésta modalidad de aprendizaje.

El desarrollo de las actividades que se describen a continuación corresponde a la modalidad virtual.

3. Formulación de las actividades de aprendizaje

Además de estudiar todo el material de formación, usted debe participar en los diferentes Foros mediante los cuales podrá tener una mejor orientación para el desarrollo y publicación del proyecto.

3.1 Actividades de reflexión inicial

Con el objeto de generar algunos cuestionamientos referentes a la inducción de la Fase 3 de Desarrollo y a la Actividad de Proyecto 5, es necesario ver los videos propuestos **(Introducción a la Fase de Desarrollo e Introducción a la Actividad de Proyecto cinco)**, que se encuentran en: **Fase de Desarrollo / Introducción Fase de Desarrollo e**

Introducción a la Actividad de Proyecto cinco. El observar estos recursos le permitirá tener una idea global de los contenidos y las actividades a desarrollar en la presente guía de aprendizaje.

3.2 Actividades de apropiación y transferencia del conocimiento.

Para llevar a buen término el desarrollo de las actividades de aprendizaje que se proponen en la actividad de proyecto cinco, es necesario que revise de una forma comprensiva y activa los materiales de formación (MF) y materiales complementarios que se encuentran en la **Fase de Desarrollo / Materiales de Formación.** En cada material de formación (MF), encontrará una actividad didáctica como herramienta de retroalimentación que le permitirá verificar el alcance de los conocimientos adquiridos; allí también podrá revisar el mapa orientador de contenidos, analizar el glosario de términos relevantes del tema de estudio y examinar la bibliografía para profundizar en los temas vistos. Estas actividades, al ser estructurales en el proceso de formación tienen un carácter evaluativo.

Relación de MF (Materiales de Formación)

- MF HTML 5.
- MF WIX (Interacción sincrónica y asincrónica).
- MF Herramientas Open Source Joomla.
- MF Editores para sitios web.
- MF Editores y efectos especiales en imágenes.
- MF Editores de video y efectos especiales.
- MF Trabajo en equipo y resolución de conflictos
- MF Creating review videos.
- MF Técnicas de cultura física en el desempeño laboral.

AA10: Reconocer los lenguajes de marcas en un componente multimedia teniendo en cuenta el diseño establecido por el cliente.

Identificar los lenguajes de programación requeridos en el proyecto.

Desde los inicios de la informática, la codificación (el paso de información humana a información digital), ha sido problemática debido a la falta de acuerdo con la representación, en la actualidad ya se tienen numerosos estándares.

Fundamentalmente la información que un ordenador maneja se compone de números y texto, esto se conoce como información binaria pero curiosamente a nivel formal se considera como datos binarios a todo tipo de información representable en el ordenador que no corresponde precisamente a texto y números; es decir, se le llama también así a la imagen, el sonido, el vídeo, etc., pero en realidad toda la información que maneja un ordenador es únicamente binaria, inclusive el texto.

Un lenguaje de marcas codifica un documento añadiendo al texto, etiquetas o marcas que indican su estructura o su presentación o ambas cosas.

Teniendo en cuenta la importancia de reconocer cada una de las opciones, mediante esta actividad, usted aprenderá a identificar los diferentes lenguajes de maquetación.

AP5-AA10-EV1: "Crear y/o editar elementos gráficos para maquetación web".

Resultado de aprendizaje asociado: *Estructurar los elementos de la multimedia a través de lenguajes de maquetación web.*

Para esto, se propone que de manera individual desarrolle las siguientes actividades:

- Estudiar los materiales de formación “HTML5, “Editores de imágenes y efectos especiales (Gimp o Photoscape), “Introducción a BLENDER” este último Material está relacionado en la AP 4 y se encuentra en la **Fase 3 planeación / actividad de proyecto 4 / Diseño de los elementos de la multimedia/ Introducción a Blender.**
- Tener en cuenta el ConceptArt que se encuentra en la **Fase 2 Planeación / Actividad de Proyecto 3 - Definición de la estructura multimedia / AP3-AA7-EV7 Bocetos de interfaz proyecto**, donde se diseñan o se crean los elementos gráficos en 2D.
- Retocar los elementos gráficos del ConceptArt en 2D haciendo uso del programa Gimp.
- Tener en cuenta el ConceptArt que se encuentra en la **Fase 2 Planeación / Actividad de Proyecto 4 – Diseño de los elementos multimedia / AP4-AA8-EV1 -Construir los elementos 3D del proyecto**, donde se diseñan o se crean los elementos gráficos en 3D.
- Retocar los elementos gráficos del ConceptArt en 3D haciendo uso del programa Blender.
- Realizar la comparación del antes y el después de la edición 2D con el fin de justificar la viabilidad del retoque.
- Realizar la comparación del antes y el después de la edición 3D con el fin de justificar la viabilidad del retoque.
- Insertar en lenguaje de maquetación HTML5 las imágenes en 2d y 3d. **Nota**: Tenga en cuenta guardar las imágenes a usar en la misma carpeta donde se encuentra el documento editable de HTML5.
- Recuerde que cuenta con más recursos de apoyo si requiere de mayor información para desarrollar el informe; puede realizar investigación adicional en el material complementario, Biblioteca SENA u otras fuentes de internet.

- Adjuntar la carpeta comprimida donde se evidencie el documento en formato HTML5, imágenes 2D e imágenes 3D a través del enlace creado para ello que se encuentra ubicado en la opción del menú principal: **Fase Desarrollo / Actividad de proyecto 5 - Integración de los elementos de la multimedia / AP5-AA10-EV1 "*Crear y/o editar elementos gráficos para maquetación web".*** En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación **"Lista de chequeo - Crear y/o editar elementos gráficos para maquetación web"**, para verificar que la actividad contiene todos los aspectos solicitados por el instructor. Para hacer uso de los aplicativos Winrar o Winzip que le permiten comprimir una carpeta, se recomienda acceder a su sitio oficial y realizar la respectiva descarga e instalación.

AP5-AA10-EV2:"Ejercicios HTML"

Resultado de aprendizaje asociado: *Estructurar los elementos de la multimedia a través de lenguajes de maquetación web.*

Se propone que desarrolle las siguientes actividades de manera individual:

- Estudiar el material de formación "HTML5" y "Editores para sitios web".
- En un editor de texto HTML5, desarrollar los siguientes ejercicios:

1. Desarrollar los ejercicios sobre HTML5 teniendo en cuenta que las imágenes, sonidos y videos deben estar ubicados en la misma carpeta donde está el archivo HTML5. Recuerde:

    a. Insertar el título con código HTML5 "Inserción de elementos multimedia ubicados en mi PC".
    b. Insertar imagen con código HTML5.
    c. Insertar sonido con código HTML5.
    d. Insertar video con código HTML5.

2. Desarrollar los ejercicios aplicados en el Editor Wix teniendo en cuenta que las imágenes, sonidos y videos están ubicados en servidores Web. Recuerde:

a. Insertar el título “Inserción de elementos multimedia ubicados en servidores Web”
b. Insertar la imagen que se encuentra ubicada en el servidor de Wikimedia Commons (seleccione cualquier imagen).
c. Insertar el sonido que se encuentre ubicado en el servidor Spotify (seleccione una pista de sonido).
d. Insertar el video que se encuentre ubicado en Vimeo o Youtube.

3. Comprimir la carpeta, para ello debe hacer uso de los aplicativos Winzip o Winrar que se encuentran para descarga en sus sitios oficiales), esta carpeta no debe tener un tamaño superior a tres MB y debe contener la siguiente información:

- Documento en formato HTML5, las imágenes, sonidos y videos del primer caso.
- Link de página desarrollada en Wix del segundo caso.

4. Disponga de los demás recursos de apoyo si requiere de mayor información para desarrollar el informe, puede realizar investigación adicional en el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de internet.

5. Adjuntar la carpeta comprimida a través del enlace creado para ello ubicado en la opción del menú principal: **Fase 3 Desarrollo / Actividad de proyecto 5 - Integración de los elementos de la multimedia / AP5-AA10-EV2 *“Ejercicios HTML”*.** En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación “Lista de chequeo - Ejercicios HTML”, para verificar que la actividad contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

Nota: Para desarrollar esta actividad, tenga en cuenta que las imágenes, sonidos y videos a usar, deben guardarse en la misma carpeta donde se encuentra el documento editable de HTML5.

AP5-AA10-EV3: "Buzón de correo y chat"

Resultado de aprendizaje asociado: *Codificar los elementos de la multimedia siguiendo las especificaciones del mapa de navegación con la plataforma seleccionada.*

Se propone que desarrolle las siguientes actividades de manera individual:

- Estudiar el material de formación "WIX (Interacción sincrónica y asincrónica) que se encuentra en la fase 3 Desarrollo/ Actividad de proyecto cinco Integración de los elementos de la multimedia.

- Aplicar los pasos necesarios para hacer uso de un buzón de correo y chat como interfaz para interactuar con el usuario dentro de una página creada en Wix.

- Tomar evidencia con pantallazo de cada paso necesario para realizar la aplicación de buzón de correo.

- Tomar evidencia con pantallazo de cada paso necesario para realizar la aplicación de chat.

- Realizar una animación en formato Power Point, mostrando los pasos a seguir para la realización de los procedimientos, al final de la presentación, relacionar el enlace de la página WIX obtenida.

- Adjuntar presentación en formato Power Point a través del enlace creado para ello ubicado en la opción del menú principal **Fase 3 Desarrollo / Actividad de proyecto 5 - Integración de los elementos de la multimedia/ AP5-AA10-EV3 *"Buzón de correo y chat"***. En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación "Lista de chequeo - Buzón de correo y chat", para verificar que la actividad contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

- Disponga de los demás recursos de apoyo si requiere de mayor información para profundizar en la temática, puede realizar investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de Internet.

A.A.11. ***"*Colocar los programas de contenidos informáticos en funcionamiento según el guión técnico"*.**

Publicación del proyecto multimedia en un sitio web para la aprobación del cliente

A la hora de pensar en crear un sitio web, bien sea para tener presencia de los clientes o con el fin de ir más allá y ofrecer incluso una plataforma de comercio electrónico, es necesario considerar algunas pautas para que dicho espacio tenga el éxito esperado. La práctica habitual es diseñar las páginas del sitio web en el disco duro del equipo, para luego enviarlos al servidor web junto con los archivos multimedia referenciados (imágenes, animaciones, audios, etc.). A este proceso se le llama publicación web.

Para el desarrollo de esta actividad, usted debe integrar y producir todas las herramientas vistas para la realización y publicación de su proyecto en un sitio Web, el cual tendrá que ser aprobado por el cliente.

AP5-AA11-EV4: "Creación, personalización y publicación preliminar del sitio web Wix o Joomla"

Resultado de aprendizaje asociado: *Incorporar los elementos de la multimedia según los criterios del storyboard.*

Para eso, se propone que desarrolle junto con el GAES las siguientes actividades:

- Estudiar el material de formación "Editores para sitios web - Wix"; "Herramientas open source Joomla" y los materiales complementarios "Instructivo Joomla" y "Manual de uso Wix", que se encuentran ubicados en **Fase 3 Desarrollo/ Material Complementario.** Realizar la creación y personalización del sitio web con el servidor en línea Wix. Alternativamente, podrá escoger otras herramientas tales como CMS Joomla o el editor de texto para sitios web Adobe Dreamweaver.

- De acuerdo con la evidencia que realizó en la **Actividad de Proyecto 3 "Definición de la estructura multimedia" / AA7-EV08 "Mapa de navegación y acta de progreso"** y en la **Actividad de Proyecto 4 "Diseño de los elementos multimedia" / AP4-AA8-EV03 "Desarrollar el prototipo funcional"**, realice la primera publicación del sitio web según el servidor seleccionado para la aprobación del cliente.

    - Elaborar un documento en formato Word como soporte del proceso, este debe contener una extensión mínima de una hoja y máxima de dos hojas, para su elaboración debe tener en cuenta las normas APA (2017) y la siguiente estructura:

- Portada.
- Introducción.
- Desarrollo temático (la presentación y descripción del sitio web, link del sitio web).
- Conclusiones
- Bibliografía.

- Adjuntar el documento través del enlace creado para ello: **Fase 3 Desarrollo / Actividad de proyecto 5 - Integración de los elementos de la multimedia / AP5-AA11-EV4: *"Creación, personalización y publicación preliminar del sitio Web, Wix o Joomla"*.** En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación "Lista de chequeo – "Creación, personalización y publicación preliminar del sitio Web", para verificar que el sitio cumple con todo lo solicitado por el Instructor.

- Usted cuenta con más recursos de apoyo si requiere de mayor información para desarrollar el informe, puede realizar investigación adicional en el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de internet.

A.A.12. Presentar el diseño multimedia de acuerdo a la plataforma informática seleccionada.

Edición y publicación final del proyecto multimedia

El primer paso para la creación del proyecto multimedia es tener la idea clara: qué quiere el cliente y cómo lo quiere. Para esta actividad usted debe hacer los respectivos ajustes visuales del proyecto, que fueron solicitados previamente por el cliente y la publicación final del proyecto multimedia en el sitio web.

AP5-AA12-EV5: Retocar y editar las imágenes seleccionadas para el proyecto

Resultado de aprendizaje asociado: *Ajustar la iluminación y el color de la escena para lograr la apariencia visual deseada.*

Se propone que el aprendiz desarrolle junto con el GAES las siguientes actividades:

- Estudiar el material de formación “Editores y efectos especiales en imágenes” Gimp o Photoscape y material complementario “PhotoShop”.
- Retocar y editar con el editor seleccionado las imágenes a utilizar en el sitio web.
- Elaborar un cuadro comparativo con el antes y el después de las imágenes seleccionadas para el proyecto multimedia. Debe presentarse en un documento creado en formato PDF, este debe contener una extensión mínima de una 2 hojas y máxima de 4 hojas, para su elaboración debe tener en cuenta las normas APA (2017) y la siguiente estructura:

    - Portada.
    - Introducción.
    - Desarrollo temático (la presentación y descripción del sitio web, link del sitio web).
    - Conclusiones
    - Bibliografía.

- Adjuntar el documento en PDF, mediante el enlace creado para ello: **Fase 3 Desarrollo / Actividad de proyecto 5 - Integración de los elementos de la multimedia / AP5-AA12-EV5 “*Retocar y editar las imágenes seleccionadas para el proyecto*"**. En este espacio podrá consultar el instrumento de

evaluación “Retocar y editar las imágenes seleccionadas para el proyecto”, para verificar que el documento contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

- Recuerde que cuenta con más recursos de apoyo si requiere de mayor información para profundizar en la temática, puede realizar investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de Internet.

AP5-AA12-EV6: “*Retoque y edición de imágenes con software audiovisual*”

Resultado de aprendizaje asociado: *Editar imágenes utilizando software de edición audiovisual de acuerdo con lo establecido en el guion técnico.*

Se propone que desarrolle las siguientes actividades junto con el GAES:

- Estudiar el material de formación “Editores de video y efectos especiales” WAX que está relacionado en la fase 3 Desarrollo/ actividad de proyecto 5 integración de los elementos de la multimedia y el material complementario “Manual adobe/premier” que se encuentra en ese mismo espacio.
- Editar videos que permitan tener una adecuada resolución y que sean seleccionados para el proyecto multimedia.
- Realizar un listado de los ajustes aplicados, tales como:
  - Corte de vídeo indicando en qué parte de la línea de tiempo se produjo (hora, minuto, segundo).
  - Audio (reducción de ruido, narración).
  - Imágenes (inserción de imágenes).
  - Textos.

- Subir videos del antes y el después en alguno de los servidores de Youtube o Vimeo.
- Elaborar un documento en formato Word, que contenga una extensión máxima de 1 hoja y se ajuste a las Normas APA y la siguiente estructura:

  - Presentación (portada).
  - Introducción.
  - Contenido (listado de los ajustes, link de los videos, el antes y después).
  - Conclusiones.
  - Bibliografía.

- Adjuntar el documento a través del enlace creado para ello**: Fase 3 Desarrollo / Actividad de proyecto 5 - Integración de los elementos de la multimedia / AP5-AA12-EV6 "*Retoque y edición de imágenes con Software Audiovisual"*** En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación "Lista de chequeo - Retoque y edición de imágenes con software audiovisual", para verificar que el documento contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

- Recuerde que cuenta con más recursos de apoyo si requiere de mayor información para profundizar en la temática, puede realizar investigación adicional con el material complementario biblioteca SENA u otras fuentes de Internet.

AP5-AA12-EV7: "Aplicar efectos especiales y publicar el proyecto terminado y aprobado"

Resultado de aprendizaje asociado: *Agregar efectos especiales: visuales y sonoros al proyecto multimedia siguiendo los lineamientos del guion técnico.*

Se propone que desarrolle junto con el GAES las siguientes actividades:

- Estudiar el material de formación “Editores de video y efectos especiales” 7 Wax y material complementario “Adobe After Effects”.
- Incluir en el video final anterior, los efectos especiales que considere necesarios para mejorar el aspecto audiovisual del proyecto.
- Revisar conjuntamente con el cliente el proyecto multimedia.
- Levantar acta de acuerdos establecidos con el cliente.
- Aplicar ajustes requeridos por el cliente.
- Realizar la publicación final del proyecto, previa aprobación del cliente en el servidor web escogido.
- Elaborar el acta de satisfacción de la finalización y entrega del proyecto multimedia.
- Elaborar un documento en formato Word, este debe contener una extensión de mínima de 3 hoja y debe ajustar a las Normas APA y a la siguiente estructura:
    - Presentación (portada).
    - Introducción.
    - Contenido (link de proyecto publicado).
    - Conclusiones.
    - Bibliografía.
    - Anexos (actas firmadas por el cliente)

- Adjuntar el documento a través del enlace creado para ello: **Fase 3 Desarrollo / Actividad de proyecto 5 - Integración de los elementos de la multimedia / AP5-AA11-EV7: *"Aplicar efectos especiales y publicar el proyecto terminado y aprobado"***. En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación Lista de chequeo – “Aplicar efectos especiales y publicar el proyecto terminado y Aprobado”, para verificar que el sitio cumple con todo lo solicitado.

- Recuerde que cuenta con más recursos de apoyo si requiere de mayor información para desarrollar el informe, puede realizar investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de internet.

AP5-AA12-EV8: "Video animado técnicas de cultura física en el desempeño laboral"

Resultado de aprendizaje asociado: *Aplicar técnicas de cultura física para el mejoramiento de su expresión corporal y desempeño laboral, según la naturaleza y complejidad del área ocupacional*.

Evidencia 8: *Video animado "Técnicas de cultura física en el desempeño laboral" La cultura física permite desarrollar habilidades de competencia recreativa en personas de todas las edades, de manera que estos tengan los mecanismos para mantenerse activos durante toda su vida; además mejora la salud y la calidad de vida. La práctica regular de actividad física junto a buenos hábitos alimenticios, puede evitar o retardar la manifestación de las enfermedades cardiovasculares, la diabetes tipo 2, la osteoporosis, el cáncer de colon y las complicaciones de salud asociadas con el sobrepeso y la obesidad.*

Los beneficios, sin embargo, van mucho más allá de la prevención de enfermedades, un estilo de vida activo y saludable también mejora el estado de ánimo, estimula la agilidad mental, alivia la depresión y facilita el tratamiento del estrés. A largo plazo, la actividad física puede mejorar la autoestima y aumentar la interacción e integración social.

Teniendo en cuenta esta información desarrolle esta evidencia sobre técnicas de cultura física, de la siguiente manera:

1. Elabore un plan de acondicionamiento físico acorde con los sistemas de entrenamiento físico vigentes para la empresa donde usted labora actualmente, este debe contemplar lo siguiente:

- *Seleccione los ejercicios para el plan de acondicionamiento físico y grafíquelos dentro del plan.*

- *Identifique las técnicas de cultura física con el fin de prevenir los riesgos ergonómicos y psicosociales según la naturaleza y complejidad de tres tipos de cargos que usted seleccione de la empresa.*

♣ Establezca las acciones para implementar las técnicas de cultura física que identificó en el punto anterior

. ♣ Describa el impacto de la cultura física en el mejoramiento de la calidad de vida y su efecto en el entorno familiar, social y productivo de los empleados de la empresa, acorde con sus proyectos de vida.

♣ Explique qué técnicas se deben aplicar para lograr la participación activa de los diferentes equipos de trabajo de la empresa en una actividad deportiva y en una actividad cultural, para esto es importante que tenga en cuenta las competencias ciudadanas actuales.

2. Realice un video, donde le exponga a un grupo de compañeros de trabajo, las pausas activas y ejercicios de cultura física que deben adoptar en su puesto de trabajo para evitar enfermedades profesionales. Desarrolle esta evidencia con la herramienta de su preferencia y envíe el archivo con el plan de acondicionamiento físico y el video o enlace del mismo, al instructor a través de la plataforma virtual de aprendizaje.

1. El video animado como evidencia debe contener:

- La ficha antropométrica diligenciada, esta debe ser introducida dentro del contenido del video.

- El test de acondicionamiento físico diligenciado, el cual debe ser introducida dentro del contenido del video.

- Adjunte el video a través del enlace creado para ello: **Fase 3 Desarrollo / Actividad de proyecto 5 - Integración de los elementos de la multimedia / AP5-AA12-EV8** ***"Video animado técnicas de cultura física en el desempeño laboral".*** En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación "Lista de chequeo - Video animado", para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

- Recuerde que cuenta con más recursos de apoyo si requiere de mayor información para desarrollar la actividad, puede realizar investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de internet.

AP5-AA12-EV9: "Presentación generar procesos colaborativos"

Resultado de aprendizaje asociado*: Generar procesos autónomos y de trabajo colaborativo permanentes, fortaleciendo el equilibrio de los componentes racionales y emocionales orientados hacia el desarrollo humano integral.*

La siguiente actividad busca que usted haga una apropiación conceptual del material de formación "Trabajo en equipo y resolución de conflictos", que se encuentra ubicado junto con los materiales complementarios en la **Fase 3 Desarrollo / Actividad de Proyecto 5 / Materiales de Formación.** Para esto es necesario que:

- Lea con atención el material de formación "Trabajo en equipo y resolución de conflictos" y los materiales complementarios: "La inteligencia emocional y su impacto en el liderazgo" y
- "Equipo desarrollador del proyecto

Para esta actividad se le presentará una situación que deberá resolver de la mejor manera. Su rol es el de director de proyecto. (Ver material complementario "Equipo desarrollador del proyecto").

Como director de proyecto, lidera un equipo de trabajo, que cuenta con unos roles esenciales para la realización del proyecto multimedia, los cuales podrá evidenciar en la **Fase 3 Desarrollo / Actividad de Proyecto 5 –Integración de los elementos multimedia / AA12-EV09: "Presentación generar procesos colaborativos".**

- Luego de haber leído el caso "*Primera entrega*", como director de proyecto debe citar a una reunión extraordinaria para exponer la gravedad de la situación, allí realizará una presentación con la herramienta de su preferencia, que contenga la siguiente información (Ver**: AA12-EV09: "Presentación generar procesos colaborativos"**); además, el documento de referir la siguiente estructura: Portada, introducción, desarrollo de los ítems solicitados en el punto 3 y conclusiones.

- Adjunte el archivo a través de la **Fase Desarrollo / Actividad de proyecto 5 - Integración de los elementos de la multimedia / AP5-AA12-EV9: "Presentación generar procesos colaborativos**". En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación y la evidencia descargable además de "**Lista de verificación- Presentación Generar procesos colaborativos**", para verificar que la presentación contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

- Recuerde que cuenta con más recursos de apoyo si requiere de mayor información para desarrollar la actividad, para lo cual puede realizar investigación adicional con el material complementario, Biblioteca SENA u otras fuentes de internet.

AP5-AA12-EV10: "Cuestionario: Product review video"

Resultados de aprendizaje asociados:

- Leer textos complejos y con un vocabulario más específico, en inglés general y técnico.
- Encontrar y utilizar sin esfuerzo vocabulario y expresiones de inglés técnico en artículos de revistas, libros especializados, páginas web, etc.

Para ello se propone que desarrolle las siguientes actividades de manera individual:

1. Estudiar el material de formación "Creating review videos" que se encuentra ubicado en **Fase de Desarrollo –** / **Actividad de proyecto 5 "Integración de los elementos multimedia" / material de formación.**

2. Desarrollar el cuestionario en línea: "*Product review video"* que se encuentra ubicado en **Fase de Desarrollo/ Actividad de Proyecto 5 - "Integración de los elementos multimedia" /AP5-AA12-EV10 "Cuestionario Product review video".** Este cuestionario consta de actividades de falso y verdadero y de selección con única respuesta.

3. Recuerde que usted cuenta con tres intentos y un tiempo máximo de 30 minutos para finalizar la prueba que consta de retroalimentación inmediata.

AP5- AA12-EV11: Video: "Product review videos"

Resultados de aprendizaje asociados:

- Leer textos complejos y con un vocabulario más específico, en inglés general y técnico.
- Encontrar y utilizar sin esfuerzo vocabulario y expresiones de inglés técnico en artículos de revistas, libros especializados, páginas web, etc.

En el material de formación "*Creating video reviews",* ubicado en la fase de desarrollo/actividad de proyecto 5/material de formación, donde se dispuso de la información relacionada con la realización de reseñas de producto en video y de las actividades de práctica que afianzaron sus conocimientos. Con base en esto, se evidencia que cuenta con las habilidades suficientes para elaborar las siguientes actividades de manera individual:

a. Realizar un video de máximo cinco minutos (mínimo tres minutos de conversación) en el cual presente la reseña de un producto. Para su elaboración debe tener en cuenta lo siguiente:

- Comparaciones.
- Expresiones para discutir ventajas y desventajas.
- Pasos para realizar reseñas de productos en video.
- Estructuras gramaticales trabajadas en el material "*Creating video reviews*".

Pasos para enviar la evidencia:

1. Estudiar el material de formación llamado: "*Creating video reviews"* que se encuentra ubicado en la fase de desarrollo/actividad de proyecto 5/ material de formación y sus materiales complementarios correspondientes.
2. Seleccionar el producto al cual se le realizará la reseña.
3. Investigar sobre el producto.
4. Obtener el producto, utilizarlo y realizarle pruebas.
5. Realizar un mapa mental con la información relevante del producto. Los ítems que deben ser incluidos están especificados en el material "*Creating video reviews".*
6. Utilizar el mapa mental como guía para realizar un escrito (reseña/resumen) con la información recolectada.
7. Transformar el escrito (reseña/resumen) en script para el video a realizar. ***Sugerencia:*** Leer el script en voz alta y contabilizar el tiempo para confirmar que dura mínimo tres minutos exponiendo el tema.
8. Grabar y editar el video. Incluya el nombre del autor (aprendiz) y subtítulos en inglés; pueden incluirse textos cortos que brinden información del producto.
9. Cargar el mapa mental, el resumen (reseña) y el video subtitulado en formato MP4 en la carpeta de evidencias correspondiente ubicada en fase de desarrollo/actividad de proyecto cinco/ actividad de aprendizaje 12/ evidencia once.
10. Adjuntar los documentos con los 3 ejercicios mediante una carpeta comprimida con a través del enlace creado para ello: **Fase Desarrollo / Actividad de proyecto 5 - Integración de los elementos de la multimedia / AP5-AA12-EV11: *Video "Product review videos"***. En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación "Lista de chequeo – Video product review video" para verificar que cumple con todo lo solicitado.

4. Actividades de evaluación

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
EVIDENCIA DE PRODUCTO: AP5-AA10-EV1 "Crear y/o editar elementos gráficos para maquetación web"	- Identifica los formatos de archivo necesarios según la plataforma de integración de la multimedia. - Crea y/o edita elementos gráficos en los programas para retoque de imágenes.	Informe. Lista de Chequeo.
EVIDENCIA DE DESEMPEÑO: AP5-AA10-EV2 "Ejercicios HTML"	Codifica los elementos de la multimedia de acuerdo con el mapa de navegación.	Informe. Lista de chequeo.
EVIDENCIA DE DESEMPEÑO: AP5-AA10-EV3: "Buzón de correo y chat"	- Codifica los elementos de la multimedia de acuerdo con el mapa de navegación. - Despliega y manipula datos de manera sincrónica y asincrónina, según las especificaciones del mapa de navegación en el marco del Desarrollo Humano Integral.	Página web en Wix. Lista de Chequeo.
EVIDENCIA DE PRODUCTO: AP 5- AA 11-EV04: "Creación y personalización preliminar de un sitio web en WIX o JOOMLA".	- Integra las herramientas de producción multimedia y los componentes audiovisuales producidos según las especificaciones del Storyboard.	Video. Lista de chequeo.

	- Produce los componentes audiovisuales siguiendo el cronograma y haciendo uso adecuado de las herramientas de software.	
EVIDENCIA DE PRODUCTO: AP 5- AA12-EV05: "Retocar y editar las imágenes seleccionadas para el proyecto"	Retoca y edita las imágenes seleccionadas utilizando software especializado según las especificaciones del guion técnico.	Informe. Lista de chequeo.
EVIDENCIA DE PRODUCTO: AP 5- AA12-EV06: "Retoque y edición de imágenes con software audiovisual".	Editar imágenes utilizando software de edición audiovisual de acuerdo con lo establecido en guion técnico.	Informe. Lista de chequeo.
EVIDENCIA DE DESEMPEÑO: AP 5- AA12-EV07: "Aplicar efectos especiales y publicar el proyecto terminado y aprobado".	Adiciona efectos especiales a la producción audiovisual según el guion técnico.	Video. Lista de chequeo.
EVIDENCIA DE PRODUCTO: AP5-AA12-EV8**: "**Video animado técnicas de cultura física en el desempeño laboral"	- Aplica los test de condición física según estándares. - Selecciona los ejercicios para el plan de acondicionamiento físico de acuerdo con los métodos de entrenamiento. - Elabora el plan de acondicionamiento físico, según sistemas de entrenamiento. - Implementa estrategias que le permitan liderar actividades físicas deportivas y culturales en contexto social y productivo	Informe. Lista de chequeo.

	teniendo en cuenta las competencias ciudadanas. - Implementa técnicas de cultura física para la prevención de riesgos ergonómicos y psicosociales teniendo en cuenta la naturaleza y complejidad del desempeño laboral.	
EVIDENCIA DE PRODUCTO: AP5-AA12-EV9: "Presentación generar procesos colaborativos "	- Establece relaciones interpersonales de acuerdo con los criterios del trabajo en equipo. - Armoniza los componentes racionales y emocionales en el desarrollo de los procesos de trabajo colectivo. - Resuelve conflictos mediante el uso de la racionalidad, la argumentación y el asertividad.	Lista de chequeo
EVIDENCIA DE DESEMPEÑO: **AP5-AA12-EV10:** Cuestionario: "Product review video"	- Puede realizar actividades de verdadero o falso, con base en una conversación que ha escuchado o en un texto que ha leído. - Puede responder cuestionarios de selección múltiple, escritos en inglés	Cuestionario en línea.
EVIDENCIA DE PRODUCTO **AA5- AA12-EV11:** **"**Video: Product review videos".	- Explica claramente las ventajas y desventajas de una posible decisión en lo técnico. - Realiza resúmenes de la información relevante y detallada de un texto técnico en inglés. - Sostiene conversaciones con vocabulario básico y técnico aprendido.	Video. Lista de chequeo.

5. Glosario de términos

Acondicionamiento: *R*esultado de preparar o arreglar algo para alcanzar una meta o cumplir con un objetivo. Esto quiere decir que pueden acondicionarse desde objetos hasta entornos o ambientes.

Actitud: Es la forma de actuar de una persona, el comportamiento que emplea un individuo para hacer las cosas. En este sentido, puede considerarse como cierta forma desmotivación social -de carácter, por tanto, secundario, frente a la motivación biológica, de tipo primario que impulsa y orienta la acción hacia determinados objetivos y metas.

Alternativa: Es la circunstancia por la cual una persona, o grupo, tienen dos o más posibilidades de actuar para lograr un objetivo. Pueden ser excluyentes, es decir, sólo se puede escoger una de las posibilidades; o ser incluyentes, en cuyo caso podemos escoger más de una.

Antropométrica: Es una ciencia que estudia las medidas y dimensiones de las diferentes partes del cuerpo humano ya que estas varían de un individuo para otro según su edad, sexo, raza, nivel socioeconómico, etcétera.

Arbitraje: En derecho, es una forma de resolver un litigio sin acudir a la jurisdicción ordinaria. Es una estrategia de resolución de conflictos junto a la negociación, mediación y conciliación. Las partes, de mutuo acuerdo, deciden nombrar a un tercero independiente, denominado árbitro, y que será el encargado de resolver el conflicto. El árbitro, a su vez, se verá limitado por lo pactado entre las partes para dictar el laudo arbitral. Deberá hacerlo conforme a la legislación que hayan elegido las partes, o incluso basándose en la simple equidad, si así se ha pactado.

Asertividad: Suele definirse como un comportamiento comunicacional maduro en el cual la persona no agrede ni se somete a la voluntad de otras personas, sino que manifiesta sus convicciones y defiende sus derechos

Binarios: Sistema que emplea sólo ceros (0) y unos (1). Esto quiere decir que, en el marco de estos sistemas, cualquier cifra puede expresarse a partir de estos números. Este sistema es utilizado por las computadoras u ordenadores, que funcionan con un par de voltajes diferentes y que atribuyen el 0 al apagado y el 1 al encendido.

Codificación: Conocemos a la codificación como cualquier operación que implique la asignación de un valor de símbolos o caracteres a un determinado mensaje verbal o no verbal con el propósito de transmitirlo a otros individuos o entidades que compartan el código.

Cohesión: Del latín cohaesum, cohesión es la acción y efecto de adherirse o reunirse las cosas entre sí. Para la sociología, la cohesión social es el sentido de pertenencia a un espacio común o el grado de consenso de los integrantes de una comunidad. De acuerdo a la interacción social dentro del grupo social, habrá una mayor o menor cohesión.

Conciliación: En derecho, es un medio alternativo para solucionar conflictos, a través del cual las partes resuelven directamente un litigio con la intervención o colaboración de un tercero.

Conflicto: Un conflicto humano es una situación en que dos o más individuos con intereses contrapuestos entran en confrontación, oposición o emprenden acciones mutuamente antagonistas, con el objetivo de neutralizar, dañar o eliminar a la parte rival, incluso cuando tal confrontación sea verbal, para lograr así la consecución de los objetivos que motivaron dicha confrontación. Por su condición a menudo extrema o por lo menos confrontacional en relación a objetivos considerados de importancia o incluso urgencia (valores, estatus, poder, recursos escasos) el conflicto genera problemas, tanto a los directamente envueltos, como a otras personas.

Contrastar: La palabra contrastar presenta un uso extendido en nuestro idioma y la utilizamos para dar cuenta de diferentes cuestiones. En tanto, el uso más recurrente de la palabra es para indicar la comparación entre cosas, situaciones, personas, entre otros, es decir, usamos el término como sinónimo del concepto de comparar.

Cooperación: El concepto de cooperación supone sujetos múltiples que colaboran entre sí para lograr fines comunes. El trabajo cooperativo no compite, sino que suma fuerzas hacia el objetivo. Puede suceder que un grupo cooperativo compita con otro, pero dentro del grupo, nadie quiere ganar a su compañero, sino juntos, al otro equipo. Cada integrante del equipo cooperativo debe poner lo mejor de sí mismo para el bien de todos.

Editores: Es aquel o aquello que edita. El verbo editar, por su parte, refiere a publicar una obra a través de algún soporte o a corregir y adaptar una obra de acuerdo a ciertas reglas y normas.

Equipo: Equipo es una asociación de más de una persona para resolver una tarea o alcanzar un objetivo específico. En una empresa, el equipo describe el propósito específico para un grupo de trabajo compuesto por los empleados.

Eficacia: Capacidad de lograr los objetivos y metas programadas con los recursos disponibles en un tiempo predeterminado. Capacidad para cumplir en el lugar, tiempo, calidad y cantidad las metas y objetivos establecidos

Eficiente: Que consigue un propósito empleando los medios idóneos

Ensamblar: En computación e informática, el ensamblaje es la fase de la compilación del software, que consiste en transformar un archivo escrito en lenguaje ensamblador en un archivo objeto o archivo binario.

Escena: Puede decirse que la escena es el espacio físico en el que se desarrollan las acciones ante los ojos de los espectadores.

Iluminación: Es la acción y efecto de iluminar. Este verbo hace referencia a alumbrar o dar luz y requiere siempre de un objeto directo, de algo o alguien a quien brindar su claridad.

Inteligencia emocional: Es la capacidad para reconocer sentimientos propios y ajenos, y la habilidad para manejarlos. El término fue popularizado por Daniel Goleman, con su célebre libro: Emotional Intelligence, publicado en 1995. Goleman estima que la inteligencia emocional se puede organizar en torno a cinco capacidades: conocer las emociones y sentimientos propios, manejarlos, reconocerlos, crear la propia motivación, y gestionar las relaciones.

Lenguaje de marcas: Un lenguaje de marcado o lenguaje de marcas es una forma de codificar un documento que, junto con el texto, incorpora etiquetas o marcas que contienen información adicional acerca de la estructura del texto o su presentación.

Liderazgo: La palabra liderazgo define a una influencia que se ejerce sobre las personas y que permite incentivarlas para que trabajen en forma entusiasta por un objetivo común. Quien ejerce el liderazgo se conoce como líder.

Ordenador: También denominado como computadora, es una máquina electrónica que recibe y procesa datos con la misión de transformarlos en información útil.

Resolución: Es la solución que encontramos para un problema, una dificultad o una disyuntiva.

Sinergia: La sinergia es la integración de elementos que da como resultado algo más grande que la simple suma de éstos, es decir, cuando dos o más elementos se unen sinérgicamente crean un resultado que aprovecha y maximiza las cualidades de cada uno de los elementos

Sonoros: Que suena o puede sonar Que suena mucho o que suena bien. Que despide bien el sonido hace que este se oiga bien.

Test físico: Es una situación experimental estandarizada, que sirve de estímulo a un comportamiento. Asimismo, este comportamiento se evalúa mediante una comparación estadística con el de otros individuos colocados en la misma situación, de modo que es posible así clasificar al sujeto examinado desde el punto de vista cuantitativo.

Trabajo: Esfuerzo personal para la producción y comercialización de bienes y/o servicios con un fin económico, que origina un pago en dinero o cualquier otra forma de retribución. Es una parte o etapa de una obra de un proyecto para la formación de un bien de capital. Labor, deber, relación y responsabilidad que debe realizarse para el logro de un fin determinado y por el cual se percibe una remuneración.

Visual: El concepto refiere a aquello que está vinculado a la visión.

Brush tools: An element of the painting tool that allows you to select a brush shape (square, circle, oval and so on) and also the the thickness in pixels you want to paint on your image with. As you move your cursor over the image it leaves a stroke of color.

Chat: To talk in an informal or familiar manner. To take part in an online discussion in a chat room.

Covet: To want something very much, especially something that belongs to somebody else.

Enhancement: The act of increasing or further improving the good quality, value or status of somebody/something.

Exposure: The length of time for which light is allowed to reach the film when taking a photograph.

Eyedropper: A tool found in many image editing programs that let you click on a point in the image to identify and select its color.

Feature: An interesting or important part, quality, ability, etc.

Lens: The part of a camera through which light travels onto the surface where the image is recorded.

Looking for: To try to find (someone or something): to search for (someone or something).

Manufacturer: A company that makes a product.

Noun: A word that is the name of something (such as a person, animal, place, thing, quality, idea, or action) and is typically used in a sentence as subject or object of a verb or as object of a preposition.

Pynthon: An interpreted, object-oriented programming language similar to PERL.

Retain: To keep (something) in your memory especially for a long period of time.

Review: An act of carefully looking at or examining the quality or condition of something or someone: examination or inspection.

SLRS: Single-Lens Reflex Camera.

Target: The person or group that someone is trying to influence, sell something to, etc.

Uncannily: Strange or unusual in a way that is surprising or difficult to understand.

User-friendly: Easy to use or understand.

Warmth: The quality or state of being kind or friendly.

Wide range: Covering a large number of subjects etc.

6. Referentes bibliográficos

Benítez, G. (2012). Trabajo en Equipo. Programa guíanza turística. SENA.

Webs.ono. (2012).Comunicación en un equipo de trabajo. Recuperado de http://webs.ono.com/nachovaldes/lbrcomunicacion_en_un.html

Clement, A. (2011). El Arte de Delegar. Pasos para ser líder. Recuperado de: https://pasosparaserlider.wordpress.com/2011/02/01/un-lider-sabe-delegar/

Desafío joven (s.f). Cómo armar un trabajo de equipo exitoso. Recuperado de: http://www.desafiojoven.com.ar/articulos/208.html11

El empleo.com. (2010). Los 10 mandamientos de un líder. Recuperado de: http://www.elempleo.com/co/noticias/tendencias-laborales/los-10-mandamientos-de-un-lider-1464

Espinoza, C. (2012). Ventajas y desventajas del Trabajo en Equipo. Recuperado de: https://psicologosenlinea.net/1763-desventajas-del-trabajo-en-equipo-desventajas-mas-sobresalientes-del-trabajo-en-equipo.html#ird2ddq2d

Fried, D (2012). Nuevos paradigmas en la resolución de conflictos. Recuperado de: http://www.dialogosproductivos.net/img/descargas/53/17042009115334.pdf

Liderazgo Coaching (s,f). Fidelidad y Compromiso. Recuperado de: http://www.emotivacion.com/fidelidad-y-compromiso.html

Mia Revista. Mulas, R. (s.f) .Las 5 'C' del trabajo en equipo. Recuperado de: http://www.miarevista.es/consumo-trabajo/articulo/las-5-c-del-trabajo-en-equipo-931424783501

Pacheco, R. (2005). Competencias claves para la comunicación organizacional. Ecuador: Red Revista Latinoamericana de Comunicación CHASQUI, 2006. p 6. Recuperado de: http://www.redalyc.org/pdf/160/16009013.pdf

Pyme Activa (s.f). Características esenciales del trabajo en equipo. Recuperado de: http://pymeactiva.info/2011/06/02/el-trabajo-en-equipo-caracteristicas-esenciales/

Roarch, D. (2012). Beneficios del trabajo en equipo. Recuperado de: http://milaborum.wordpress.com/2012/01/31/los-beneficios-del-trabajo-en-equipo/

Roldán, E. (2010). Definición de equipos de trabajo. Recuperado de: http://www.mundocruzroja.org/blogs/equiposdetrabajo?order=asc&maxresults=15&sortby=0&lang=en

La negociación. (2011). Tipos de conflictos organizacionales. Recuperado de: https://lanegociacion.wordpress.com/2011/01/19/tipos-de-conflictos-organizacionales/

El trabajo en equipo. (2017). Trabajo en equipo (s.f). Liderazgo. Recuperado de: http://www.eltrabajoenequipo.com/liderazgo.htm

Valverde, N (2012). Resolución de conflictos. Programa Distribución Física Internacional. SENA.

Maestros del web. (2001). Eric Menjivar. Recuperado de: http://www.maestrosdelweb.com/multime/

Wikipedia. *Lenguaje de marcado*. (2017). Recuperado de: https://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje_de_marcado

Maestros del web. (2007). *Marcelo Zamora.* Recuperado de http://www.maestrosdelweb.com/publicarweb/

Enter.co. (2010). *Iván luzardo.* Recuperado de http://www.enter.co/otros/10-consejos-para-poner-en-marcha-su-proyecto-en-internet/

Selfstarter. (2017). *Want To Learn Internet Marketing.* Recuperado de http://www.selfstartersweeklytips.com/

The render. (2011). *11 Awesome Tips For Shooting Product Review Videos.* Recuperado de: http://therenderq.com/11-awesome-tips-for-shooting-product-review-videos

Imaging resourse. (2017). *Canon T6i vs Nikon D3400.* Recuperado de: https://www.imaging-resource.com/cameras/canon/t6i/vs/nikon/d3400/

Youtube. (2017). *Canon Vs Nikon - Which is a better DSLR for you?* Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=NGNqpjOIZo8

Merriam-Webster. (2017). *Vocabulary.* Recuperado dehttps://www.merriam-webster.com/

Dictionary. (2017). *Encyclopedia and Thesaurus*. Recuperado de: http://www.thefreedictionary.com/

Wordreference. (2017). *Conjugations.* Recuperado de: http://www.wordreference.com/

Itunes. (2017). *Snapseed on the App Store.* Recuperado de: https://itunes.apple.com/us/app/snapseed/id439438619?mt=8

Problogger. (2012). How to Write a Must-read Product Review. Recuperado de: https://problogger.com/how-to-write-a-must-read-product-review/

LAPTOP Editors.(2017). Best & Worst Laptop Brands 2017. Recuperado de: https://www.laptopmag.com/articles/laptop-brand-ratings

Tubularinsigts. (2015). *5 Tips to Create Effective Product Review Videos That Wow.* Recuperado de: http://tubularinsights.com/five-tips-for-creating-product-review-videos-that-wow/

Macmillan Dictionary. (2017). *Words tech*. Recuperado de: http://www.macmillandictionary.com/

Youtube. (2013). *Which Camera Should I Buy? For Beginners TECH TALK.* Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=r-0AYH7bvvc

Grammar monster. (S,f). *Forming Comparatives and Superlatives from Adverbs (Grammar Lesson)*. Recuperado de: http://www.grammar-monster.com/lessons/comparatives_superlatives_from_adverbs.htm

Thumbsupenglish. (S,f). *The comparison of adjectives: positive/comparative/superlative.* Recuperado de: http://thumbsupenglish.weebly.com/the-comparison-of-adjectives-positivecomparativesuperlative.html

Webopedia. (S,f). *Brush tool.* Recuperado de: http://www.webopedia.com/TERM/B/brush_tool.html

Whatis. (2005). *What is Python?* Recuperado de: http://whatis.techtarget.com/definition/Python

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Sandra Aydeé López Contador	Experta técnica	Centro de Gestión de Mercados, Logística y Tecnologías de la Información.	Julio 2017
	Humberto Amaya Alvear	Experto técnico	Centro de Gestión de Mercados, Logística y Tecnologías de la Información.	Julio 2017
	Erika Danely Pérez Barrera	Líder Expertos técnicos	Centro de Gestión de Mercados, Logística y Tecnologías de la Información.	Julio 2017
	Diana Paola Zapata	Experta técnica	Centro de Gestión de Mercados, Logística y Tecnologías de la Información.	Julio 2017
	Marian Yarith Carvajal	Experto Transversal	Centro de Servicios Empresariales y Turísticos CSET.	Julio 2017
	Lina Patricia Váquiro	Experto inglés	Centro de Gestión de Mercados, Logística y Tecnologías de la Información.	Julio 2017
	Janet Lucia Villalba Triana	Asesora pedagógica	Centro de Desarrollo Agropecuario y Agroindustrial Regional Boyacá - CEDEAGRO	Julio 2017
	Zulma Yurany Vianchá Rodríguez	Líder Línea de Producción Boyacá	Centro de Desarrollo Agropecuario y Agroindustrial Regional Boyacá - CEDEAGRO	Octubre 2017
	Nancy Astrid Barón López	Gestor Línea de Producción Boyacá	Centro de Desarrollo Agropecuario y Agroindustrial Regional Boyacá - CEDEAGRO	Octubre 2017

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del cambio
Autor (es)					

1. Identificación de la Guía de Aprendizaje

- **Denominación del programa de formación:** Producción Multimedia.
- **Código del programa de formación:** 228101.
- **Nombre del proyecto:** Producción de Aplicativos Multimedia para el Sector Productivo.
- **Fase del proyecto:** Desarrollo.
- **Actividad de proyecto: AP6:** Realización de pruebas y ajuste en la producción de la multimedia.
- **Competencias:**
  - 220501030: Integrar los elementos multimediales de acuerdo con un diseño establecido.
  - 220501039: Realizar la post-producción para generar la imagen o animación final de acuerdo con las especificaciones del proyecto.
  - 220501031: Entregar la aplicación multimedia para evaluar la satisfacción del cliente.
  - 240201500: Promover la interacción idónea consigo mismo, con los demás y con la naturaleza en los contextos laborales y sociales.
  - 240201501: Comprender textos en inglés en forma escrita y auditiva

- **Resultados de aprendizaje a alcanzar:**

  - 22050103004: Verificar el funcionamiento de la aplicación con base en el storyboard.
  - 22050103101: Probar la accesibilidad, diseño, escalabilidad y usabilidad de la multimedia, de acuerdo con la definición del mapa del sitio y el público objetivo.
  - 22050103102: Realizar las modificaciones pertinentes de acuerdo con lo evaluado en las pruebas de accesibilidad, diseño, escalabilidad y usabilidad de la multimedia.
  - 24020150002: Asumir actitudes críticas, argumentativas y propositivas en función de la resolución de problemas de carácter productivo y social.
  - 24020150102: Comprender la idea principal en avisos y mensajes breves, claros y sencillos creados en inglés técnico.
  - 24020150103: Leer textos muy breves y sencillos en inglés general y técnico.

.

- **Duración de la Guía:**

  Total: 374,4 Horas / 1 meses y 26 días.

2. Presentación

Estimado aprendiz, bienvenido a la sexta actividad del proyecto Tecnólogo en Producción Multimedia, denominada “Realización de Pruebas y Ajustes en la Producción de la Multimedia”, donde se realizarán actividades para fortalecer y desarrollar sus competencias en la integración de los elementos multimediales, de acuerdo con el diseño pre-establecido en el Storyboard.

Dentro de la guía encontrará las siguientes abreviaturas que hacen referencia a:

- AP: Actividad de proyecto.
- AA: Actividad de aprendizaje.

- EV: Evidencia.
- MF: Material de Formación
- GAES: Grupo Autónomo de estudio.

Está guía de aprendizaje, está orientada a la **Actividad de Proyecto 6 – Realización de pruebas y ajuste en la producción multimedia**, que se encuentra vinculada en la **Fase 3 de Desarrollo.**

Para llevarla a cabo con éxito, usted debe realizar la siguiente actividad de aprendizaje:

- AA13 Desarrollar las pruebas y ajustes de usabilidad y accesibilidad de la aplicación multimedia de acuerdo con las recomendaciones del cliente.

Nota: El material de formación y el material complementario, se encuentran en la siguiente ruta: **Fase 3 Desarrollo / Actividad de proyecto 6: Realización de pruebas y ajuste en la producción de la multimedia.**

Dedicación horaria

Para el desarrollo de las actividades contará con el acompañamiento de instructores de la competencia técnica, de inglés y transversal. Es importante que organice su tiempo con un promedio de trabajo académico diario de seis a ocho horas, dada la exigencia académica que demanda la realización de las actividades y las evidencias que se mencionan a continuación.

Orientación del instructor

De forma continua y permanente, el instructor apoyará al aprendiz y le dará las pautas necesarias para el logro de los objetivos en cada una de las actividades de aprendizaje,

brindando herramientas básicas de tipo conceptual y metodológico, enmarcadas en las políticas de ética y calidad, que caracterizan al instructor SENA.

Encuentros sincrónicos

Mediante el uso de la plataforma virtual, el equipo de instructores programará y realizará sesiones en espacios virtuales (en un momento y tiempo definido), para aclarar aspectos relacionados con la elaboración de las actividades, inquietudes presentadas en los materiales de formación y complementarios. Es importante que agende estos encuentros y con anticipación, ingrese al LMS para poder participar activamente, aprovechando al máximo los recursos con los cuales cuenta el SENA en esta modalidad de aprendizaje.

El desarrollo de las actividades que se describen a continuación, corresponde a la modalidad virtual.

3. Formulación de las actividades de aprendizaje

3.1 Descripción de las actividades

El desarrollo de las actividades de aprendizaje que se abordan en la presente actividad de proyecto, se estructuran de la siguiente manera: inicialmente, usted realizará ejercicios de reflexión, posteriormente, ejercicios analíticos, actividades de contextualización, profundización y transferencia del conocimiento.

- **Actividad de reflexión**

A través de la actividad del proyecto seis, usted desarrollará competencias en la integración de los elementos multimediales, de acuerdo con el diseño pre-establecido en el Storyboard.

En tal sentido, se le invita a retomar el diseño funcional del caso de Fabricio de la Empresa de Producción Multimedia-Public, ubicado en la **Fase 4 Análisis / Actividad de Proyecto 2 - Elaboración de la propuesta conceptual de la multimedia / Material de formación: Elementos para la elaboración de una propuesta multimedia.**

Para tal fin, es necesario que reflexione y conteste las siguientes preguntas:

- ¿Qué elementos se deben tener en cuenta en el diseño del proyecto multimedia, para obtener un alto grado de *USABILIDAD*?

- ¿Qué elementos se deben tener en cuenta en el diseño del proyecto multimedia, para obtener un alto grado de *ACCESIBILIDAD*?

De acuerdo con el mapa de navegación y el target del proyecto multimedia, describa los elementos que usted considera necesarios para integrar y obtener un alto grado de accesibilidad, escalabilidad y usabilidad.

NOTA: Las respuestas a las preguntas antes planteadas se socializarán en el **Foro de Reflexión Inicial de la AP6**, que se encuentra ubicado en la **Fase 3 Desarrollo / Actividad de proyecto 6: Realización de pruebas y ajuste en la producción de la multimedia/ Foro de Reflexión Inicial AP6**, como preámbulo al desarrollo de las siguientes actividades. Es de aclarar, que este ejercicio académico es de tipo reflexivo y no tiene carácter evaluativo.

- **Actividades de apropiación y transferencia del conocimiento**

Para llevar a buen término el desarrollo de las actividades de aprendizaje que se proponen en la Actividad de Proyecto 6, es necesario que revise de forma comprensiva y activa los materiales de formación (MF) y materiales complementarios que se encuentran en la **Fase 3 Desarrollo / Materiales de Formación.**

En cada material de formación (MF), encontrará una actividad didáctica como herramienta de retroalimentación que le permitirá verificar el alcance de los conocimientos adquiridos; allí también podrá revisar el mapa orientador de contenidos, el glosario de términos relevantes del tema de estudio y examinar la bibliografía para profundizar en los temas vistos. Estas actividades, al ser estructurales en el proceso de formación tienen un carácter evaluativo.

- **Relación de MF (Material de Formación)**

  MF. Lista de chequeo como herramienta de verificación de la usabilidad y accesibilidad.
  MF. Resolución de problemas.
  MF. Promoting my brand on social media.

AA13: Desarrollar las pruebas y ajustes de usabilidad y accesibilidad de la aplicación multimedia, de acuerdo con las recomendaciones del cliente.

AP6-AA13-EV1: Soporte de verificación de funcionamiento

Resultado de aprendizaje asociado: *Verificar el funcionamiento de la aplicación con base en el storyboard.*

Nota: Para realizar esta evidencia debe tener presente el resultado de las siguientes actividades:

a. AP3 (Definición de la Estructura de la Multimedia), donde desarrolló la estructura del mapa de navegación, el storyboard y la interfaz gráfica, que se encuentra en la **Fase 2 Planeación: Actividad de Proyecto 3 - Definición de la estructura de la multimedia.**

b. AP5 (Integración de los Elementos de la Multimedia), donde presentó el diseño multimedia de acuerdo con la plataforma informática seleccionada, que se encuentra en la **Fase 3 Desarrollo: Actividad de Proyecto 5 - Integración de los Elementos de la Multimedia.**

Para ello, se propone que desarrolle junto con el GAES las siguientes actividades:

1. Estudiar el material de formación "***Lista de chequeo como herramienta de verificación de la usabilidad y accesibilidad****", que se encuentra en* la **Fase 3 Desarrollo/ Actividad de Proyecto 6/ Realización de pruebas y ajuste en la producción multimedia.**

Las siguientes instrucciones se identifican por medio de las letras mayúsculas (A, B, C, D, E).

2. **(A).** Analizar y describir las pautas estipuladas en la **Fase 2 Planeación / Actividad de Proyecto 3 - Definición de la Estructura Multimedia / Materiales de Formación: "Storyboard"** y **"Sistemas de navegación multimedia, conceptos de usabilidad y accesibilidad y arquitectura de la información".**

3. **(B).** Analizar y describir las características del resultado de la **Fase 3 Desarrollo/ Actividad de Proyecto 5 "Integración de los Elementos de la Multimedia".**

4. **(C).** De acuerdo con los dos ítems anteriores, realizar la comparación entre los puntos **(A)** y **(B)**, con el fin de verificar el funcionamiento de la aplicación multimedia.

5. **(D).** Realizar una lista de chequeo que indique los errores e inconsistencias halladas en el punto **(C).**

6. **(E).** Realizar las correcciones a la aplicación multimedia, de acuerdo con los hallazgos encontrados y evidenciados en el punto **(D).**

7. Elaborar un documento en formato Word como soporte del proceso, que contenga una extensión mínima de tres hojas, máxima de seis hojas y se ajuste a las Normas APA (2017). Este debe incluir el siguiente contenido:

    - Portada.
    - Introducción.
    - Desarrollo temático (Lista de chequeo de errores y correcciones realizadas).
    - Conclusiones
    - Bibliografía.

8. Adjuntar el documento a través del enlace creado para ello en la **Fase 3 Desarrollo / Actividad de Proyecto 6 - Realización de pruebas y ajuste en la producción de la multimedia / *AP6-AA13-EV1:*** "***Soporte de verificación de funcionamiento".*** En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación **"Lista de chequeo – Soporte de verificación de funcionamiento",** para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

9. Recuerde que cuenta con más recursos de apoyo para apropiar efectivamente el conocimiento, puede realizar investigación en el material complementario, Biblioteca SENA u otras fuentes de internet.

AP6-AA13-EV2: Soporte de sugerencias del cliente

Resultado de aprendizaje asociado: *Probar la accesibilidad, diseño, escalabilidad y usabilidad de la multimedia de acuerdo con la definición del mapa del sitio y el público objetivo.*

Para esto, se propone que desarrolle junto con el GAES las siguientes actividades:

1. Estudiar el material de formación ***Lista de chequeo como herramienta de verificación de la usabilidad y accesibilidad****", que se encuentra en* la **Fase 3 Desarrollo/ Actividad de Proyecto 6/ Realización de pruebas y ajuste en la producción multimedia.**

2. Tener en cuenta la aplicación multimedia con las correcciones realizadas en la evidencia anterior: **Fase 3 Desarrollo/ Actividad de Proyecto 6/ Realización de pruebas y ajuste en la producción multimedia/ AP6-AA13-EV1: Soporte de verificación de funcionamiento.**

3. Realizar en presencia del cliente, una prueba de accesibilidad, diseño, escalabilidad y usabilidad del diseño de la aplicación multimedia en la plataforma seleccionada.

4. De acuerdo con la prueba anterior (punto **3**), realizar una lista de chequeo o cuadro de sugerencias, que se debe aplicar al actual diseño del proyecto multimedia; el cual debe ser firmado por el cliente.

5. Elaborar un documento en formato Word como soporte del proceso realizado. Este debe contener una extensión mínima de tres hojas, máxima de seis hojas y ajustarse a las Normas APA (2017), incluyendo la siguiente estructura.

a. Portada.
b. Introducción.
c. Desarrollo temático (Lista de chequeo o cuadro de sugerencias por parte del cliente).
d. Conclusiones
e. Bibliografía.

6. Adjuntar el documento a través del enlace creado para ello: **Fase 3 Desarrollo / Actividad de proyecto 6: Realización de pruebas y ajuste en la producción de la multimedia / *AP6-AA13-EV2:*** "***Soporte de sugerencias del cliente".*** En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación "**Lista de chequeo – Soporte de sugerencias del cliente"**, para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

7. Recuerde que cuenta con más recursos de apoyo para apropiar efectivamente el conocimiento, puede realizar investigación con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de internet.

AP6-AA13-EV3: Ajustes, aceptación y firma del cliente

Resultado de aprendizaje asociado: *Realizar las modificaciones pertinentes de acuerdo con lo evaluado en las pruebas de accesibilidad, diseño, escalabilidad y usabilidad de la multimedia.*

Para ello se propone que desarrolle junto con el GAES las siguientes actividades:

1. Estudiar el material de formación ***Lista de chequeo como herramienta de verificación de la usabilidad y accesibilidad****", que se encuentra en* la **Fase 3 Desarrollo/ Actividad de Proyecto 6/ Realización de pruebas y ajuste en la producción multimedia.**

2. Para realizar esta evidencia debe tener presente:

   a. La aplicación multimedia con las correcciones realizadas en la evidencia ubicada en la **Fase 3 Desarrollo / Actividad de Proyecto 6 / realización de pruebas y ajuste en la producción multimedia / AP6-AA13-EV1: Soporte de verificación de funcionamiento.**

   b. La lista de chequeo o cuadro de sugerencias por parte del cliente, que se generó en la evidencia anterior: **Fase 3 Desarrollo / Actividad de Proyecto 6 / realización de pruebas y ajuste en la producción multimedia /*AP6-AA13-EV2: Soporte de sugerencias del cliente.***

3. Realizar las correcciones a la aplicación multimedia, de acuerdo con la lista de chequeo o cuadro de sugerencias por parte del cliente.

4. Realizar la lista de chequeo de verificación de cada una de las correcciones realizadas a la aplicación multimedia.

5. Realizar el acta de satisfacción o aceptación, una vez se le hayan indicado al cliente las modificaciones o correcciones realizadas, de acuerdo con sus sugerencias.

6. Elaborar un documento en formato Word como soporte del proceso, este debe contener una extensión mínima de tres hojas, máxima de ocho hojas, estar ajustado a las normas APA (2017) e incluir la siguiente estructura.
   1. Portada.
   2. Introducción.
   3. Desarrollo temático (Lista de chequeo de errores, correcciones realizadas y acta de satisfacción o aceptación).
   4. Conclusiones
   5. Bibliografía.

7. Adjuntar el documento a través del enlace creado para ello: **Fase 3 Desarrollo / Actividad de Proyecto 6 / Realización de pruebas y ajuste en la producción de la multimedia / AP6-AA13-EV3:** "**Ajustes, aceptación y firma del cliente".** En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación **"Lista de chequeo – Aceptación y firma del cliente"**, para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

8. Recuerde que cuenta con más recursos de apoyo para apropiar efectivamente el conocimiento, puede realizar investigación con el material complementario, Biblioteca SENA y otras fuentes de internet.

AP6-AA13-EV4: **Estudio de caso "Regaset"**

Resultado de aprendizaje asociado: Asumir actitudes críticas, argumentativas y propositivas en función de la resolución de problemas de carácter productivo y social.

El problema se considera una circunstancia en la que se genera un obstáculo al desarrollo normal de las actividades y por ende requiere de una solución acorde a las necesidades de la organización en estudio.

Para el desarrollo de esta actividad, usted debe identificar el contexto de las situaciones problemáticas que se puedan presentar en el campo productivo donde va a ejecutar su labor, es allí donde va a aplicar todos los conocimientos adquiridos a través del material de formación.

Para el desarrollo de esta actividad, desarrolle junto con el **GAES** las siguientes tareas:

1. Estudiar el **Material de Formación "Resolución de Problemas"** que se encuentra en la **Fase 3: Desarrollo / Actividad de Proyecto 6 - Realización de pruebas y ajustes en la producción multimedia / material de formación: "Resolución de problemas".**

   Reflexionar sobre la importancia del manejo y resolución de problemas en su actividad profesional como Diseñador y Productor de Multimedia. Leer con atención el siguiente ESTUDIO DE CASO "REGASET".

La Empresa "REGASET" fundada en noviembre de 2012, está catalogada como una empresa PYME, pertenece al sector de las bebidas alcohólicas en Colombia. Ingresó al mercado con cuatro (4) de los siete (7) productos que tiene formulados y desarrollados, en la actualidad solo se mantiene con los primeros cuatro productos, pues no ha podido crecer con su participación en el mercado de las bebidas alcohólicas. Los tres productos restantes no han salido al mercado, porque según el Gerente, son escasos los recursos financieros para montar una estrategia o campaña publicitaria, que le permita promover y posicionar esas nuevas referencias y apoyar la labor comercial.

El Gerente y su equipo de asesores han evaluado la posición de la Empresa frente al mercado y concluyen que no han tenido un avance significativo que les permita sostenerse frente a la competencia con solo cuatro productos.

Han solicitado propuestas económicas para el montaje de una campaña publicitaria y de promoción, con el fin de impulsar ventas con los cuatro productos existentes y lanzar las tres nuevas referencias. Estas propuestas han llegado de los diferentes medios de comunicación como la televisión, la radio, la prensa y la publicidad escrita.

Reunidos el Gerente y sus asesores, evaluaron las propuestas de los medios publicitarios y concluyeron que deben tomar otras alternativas de menor costo que les permitan sostener e impulsar el crecimiento de la empresa.

En mayo de 2017, el Gerente de la empresa “REGASET” asistió a una conferencia y se enteró de que en Colombia se cuenta con Fondos de Capital que apoyan y promueven el crecimiento de las PYMES. También se enteró de que este tipo de empresas tiene oportunidades en el mercado extranjero y pueden proyectarse como exportadoras. Recibe información sobre una estrategia que deben aplicar las PYMES, la cual consiste en aumentar su productividad, innovar, ampliar los mercados e implementar nuevas tecnologías en informática; es decir, debe dar el salto a la nube del mundo digital y dejar de pensar que este salto no se puede lograr por falta de recursos económicos.

El Gerente de” REGASET” salió de la conferencia muy motivado al escuchar hablar sobre las nuevas tecnologías y la forma como operan hoy en día las empresas, usando estos medios o recursos informáticos a un bajo costo. Acude a los proveedores oferentes de estos servicios, en busca de un proponente que contribuya con solucionar su actual problemática en el área de mercadeo y ventas.

3. Una vez haya comprendido los conceptos expuestos en los tres pasos del **procedimiento** (Comprender el problema, estrategia de solución, solución al problema); para la resolución de problemas, inicie con el desarrollo de las siete **etapas** que se requieren para resolver el caso:
    (1) Identificar el problema
    (2) Plantear el problema
    (3) Diseñar la estrategia
        (a) Objetivo general
        (b) Objetivos específicos
    (4) Definir la estrategia
    (5) Diseñar la planeación
    (6) Desarrollar el plan de acción
    (7) Evaluar los resultados

5. Presentar esta evidencia mediante un documento elaborado en formato Word, que contenga el desarrollo del tema en mínimo 4 páginas y máximo 8 páginas, ajustadas a las Normas APA (2017) y la siguiente estructura:

- Portada
- Introducción
- Desarrollo (temas mencionados)
- Conclusión
- Bibliografía

6. Participar en el Foro “Caso REGASET”, que se encuentra en el **Menú Principal / botón "Foros de Discusión"**, indicando cuál fue su problema y el diseño de la estrategia que implementó para dar solución a la problemática presentada.

7. Adjuntar el Estudio de “Caso Regaset” en un documento elaborado en formato Word a través del enlace “**Caso REGASET**” que se encuentra en la siguiente ruta: **Fase 3 Desarrollo / Actividad de proyecto 6: Realización de pruebas y ajuste en la producción de la multimedia / AP6-AA13-EV4**. En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación **“Lista de chequeo – “Estudio de caso Regaset**”, para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

8. Recuerde que cuenta con más recursos de apoyo si requiere de mayor información para desarrollar el informe, puede realizar investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de internet.

AP6-AA13-EV5: Ensayo caso "Regaset"

Resultado de aprendizaje asociado: Asumir actitudes críticas, argumentativas y propositivas en función de la resolución de problemas de carácter productivo y social.

La contextualización de los problemas se puede categorizar de acuerdo con la naturaleza de los datos del problema; es decir, puede construirse a partir de la información obtenida directamente.

La resolución de problemas, es un proceso para abordar situaciones problemáticas, que consiste en presentar momentos de reflexión y solución, e interrelacionar con el pensamiento crítico, la creatividad y la capacidad de inventiva necesaria para identificar la complejidad de los problemas e implementar la transformación.

Nota: Recuerde que antes de desarrollar esta evidencia, debe participar en el Foro del Caso "REGASET, citado en la evidencia anterior.

La importancia de utilizar esta herramienta en el proceso de aprendizaje, se fundamenta en que el conocimiento que se construye a través de la interacción entre aprendices e instructor, pues acá se dan espacios para intercambiar, dialogar y obtener nuevos conocimientos. Estos espacios son de gran ayuda para la solución de problemas por medio del intercambio de opiniones entre varias personas, sobre un tema concreto.

Para realizar esta evidencia es necesario que:

1. De acuerdo con la participación que realizó junto con el GAES en el **Foro "Caso REGASET"**, donde cada GAES indicó cuál fue el problema y el diseño de la estrategia que implementó para la dar solución, usted debe:

2. Retroalimentar por lo menos dos participaciones de acuerdo con los conocimientos adquiridos durante el desarrollo del Estudio del "Caso Regaset", y argumentar:

    a. ¿Cree usted que el GAES diseñó correctamente la(s) estrategia(s) a seguir? ¿Por qué?
    b. ¿Considera que la(s) estrategia(s) definida(s) por el GAES son las más coherentes?

3. Junto con el GAES, desarrollar el **Ensayo del Caso Regaset**, incluir una descripción de la estrategia presentada y los argumentos sobre los cuales la fundamentó, adicionalmente, describir cómo mejoraría dicha estrategia, de acuerdo con las observaciones que le brindaron sus compañeros en el **Foro "Caso REGASET"**.

4. Presentar esta evidencia en un documento elaborado en formato Word, cuyo contenido sea mínimo de dos páginas y máximo de cuatro páginas, ajustadas a las Normas APA (2017) y a la siguiente estructura:
    - Portada
    - Introducción
    - Desarrollo (temas mencionados)
    - Conclusión
    - Bibliografía

2. Adjuntar el **Ensayo del Caso Regaset** a través del enlace creado para ello en la en la siguiente ruta: **Fase 3 Desarrollo / Actividad de proyecto 6: Realización de pruebas y ajuste en la producción de la multimedia / AP6-AA13-EV5.** En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación **"Lista de chequeo - Ensayo del Caso Regaset** "para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

3. Recuerde que cuenta con más recursos de apoyo si requiere de mayor información para desarrollar el informe, puede realizar investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de internet.

AP6 - AA13 - EV6: "Writing my "About Us" page"

Resultado de aprendizaje asociado: Comprender la idea principal en avisos y mensajes breves, claros y sencillos creados en inglés técnico.

Para ello, se propone que de manera individual, usted desarrolle las siguientes actividades:

1. Estudiar el material de formación **"Promoting my brand in social media"** y sus **materiales complementarios**, ubicados en la **Fase 3 Desarrollo** / **Actividad de proyecto 6 – Realización de pruebas y ajuste en la producción de la multimedia.**

2. Para realizar la evidencia tenga en cuenta la siguiente información:
    a. Simple present perfect.
    b. Simple past participle.
    c. Idioms.
    d. Dar respuesta a las preguntas de la sección llamada: What to include in the "About Us" section, del **Material de Formación: Promoting my brand on social media.**
    e. Material complementario.

3. Redactar la sección **Writing my "About Us" page**, de la página web que realizó para el proyecto que viene trabajando en el programa de formación. El texto debe contar con mínimo tres párrafos y máximo cuatro.

4. Publicar su texto en la respectiva sección de la página web.

5. Copiar el enlace o tomar un pantallazo de la sección "**About Us**", que redactó y compartirlo en el **Foro: "Writing my "About Us" page",** que se encuentra en **Menú Principal / botón "Foros de Discusión".**

6. Revisar los enlaces o pantallazos compartidos de mínimo cuatro compañeros y escribir su opinión y sugerencias al respecto en el **Foro**.

7. Redactar de nuevo la sección "About Us", teniendo en cuenta las observaciones de los compañeros elevadas en el **Foro "Writing my "About Us" page"**, tomar un pantallazo de la página web con el texto modificado y guárdarlo en un documento PDF.
8. Adjuntar el archivo en formato PDF a través del enlace creado para ello ubicado en la **Fase 3 Desarrollo / Actividad de proyecto 6: Realización de pruebas y ajuste en la producción de la multimedia /AP6-AA13-EV6: " Writing my "About Us" page".** En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación **"Lista de verificación- "Writing my about Us page**", para evidenciar que la presentación contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

9. Recuerde que cuenta con más recursos de apoyo si requiere de mayor información para desarrollar la actividad, puede realizar investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de internet.

AP6 - AA13 - EV7: Video “Writing my "About Us" page”

Resultado de aprendizaje asociado: Leer textos muy breves y sencillos en inglés general y técnico.

Para ello se propone que de manera individual desarrolle las siguientes actividades:

1. Estudiar la sección "**Let's listen and talk**" y “**Pronunciation tips**” de los material de formación y las actividades de proyecto: 1, 2, 5 y 6.

2. Para realizar la evidencia tenga en cuenta lo siguiente:
    a. Idioms.
    b. Homophones.

3. Grabar un video de sí mismo leyendo el texto final redactado por usted para la sección **"Writing my "About Us" page”,** de la página web del proyecto que ha venido trabajando durante el transcurso del Programa de Formación. El video se debe grabar en formato MP4 y el nombre del archivo debe tener la siguiente estructura: ***Apellido_Nombre_ AP6_AA13_EV7***. **Nota:** Asegúrese de que el video cuente con audio de buena calidad, que le permita al tutor comprender la información.

4. Adjunte el video en formato MP4 a través del enlace creado para ello: **Fase 3 Desarrollo / Actividad de proyecto 6 - Realización de pruebas y ajuste en la producción de la multimedia / AP6-AA13-EV7**: **Video "Writing my "About Us" page”**. En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación **“Lista de verificación- “Writing my "About Us" page, Video,** para evidenciar que la presentación contiene todos los aspectos solicitados.

5. Recuerde que cuenta con más recursos de apoyo si requiere de mayor información para desarrollar la actividad, puede realizar investigación adicional con el material complementario, Biblioteca SENA u otras fuentes de internet.

4. Actividades de evaluación

Tome como referencia las técnicas e instrumentos de evaluación citados en la Guía de Desarrollo Curricular.

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
EVIDENCIA DE PRODUCTO: AP6-AA13-EV01: Soporte de verificación de funcionamiento.	Verifica el funcionamiento de la aplicación con base en el storyboard.	Lista de chequeo.
EVIDENCIA DE PRODUCTO: AP6-AA13 -EV02: Soporte de sugerencias del cliente.	Prueba la accesibilidad, diseño, escalabilidad y usabilidad de la multimedia de acuerdo con la definición del mapa del sitio y el público objetivo.	Lista de chequeo.
EVIDENCIA DE PRODUCTO: AP6-AA13 -EV3: Ajustes, aceptación y firma del cliente.	Realiza las modificaciones pertinentes de acuerdo a lo evaluado en las pruebas de accesibilidad, diseño, escalabilidad y usabilidad de la multimedia	Lista de chequeo.
EVIDENCIA DE PRODUCTO: AP6-AA13 –EV4: Estudio de caso “Regaset”.	- Analiza de manera crítica las situaciones pertinentes que contribuyen a la resolución de problemas, según los requerimientos de los contextos productivos y sociales. - Propone alternativas creativas, lógicas y coherentes que posibiliten la resolución de problemas.	Informe escrito. Lista de chequeo.
EVIDENCIA DE PRODUCTO: AP6-AA13 –EV5 Ensayo caso: “Regaset”.	Argumenta y acoge objetivamente los criterios que contribuyen a la resolución de problemas, según requerimientos del proceso formativo en función de las demandas concretas de los contextos productivos y sociales.	Informe escrito. Lista de chequeo.

EVIDENCIA DE PRODUCTO AP6 - AA-13-EV6: «Writing my "About Us" page»	Estructura adecuadamente una opinión sobre un tema conocido de su especialidad.	Lista de chequeo.
EVIDENCIA DE DESEMPEÑO AP6 - AA13-EV7: Video “Writing my "About Us" page, video”	Pronuncia adecuadamente el vocabulario y modismos básicos del idioma.	Lista de chequeo.

5. Glosario de términos técnicos

Accesibilidad: Posibilidad de acceso, en la cual se contempla tanto la posibilidad de acceder a un contenido por personas con limitaciones individuales, discapacidades, dominio del idioma, o limitaciones derivadas del contexto de acceso como software o hardware.

Arquitectura de la información: Es definida como el arte y la ciencia de organizar espacios de información con el fin de ayudar a los usuarios a satisfacer sus necesidades de información. La actividad de organizar comporta la estructuración, clasificación y rotulado de los contenidos de la multimedia.

Base de datos: Sistema estructurado que permite la escritura, almacenamiento y consulta de datos. Generalmente los datos están relacionados o construidos bajo un mismo contexto. Existen varios gestores de bases de datos, algunos más robustos que otros, pero que cumplen con el objetivo de estar almacenados para su consulta.

Caché: Hace referencia a un sistema de buffer para alojar información de consulta continua para tenerla disponible cuando se acceda nuevamente y reduzca el consumo de ancho de banda y a su vez reduzca el tiempo y peso de carga de una página web.

Discapacidad: También llamada incapacidad, es la condición que presentan algunas personas con deficiencias físicas, materiales o mentales, que presentan obstáculos para gozar de una inclusión igualitaria en la sociedad.

Diseño Web Adaptativo (Responsive Design): Técnica desarrollada para que los contenidos se adapten de manera automática al entorno del usuario.

Estilos CSS: En inglés Cascading Style Sheets, es un sistema de comunicación mediante un lenguaje de código que permite controlar la apariencia visual y semántica de una multimedia.

HTML5: En inglés HyperText Markup Language, es la quinta versión donde se implementan atributos y etiquetas nuevas para obtener una mayor cobertura en la parte gráfica y funcional de los sitios web.

Java Script: Es una de los lenguajes de programación más populares y más usados, su filosofía está orientada al trabajo con objetos con el fin de optimizar la experiencia del lado del usuario.

GLOSARIO DE TÉRMINOS INGLÉS

Acquaintance: a person known to one, but usually not a close friend.

Allow: to let do or happen; permit.

Approach: come near or nearer to (someone or something) in distance or time.

As such: in such a way or manner.

Augmented: to increase the size or amount of (something).

Challenging: difficult in a way that is usually interesting or enjoyable.

Commonplace: done very often, or existing in many places, and therefore not unusual.

Compelling: evoking interest, attention, or admiration in a powerfully irresistible way.

Edge: a quality or factor which gives superiority over close rivals.

Entrepreneur: a person who organizes and manages an enterprise, esp. A business, usually with considerable daring, skill, and financial risk.

Entrepreneurship: to act as an entrepreneur.

Expertise: skill or knowledge in a particular área.

Exposure: public attention and notice.

Figure: to understand or find (something, such as a reason) by thinking.

Flag: mark (an item) for attention or treatment in a specified way.

Fond of: having an affection or liking for.

Freelance: by selling your work or services to several different organizations rather than being employed by one particular organization.

Frequent: often or habitually.

Gateway: something that serves as an entrance or a means of Access.

Lead: to be in command of.

Manage: to bring about or succeed in accomplishing, sometimes despite difficulty or hardship.

Niche: the situation in which a business's products or services can succeed by being sold to a particular kind or group of people.

On a daily basis: every day.

Overlook: to pay no attention to.

Picky: fussy and hard to please.

Proud: feeling or showing pride.

Reach: to increase to a particular level, speed, etc. Over a period of time.

Scarce: very small in amount or number.

Self-employment: the state of working for oneself as a freelance or the owner of a business rather than for an employer.

Sheds light into: to reveal something about something; to clarify something.

Showcasing: to show (something or someone) in an attractive or favorable way.

Sort of: in some ways but not entirely or exactly.

Sway: to incline in opinion, sympathy, tendency, etc.

GLOSARIO DE TÉRMINOS TRANSVERSALES

Actitud: Es la forma de actuar de una persona, el comportamiento que emplea un individuo para hacer las cosas. En este sentido, puede considerarse como cierta forma desmotivación social -de carácter, por tanto, secundario, frente a la motivación biológica, de tipo primario que impulsa y orienta la acción hacia determinados objetivos y metas.

Alternativa: Es la circunstancia por la cual una persona, o grupo, tienen dos o más posibilidades de actuar para lograr un objetivo. Pueden ser excluyentes, es decir, sólo se puede escoger una de las posibilidades; o ser incluyentes, en cuyo caso podemos escoger más de una.

Arbitraje: En derecho, es una forma de resolver un litigio sin acudir a la jurisdicción ordinaria. Es una estrategia de resolución de conflictos junto a la negociación, mediación y conciliación. Las partes, de mutuo acuerdo, deciden nombrar a un tercero independiente, denominado árbitro, y que será el encargado de resolver el conflicto. El árbitro, a su vez, se verá limitado por lo pactado entre las partes para dictar el laudo arbitral. Deberá hacerlo conforme a la legislación que hayan elegido las partes, o incluso basándose en la simple equidad, si así se ha pactado.

Asertividad: Suele definirse como un comportamiento comunicacional maduro en el cual la persona no agrede ni se somete a la voluntad de otras personas, sino que manifiesta sus convicciones y defiende sus derechos.

Cohesión: Del latín cohaesum, cohesión es la acción y efecto de adherirse o reunirse las cosas entre sí. Para la sociología, la cohesión social es el sentido de pertenencia a un espacio común o el grado de consenso de los integrantes de una comunidad. De acuerdo a la interacción social dentro del grupo social, habrá una mayor o menor cohesión.

Conciliación: En derecho, es un medio alternativo para solucionar conflictos, a través del cual las partes resuelven directamente un litigio con la intervención o colaboración de un tercero.

Conflicto: Un conflicto humano es una situación en que dos o más individuos con intereses contrapuestos entran en confrontación, oposición o emprenden acciones mutuamente antagonistas, con el objetivo de neutralizar, dañar o eliminar a la parte rival, incluso cuando tal confrontación sea verbal, para lograr así la consecución de los objetivos que motivaron dicha confrontación. Por su condición a menudo extrema o por lo menos confrontacional en relación a objetivos considerados de importancia o incluso urgencia (valores, estatus, poder, recursos escasos) el conflicto genera problemas, tanto a los directamente envueltos, como a otras personas.

Cooperación: El concepto de cooperación supone sujetos múltiples que colaboran entre sí para lograr fines comunes. El trabajo cooperativo no compite, sino que suma fuerzas hacia el objetivo. Puede suceder que un grupo cooperativo compita con otro, pero dentro del grupo, nadie quiere ganar a su compañero, sino juntos, al otro equipo. Cada integrante del equipo cooperativo debe poner lo mejor de sí mismo para el bien de todos.

Equipo: Equipo es una asociación de más de una persona para resolver una tarea o alcanzar un objetivo específico. En una empresa, el equipo describe el propósito específico para un grupo de trabajo compuesto por los empleados.

Eficacia: Capacidad de lograr los objetivos y metas programadas con los recursos disponibles en un tiempo predeterminado. Capacidad para cumplir en el lugar, tiempo, calidad y cantidad las metas y objetivos establecidos

Eficiente: Que consigue un propósito empleando los medios idóneos.

Inteligencia emocional: Es la capacidad para reconocer sentimientos propios y ajenos, y la habilidad para manejarlos. El término fue popularizado por Daniel Goleman, con su célebre libro: Emotional Intelligence, publicado en 1995. Goleman estima que la inteligencia emocional se puede organizar en torno a cinco capacidades: conocer las emociones y sentimientos propios, manejarlos, reconocerlos, crear la propia motivación, y gestionar las relaciones.

Liderazgo: La palabra liderazgo define a una influencia que se ejerce sobre las personas y que permite incentivarlas para que trabajen en forma entusiasta por un objetivo común. Quien ejerce el liderazgo se conoce como líder.

Resolución: Es la solución que encontramos para un problema, una dificultad o una disyuntiva.

Sinergia: La sinergia es la integración de elementos que da como resultado algo más grande que la simple suma de éstos, es decir, cuando dos o más elementos se unen sinérgicamente crean un resultado que aprovecha y maximiza las cualidades de cada uno de los elementos

Trabajo: Esfuerzo personal para la producción y comercialización de bienes y/o servicios con un fin económico, que origina un pago en dinero o cualquier otra forma de retribución. Es una parte o etapa de una obra de un proyecto para la formación de un bien de capital. Labor, deber, relación y responsabilidad que debe realizarse para el logro de un fin determinado y por el cual se percibe una remuneración.

Lealtad: actuar honesta y sinceramente al ofrecer apoyo, especialmente en la adversidad, rechazar las influencias indebidas y el conflicto de interés.

Ecuanimidad: ser imparcial, justo y ofrecer un trato igual a los demás; implica mantener la mente abierta, aceptar cambios y admitir los errores cuando hay equivocaciones.

Dedicación: entregarse sin condición al cumplimiento del deber con los demás con atención, cortesía y servicio.

Respeto: demostrar respeto a la dignidad humana, la intimidad y el derecho a la libre determinación.

Responsabilidad ciudadana: respetar, obedecer las leyes y tener conciencia social.

Excelencia: ser diligente, emprendedor y estar preparado para ejercer una labor con responsabilidad y eficacia.

Beneficio: hacer buen uso de la profesión y a favor de los demás, procurando que los resultados de las acciones se reflejen en el individuo que la ejerce, así como en aquellos con quienes es ejercida, bien sea personas o grupos.

Autonomía: como principio de la ética profesional, es la libertad que tiene el profesional para aplicar el conocimiento especializado de su profesión, empleando su criterio y su conocimiento, para tomar las buenas y mejores decisiones.

Justicia: Como principio de ética profesional, conduce a reflexionar sobre la función social que desempeña una profesión, y si es la misma que necesita la sociedad, hace que el profesional se pregunte ¿Qué es lo justo? y ¿Qué es lo prioritario? Ella lleva a la disyuntiva de la valoración sobre qué hacer cuando los recursos no son suficientes para resolver las situaciones.

Eficiencia: virtud y facultad para brindar calidad en cada una de las labores a cargo, buscando el resultado adecuado y oportuno, el uso de los mejores métodos, de las herramientas y de los medios posibles.

Fidelidad: es el principio de crear confianza profesional, se trata de una obligación o compromiso de ser fiel al conocimiento científico y sociocultural en el ejercicio de la profesión. En todos los casos, un profesional debe cumplir sus promesas y mantener la confiabilidad.

Veracidad: es el principio ético de decir siempre la verdad, la veracidad es la cualidad de lo que es verdadero estando conforme con la realidad y ajustándose a ella, la veracidad está íntimamente relacionada a la capacidad de una persona para ser sincera, honesta, franca y tener buena fe.

Confidencialidad: principio ético de salvaguardar la información y mantener el carácter de secreto profesional, esta reserva implica el compromiso de no revelar ninguna información confidencial que haya sido obtenida durante el ejercicio profesional.

6. Referentes Bibliográficos Técnicos

Adobe. (s.f.). Tamaño y resolución de imágenes. Recuperado de: https://helpx.adobe.com/es/photoshop/using/image-size-resolution.html

Consorcio World Wide Web (W3C). (2013). Sobre el w3c. Recuperado de: http://www.w3c.es/Consorcio/.

Ganzábal García, X. (2015). *Aplicaciones técnicas de usabilidad y accesibilidad en el entorno del cliente.* Recuperado de: https://books.google.com.co/books?id=JgDsBgAAQBAJ&pg=PA25&lpg=PA25&dq=Existen+diferentes+herramientas+que+pueden+ayudar+a+encontrar+y+resolver+errores+de+accesibilidad,+usabilidad+y+contenido&source=bl&ots=WS0LI1-Ipz&sig=EbHpJ7KHIz_I0MyuCopiiU-HZgE&hl=es-

Referentes Bibliográficos Transversales

Benítez, G. (2012). Trabajo en Equipo. Programa Guianza turística. SENA.

Comunicación en un equipo de trabajo. (2012). Recuperado de: http://webs.ono.com/nachovaldes/lbrcomunicacion_en_

Clement, A. (2011). El Arte de Delegar. Pasos para ser líder. Recuperado de: https://pasosparaserlider.wordpress.com/2011/02/01/un-lider-sabe-delegar/

Desafío joven (s.f). Como armar un trabajo de equipo exitoso. Recuperado de: http://www.desafiojoven.com.ar/articulos/208.html11

Diez características del trabajo en equipo (s.f). Recuperado de: https://www.caracteristicas.co/trabajo-colaborativo/#ixzz4lu6jN2fZ

El empleo.com. (2010). Los 10 mandamientos de un líder. Recuperado de: http://www.elempleo.com/co/noticias/tendencias-laborales/los-10-mandamientos-de-un-lider-1464

Espinoza, C. (2012). Ventajas y desventajas del Trabajo en Equipo. Recuperado de: https://psicologosenlinea.net/1763-desventajas-del-trabajo-en-equipo-desventajas-mas-sobresalientes-del-trabajo-en-equipo.html#ird2ddq2d.

Fried, D (2012). Nuevos paradigmas en la resolución de conflictos. Recuperado de: http://www.dialogosproductivos.net/img/descargas/53/17042009115334.pdf

Jiménez, C. Matamoros, J. & Vargas, I. (2009). Qué es trabajo colaborativo. Tecnología Educativa. Recuperado de: https://tecnologia-educativa-ucr.wikispaces.com/QU%C3%89+ES+TRABAJO+COLABORATIVO

Liderazgo Coaching (s,f). Fidelidad y Compromiso. Recuperado de http://www.emotivacion.com/fidelidad-y-compromiso.html

Mulas, R. (s.f). Las 5 'C' del trabajo en equipo. Mia Revista. Recuperado de: http://www.miarevista.es/consumo-trabajo/articulo/las-5-c-del-trabajo-en-equipo-931424783501

Pacheco, R. (2005). Competencias claves para la comunicación organizacional. Ecuador: Red Revista Latinoamericana de Comunicación CHASQUI, 2006. p 6. Recuperado de http://www.redalyc.org/pdf/160/16009013.pdf

Pyme Activa (s.f). Características esenciales del trabajo en equipo. Recuperado de: http://pymeactiva.info/2011/06/02/el-trabajo-en-equipo-caracteristicas-esenciales/

Roarch, D (2012). Beneficios del trabajo en equipo. Recuperado de: http://milaborum.wordpress.com/2012/01/31/los-beneficios-del-trabajo-en-equipo/

Roldán, E. (2010). Definición de equipos de trabajo. Recuperado de: http://www.mundocruzroja.org/blogs/equiposdetrabajo?order=asc&maxresults=15&sortby=0&lang=en

Scagnoli, N. (2005), "Estrategias para motivar el aprendizaje colaborativo en cursos a distancia". Recuperado de: http://www.icdeamericalatina.com.ar/publicaciones/trabajos_region/trabajos_pr05/ponencia%2079_scagnoli.pdf.

Tipos de Conflictos Organizacionales (2011). La negociación. Recuperado de: https://lanegociacion.wordpress.com/2011/01/19/tipos-de-conflictos-organizacionales/

Trabajo en equipo (s.f). Liderazgo. Recuperado de: http://www.eltrabajoenequipo.com/liderazgo.htm

Valverde, N. (2012). Resolución de conflictos. Programa Distribución Física Internacional. SENA

Referentes Bibliográficos Competencia Promover

Chang, Richard; Kelly, Keith. (1994). Resolución de Problemas, Argentina, Granica.

Constantino, Cathy A.; Sickles Merchant, Christina. (1997) Diseño de sistemas para enfrentar conflictos. Una guía para crear organizaciones productivas y sanas, Barcelona, Granica.

IPE Buenos Aires- UNESCO. Recuperado de: www.iipe-buenosaires.org.ar

Ministerio de Educación de la Nación Argentina. Resolución de Problemas.

Julián Pérez Poro y Ana Gardey. (2014 – 2015). Definición de: Definición de Resolución de Problemas. Recuperado de: http://definicion.de/resolucion-de-problemas/

BADIA, Antoni (2006). Enseñanza y Aprendizaje con TIC en la Educación Superior.

Eduardo Aldunate y Julio Córdoba de la CEPAL (2011). Formulación de programas con la metodología Marco Lógico.

Dr. Normand Eduardo Aruad Senén. Mtra. Cristina Vásquez Ruiz. Agosto (2011). Marco Lógico de la investigación científica.

Referentes Bibliográficos Inglés

Idioms. (2017). Retrieved From: http://idioms.thefreedictionary.com/

Easypacelearning. (2017). Easy Pace Learnin. Retrieved from http://www.easypacelearning.com/

English Dictionary, Translations & Thesaurus. (2017), Retrieved from http://dictionary.cambridge.org/

Espresso English. (2017). Retrieved from http://www.espressoenglish.net/

Idiom Land. (2017). For iOS and Android. Retrieved from http://idiomland.com/

Kulaty, P. (2009). Regular Irregular verbs | Exercises List | PDF. Retrieved from http://www.e-grammar.org/irregular-verbs/

LinkedIn: (2017). Log In or Sign Up. Retrieved, from https://www.linkedin.com/

Oxford Dictionaries - Dictionary, Thesaurus, & Grammar. (2017). Retrieved from https://en.oxforddictionaries.com/

Oxford Learner's Dictionaries (2017). Find definitions, translations, and grammar explanations at Oxford Learner's Dictionaries. Retrieved from http://www.oxfordlearnersdictionaries.com/

Possel, H. (2017). Famous Idioms | Meaning. Retrieved from http://www.smart-words.org/quotes-sayings/idioms-meaning.html

Tree. (2017). Grammar. Retrieved from http://www.thefreedictionary.com/tree

Walker, E., & Elsworth, S. (2002). *Grammar practice for elementary students*. England: Longman.

Work on your grammar. (2013). London: Collins.

Idiomconnection (2017). Grammar. Retrieved from http://www.idiomconnection.com/mostfrequent.html

Downloadmienphi (2017). Grammar. Retrieved from http://s1.downloadmienphi.net/

7. Control del documento

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Humberto Amaya Alvear	Experto técnico	Centro de Gestión de Mercados, Logística y Tecnologías de la Información.	Agosto 2017.
	Sandra Aydeé López	Experta técnica	Centro de Gestión de Mercados, Logística y Tecnologías de la Información.	
	Lina Patricia Váquiro	Experta inglés	Centro de Gestión de Mercados, Logística y Tecnologías de la Información.	
	Laura Salomé Ortiz Moreno	Experta Transversal	Centro de Servicios Empresariales y Turísticos Regional Santander.	
	Cesar Hernández Florez	Experto transversal	Centro de Servicios Empresariales y Turísticos CSET.	
	Shirley Andrea Ovalle Barreto	Asesora pedagógica	Centro de Desarrollo Agropecuario y Agroindustrial Regional Boyacá.	Agosto 2017.
	Zulma Yurany Vianchá Rodríguez	Líder Línea de Producción Boyacá	Centro de Desarrollo Agropecuario y Agroindustrial. Regional Boyacá	Octubre 2017
	Nancy Astrid Barón López	Gestor Línea de Producción Boyacá	Centro de Desarrollo Agropecuario y Agroindustrial. Regional Boyacá	Octubre 2017

8. Control de cambios (diligenciar únicamente si realiza ajustes a la guía)

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					

1. Identificación de la Guía de Aprendizaje

- **Denominación del programa de formación:** Producción multimedia.

- **Código del programa de formación:** 228101.

- **Nombre del proyecto:** Producción de aplicativos multimedia para el sector productivo.

- **Fase del proyecto:** Desarrollo.

- **Actividad de proyecto:** AP7. Definición de las condiciones contractuales del proyecto

- **Competencias**

  260101021: Realizar negociación con los proveedores y clientes, según los objetivos y estrategias establecidas por la organización.

  240201500: Promover la interacción idónea consigo mismo, con los demás y con la naturaleza en los contextos laboral y social

  240201502: Producir textos en inglés en forma escrita y oral.

- **Resultados de aprendizaje a alcanzar:**

  22050103004: Verificar entre las partes la propuesta comercial de acuerdo con los parámetros de la negociación

26010102102: Definir el costo del proyecto teniendo en cuenta los gastos fijos, variables y tiempo invertido en la realización del mismo

24020150011: Asumir los deberes y derechos con base en las leyes y la normativa institucional en el marco de su proyecto de vida.

24020150201: Reproducir en inglés frases o enunciados simples que permitan expresar de forma lenta ideas o conceptos.

- **Duración de la Guía:** 60 horas/ 25 días

2. Presentación

Bienvenido(a) a la actividad de proyecto siete del Tecnólogo en Producción Multimedia, denominada Producción de Aplicativos Multimedia para el Sector Productivo, que tiene como propósito elaborar la propuesta comercial y financiera para clientes y proveedores, según las condiciones contractuales del proyecto.

La presente guía didáctica de proyecto es clave para la culminación de este proceso formativo, ya que en ella se elabora la propuesta comercial del proyecto multimedia, la cual se basa en cómo monetizar el proyecto y cuánto costará cada aspecto del mismo, desde la contratación y adquisición o alquiler de bienes y servicios, hasta los canales de distribución y métodos de administración eficientes, teniendo siempre en cuenta el presupuesto. La claridad de los costos y presupuestos en cada etapa del proyecto es fundamental, ya que si no se tienen claros los requerimientos para desarrollo y cómo distribuir o dar a conocer el producto final, no se podrán obtener ganancias del mismo.

Debe tener en cuenta que en este caso específico, se parte del supuesto de que este es un proyecto que ya está contratado por el cliente y que se está llevando a cabo, ya que en las fases anteriores de este curso, se ha concretado el desarrollo del mismo. En este momento se entrará a analizar el desempeño del proyecto desde el punto de vista de la

negociación inicial y la etapa del proyecto en la que se va actualmente. Existirán clientes que tendrán claro cómo realizar esto: algunos le podrán exigir detalle de cada movimiento, mientras que otros se conformarán con el resumen de cuentas; por tal motivo, es necesario que todo esté claramente relacionado en actas, incluyendo soportes adicionales como recibos, bien sea para manejo interno o para su cliente, toda actividad deberá ser registrada.

Esta misma actividad se realiza para dar a conocer la empresa y cómo esta satisfará las necesidades de un cliente en cuanto al mercado o falencias que presenta, ya sea que el este tenga conocimiento de ellas o no. Es básicamente la carta formal de ofrecimiento de servicios y el cómo se resolverán para determinada necesidad del cliente.

Adicionalmente, a estas actividades el aprendiz aplicará su conocimiento de inglés en una simulación grabada de una negociación con un cliente. También realizará varias reflexiones en torno a diversas temáticas complementarias como los principios éticos en las obligaciones tributarias, etc.

Dentro de la guía encontrará las siguientes nomenclaturas que hacen referencia a:

AP: Actividad de proyecto.
AA: Actividad de aprendizaje.
EV: Evidencia.
MF: Material de formación.

Dedicación horaria

Para el desarrollo de las actividades contará con el acompañamiento de instructores de la competencia técnica, de inglés y transversal. Es importante que organice su tiempo con un promedio de trabajo académico diario de 6 a 8 horas, dada la exigencia académica que demanda la realización de las actividades y las evidencias que se mencionan a continuación.

Orientación del instructor: De forma continua y permanente, el instructor lo apoyará y le dará las pautas necesarias para el logro de los objetivos en cada una de las actividades de aprendizaje, brindándole herramientas básicas de tipo conceptual y metodológico, enmarcadas en las políticas de ética y calidad que caracterizan al instructor SENA.

Encuentros sincrónicos: Mediante el uso de sesiones en línea, el equipo de instructores programará y realizará encuentros sincrónicos (en un momento y tiempo definido), para aclarar aspectos relacionados con la elaboración de las actividades, inquietudes presentadas en los materiales de formación y complementarios. Es importante que agende estos encuentros y con anticipación ingrese a la **LMS** para poder participar activamente, así podrá aprovechar al máximo los recursos con los cuales cuenta el SENA en esta modalidad de aprendizaje.

El desarrollo de las actividades que se describen a continuación, corresponden a la modalidad virtual.

3. Formulación de las actividades de aprendizaje

Para llevar con éxito la séptima actividad de proyecto, el aprendiz debe realizar la siguiente actividad de aprendizaje:

A.A.14.Elaborar la propuesta comercial y financiera para clientes y proveedores según las condiciones contractuales del proyecto.

3. 1 Descripción de las actividades

Actividades de reflexión inicial

Con el objeto de generar algunos cuestionamientos referentes a la inducción de la **Fase 3 Desarrollo** y a la **Actividad de Proyecto 7**, es necesario ver los videos propuestos (**Introducción a la Fase Desarrollo e Introducción a la Actividad de Proyecto 7**) que

se encuentran ubicados en la **Fase 3 Desarrollo.** El observar estos recursos le permitirá tener una idea global de los contenidos y las actividades a desarrollar en la presente guía de aprendizaje.

Relación de MF (Material de formación)

MF. Negociación y contratación.

MF: Resumen ejecutivo.

MF. Asumir deberes y derechos.

MF. Presenting my multimedia proposal to my clients.

Actividades de apropiación y transferencia del conocimiento

AP7-AA14-EV1: Propuesta de negociación del proyecto

Resultado de aprendizaje asociado:

- *Verificar entre las partes la propuesta comercial de acuerdo con los parámetros de la negociación.*
- *Definir el costo del proyecto teniendo en cuenta los gastos fijos, variables y tiempo invertido en la realización del mismo.*

Antes de elaborar y firmar el contrato con el cliente es necesario establecer con él una propuesta de negociación en la cual se abordan temas como el presupuesto necesario, las pautas jurídicas o legales, los requerimientos, etc.
Es de vital importancia que el cliente esté de acuerdo con estos aspectos, de manera que tanto el desarrollador multimedia como el cliente se sientan conformes con la relación económica.

Para el desarrollo de esta actividad, desarrolle junto con el GAES las siguientes tareas:

- Estudiar el **material de formación Negociación y Contratación** que se encuentra ubicado en la **Fase 3 Desarrollo** y diríjase a la **Actividad de Proyecto 7 - Definición de las condiciones contractuales del proyecto.**

- Desarrollar el documento de la **AA14-EV01-EV1 - Propuesta de negociación del proyecto**, ubicado en la **Fase 3 Desarrollo,** dirigiéndose dentro de la **Actividad de Proyecto 7 - Definición de las condiciones contractuales del proyecto.** Con base en ello dar respuesta a los siguientes puntos:

- Explicar el alcance del proyecto, la etapa actual de desarrollo y los problemas encontrados hasta este momento. Debe revisar los documentos planteados al inicio con el cliente y corroborar que todo esté de acuerdo con lo pactado, coincidiendo con las actas aprobadas por el cliente en etapas anteriores del curso, de lo contrario informar las condiciones de cambio y el porqué.

- Plantear un escenario de riesgo posible de acuerdo con los problemas encontrados, así como las soluciones para resolverlo de manera sencilla y ágil, sin comprometer el alcance o cualquier otro aspecto del proyecto.

- Estructurar la propuesta comercial de tal manera, que complemente el brief que realizó en la **Fase 1 Análisis** de la **Actividad de Proyecto 1 – Definición y requerimientos del cliente** en **AP1-AA2-EV07 - Presentación brief cliente** y estructurarlo en un único documento.

- Presentar esta evidencia mediante archivo elaborado en formato Word cuyo contenido sea de mínimo 3 páginas y máximo 5 páginas, este debe estar ajustado

a las Normas APA vigentes y contener la siguiente estructura: portada, desarrollo del tema, conclusiones y bibliografía.

- Enviar el documento respectivo remitiéndose a la **Fase 3 Desarrollo**, luego, diríjase a la **Actividad de Proyecto 7 – Definición de las condiciones contractuales del proyecto** y ubique la evidencia **AP7-AA14-EV1 - Propuesta de negociación del proyecto**. En este espacio, también podrá consultar el instrumento de evaluación **"Lista de chequeo - Propuesta de negociación del proyecto**", para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

- Recuerde que cuenta con más recursos de apoyo si requiere de mayor información para desarrollar el informe, puede realizar investigación adicional con el material complementario, Biblioteca SENA u otras fuentes de internet.

Evidencia AP7-AA14-EV2: Contrato de ejecución del proyecto

Resultado de aprendizaje asociado:

- *Verificar entre las partes la propuesta comercial de acuerdo con los parámetros de la negociación.*
- *Definir el costo del proyecto teniendo en cuenta los gastos fijos, variables y tiempo invertido en la realización del mismo.*

Una vez se ha realizada la negociación con el cliente y se hayan establecido las condiciones contractuales del proyecto, es necesario realizar y firmar el contrato que se tendrá con el cliente de manera que ambas partes se comprometen a cumplir con las obligaciones relacionadas con el proyecto multimedia.

Para la realización de esta actividad, desarrolle junto con el GAES las siguientes tareas:

- Estudiar el **material de formación Negociación y Contratación, ítem contratación** que se encuentra ubicado en la **Fase 3 Desarrollo** y diríjase a la **Actividad de Proyecto 7 - Definición de las condiciones contractuales del proyecto.**

- Realizar la construcción de la **AP7-AA14-EV2 - Contrato de ejecución del proyecto**, ubicada en la **Fase 3 Desarrollo,** dirigiéndose dentro de la **Actividad de proyecto 7 - Definición de las condiciones contractuales del proyecto**, en ella redacte y firme el contrato con el cliente, estipulando la manera en la que se llevará a cabo el proyecto y las obligaciones de cada una de las partes interesadas. Estipule la cláusula de confidencialidad, tenga en cuenta los ejemplos dados en el material de formación.

- Presentar esta evidencia mediante archivo elaborado en formato Word, cuyo contenido sea de mínimo de 2 páginas y máximo 4 páginas, inserte el contrato escaneado con la firma del cliente, recuerde que el documento debe estar ajustado a las Normas APA vigentes e incluir la siguiente estructura: portada, desarrollo del tema, conclusiones y bibliografía).

- Enviar el documento respectivo remitiéndose a la **Fase 3 Desarrollo**, luego, diríjase a la **Actividad de Proyecto 7 – Definición de las condiciones contractuales del proyecto** y ubique la evidencia **AP7-AA14-EV2 - Contrato de ejecución del proyecto.** En este espacio, también podrá consultar el instrumento de evaluación **“Lista de chequeo - Contrato de ejecución del proyecto**”, para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

- Recuerde que cuenta con más recursos de apoyo si requiere de mayor información para desarrollar el informe, puede realizar investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de internet.

AP7-AA14-EV3: Costos del proyecto

Resultado de aprendizaje asociado: Definir el costo del proyecto teniendo en cuenta los gastos fijos, variables y tiempo invertido en la realización del mismo.

Para administrar una empresa, producir cualquier tipo de producto o prestar algún servicio, es necesario invertir cierta cantidad de capital destinado a cubrir los gastos necesarios para el desarrollo y distribución del producto. Independientemente de que el producto sea de tipo multimedia o virtual, el proceso de producción implica gastos, tanto fijos como variables.

El cuadro de costos es un documento que informa de manera concisa y específica sobre el uso de todos los recursos invertidos hasta la fecha para el desarrollo del proyecto, y los costos que se tendrán a futuro de seguir adelante con el planteamiento actual.

Para la realización de esta actividad, desarrolle junto con el GAES las siguientes tareas:

- Estudiar el **material de formación Negociación y Contratación, ítem: Triángulo de negocio**, **¿cómo fijar precio al trabajo?,** que se encuentra ubicado en la **Fase 3 Desarrollo** y diríjase a la **Actividad de Proyecto 7 - Definición de las condiciones contractuales del proyecto.**

- Desarrollar la evidencia **AP7-AA14-EV3 - Costos del proyecto** que se encuentra en la **Fase 3 Desarrollo,** dirigiéndose dentro de la **Actividad de proyecto 7 -**

Definición de las condiciones contractuales del proyecto, realizar un cuadro en el programa de su elección que responda a los siguientes puntos:

- Enumerar los costos del proyecto multimedia en un cuadro. Seleccione, agregue o quite elementos dependiendo de los requerimientos específicos del proyecto multimedia y su planteamiento de funcionamiento como empresa o trabajador independiente, así:

a. Costos fijos:	b. Costos variables:
Impuestos inmobiliarios (internet, rentas)	Mano de obra indirecta.
Alquiler de los inmuebles (oficinas, depósitos).	Impuestos específicos.
Mano de obra y personal especializado.	Horas extra.
Gastos de producción.	Otros gastos.
Gastos de administración.	Reparación y mantenimiento.
Material de oficina, equipos y papelería.	
Suministros.	
Servicios públicos.	

- Explicar cada uno de los costos específicos del proyecto multimedia y su relevancia.

- Presentar esta evidencia mediante documento elaborado en formato Word, inserte en el mismo el cuadro de costos que desarrolló. El contenido debe ser mínimo de 4 páginas y máximo 8 páginas, este debe ajustarse a las Normas APA vigentes y a la siguiente estructura: portada, desarrollo del tema, conclusiones y bibliografía).

- Enviar el formato remitiéndose a la **Fase 3 Desarrollo**, luego, diríjase a la **Actividad de Proyecto 7 – Definición de las condiciones contractuales del proyecto** y

ubique la evidencia **AP7-AA14-EV3 - Costos del proyecto.** En este espacio, también podrá consultar el instrumento de evaluación **"Lista de chequeo - Costos de Proyecto"**, para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

- Usted cuenta con más recursos de apoyo si requiere de mayor información para desarrollar el informe, puede realizar investigación adicional con el material complementario, Biblioteca SENA u otras fuentes de internet.

AP7-AA14-EV4: Resumen ejecutivo

Resultado de aprendizaje asociado: *Verificar entre las partes la propuesta comercial de acuerdo con los parámetros de la negociación.*

Para continuar con el proceso formativo, se debe desarrollar el resumen ejecutivo, este informe permitirá tener claras a las partes involucradas el cómo y el cuándo de la distribución y monetización del proyecto; es decir, la forma en que se dará a conocer y cómo se obtendrán ganancias del mismo. El resumen ejecutivo constituye una pieza fundamental en la presentación del proyecto, ya que permite resaltar las características más importantes y atractivas del proyecto con el fin de despertar el interés del cliente y motivarlo a conocer más acerca del proyecto.

Para realizar esta actividad, desarrolle junto con el GAES las siguientes tareas:

- Estudiar el **material de formación: Resumen ejecutivo** que se encuentra ubicado en la **Fase 3 Desarrollo** y diríjase a la **Actividad de Proyecto 7 - Definición de las condiciones contractuales del proyecto.**

- Desarrollar la **AP7-AA14-EV4 - Resumen ejecutivo** que se encuentra en la **Fase 3 Desarrollo** ubicándose dentro la **Actividad de proyecto 7 - Definición de las condiciones contractuales del proyecto**, incluir la información fundamental como una breve descripción del producto; así mismo, la propuesta comercial de tal manera que complemente el brief que presentó en la primera evidencia de esta guía (**AP7-AA14-EV1 - Propuesta de negociación del proyecto**), los aspectos que posibilitan el éxito de la aplicación multimedia, los requerimientos económicos y las conclusiones.

- Presentar esta evidencia en documento elaborado en formato Word, cuyo contenido sea mínimo de 2 páginas y máximo de 3 páginas, ajustadas a las Normas APA vigentes y la siguiente estructura: portada, desarrollo del tema, conclusiones y bibliografía.

- Enviar el documento remitiéndose a la **Fase 3 Desarrollo**, luego, diríjase a la **Actividad de Proyecto 7 – Definición de las condiciones contractuales del proyecto** y ubique la evidencia **AP7-AA14-EV4 - Resumen ejecutivo.** En este espacio, también podrá consultar el instrumento de evaluación "**Lista de chequeo - Resumen ejecutivo**", para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

- Usted con más recursos de apoyo si requiere de mayor información para desarrollar el informe, puede realizar investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de internet.

AP7-AA14-EV5: Taller asumir deberes y derechos

Resultado de aprendizaje asociado: *Asumir los deberes y derechos con base en las leyes y la normativa institucional en el marco de su proyecto de vida.*

El hombre al interactuar consigo mismo, con los demás y la naturaleza en el contexto productivo y social, debe asumir una serie de valores, deberes y derechos. Es cierto que goza de una libertad que le permite actuar según su voluntad y, puesto que es libre, debe hacerse responsable de sus actos.

Para el desarrollo de esta actividad, usted debe realizar las siguientes tareas:

- Revisar el **material de formación Asumir deberes y derechos** y el **material complementario** "Negociación visión ética" que se encuentran en la **Fase 3 Desarrollo,** ubicándose en la **Actividad de Proyecto 7- Definición de las condiciones contractuales del proyecto.**

- Leer con atención los siguientes casos y responder de manera individual las preguntas planteadas para cada una de las situaciones.

Caso uno "La comisión"

Usted se encuentra a punto de firmar un contrato con una empresa que quiere que le elabore un producto multimedia, en el momento de ir a firmar con el gerente, le informan que esté este ha sufrido un quebranto de salud y que será atendido por el gerente encargado.

El gerente encargado lo recibe y le informa que como el gerente se enfermó sin alcanzar a firmar el contrato, y él es quien está ahora a cargo, las condiciones del contrato deben cambiar. Como va hacer una nueva administración, él como gerente encargado está pensando en cotizar con alguien más, pero le dice que esto puede cambiar si usted le da una comisión sobre el contrato.

A lo que usted argumenta que los precios ya están establecidos y que por ende no puede hacer eso, así que el nuevo gerente le da la opción de plantear un precio nuevo, uno más elevado, le sugiere hacerlo inflando los precios que le va a pagar al a los profesionales que van a trabajar con usted, su equipo de trabajo no tiene que enterarse, usted les pagaría lo pactado en el primer contrato y le daría el restante a él para que no le quite el contrato**.**

1. ¿Qué haría usted frente a esta situación?, sustente su respuesta.
2. ¿Qué consecuencias legales cree que le acarrearía aceptar esta situación?
3. ¿Qué acciones podrían hacerse para contrarrestar este tipo de situaciones?
4. ¿Qué importancia cree que tiene actuar dentro del marco de las leyes en este tipo de situaciones?

Caso dos "Confidencialidad"

Usted ha sido contratado por una prestigiosa empresa para que elabore un producto multimedia para promocionar un producto "nuevo e innovador" que se quiere lanzar al mercado. Se encuentra trabajando en esto cuando recibe una llamada de una persona que está dispuesta a pagarle una buena suma de dinero, si le da solo el nombre del producto "nuevo e innovador" que la empresa quiere lanzar.

1. ¿Qué haría usted frente a esta situación?, sustente su respuesta.
2. ¿Qué consecuencias legales cree que le acarrearía aceptar esta situación?
3. ¿Qué acciones podrían hacerse para contrarrestar este tipo de situaciones?
4. ¿Qué importancia cree que tienen actuar dentro del marco de las leyes en este tipo de situaciones?

Caso tres "Compromiso"

Lleva varios meses sin trabajo, luego de buscar se encuentra con una amiga que está trabajando en un proyecto, ella lo contrata para trabajar en la realización de un producto multimedia.

Su contrato es de prestación de servicios, las condiciones pactadas requieren que usted entregue productos en los días pactados, sin cumplir horario; sin embargo, cuando inicia su trabajo le piden que asista una semana a la oficina para la inducción del personal nuevo, usted lo hace. Pasada la semana de inducción, le siguen requiriendo que vaya a la oficina para cumplir horarios, adicionalmente recibe mensajes con solicitudes a altas horas de la noche, llamadas a su número personal, citas a reuniones en horario no aptos y reuniones que se requieren de ya para ya sin tener en cuenta su tiempo, ni su modo de contratación.

Cuando la situación se hace insostenible usted se reúne con su jefa, comentándole que no le están cumpliendo con las condiciones de su contrato, ella le responde que requiere de su compromiso para el proyecto, y por esto se debe hacer de esa manera, que si usted tiene mucho problema puede renunciar, ella conseguirá a alguien que sí esté dispuesto a comprometerse.

1. ¿Qué haría usted frente a esta situación?, sustente su respuesta.
2. ¿Qué consecuencias legales cree que le acarrearía aceptar esta situación?
3. ¿Qué acciones podrían hacerse para contrarrestar este tipo de situaciones?
4. ¿Qué importancia cree que tienen actuar dentro del marco de las leyes en este tipo de situaciones?

- Argumente claramente sus respuestas en cada uno de los casos, además plantee estrategias claras y concretas que reflejen la puesta en práctica de los temas vistos en el material de formación y en el material complementario.

- Presente esta evidencia en la herramienta de su preferencia, teniendo en cuenta las Normas APA vigentes y la siguiente estructura: portada, desarrollo del tema y bibliografía.

- Envíe el archivo respectivo remitiéndose a la **Fase 3 Desarrollo**, luego, diríjase a la **Actividad de Proyecto 7 – Definición de las condiciones contractuales del proyecto** y ubique la evidencia **AP7-AA14-EV5 - Taller asumir deberes y derechos**. En este espacio, también podrá consultar el instrumento de evaluación **"Lista de chequeo - Taller asumir deberes y derechos"** para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

- Recuerde que cuenta con más recursos de apoyo si requiere de mayor información para desarrollar el informe, puede realizar investigación adicional con el material complementario, Biblioteca SENA u otras fuentes de internet.

AP7-AA14-EV6: Video del encuentro sincrónico "Using arguments explaining decisions".

Resultado de aprendizaje asociado: *Reproducir en inglés frases o enunciados simples que permitan expresar de forma lenta ideas o conceptos.*

Mediante el material de formación *"Presenting my multimedia proposal to my clients* ", usted aprendió sobre la presentación de proyectos al cliente y realizó actividades de práctica que afianzaron su conocimiento. Teniendo en cuenta esto, se evidencia que usted posee las habilidades suficientes para hacer uso de dicho conocimiento y elaborar la siguiente actividad:

- Asista a un encuentro sincrónico con el respectivo tutor de inglés y mínimo 3

compañeros más. Realice la presentación de su proyecto. Durante esta evidencia será indispensable tener en cuenta lo siguiente:

a) Temas gramaticales trabajados en los materiales de inglés de las actividades de proyecto: 1, 2, 3, 4, 5, 6 y 7.
b) Temas trabajados en la sección "Let's listen and talk" de las actividades de proyecto: 1, 2, 3, 4, 5, 6 y 7.
c) Objetivos, presupuesto, duración del proyecto, prototipo del producto.
d) Expresiones en inglés para presentaciones.
e) Expresión corporal.
f) *Uso de phrasal verbs*

Pasos para desarrollar la evidencia:

1. Estudiar los materiales de formación y complementarios de las actividades de proyecto: 1, 2, 3, 4, 5, 6 y 7.

2. Junto con el GAES, desarrollar la **AP7-AA14-EV6 - Video del encuentro sincrónico "Using arguments explaining decisions".** Preparar la presentación de su proyecto, (el que ha venido desarrollando durante el transcurso del programa), teniendo en cuenta los ítems especificados en el material de formación, así como las expresiones, phrasal verbs y tipos de pronunciación.

3. Escribir el script (guion) de la presentación y enviarlo al tutor (durante las fechas establecidas) a través del **Foro Script: "Presenting my multimedia Project",** ubicado desde la herramienta Foros, para que el instructor realice la retroalimentación y en caso de que sea necesario, se efectúen los ajustes que le sean solicitados.

4. Practicar la presentación las veces que sea necesario. En lo posible, realizar grabaciones virtuales de prueba con un amigo o familiar antes de conectarse al encuentro sincrónico y así dar solución a cualquier posible imprevisto.

5. Antes de iniciar la sesión en línea, preparar una herramienta para realizar la grabación de video del encuentro sincrónico que llevará a cabo.

6. Conectarse al encuentro sincrónico en la fecha y hora indicada por el instructor dispuesto desde la herramienta **Sesión en línea**, allí busque la sesión correspondiente, el instructor le brindará la información respectiva con anticipación. El informe se debe presentar de forma oral al instructor y a sus compañeros del proyecto; ellos deben verlo de cuerpo entero durante su presentación, pues analizarán su expresión corporal; por esto, debe tomar las precauciones técnicas necesarias para la grabación (luz, cámara, micrófono, video beam, etc);

7. Al finalizar la presentación, debe dar respuesta a las preguntas o inquietudes de sus compañeros y del instructor.

8. Cuando sea su turno de escuchar, formule, al menos, una pregunta al compañero que realiza la presentación.

9. Para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor, revise el instrumento de evaluación "**Using arguments explaining decisions**" que se encuentra en la **Fase 3 Desarrollo,** luego, diríjase a la **Actividad de Proyecto 7 – definición de las condiciones contractuales del proyecto** y ubique la evidencia **AP7-AA14-EV6 - Video del encuentro sincrónico "Using arguments explaining decisions".**

10. Usted cuenta con más recursos de apoyo si requiere de mayor información para desarrollar la presentación, puede realizar investigación adicional con el material complementario, Biblioteca SENA u otras fuentes de internet.

4. Actividades de Evaluación

Tome como referencia las técnicas e instrumentos de evaluación citados en la guía de Desarrollo Curricular

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Producto: Evidencia AP7-AA14-EV1: Propuesta de negociación del proyecto	- Valida con el cliente los términos de la negociación de acuerdo con las estipulaciones del contrato.	Informe escrito. Lista de chequeo.
Evidencias de Producto: Evidencia AP7-AA14-EV2: Contrato de ejecución del proyecto	- Identifica los instrumentos de carácter legal y/o contractual nacionales e internacionales, de acuerdo con el tipo y las políticas del cliente.	Informe escrito. Lista de chequeo.
Evidencias de Producto: Evidencia AP7-AA14-EV3: Costos del proyecto	- Valida con el cliente los términos de la negociación de acuerdo con las estipulaciones del contrato	Informe escrito Lista de chequeo
Evidencia de Producto: AP7-AA14-EV4: Resumen ejecutivo	- Valida con el cliente los términos de la negociación de acuerdo con las estipulaciones del contrato,	Informe escrito. Lista de chequeo
Evidencia de producto: AP7-AA14-EV5:Taller asumir deberes y derechos	- Argumenta la importancia de actuar dentro del marco de las leyes y el ordenamiento ciudadano e institucional.	Informe escrito. Lista de chequeo.

Evidencia de desempeño: AP7-AA14-EV6: Video del encuentro sincrónico “Using arguments explaining decisions”	- Plantea, explica y contesta hipótesis técnicas. - Sostiene una conversación con naturalidad, fluidez y eficacia, incluso sobre temas especializados de su profesión. - Proporciona explicaciones, argumentos y explicaciones lógicas sobre aspectos técnicos de su profesión en un debate. - Toma parte activa en debates informales dentro de contextos de trabajo habituales.	Lista de chequeo.

5. Glosario de Términos

Adquisición: Pasar a ser titular de un bien o derecho, ya sea por compra o por herencia.

Alquiler: Prestar un bien temporalmente a cambio de un pago.

Autonomía: Como principio de la ética profesional, es la libertad que tiene el profesional para aplicar el conocimiento especializado de su profesión, empleando su criterio y su conocimiento, para tomar las buenas y mejores decisiones.

Beneficio: Hacer buen uso de la profesión y a favor de los demás, procurando que los resultados de las acciones se reflejen en el individuo que la ejerce, así como en aquellos con quienes es ejercida, bien sea personas o grupos.

Bienes: Conjunto de propiedades o insumos que posee una persona o conjunto de personas.

Brief: En publicidad, el Brief es un documento donde se encuentra por escrito, la mayor cantidad de información necesaria del cliente, como lo son sus objetivos, estrategias de marketing y ventas, sus estadísticas, target o público objetivo, etc., con el objetivo de reunir toda la información necesaria para proporcionar a la agencia de publicidad un trabajo con resultados acertados y facilitar el desarrollo de una exitosa campaña publicitaria.

Cognitivo: Es todo lo relacionado con el conocimiento. No está vinculado a la inteligencia ni al coeficiente intelectual, es un factor propio de la personalidad.

Lo definen los estudiosos del tema, como el proceso en el que la información entra al sistema cognitivo, es decir de razonamiento es procesada y causa una determinada reacción en la persona.

Comercial: Que tiene fácil aceptación en el mercado que le es propio.

Compromiso: Mantener las promesas y cumplir con las obligaciones; no justificar un incumplimiento o rehuir una responsabilidad.

Confidencialidad: Principio ético de salvaguardar la información y mantener el carácter de secreto profesional, esta reserva implica el compromiso de no revelar ninguna información confidencial que haya sido obtenida durante el ejercicio profesional.

Contratación: Acción de contratar personal, es decir, establecer un vínculo o relación legal entre dos o más personas para realizar una tarea determinada

Costo: Importe o cifra que representa un producto o servicio de acuerdo a la inversión tanto de material, de mano de obra, de entrenamiento y de tiempo que se haya necesitado para desarrollarlo.

Deber: Los deberes constituyen otro de los pilares de la sociedad, porque la existencia de los derechos depende hasta cierto punto de la existencia de los deberes. Si éstos no se cumplen, es muy probable no haya armonía en la sociedad. (Vaivasuata, 2014).

Dedicación: Entregarse sin condición al cumplimiento del deber con los demás con atención, cortesía y servicio.

Derecho: Los derechos se definen como reglas normativas que son fijadas por una jurisdicción legal y que son propiedad del pueblo. Son algo que merece todo ser humano, no importa de dónde venga, dónde haya nacido o dónde viva. (Vaivasuata, 2014).

Ecuanimidad: Ser imparcial, justo y ofrecer un trato igual a los demás; implica mantener la mente abierta, aceptar cambios y admitir los errores cuando hay equivocaciones.

Eficiencia: Virtud y facultad para brindar calidad en cada una de las labores a cargo, buscando el resultado adecuado y oportuno, el uso de los mejores métodos, de las herramientas y de los medios posibles.

Estrategia: Un plan que especifica una serie de pasos o conceptos que tienen como fin un determinado objetivo**.**

Ética: La ética es un área de la filosofía, que por denominación moderna se le conoce como una ciencia práctica, de carácter racional y eminentemente humanística, que estudia las leyes de la licitud o la moralidad de los actos y sus fundamentos.

Excelencia: Ser diligente, emprendedor y estar preparado para ejercer una labor con responsabilidad y eficacia.

Fidelidad: Es el principio de crear confianza profesional, se trata de una obligación o compromiso de ser fiel al conocimiento científico y sociocultural en el ejercicio de la profesión. En todos los casos, un profesional debe cumplir sus promesas y mantener la confiabilidad.

Financiero: Lo financiero es lo referente al manejo de las finanzas, entendiéndose por tales, los bienes o caudales, a veces estrictamente ceñido a los bienes que integran el patrimonio estatal o erario público. Es el movimiento de fondos en términos de ingresos y egresos.

Foro: Se consideran centros de discusión sobre temas particulares que concentran opiniones de varias personas. Útil para encontrar soluciones a problemas apoyados en las opiniones de los demás y así buscar la solución pertinente a la problemática

Ganancia: Beneficio positivo obtenido de se obtiene de una cosa.

Heurística: Conjunto de técnicas o métodos para resolver problemas. Es el arte de inventos del ser humano con la intención de buscar estrategias, métodos y concebir criterios que le permitan resolver los problemas a través de creatividad y del pensamiento divergente o lateral

Honestidad: Aprender a conocer las debilidades y las limitaciones, dedicarse a tratar de superarlas solicitando el consejo de los compañeros que tengan mayor experiencia.

Integridad: Defender las creencias y los valores, rechazando la hipocresía y lo inescrupuloso. Implica no adoptar ni defender aquella filosofía del fin justifica los medios, dejando a un lado los principios.

Justicia: Como principio de ética profesional, conduce a reflexionar sobre la función social que desempeña una profesión, y si es la misma que necesita la sociedad, hace que el

profesional se pregunte ¿Qué es lo justo? y ¿Qué es lo prioritario? Ella lleva a la disyuntiva de la valoración sobre qué hacer cuando los recursos no son suficientes para resolver las situaciones.

Lealtad: Actuar honesta y sinceramente al ofrecer apoyo, especialmente en la adversidad, rechazar las influencias indebidas y el conflicto de interés.

Monetización: Obtener ganancias por un bien o servicio ofrecido por Internet. Es el concepto de generar ganancias.

Multimedia: La multimedia consiste en el uso de diversos tipos de medios para transmitir, administrar o presentar información. Estos medios pueden ser texto, gráficas, audio y video, entre otros.

Normas APA: conjunto de estándares y normas establecidos para elaborar documentos formales.

Planeación: Es el proceso y resultado de organizar una tarea simple o compleja teniendo en cuenta los factores internos y externos que puedan incidir en ella.

Presupuesto: estimación o proyección de gastos referentes a un proyecto o tarea con el fin de lograr la meta.

Propuesta comercial: Documento en el que una persona (física o moral), propone a otra igualmente (física o moral), algún plan o propuesta, donde se presentan los puntos más importantes de las acciones a llevar a cabo para obtener una ganancia a cambio de un servicio o conjunto de servicios, incluso detallados, a los accionistas, quienes valorarán dicha propuesta y darán una resolución a la misma.

Proyecto: Conjunto de acciones interrelacionadas para ser ejecutadas en un lapso de tiempo fijo y con limitaciones de costo, entre otras.

Proyecto multimedia: Proyecto enfocado a resolver un problema mediante el uso de varios medios audiovisuales.

Respeto: Demostrar respeto a la dignidad humana, la intimidad y el derecho a la libre determinación.

Responsabilidad ciudadana: Respetar, obedecer las leyes y tener conciencia social.

Sitio Web: Es una colección de páginas web relacionadas y comunes a un dominio en la Word wide web dentro de internet. Algunos sitios web requieren suscripción para acceder a determinados contenidos o a todos.

Servicios: Conjunto de funciones o beneficios que se brindan a una persona o conjunto de personas, usualmente a cambio de una ganancia.

Valores éticos: Los valores éticos son sistemas de significados y de identidades que integran criterios de comportamiento hacia las preferencias, decisiones y acciones, que mediante núcleos de ideas dan sentido a la vida de las personas.

Veracidad: Es el principio ético de decir siempre la verdad, la veracidad es la cualidad de lo que es verdadero estando conforme con la realidad y ajustándose a ella, la veracidad está íntimamente relacionada a la capacidad de una persona para ser sincera, honesta, franca y tener buena fe.

Approach: To come near to somebody/something in distance or time.

As far as: To the distance, extent, or degree.

As well as: And in addition.

Awareness: Knowing something; knowing that something exists and is important; being interested in something.

Be left to chance: To not try to change the way that something is developing or happening.

Bias: A strong feeling in favour of or against one group of people, or one side in an argument, often not based on fair judgement-

Captivating: to hold the attention of someone by being extremely interesting, exciting, pleasant, or attractive.

Confidence: the feeling that you can trust, believe in and be sure about the abilities or good qualities of somebody/something.

Convey: To make ideas, feelings, etc. Known to somebody.

Core: The most important or central part of something.

Dealing: A way of doing business with somebody.

Dissuade: To persuade somebody not to do something.

Doesn't matter: Used to say that something is not important.

Doubts: A feeling of being uncertain about something or not believing something.

Eager: Marked by enthusiastic or impatient desire or interest.

Execute: To make or produce (something, such as a work of art) especially by carrying out a design.

Facts: A piece of information presented as having objective reality.

Figured out: To think about somebody/something until you understand them/it.

Fillers: Something that is not important but is used to complete something else because nothing better is available.

First impression: First idea or opinion of what something or someone is like.

Fully: Totally or completely.

Gather: To infer, to deduce.

Goals: Something that you hope to achieve,

Guideline: Something that can be used to help you make a decision or form an opinion.

Headway: To make progress, especially when this is slow or difficult.

Increase: to become or to make something greater in amount, number, value, etc.

Making sure: To check that something is true or has been done.

Misunderstandings: Situation in which a comment, an instruction, etc. Is not understood correctly

Must: Requirement, obligation, necessity. Used to express that the action of the next verb is something that will have to be done.

On your mind: If somebody/something is on your mind, you are thinking and worrying about them/it a lot.

Overreach: To fail by trying to achieve more than is possible.

Perception: The way you notice things, especially with the senses.

Picture yourself: To visualize or imagine yourself.

Regardless: Despite; not being affected by something.

Rid: To free or relieve of something unwanted.

Sale: An act or the process of selling something.

Scope: The range of a subject covered by a book, programme, discussion, class,project, etc.

Sell yourself short: Not reaching one's full potential.

State: Condition of somebody/something.

Striking: Attracting attention or notice through unusual or conspicuous qualities,

Subsequently: Afterwards; later; after something else has happened,

Theoretically sound: Solid and well formulated.

Whether: Which one of the two.

6. REFERENTES BILBIOGRAFICOS

Construya o cite documentos de apoyo para el desarrollo de la guía, según lo establecido en la guía de desarrollo curricular.

1. Gutierrez Marín, A. (1997). *Educación multimedia y nuevas tecnologías*. 1st ed. España: Publidisa.
2. Furht, B. (2009). *Encyclopedia of Multimedia*. 1st ed. Boston, MA: Springer Science+Business Media, LLC.
3. Aicher, O.; Krampen, M. (1995). *Sistemas de signos en la comunicación visual.* Barcelona: Ed. Gustavo Gili.
4. Arnheim, R. (1997). *Arte y percepción visual*. Madrid: Alianza.
5. Rodríguez, J. R.; García Minués, J.; Lamarca Orozco, I. (2007). *Gestión de Proyectos informáticos: métodos, herramientas y casos*. Barcelona: Editorial UOC.
6. Project Management Institute (2008). *A Guide to the Project Management Body of Knowledge (PMBOK Guide)*, 4th. Edition. Pensylvania (EUA): PMI.
7. Chapman, N. P.; Chapman, J. (2009). *Digital multimedia.* Wiley.
8. Unger, R.; Chandler, C. (2009). *A project guide to UX Design: For user experience designers in the field or in the making*. Pearson Education.
9. Nielsen, J. (2000). *Usabilidad de sitios web.* Madrid: Prentice Hall.
10. Ranjan Parekh (2006), *Principles of Multimedia*, Tata McGraw Hill

Transversal

Álvarez, A. (2014). Código de ética productor de multimedia. Recuperado de: https://prezi.com/vpes8230aafj/codigo-etico-productor-de-multimedia/

Argandoña, A. (2009). Manual de la empresa responsable y sostenible: conceptos, ejemplos y herramientas de la responsabilidad social corporativa o de la empresa. Madrid, España: McGraw Hill España.

Cortina, A. (1994). Ética de la empresa: claves para una nueva cultura empresarial. Madrid, España: Editorial Trotta.

Fundación Étnor. (2011). Ética de los negocios y las organizaciones ¿Cómo aplicar la ética a la empresa? Valencia, España: Autor.

Galarce, E. (2016). ¿Por qué una ética profesional en nuestros tiempos? Medellín, Colombia: Universidad de Antioquia.

Sanagustín, M. (2012). Valores y ética empresarial: un enfoque sociológico. Madrid, España: Trotta, S.A.

Saavy. (2017). Los Principales Derechos y Deberes de los Ciudadanos. Recuperado de: http://www.saavy.org/derechos.html

SINDIC. (2006). El defensor de los niños y adolescentes. Recuperado de: http://www.sindic.cat/es/page.asp?id=125

Vaivasuata. (Octubre de 2014). Diferencia entre derechos y deberes. Recuperado de: http://diferenciaentre.info/diferencia-entre-derechos-y-deberes/

Inglés:

dictionary.cambridge. (2017). English Dictionary, Translations & Thesaurus. (n.d.). Retrieved from http://dictionary.cambridge.org/

Oxford Learner's Dictionaries | Find definitions, translations, and grammar explanations at Oxford Learner's Dictionaries. (2017). Retrieved from http://www.oxfordlearnersdictionaries.com/

Dictionary, Encyclopedia and Thesaurus. (2017). Retrieved from http://www.thefreedictionary.com/

Dictionary by Merriam-Webster. (2017) America's most-trusted online dictionary. Retrieved from http://www.merriam-webster.com/

English to French, Italian, German & Spanish Dictionary - WordReference.com. (2017). Retrieved from http://www.wordreference.com/

Collins Dictionary | Definition, Thesaurus and Translations. (2017). Retrieved from http://www.collinsdictionary.com/

Translation company | Translation agency tolingo. (2017). Retrieved from https://www.tolingo.com/

UPM EduTrain Interactive Learning. (2017). Retrieved from http://www.vodppl.upm.edu.my/

ELT, O. U. (2017). English Language Teaching Global Blog. Retrieved from https://oupeltglobal.files.wordpress.com/

NCSU COE People. (n.d.). Retrieved August 30, 2017, from https://people.engr.ncsu.edu/

Your English lessons Blog. (2017). Retrieved from https://yourenglishlessons.files.wordpress.com/

Welcome to a wide range of resources for ESL/EFL learners of English. (2017). Retrieved from http://www.learn-english-today.com/

National Adult Literacy Agency. (2017). Retrieved from https://www.nala.ie/

Body Language. (2017). - Change How People See You!! Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=mPHFIE1xoX0&t=4s

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

Formato de control de versión

versión	Fecha	Estado	Cambios	Autor
1				Jhon Fredy Garavito garzon
2	24/07/2017	Modificado	**Se agregó el tema de confidencialidad en contratación con los ejemplos.** **Se plantean los mismos temas de evidencias solicitando de manera diferente el producto a entregar** **Propuesta comercial:** Se le adicionó lo siguiente**:** Plantee un escenario de riesgo que sea posible y plantee las soluciones para resolverlo de manera sencilla y ágil, sin comprometer el alcance o cualquier otro aspecto del proyecto. Estructure la propuesta comercial de tal manera que complemente el brief. **Contrato: se complementó con** Estipular cláusula de confidencialidad, tenga en	Erika Danely Pérez Barrera

			cuenta los ejemplos dados en el material de formación. **Cuadro de costos: Se complementó con** Enumere los costos del proyecto multimedia en un cuadro. Seleccione, agregue o quite elementos dependiendo de los requerimientos específicos del proyecto multimedia y su planteamiento de funcionamiento como empresa o trabajador independiente. Explique cada uno de los costos del proyecto multimedia específico y su relevancia **Resumen ejecutivo:** se propone articulación con el brief que presente la propuesta comercial de tal manera que complemente el brief	

	Nombre	**Cargo**	**Dependencia**	**Fecha**
Autor (es)	Erika Danely Pérez Barrera –	Líder expertos temáticos	Centro de Gestión de Mercados, Logística y Tecnologías de la Información.	Julio 2017
	Lina Patricia Váquiro	Experto inglés	Centro de Gestión de Mercados, Logística y Tecnologías de la Información.	
	César Hernández Florez	Experto transversal	Centro de Servicios Empresariales y Turísticos CSET.	Julio 2017

	Laura Salomé Ortiz Moreno	Experto transversal	Centro de Servicios Empresariales y Turísticos CSET.	Julio 2017
	Janet Lucia Villalba Triana	Asesora pedagógica	Centro de Desarrollo Agropecuario y Agroindustrial. Regional Boyacá.	Julio 2017
	Zulma Yurany Vianchá Rodríguez	Líder Línea de Producción Boyacá	Centro de Desarrollo Agropecuario y Agroindustrial. Regional Boyacá.	Noviembre 2017
	Nancy Astrid Barón López	Gestor Línea de Producción Boyacá	Centro de Desarrollo Agropecuario y Agroindustrial. Regional Boyacá.	Noviembre 2017

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

	Nombre	**Cargo**	**Dependencia**	**Fecha**	**Razón del Cambio**
Autor (es)	Milady Tatiana Villamil Castellanos	Gestor de Repositorio	Centro de comercio y servicios – Regional Tolima	23 de febrero de 2020.	Actualización acceso de recursos según LMS.

1. Identificación de la Guía de Aprendizaje

- **Denominación del programa de formación:** Producción Multimedia.

- **Código del programa de formación:** 228101.

- **Nombre del proyecto:** Producción de Aplicativos Multimedia para el Sector Productivo.

- **Fase del proyecto:** Evaluación.

- **Actividad de proyecto:** AP8**:** Documentación del proyecto**.**

- **Competencias:**

  - 220501031: Entregar la aplicación multimedia para evaluar la satisfacción del cliente.
  - 240201500: Promover la interacción idónea consigo mismo, con los demás y con la naturaleza en los contextos laboral y social.
  - 240201502: Producir textos en inglés de forma escrita y oral.
  - 240201501: Comprender textos en inglés de forma escrita y auditiva

- **Resultados de Aprendizaje Alcanzar:**

  - 22050103104: Realizar el empaque y los elementos de merchandising con los que se distribuirá el proyecto multimedia.
  - 22050103103: Elaborar los manuales y ayudas análogas o digitales necesarias para facilitar la operación del proyecto multimedia.

- 24020150006: Asumir responsablemente los criterios de preservación y conservación del Medio Ambiente y de Desarrollo Sostenible, en el ejercicio de su desempeño laboral y social.
- 24020150106: Comunicarse en tareas sencillas y habituales que requieren un intercambio simple y directo de información cotidiana y técnica.
- 24020152008: Relacionarse con hablantes nativos en un grado suficiente de fluidez y naturalidad, de modo que la comunicación se realice sin esfuerzo por parte de los interlocutores.

- **Duración de la Guía:** 234 Horas / 1 mes y 17 días.

2. Presentación

Bienvenido a la **octava y última Actividad del Proyecto** Tecnólogo en Producción Multimedia, denominada "**Documentación del Proyecto",** donde se realizarán actividades para fortalecer y desarrollar competencias en la creación y diseño de estrategias para el posicionamiento y comercialización del producto multimedia. A su vez, la elaboración de los manuales Técnico y de Usuario de la aplicación del proyecto multimedia.

Dentro de la guía encontrará las siguientes abreviaturas que hacen referencia a:

- AP: Actividad de proyecto.
- AA: Actividad de aprendizaje.
- EV: Evidencia.
- MF: Material de Formación.
- GAES: Grupo Autónomo de estudio.

Esta guía de aprendizaje está orientada a la **Actividad de Proyecto 8 – Documentación del proyecto**, que se encuentra vinculada en la **Fase 4 Evaluación**.

Para llevar a cabo con éxito la octava actividad de proyecto, usted debe realizar la siguiente actividad de aprendizaje:

AA15 Desarrollar los manuales de usuario y plan merchandising, según el proyecto multimedia.

Nota: Es necesario tener en cuenta que el material de formación y el material complementario, se encuentran en la siguiente ruta: **Fase 4 Evaluación / Actividad de Proyecto 8: Documentación del Proyecto.**

Dedicación horaria

Para el desarrollo de las actividades contará con el acompañamiento de instructores de la competencia técnica, de inglés y transversal. Es importante que organice su tiempo con un promedio de trabajo académico diario de seis a ocho horas, dada la exigencia académica que demanda la realización de las actividades y las evidencias que se mencionan a continuación.

Orientación del instructor

De forma continua y permanente, el instructor le apoyará y le dará las pautas necesarias para el logro de los objetivos en cada una de las actividades de aprendizaje, brindando herramientas básicas de tipo conceptual y metodológico, enmarcadas en las políticas de ética y calidad, que caracterizan al instructor SENA.

Encuentros sincrónicos

Mediante el uso de la plataforma virtual, el equipo de instructores programará y realizará sesiones en espacios virtuales (en un momento y tiempo definido), para aclarar aspectos relacionados con la elaboración de las actividades, inquietudes presentadas en los materiales de formación y complementarios. Es importante que agende estos encuentros

y con anticipación, ingrese al LMS para poder participar activamente, aprovechando al máximo los recursos con los cuales cuenta el SENA en esta modalidad de aprendizaje.

El desarrollo de las actividades que se describen a continuación, corresponde a la modalidad virtual.

3. Formulación de las Actividades de Aprendizaje

3. 1 Descripción de las actividades

- **Actividad de reflexión**

A través de la actividad del proyecto ocho, usted desarrollará competencias en la creación y diseño de estrategias para el posicionamiento y comercialización del producto multimedia y para la elaboración de los manuales técnico y del usuario de la aplicación del proyecto multimedia.

En tal sentido, le invitamos a retomar el proyecto o producto terminado de multimedia, con el fin de diseñar los manuales técnicos y del usuario, y los planes de posicionamiento y comercialización del producto. Por tal motivo, es necesario que conteste las siguientes preguntas y realice las actividades que se describen a continuación:

¿Qué elementos técnicos, se deben tener en cuenta en la elaboración del **manual técnico** del proyecto multimedia desarrollado?

¿Qué elementos de usuario, se deben tener en cuenta en la elaboración del **manual de usuario** del proyecto multimedia desarrollado?

Elabore un listado de elementos, criterios, o insumos a tener en cuenta en la elaboración de un plan que permita el posicionamiento del proyecto o producto multimedia (branding) en las comunidades o redes sociales.

Elabore un listado de elementos, criterios, o insumos a tener en cuenta en la elaboración de un plan que permita la comercialización física y virtual (merchandising y e-commerce) del proyecto o producto multimedia.

NOTA: Las respuestas a las preguntas antes planteadas se socializarán en el "Foro de Reflexión Inicial" que se encuentra en la **Fase 4 Evaluación /Actividad de Proyecto 8 - Documentación del proyecto**, como preámbulo al desarrollo de las siguientes actividades. Es de aclarar, que este ejercicio académico es de tipo reflexivo y no tiene carácter evaluativo.

- **Actividades de apropiación y transferencia del conocimiento**

Para llevar a buen término el desarrollo de las actividades de aprendizaje que se proponen en la actividad de proyecto ocho, es necesario que revise de una forma comprensiva y activa, los materiales de formación (MF) y materiales complementarios que se encuentran en la **Fase 4 Evaluación / Actividad de Proyecto 8 - Documentación del proyecto.**

En cada material de formación (MF), encontrará una actividad didáctica como herramienta de retroalimentación que le permitirá verificar el alcance de los conocimientos adquiridos; allí también podrá revisar el mapa orientador de contenidos, analizar el glosario de términos relevantes del tema de estudio y examinar la bibliografía para profundizar en los temas vistos. Estas actividades, al ser estructurales en el proceso de formación tienen un carácter evaluativo.

- **Relación de MF (Materiales de Formación)**

MF Branding y Merchandising.

MF Comunidades y redes sociales.

MF E-Commerce.

MF Manual de usuario y manual técnico.

MF Proyectos.

MF Manejo de residuos.

MF Sostenibilidad ambiental.

MF Promoting my brand on social media.

AA15: Desarrollar los manuales de usuario y plan merchandising, según el proyecto multimedia.

AP8-AA15-EV1: Plan de Branding y Merchandising

Resultado de aprendizaje asociado: *Realizar el empaque y los elementos de merchandising con los que se distribuirán en el proyecto multimedia.*

Para esto, se propone que junto con el GAES desarrolle las siguientes actividades:

● Estudiar los materiales de formación **"*Branding y Merchandising*"** y **"*Proyectos*"** que se encuentran en la **Fase 4 Evaluación / Actividad de Proyecto 8 - Documentación del proyecto.**

● Para esta actividad, el GAES debe elaborar un plan de acción BRANDING y un plan de acción MERCHANDISING, con respecto al producto multimedia desarrollado.

● El plan de acción BRANDING debe estar orientado al posicionamiento en el mercado, de la marca del producto desarrollado en el proyecto multimedia, o en su defecto al nombre de la empresa del cliente.

● El plan de acción MERCHANDINSING, debe estar orientado a la promoción de venta del producto desarrollado en el proyecto multimedia.

● Con el fin de realizar un adecuado plan Branding y Merchandising, se recomienda tener en cuenta los siguientes pasos:

a. Repasar el material de formación "***Tendencias de mercado multimedia****"* y la evidencia ***AP1-AA1-EV1: "Informe análisis tendencias del mercado para proyectos multimedia"****, que se encuentran en la* ***Fase 1 Análisis*** **/ Actividad de Proyecto 1 – Definición de los requerimientos del cliente.**

b. Retomar la "***Solicitud de la propuesta del cliente***", trabajada en la **Fase 1 Análisis / Actividad de proyecto 1 – Definición de los requerimientos del cliente** AP1-AA2-EV6: "*Elaboración y aplicación de técnicas de recolección de información*".

c. Para la elaboración del plan de acción Branding y Merchandising se deben tener en cuenta algunos elementos como:

- ¿Qué se quiere alcanzar? (Objetivo).
- ¿Cuánto se quiere lograr? (Cantidad y calidad del plan de acción).
- ¿Cuándo se quiere lograr? (En cuánto tiempo).
- ¿En dónde se quiere realizar el programa? (Lugar o target).
- ¿Con quién y con qué se desea lograrlo? (Personal, recursos financieros).
- ¿Cómo saber si se está alcanzando el objetivo? (Evaluando el proceso).
- ¿Cómo determinar si se logró el objetivo (Evaluación de resultados).

● Elaborar un documento en formato Word, con el nombre de "**Plan de Branding y Merchandising**", el cual servirá como soporte del proceso. Este debe contener una

extensión mínima de tres hojas, máxima de seis hojas, debe ajustarse a las Normas APA (2017). E incluir la siguiente estructura:

1. Portada.
2. Introducción.
3. Desarrollo temático (*Plan Branding y Merchandising*).
4. Conclusiones
5. Bibliografía.

- Adjuntar el documento a través del enlace creado para ello: ***Fase 4 Evaluación / Actividad de Proyecto – Documentación del proyecto / AP8-AA15-EV1:*** "***Plan De Branding y Merchandising".*** En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación ***"Lista de chequeo – Plan de Branding y Merchandising"***, para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

- Recuerde que cuenta con más recursos de apoyo para apropiar efectivamente el conocimiento, puede realizar investigación con el material complementario, Biblioteca SENA u otras fuentes de internet.

AP8-AA15-EV2: "Plan de comunidades y redes sociales"

Resultado de aprendizaje asociado: *Realizar el empaque y los elementos de merchandising con los que se distribuirá el proyecto multimedia.*

Para esto, se propone que desarrolle junto con el GAES las siguientes actividades:

- Estudiar los materiales de formación **"C*omunidades y redes sociales*"** y **"*proyectos*"** que se encuentran en la **Fase 4 Análisis / Actividad de Proyecto 8 – Documentación del proyecto.**

- Para esta actividad, el GAES debe elaborar un plan de acción publicitario, orientado a publicitar o promocionar en las comunidades y redes sociales virtuales el proyecto o producto multimedia desarrollado.

- Con el fin de realizar un adecuado plan de acción publicitario en las comunidades y redes sociales del proyecto o producto multimedia, se recomienda tener en cuenta los siguientes pasos:

  a) Repasar el material de formación "**Tendencias de mercado multimedia**" y la evidencia **AP1-AA1-EV1: "Informe Análisis tendencias del mercado para proyectos multimedia** ", ubicados en la **Fase 1 Análisis / Actividad de Proyecto 1 – Definición y requerimientos del cliente.**

  b) Retomar la **"Solicitud de la propuesta del cliente"**, trabajado en la **Fase 1 Análisis / Actividad de Proyecto 1 – Definición y requerimientos del cliente / AP1-AA2-EV6: "Elaboración y aplicación de técnicas de recolección de información"**.

- Para la elaboración del plan de acción publicitario "Comunidades y Redes Sociales", se deben tener en cuenta algunos elementos como:

  - ¿Qué se quiere alcanzar? (Objetivo).
  - ¿Cuánto se quiere lograr? (Cantidad y calidad del plan de acción).
  - ¿Cuándo se quiere lograr? (En cuánto tiempo).
  - ¿En dónde se quiere realizar el programa? (Lugar o target).
  - ¿Con quién y con qué se desea lograrlo? (Personal, recursos financieros).
  - ¿Cómo saber si se está alcanzando el objetivo? (Evaluando el proceso).
  - ¿Cómo determinar si se logró el objetivo (Evaluación de resultados)?
  - Elija en Internet dos comunidades o redes sociales donde el GAES considere, pueda aplicar el plan de acción elaborado.

- Elaborar un documento en formato Word, con el nombre de “Plan de comunidades y redes sociales”, como soporte del proceso. Este debe contener una extensión mínima de tres hojas o máxima de seis hojas, debe ajustarse a las Normas APA (2017) y a la siguiente estructura:

  1. Portada.
  2. Introducción.
  3. Desarrollo temático (*Plan publicitario de comunidades y redes sociales incluyendo el link o enlace donde se aplicó el plan de acción*).
  4. Conclusiones.
  5. Bibliografía.

- Adjuntar el archivo a través del enlace creado para ello: **Fase 4 Evaluación / Actividad de Proyecto 8 – Documentación del proyecto / AP8-AA15-EV2:** “**Plan de comunidades y redes sociales”.** En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación **“Lista de chequeo – Plan de comunidades y redes sociales”**, para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

- Recuerde que cuenta con más recursos de apoyo para apropiar efectivamente el conocimiento, puede realizar investigación con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de internet.

AP8-AA15-EV3: Plan de e-commerce

Resultado de aprendizaje asociado: *Realizar el empaque y los elementos de merchandising con los que se distribuirá el proyecto multimedia.*

Para ello se propone que desarrolle junto con el GAES las siguientes actividades:

- Estudiar los materiales de formación **"Plan de e-commerce**" y **"Proyectos"** que se encuentran en la **Fase 4 Análisis / Actividad de Proyecto 8 – Documentación del proyecto.**

- Para esta actividad, el GAES debe elaborar un plan de acción de Comercio Electrónico (*E-Commerce*) del proyecto o producto multimedia desarrollado, para hacerlo tenga en cuenta los siguientes pasos:

  a. Repasar el material de formación "***Tendencias de mercado multimedia"*** y la evidencia **AP1-AA1-EV1: "Tendencias del mercado multimedia** ", ubicados en la **Fase 1 Análisis / Actividad de Proyecto 1 – Definición y requerimientos del cliente.**

  b. Retomar la **"*Solicitud de la propuesta del cliente*"** y la evidencia **AP1-AA2-EV6: "*Elaboración y aplicación de técnicas de recolección de información*"**, ubicados en la **Fase 1 Análisis / Actividad de Proyecto 1 – Definición y requerimientos del cliente**.

  c. Para la elaboración del plan de acción E-Commerce se deben tener en cuenta algunos elementos como:

     - ¿Qué se quiere alcanzar? (Objetivo).
     - ¿Cuánto se quiere lograr? (Cantidad y calidad del plan de acción).
     - ¿Cuándo se quiere lograr? (En cuánto tiempo).
     - ¿En dónde se quiere realizar el programa? (Lugar o target).
     - ¿Con quién y con qué se desea lograrlo? (Personal, recursos financieros).
     - ¿Cómo saber si se está alcanzando el objetivo? (Evaluando el proceso).
     - ¿Cómo determinar si se logró el objetivo? (evaluación de resultados).

- Elaborar un documento en formato Word, con el nombre “Plan de e-commerce”, como soporte del proceso, anexar la evidencia donde se compruebe la aplicación de un plan de acción e-commerce. Este debe contener una extensión mínima de tres hojas o máxima de seis hojas, debe estar ajustado a las Normas APA y a la siguiente estructura:

    1. Portada.
    2. Introducción.
    3. Desarrollo temático (Plan de acción e-commerce y evidencia de la aplicación del plan de acción).
    4. Conclusiones
    5. Bibliografía.

- Adjuntar el archivo en formato Word a través del enlace creado para ello: **Fase 4 Evaluación / Actividad de Proyecto 8 - Documentación del proyecto / AA15-EV3:** “**Plan de e - comerce”.** En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación **“Lista de chequeo – Plan de e-commerce”**, para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

- Recuerde que cuenta con más recursos de apoyo para apropiar efectivamente el conocimiento, puede realizar investigación con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de internet.

AP8-AA15-EV4: Manual del usuario

Resultado de aprendizaje asociado: *Elaborar los manuales y ayudas análogas o digitales necesarias para facilitar la operación del proyecto multimedia.*

Para ello se propone que desarrolle junto con el GAES las siguientes actividades:

- Estudiar el material de formación "**Manual del usuario y manual técnico**" ubicado en la **Fase 4 Evaluación / Actividad de proyecto 8 – Documentación del proyecto**.

- Retomar el proyecto o producto multimedia desarrollado y aprobado en la evidencia **AP5-AA12-EV7: "Aplicar efectos especiales y publicar el proyecto terminado y aprobado**", ubicada en **Fase 3 Desarrollo / Actividad de Proyecto 5 Integración de los elementos multimedia.**

- Con el fin de realizar un adecuado **Manual del usuario** tenga en cuenta los siguientes pasos:

  a. Identificar cada una de las interfaces del proyecto. Usted se puede apoyar en el material de formación "**Sistemas de navegación multimedia, concepto de usabilidad y accesibilidad y arquitectura de la información"** tratado en la **Fase 2 Planeación / Actividad de proyecto 3 – Definición de la estructura multimedia / AP3-AA7-EV06 Conceptos básicos de interfaz gráfica"**.

  b. Describir de forma gráfica y textual, cada una de las interfaces del proyecto, por donde el usuario puede navegar. Usted se puede apoyar en el material de formación "***Diagrama de casos de uso***" tratado en la evidencia **Fase 2 Planeación / Actividad de Proyecto 4 - Diseño de los elementos multimedia / *AP4-AA8-EV4: "Elaborar diagrama casos de uso".***

  c. Elaborar un documento en formato Word, con el nombre de **"Manual del usuario"**, como soporte del proceso. Este debe contener una extensión necesaria de hojas que le permita dar una ilustración adecuada al usuario de cómo navegar por el proyecto multimedia, el documento debe ajustarse a las Normas APA y contener la siguiente estructura, posteriormente, debe ser convertido a formato PDF.

1. Portada.
2. Introducción.
3. Desarrollo temático (*Manual del usuario*).
4. Conclusiones.
5. Bibliografía.

- Adjuntar el archivo en formato PDF a través del enlace creado para ello: **Fase 4 Evaluación / Actividad de Proyecto 8 – Documentación del proyecto / AP8-AA15-EV4: Manual del usuario.** En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación "Lista de chequeo – Manual del Usuario", para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

- Recuerde que cuenta con más recursos de apoyo para apropiar efectivamente el conocimiento, puede realizar investigación con el material complementario, Biblioteca SENA u otras fuentes de internet

AP8-AA15-EV5: Manual técnico

Resultado de aprendizaje asociado: *Elaborar los manuales y ayudas análogas o digitales necesarias para facilitar la operación del proyecto multimedia.*

Para ello se propone que desarrolle junto con el GAES las siguientes actividades:

- Estudiar el material de formación "**Manual del usuario y manual técnico**" ubicado en la **Fase 4 Evaluación / Actividad de Proyecto 8 – Documentación del proyecto**.

- Retomar el proyecto o producto multimedia desarrollado y aprobado en la evidencia **AP5-AA12-EV7: Aplicar efectos especiales y publicar el proyecto terminado y aprobado**, de la **Actividad de Proyecto 5**.

- Con el fin de realizar un adecuado Manual Técnico, se recomienda tener en cuenta los siguientes pasos:

    a. Identificar cada uno de los requerimientos técnicos para la implementación del proyecto o producto multimedia, tales como: configuración técnica en la instalación y ejecución del proyecto multimedia, plugins necesarios para la ejecución del proyecto, posibles sistemas operativos donde se pueda instalar el proyecto multimedia, características de servidores en ambiente web, características técnicas de interfaces, lenguajes de base de datos, Diagramas de casos de uso, Script de la base de datos y manual de normas, políticas y procedimientos de la organización en las que se basa el sistema para su implementación, entre otros

    b. Elaborar un documento en formato Word, con el nombre de "**Manual Técnico**", como soporte del proceso. Este debe contener una extensión necesaria de hojas que permita dar una descripción técnica adecuada de los requerimientos del proyecto para ejecutarlo, debe incluir las Normas APA y la siguiente estructura. Posteriormente, el documento se debe convertir a formato PDF.

        1. Portada.
        2. Introducción.
        3. Desarrollo temático (*Manual Técnico*).
        4. Conclusiones
        5. Bibliografía.

- Adjuntar el archivo PDF a través del enlace creado para ello: **Fase 4 Evaluación / Actividad de Proyecto 8 – Documentación del proyecto / AP8-AA15-EV5:** "**Manual Técnico".** En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación **"Lista de**

chequeo – Manual Técnico", para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

- El aprendiz cuenta con más recursos de apoyo para apropiar efectivamente el conocimiento, para lo cual puede realizar investigación con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de internet.

AP8-AA15-EV6: Diseño de marca eco ambiental

Resultado de aprendizaje asociado: *Asumir responsablemente los criterios de preservación y conservación del Medio Ambiente y de Desarrollo Sostenible, en el ejercicio de su desempeño laboral y social.*

La importancia de la competitividad empresarial a nivel mundial, ha permitido que cada empresa o comunidad sea identificada según las características y/o elementos que la lleven a su reconcomiendo y filiación de una manera rápida y apropiada, con el objetivo de poner en el mercado productos o servicios que sean ambientalmente más sostenibles y generen un grado de satisfacción, debido a que en que en sus procesos, minimizaron sus impactos ambientales negativos al entorno.

El desarrollo de esta evidencia busca que se generen nuevos enfoques en el comercio, incluyendo lo ambiental desde nuevas perspectivas; entre ellas, la importancia de llevar un desarrollo económico y tecnológico ambientalmente sostenible. Por tal motivo, en el mundo de los productos o proyectos multimediales, es indispensable contar con una marca que permita tener una identidad en el mercado, y dada a la importancia de la responsabilidad ambiental, una marca eco ambiental permitirá mejorar la competitividad y contribuirá al cuidado del medio ambiente.

Por lo tanto, se propone que, de manera individual, usted desarrolle las siguientes actividades:

- Estudiar el material de formación “Sostenibilidad ambiental”, ubicado en la **Fase 4 Evaluación (Actividad de proyecto 8 – Documentación del proyecto.**

- Diseñar una ***marca eco ambiental*** del proyecto multimedia, terminado en alguna herramienta de su preferencia que incluya diseñar una marca, imagen, logo, sticker, dibujo, que represente el proyecto multimedia y que tenga un mensaje ambiental como sello del proyecto.

- Aplicar el concepto de sostenibilidad ambiental, recursos naturales, desarrollo sostenible, medio ambiente, ecología y tecnologías limpias para su diseño.

- En un documento elaborado en formato Word, inserte los diseños y la descripción del contexto en la creación de la ***marca eco ambiental*** (marca, imagen, logo, sticker, dibujo, que represente el proyecto multimedia), relacionada con el material **“Sostenibilidad ambiental”;** el desarrollo temático debe contener mínimo una hoja y máximo dos hojas y debe estar ajustado a las Normas APA.

- Adjuntar el documento a través del enlace creado para ello: **Fase Evaluación / Actividad de Proyecto 8 – documentación del proyecto / AP8-AA15-EV6: “Diseño de marca eco ambiental**” En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación “**Lista de chequeo – “Diseño de marca eco ambiental**”, para verificar que el diseño cuenta todos los requerimientos.

- Recuerde que cuenta con más recursos de apoyo si requiere de mayor información para profundizar en la temática, puede realizar investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de Internet.

AP8-AA15-EV7: Adecuación eco ambiental del área ocupacional

Resultado de aprendizaje asociado: *Asumir responsablemente los criterios de preservación y conservación del medio ambiente y del desarrollo sostenible, en el ejercicio de su desempeño laboral y social.*

Durante todo tipo de procesos que impliquen la realización de actividades ambientales, se generan impactos negativos al medio; por tal razón, es de vital importancia tener la conciencia de que el cambio se puede generar haciendo aportes individuales desde el mismo sitio de trabajo o casa, todo es cuestión de tener la ideología del aporte significativo al cuidado y preservación del medio ambiente.

Para contribuir al desarrollo sostenible, esta evidencia tiene el propósito de crear en el aprendiz, un hábito de cultura ambiental con el que pueda diseñar una estrategia eco ambiental y así aplicarla en el entorno ocupacional.

Para el desarrollo de esta evidencia, es necesario que, de manera individual, usted desarrolle las siguientes actividades:

1. Estudiar los materiales de formación **"Manejo de Residuos"** y **"Sostenibilidad Ambiental"** que se encuentran en la **Fase 4 Evaluación / Actividad de proyecto 8 – Documentación del proyecto.**

2. Realizar un video en alta resolución, donde relacione las siguientes acciones:

    - Descripción del hogar o sitio de trabajo, especificando ubicación geográfica (departamento, ciudad, barrio).

    - Descripción de las labores y procesos que realiza en el trabajo o el rol que desempeña en el hogar.

- Ubicación de un área específica dentro del hogar o sitio de trabajo, debidamente señalizada para la disposición de residuos, en ella debe colocar tres recipientes identificados con los respectivos colores para la separación (según lo visto en el material de formación). Recuerde que, para el proceso de disposición, usted puede reutilizar los recipientes teniendo en cuenta la cantidad de residuos que genere.

- Realización de una cartelera informativa sobre la correcta separación en la fuente del manejo de los residuos, la cual debe ser ubicada en un lugar visible para los integrantes de su hogar o sitio de trabajo, a quienes también debe socializar la importancia del manejo de los residuos para mantener un espacio limpio y ordenado.

- Realización de una charla sobre un tema ambiental de su preferencia, consultado den la web; esta debe sustentarse frente a mínimo cuatro personas en un lapso de tiempo de dos a tres minutos.

3. Adjuntar el video a través del enlace creado para ello: **Fase 4 Evaluación / Actividad de Proyecto 8 – AP8-AA15-EV7 "Adecuación eco ambiental del área ocupacional"** En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación **"Lista de chequeo - Adecuación eco ambiental del área ocupacional"** para verificar que el video fue realizado según las indicaciones dadas por el instructor.

4. Recuerde que cuenta con más recursos de apoyo si requiere de mayor información para profundizar en la temática, puede realizar investigación adicional con el material complementario, Biblioteca SENA u otras fuentes de internet.

AP8-AA15-EV8: Promoting my brand in social media (Part II)

Resultado de aprendizaje asociado: Comunicarse en tareas sencillas y habituales que requieren un intercambio simple y directo de información cotidiana y técnica

Criterio de evaluación asociado: Elabora resúmenes cortos sobre textos sencillos y con contenido técnico.

En el material de formación **"Promoting my brand on social media",** usted recibió información relacionada con la promoción de su marca a través de páginas web y redes sociales, incluyendo la elaboración de un **Marketing Plan Básico** y un **Social Media Schedule**, así como con actividades de práctica y material complementario que afianzaron su conocimiento, lo que evidencia que cuenta con las habilidades suficientes para elaborar la siguiente actividad, junto con el grupo de trabajo de su proyecto.

1. Estudiar el material de formación llamado: "**Promoting my brand in social media"** y **sus materiales complementarios**, que se encuentran en la **Fase 4 Actividad de proyecto 8 - Documentación del proyecto.**

2. Diligenciar el documento "**Marketing Plan Format"** incluido en el material de referencia, describiendo la información relacionada con el proyecto que ha venido trabajando en el transcurso del programa de formación.

3. Con base en la información incluida en el formato anterior (**Marketing Plan Format**), seleccionar tres de las redes sociales más adecuadas para lograr las metas planteadas y crear las respectivas cuentas en sus portales.

4. Crear un ***Social Media Schedule*** apropiado para lograr las metas planteadas en el **Marketing Plan format** en un plazo de 30 días. Allí se deben incluir (especificar) los siguientes ítems:

- ➔ Fechas y redes sociales en las que se realizarán publicaciones.
- ➔ Fechas destinadas para la elaboración y selección del contenido.
- ➔ Tipos de contenido a compartir.

5. Crear y seleccionar el contenido específico para publicar durante las dos primeras semanas: imágenes, videos, textos, enlaces, promociones, etc.

Nota: El 70% del contenido debe ser creado en inglés. El 30% podrá ser contenido replicado desde otras fuentes, que deben ser citadas (según las estipulaciones de las Normas APA). El contenido debe ser creado, redactado o seleccionado y organizado tal cual será publicado.

6. Publicar el contenido programado para la primera semana, de acuerdo con lo planteado en el ***Social Media Schedule***.

7. Un día antes de la fecha de entrega de la evidencia, tomar pantallazos de los contenidos publicados (de cada red social seleccionada).

8. Compilar en un solo documento la siguiente información:

- ➔ *Marketing Plan format.*
- ➔ *Social Media Schedule.*
- ➔ Contenido específico creado para a compartir durante las dos primeras semanas.
- ➔ Pantallazos de los contenidos publicados (de cada red social seleccionada).

9. Adjuntar archivo a través del enlace creado para ello: **Fase Evaluación / Actividad de Proyecto 8 - Documentación del proyecto / AP8-AA15-EV8 "Promoting my brand in social media (Part II)"**. En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación: **"Lista de chequeo: *Promoting my brand in social media*"** para verificar que la evidencia cuenta todo lo solicitado por el instructor.

Nota 4: Esta evidencia debe ser redactada totalmente en inglés.

10. Recuerde que cuenta con más recursos de apoyo si requiere de mayor información para desarrollar la presentación, puede realizar investigación adicional en el material complementario, Biblioteca SENA u otras fuentes de internet.

AP8-AA15-EV9: Analyzing the success of my Social Media strategies

Resultado de aprendizaje asociado: Relacionarse con hablantes nativos en un grado suficiente de fluidez y naturalidad, de modo que la comunicación se realice sin esfuerzo por parte de los interlocutores.

Criterio de evaluación asociado: Puede iniciar un discurso, tomar la palabra y terminar una conversación técnica de su profesión.

Puede interactuar fácil y espontáneamente con hablantes nativos.

En el material de formación *"**Promoting my brand on social media**"*, usted recibió información relacionada con la promoción de su marca en páginas web y redes sociales, incluyendo la elaboración de un **Marketing Plan Básico** y un **Social Media Schedule**, así como con actividades de práctica y material complementario que afianzaron su conocimiento. Con base en ello, se evidencia que cuenta con las habilidades suficientes para elaborar las siguientes actividades junto con el GAES:

1. Luego de una semana de haber realizado la implementación del ***Marketing Plan*** y el ***Social Media Schedule***, realizar una reunión con el grupo de trabajo, teniendo

en cuenta la información brindada en el material de formación y materiales complementarios, con el fin de analizar y socializar lo sucedido durante la implementación.

2. Redactar y preparar una presentación del proceso realizado (planeación, implementación y resultados).

3. Enviar la presentación al tutor (durante las fechas establecidas) a través del **Foro "Analyzing the Success of my Social Media Strategies",** Allí el instructor realizará la retroalimentación y en caso de que sea necesario solicitará la realización de los ajustes que se requieran. A través de la ruta **Fase 4 Desarrollo / Actividad de Proyecto 8 – Documentación del proyecto / AP8-AA15-EV9: Analyzing the success of my Social Media strategies"** podrá consultar el instrumento de evaluación **"Lista de chequeo - Analyzing the success of my Social Media Strategies"** para verificar que la presentación cumple con todos los aspectos solicitados por el instructor.

4. Participar en el **Encuentro Sincrónico**, ubicado en el **Menú Principal** / **Sesiones en línea / Sesiones programadas**, en la fecha y hora indicadas por el instructor de manera anticipada. Realizar la presentación del proceso adelantado (planeación, implementación y resultados).

5. Cada aprendiz debe realizar al menos dos intervenciones significativas de mínimo siete minutos a parte de su presentación; así mismo, debe formular dos preguntas a un compañero y contestar dos preguntas que le sean formuladas por sus compañeros. Recuerde que cuenta con más recursos de apoyo si requiere de mayor información para desarrollar la presentación, puede realizar investigación adicional en el material complementario, Biblioteca SENA u otras fuentes de internet.

4. Actividades de evaluación

Tome como referencia las técnicas e instrumentos de evaluación citados en la Guía de Desarrollo Curricular

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
EVIDENCIA DE PRODUCTO: AP8-AA15-EV1: Plan de Branding y Merchandising.	Diseña el manual de identidad corporativa y de marca del producto multimedia, basado en los conceptos de Branding y Merchandising.	Lista de chequeo.
EVIDENCIA DE PRODUCTO: AP8-AA15-EV2: Plan de comunidades y redes sociales.		Lista de chequeo.
EVIDENCIA DE PRODUCTO: AP8-AA15-EV3: Plan de e-Commerce.		Lista de chequeo.
EVIDENCIA DE PRODUCTO AP8-AA15-EV4: Manual del usuario.	Elabora los manuales de usuario requeridos para la correcta utilización de la multimedia, de acuerdo con el público destino y los lineamientos técnicos. Integra la ayuda en la multimedia según la tipología y estructura de navegación con el fin de hacerla más comprensible para el usuario.	Lista de chequeo.
EVIDENCIA DE PRODUCTO AP8-AA15-EV5: Manual técnico.		Lista de chequeo.

EVIDENCIA DE PRODUCTO AP8-AA15-EV6: Diseño de marca eco ambiental.	Optimiza los recursos requeridos en el desarrollo de sus actividades formativas y productivas según las normas institucionales. Contribuye con el cuidado y uso de los elementos que integran su entorno formativo y laboral según las normas institucionales	Lista de chequeo.
EVIDENCIA DE DESEMPEÑO AP8-AA15-EV7: Adecuación eco ambiental del área ocupacional.	Dispone los residuos teniendo en cuenta las normas de clasificación de los mismos. Mantiene limpio y ordenado el lugar donde desarrolla sus actividades formativas y productivas según estándares de protección ambiental.	Lista de chequeo.
EVIDENCIA DE PRODUCTO AP8-AA15-EV8: Promoting my brand in social media (Part II).	Elabora resúmenes cortos sobre textos sencillos y con contenido técnico.	Lista de chequeo
EVIDENCIA DE DESEMPEÑO AP8-AA15-EV9: Analyzing the success of my Social Media strategies.	Puede iniciar un discurso, tomar la palabra y terminar una conversación técnica de su profesión.	Lista de chequeo

	Puede interactuar fácil y espontáneamente con hablantes nativos.	

5. Glosario de términos técnicos

Accesabilidad: Posibilidad de acceso en la cual se contempla tanto la posibilidad de acceder a un contenido por personas con limitaciones individuales, discapacidades, dominio del idioma, o limitaciones derivadas del contexto de acceso como software o hardware.

Arquitectura de la información: Es definida como el arte y la ciencia de organizar espacios de información con el fin de ayudar a los usuarios a satisfacer sus necesidades de información. La actividad de organizar comporta la estructuración, clasificación y rotulado de los contenidos de la multimedia.

Auge: Periodo en el cual se alcanza el punto más alto o intenso dentro de un proceso.

Base de datos: Sistema estructurado que permite la escritura, almacenamiento y consulta de datos. Generalmente los datos están relacionados o construidos bajo un mismo contexto. Existen varios gestores de bases de datos, algunos más robustos que otros, pero que cumplen con el objetivo de estar almacenados para su consulta.

Bienes: Pertenencias de una persona u organización.

Branding: Estrategia para posicionar la marca de un producto o empresa en la mente del consumidor.

Branding awareness. Estrategia orientada a conocer el grado de recordación que tiene un consumidor con respecto a la marca de un producto o compañía.

Branding emocional: Estrategia para posicionar la marca de un producto en la mente del consumidor, basado en las emociones del target.

Branding corporativo: Estrategia para posicionar la marca de una empresa en la mente del consumidor.

Caché: Hace referencia a un sistema de buser para alojar información de consulta continua, para tenerla disponible cuando se acceda nuevamente y reduzca el consumo de ancho de banda y a su vez reduzca el tiempo y peso de carga de una página web.

Cliente comprador: Consumidor que realiza la compra de la marca de un producto de forma planificada.

Cliente oportunista: Consumidor que realiza la compra de la marca de un producto a causa de la comparación con otro; o en su defecto, por campañas publicitarias en el punto de venta.

Co-branding: Estrategia entre varias compañías para posicionar la marca de un producto o empresa en la mente del consumidor.

Comunidad: Agrupación de personas unidas por un elemento o necesidad en común.

Curriculum vitae: Equivalente de hoja de vida a nivel internacional, en el que se refiere toda la información personal y experiencia laboral.

Demanda: La cantidad y calidad de bienes o servicios que los consumidores están dispuestos a comprar a un precio determinado.

E- comerce: El comercio electrónico significa el uso de Internet y en especial la web para hacer transacciones comerciales de compra-venta.

Digital branding: Estrategia para posicionar en redes sociales o sitios web la marca de un producto o empresa en la mente del consumidor.

Discapacidad: También llamada incapacidad, es la condición de algunas personas con deficiencias físicas, materiales o mentales, que presentan obstáculos para gozar de una inclusión Igualitaria en la sociedad

Dominio: Se define como el nombre con el cual se accede a un contenido en internet. Los nombres de dominio resuelven la conexión al servidor mediante los DNS (Domain Name System), que son el sistema de traducción de un nombre a una IP, ya que internet está construido a partir de direcciones IP; sin embargo, es más fácil recordar un nombre que un número además que existen servidores con IP compartida entonces se limitaría el crecimiento de las páginas web.

Extensiones: Gramaticalmente hace referencia a extenderse, orientado a los cms, son trozos de código complementando una función inicial o creando una nueva, orientado a trabajar bajo un núcleo o core, de acuerdo con el software que se esté manejando, por tanto, extiende su función o alcance inicial.

GPL: General Public Licence ó su traducción en español, Licencia Publica General, es la licencia mediante la cual se distribuye el desarrollo o software de código abierto en todo el mundo. Su filosofía se basa en la protección de los derechos del usuario, usar, compartir, estudiar y modificar.

GNU: Es otra manera de referirse a la licencia GPL

Hashtags: Etiqueta compuesta por una serie de caracteres que viene precedida por el signo #, enlazando la etiqueta con otro contenido en la web.

Hosting: Es el servicio de alojamiento de archivos en un servidor para ser accesados mediante internet.

Intermediario: Persona que media entre otras para un negocio.

Licencia: Se define como el contrato legal, donde se especifican los derechos de uso de algo, en el caso del software existen licencias Open Source como la GPL o GNU, que determinan el uso libre de desarrollos de código abierto, al igual que existen licencias de paga para software propietario, que permiten el uso, pero no la distribución, venta, arrendamiento o cualquier tipo de tercerización que genere violación a las políticas aceptadas en ese tipo de licencia.

Marketing: proceso administrativo o conjunto de actividades que permite a los individuos la creación y el intercambio de bienes y servicios de una organización o emprendimiento.

Mercado: Ámbito destinado a la compra y venta de bienes y servicios.

Mapa del sitio: Es un listado de las páginas accesibles de una página web completa. Esta lista contiene los hipervínculos a cada una de las páginas.

Marketing social. Estrategia para posicionar en el sector de la salud, la marca de un producto o empresa en la mente del consumidor.

Menú de navegación: Es lo que permite a un usuario interactuar con la multimedia, revisar y solicitarle información en el momento que considere pertinente, la recomendación es que el menú siempre este en el mismo lugar y conserve la misma apariencia visual, esto con el fin de garantizarle al usuario una experiencia positiva en cuanto a la usabilidad y accesabilidad.

Merchandising: Estrategia para promocionar y vender un producto al cliente.

Merchandising de ataque: Estrategias orientadas a buscar consumidores o clientes fieles.

Merchandising de defensa: Estrategias orientadas a prolongar la existencia de una marca de producto en el mercado.

Merchandising de nacimiento. Estrategias orientadas a incursionar la marca de un producto o compañía en el mercado.

Microblogging: Se refiere al servicio que permite publicar mensajes breves de texto.

Navegación: Es la acción de interactuar con un dispositivo que pueda recuperar una información en el formato que esté disponible, mediante una herramienta de navegación como el navegador o software web. (Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome, etc).

Navegación: Espacio para Interactuar en un sitio web.

Packaging: Arte o tecnología de inclusión o protección de productos para la distribución, el almacenaje y la venta. Empaques.

Plaza o distribución: Se refiere a la comercialización del bien o servicio.

Precio: Es el costo total o real para el cliente del bien o servicio después de valorar cada ítem y detalle del proceso productivo

Pauta comercial: Espacio de publicidad que se acuerda con otro servicio en el que se puede promocionar una marca o producto.

Personal branding. Estrategia para posicionar la marca de una persona natural en la mente del consumidor.

PHP: Es un lenguaje de programación de código del lado del servidor diseñado especialmente para ambiente web con desarrollo de contenido dinámico,

Promoción: Forma de persuadir al posible cliente sobre los beneficios y por qué elegir un bien o servicio entre otros.

Servidor: En el escenario de internet, el servidor actúa como un ente que provee servicios a otros entes, en este caso usuarios. Como alojamiento de archivos.

Spam: Hace referencia al contenido o mensajes no deseados, por lo general de tipo publicitario.

SQL: Es un sistema de gestión de base de datos, multiusuario, distribuido bajo la licencia GNU o GPL, también existe una versión de paga para los proyectos corporativos.

Tráfico: Es medido para ver la popularidad de sitios web y páginas individuales o secciones sin que estos estén en un portal.

URL: En inglés uniform resource locator, es un sistema de cadena de caracteres que de alguna manera reemplaza a las direcciones IP por nombres, y permite acceder a una información alojada en un servidor.

Usabilidad: Hace referencia a la facilidad de uso de cualquier herramienta creada por mano de obra de humanos para el uso de humanos.

6. Glosario de términos inglés

A piece of cake: very easy to do.

Adverts: 1) an announcement in a newspaper, internet, social media, on television, or on a poster about something such as a product, event, or job. 2) advertisement.

Beyond: farther on or away.

Boost: to increase, improve, or be more successful.

Broad: something that includes a large number of different things or people.

Come by: to obtain it or find something.

Due to: because of.

Enticing: extremely attractive and makes you want to get it or to become involved with it.

Exceed: to go beyond in quantity, degree, rate, etc.

Falter: to stop being effective or making progress.

Feat: a specialized skill.

Headache: A cause of worry, annoyance, or trouble.

Hot: in this context, hot means currently popular or in demand.

Investment: amount of money, time or effort you spend on something in order to make it a success.

Knack: a particularly clever or skilful way of doing something successfully, especially something which most people find difficult.

Latter: when two people, things, or groups have just been mentioned, you can refer to the second of them as the latter. In this case, it is making reference to the web pages.

Meager: not enough in quantity or quality; insufficient.

Outline: a general explanation or description of something.

Paced: rate of movement.

Persuade: to move by argument, entreaty, or expostulation to a belief, position, or course of action.

Rate of conversion: a conversion rate is an equation that online advertisers and marketers use to compare the total number of visitors to a website to the number that become paying customers, subscribers or users. Conversion rates are extremely helpful to electronic storefront owners, who can use website traffic results to determine what other marketing methods should be enlisted to increase product sales.

Rewards: 1) something good that happens or that you receive because of something that you have done. 2) money that you receive for working.

Striking: very noticeable or unusual.

Strives: to devote serious effort or energy.

Take on: to begin to perform or deal with.

Task: an activity or piece of work which you have to do, usually as part of a larger project.

Traffic: the volume of customers visiting a business establishment.

Traffic: the number of customers patronizing a commercial establishment in a given time period.

7. Glosario de términos transversales

Ambiente: Es el conjunto de fenómenos o elementos naturales y sociales que rodean a un organismo, a los cuales este responde de una manera determinada. Estas condiciones naturales pueden ser otros organismos (ambiente biótico) o elementos no vivos (clima, suelo, agua). Todo en su conjunto condiciona la vida, el crecimiento y la actividad de los organismos vivos.

Calentamiento global: Es la alteración (aumento) de la temperatura del planeta, producto de la intensa actividad humana en los últimos 100 años. El incremento de la temperatura puede modificar la composición de los pisos térmicos, alterar las estaciones de lluvia y aumentar el nivel del mar.

Capa de ozono: Capa compuesta por ozono que protege a la Tierra de los daños causados por las radiaciones ultravioleta procedentes del sol. Si desapareciera esta capa las radiaciones esterilizarían la superficie del globo y aniquilarían toda la vida terrestre.

Consumo responsable: Consumo de productos y servicios generados en el tercer mundo por parte de personas de los países ricos, que tiene en cuenta las condiciones laborales y ambientales en que esta producción se ha llevado a cabo. Contaminación: (Del latín contaminare = manchar). Es un cambio perjudicial en las características químicas, físicas y biológicas de un ambiente o entorno. Afecta o puede afectar la vida de los organismos y en especial la humana.

Desarrollo sostenible: Es aquel que satisface las necesidades del presente sin comprometer la capacidad de las futuras generaciones para satisfacer sus propias necesidades. Al mismo tiempo que distribuye de forma más equitativa las ventajas del progreso económico, preserva el medio ambiente local y global y fomenta una auténtica mejora de la calidad de vida.

Ecología: Ciencia que estudia a los seres vivos en sus distintos niveles de organización y sus interrelaciones entre ellos y con el medio ambiente.

Ecosistema: Complejo dinámico de comunidades vegetales, animales y de microorganismos y su medio no viviente que interactúan como una unidad funcional.

Energía alternativa: También llamada renovable. Energía que se renueva siempre, como por ejemplo la energía solar, la eólica, la fuerza hidráulica, la biomasa o la geotérmica, (calor de las profundidades).

Gases de invernadero: Gases como el dióxido de carbono o el metano que se encuentran en la troposfera y que actúan como un techo que controla el ritmo de escape del calor de sol, desde la superficie terrestre.

Medio ambiente: Es el conjunto de factores físico-naturales, sociales, culturales, económicos y estéticos que interactúan entre sí, con el individuo y con la sociedad en que vive, determinando su forma, carácter, relación y supervivencia.

Población: Conjunto de individuos perteneciente a una misma especie, que coexisten en un área en la que se dan condiciones que satisfacen sus necesidades de vida.

Recursos naturales: Son aquellos bienes existentes en la Tierra y que la humanidad aprovecha para su subsistencia, agregándoles un valor económico. Tales recursos son: El aire, la energía, los minerales, los ríos, la flora, la fauna, etc.

Recursos renovables: Son aquellos bienes que existen en la Tierra y que no se agotan, tales como el aire, el viento, el agua del mar. Se reproducen solos o con la ayuda del hombre. Recursos no renovables: Son aquellos bienes que existen en la Tierra en cantidades limitadas. En su mayoría son minerales tales como el petróleo, el oro, el platino, el cobre, el gas natural, el carbón, etc.

Sostenibilidad: Proceso de racionalización de las condiciones sociales, económicas, educativas, jurídicas, éticas, morales y ecológicas fundamentales que posibiliten la adecuación del incremento de las riquezas en beneficios de la sociedad sin afectar al medio ambiente, para garantizar el bienestar de las generaciones futuras. También puede denominarse sustentabilidad.

8. Referentes bibliográficos técnicos

Código visual. (2013). Qué es el packing. Recuperado de: http://codigovisual.wordpress.com/2009/07/06/que-es-el-packaging/

Interlat. (2014). Cómo hacer comercio electrónico. Recuperado de: http://interlat.co/elementos-claves-para-hacer-comercio-electronico/

Creación de Empresas. (2014). Plan de viabilidad. Cámara de Comercio de Santa Cruz de Tenerife. Recuperado de: http://www.creacionempresas.com/plan-de-viabilidad/que-es-un-plan-de-empresa-viabilidad/marketing-y-comercializacion

Comunicación Multiplicalia, (2017). Redes sociales más usadas. Recuperado de: https://www.multiplicalia.com/redes-sociales-mas-usadas-2017

Definicion.de. (2017). *Manual de usuario*. Recuperado de: https://definicion.de/manual-de-usuario/

Gonzales Reyes, A. (2010). *Guía Manual Técnico Distribuido.* Recuperado de: https://es.scribd.com/document/290685524/Guia-Manual-Tecnico-Distribuido

Socialetic. Guiu, D. (2017). *Qué es el merchandising*. Recuperado de: http://www.socialetic.com/que-es-el-merchandising.html

Informática Hoy. (2014), Tipos de comercio. Recuperado de : https://www.informatica-hoy.com.ar/aprender-informatica/Tipos-de-Comercio-Electronico.php

Innovación. (2016). Ventajas y desventajas del comercio electrónico. Recuperado de: http://www.amexempresas.com/libertadparatunegocio/cuales-son-las-ventajas-y-desventajas-del-e-commerce

Es.ccm. (2017). Introducción al comercio electrónico, Recuperado de: http://es.ccm.net/contents/201-introduccion-al-comercio-electronico-e-commerce

Joaquin Lara Sierra (2014). Educación virtual. Recuperado de: http://educacionvirtuall.blogspot.com.co

Slideshare. (2011). *Manuales de usuario y técnico*. Recuperado de: https://es.slideshare.net/Dolphinus/manuales-de-usuario-y-tecnico

Entrepreneur, José Antonio Ramírez. (2017), Artículo. Recuperado de: https://www.entrepreneur.com/article/268503

Marketingaholic. Juan Quaglia. (2015). Marketing online y emprendimientos en el comercio. Recuperado de: http://marketingaholic.com/marketing-online-y-emprendimientos-en-comercio-electronico/473/

Marketing-Free.com, (2006), Marketing. Rrecuperado de: http://www.marketing-free.com/

Maketing & comercializacion, federico botto. (2009). Recuperado de: http://www.slideshare.net/febot/marketing-comercializacion

La cultura del marketing. Manuel, J. (2017). *Branding, qué es y porqué trabajar la marca*. Recuperado de: https://laculturadelmarketing.com/branding-que-es-y-como-trabajar-la-marca/

Mglobalmarketing. (2015). Marketing Publicidad. *¿Cómo se define el branding de marca?* Recuperado de: https://mglobalmarketing.es/blog/como-se-define-el-branding-de-una-marca/

boutespanol. Orlando Cáceres Ramírez. (2014). Ensayo sobre redes sociales. Recuperado de: https://www.aboutespanol.com/ensayo-sobre-las-redes-sociales-2879587

Definicion.de. Pérez Porto, J., & Gardey, A. (2013). *Branding*. Recuperado de: https://definicion.de/branding/

Postgrados en Marketing. (2014). Qué es el marketing. Recuperado de: http://www.posgradoenmarketing.com/que-es-el-marketing-en-comercio-electronico

El prisma. (2013). Tipos de marketing. Recuperado de http://www.elprisma.com/apuntes/mercadeo_y_publicidad/tiposmarketing/

catarina.udlap. (2013). Tipos de maketing y sus diferencias. Recuperado de: http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lmk/jimenez_t_da/capitulo3.pdf

Marketingdigitaldesdecero. RafaLópezpez. (2013). Marqueting digital. Recuperado de: https://marketingdigitaldesdecero.com/2013/05/27/introduccion-al-comercio-electronico-e-commerce/

Real Academia Española. (2017). Significado. Recuperado de: http://dle.rae.es/?id=OHuzGA3

Wiki How. (2017). *Cómo hacer un manual del usuario*. Recuperado de: http://es.wikihow.com/hacer-un-manual-de-usuario

Wikipedia. (2013). Servicio de red social. Recuperado de: http://es.wikipedia.org/wiki/Redes_sociales_de_internet

Wikipedia (2013). Comunidad Virtual. Recuperado de: http://es.wikipedia.org/wiki/Comunidad_virtual

Wikipedia (2013). Red Social. Recuperado de: http://es.wikipedia.org/wiki/Red_social

9. Referentes bibliográficos transversales

Ecoestrategia. (2017). Artículo Ambiental. Recuperado de: http://www.ecoestrategia.com/articulos/glosario/glosario.pdf

Minambiente. (2017). Gestión integral de recuros. Recuperado de: http://www.minambiente.gov.co/index.php/gestion-integral-del-recurso-hidrico/administracion-del-recurso-hidrico/demanda/uso-eficiente-y-ahorro-de-agua

IDEAM. (2017). *Instituto de Hidrología, metereología y estudios ambientales.* Recuperado de: http://www.ideam.gov.co/web/ecosistemas/deforestacion-colombia

Undp.org. (2017). *Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo "PNDU".* Recuperado de: http://www.undp.org/content/undp/es/home/sustainable-development-goals.html

10. Referentes bibliográficos inglés

Collinsdictionary. (2017). Thesaurus and Translations. Retrieved from: http://www.collinsdictionary.com

Entrepreneur. (2017). Entrepreneur - Start, run and grow your business.. 21 Ways to Market Your Business Online. Retrieved from: http://www.entrepreneur.com/article/283832

Someacademy (2017). Home | SO ME Academy. Retrieved from: http://www.someacademy.com

Shivarweb. (2017). ShivarWeb: Improve Your Website Marketing Blog & Newsletter. How To Advertise Your Website Online Effectively in 5 Steps. Retrieved from: http://www.shivarweb.com/2644/how-to-advertise-your-website-online/

Smallbiztrends. (2017). Small Business News, Tips, Advice - Small Business Trends. Retrieved from: http://smallbiztrends.com

Smallbiztrends (2017). Small Business News, Tips, Advice - Small Business Trends. Social Media Calendar Template for Small Business. Retrieved from: http://smallbiztrends.com/social-media-calendar-template-business

Techopedia (2017). Techopedia - Where Information Technology and Business Meet. What is Conversion Rate? - Definition from Techopedia. Retrieved from: http://www.techopedia.com/definition/1450/conversion-rate

Youtube (2017). Your browser is deprecated. Please upgrade. - YouTube. Retrieved from: http://www.youtube.com

Merriam. (2017). Dictionary by Merriam-Webster: America's most-trusted online dictionary. (n.d.). Retrieved from https://www.merriam-webster.com/

Dictionary.cambridge. (2017). English Dictionary, Translations & Thesaurus. (n.d.). Retrieved from: http://dictionary.cambridge.org/

Wordreference. (2017). English to French, Italian, German & Spanish Dictionary - WordReference.com. (n.d.). Retrieved from: http://www.wordreference.com/

Macmillan Dictionary. (2017). I Free English Dictionary and Thesaurus Online. Retrieved from: http://www.macmillandictionary.com/

Oxford Dictionaries. (2017). Thesaurus, & Grammar., Retrieved from: https://en.oxforddictionaries.com/

Oxford Learner's Dictionaries. (2017). | Find definitions, translations, and grammar explanations at Oxford Learner's Dictionaries. Retrieved from: http://www.oxfordlearnersdictionaries.com/

TheFreeDictionary.com. (2017). Encyclopedia. Retrieved from: http://encyclopedia2.thefreedictionary.com

The Optimized Web. (2017). What Is Social Media? - The Optimized Web. Retrieved from: http://www.theoptimizedweb.com/what-is-social-media/

English grammar. (2017). Rules + Exercises + PDF free download. Retrieved from: http://www.e-grammar.org

Sara Nguyen. (2017). Helping Sassy Solopreneurs Reach more people and get more clients. How to create a Social Media content calendar. Retrieved from: http://saranguyenonline.com/how-to-create-a-social-media-content-calendar/

Creative Marketing Services. (2017). Web Design | Social Media | Blogging. Creative Marketing Services: Web Design | Social Media | Blogging. Retrieved from: http://www.twelveskip.com/

Natalie Sisson. (2017). Natalie Sisson. Retrieved from: http://www.nataliesisson.com/

Small Business News. (2017). Tips, Advice - Small Business Trends. Social Media - Small Business Trends. Retrieved from: http://smallbiztrends.com/category/social-media

Conversionminded. (2017). Online Marketing Strategies to Amplify Your Profits - Conversion Minded. Social Media Cheat Sheet + Content Calendar. Retrieved from: http://conversionminded.com/social-media-cheat-sheet-content-calendar-for-biz-owners-and-bloggers/?pp=1

11. Control del documento

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Humberto Amaya Alvear	Experto técnico	Centro de Gestión de Mercados, Logística y Tecnologías de la Información.	Septiembre 2017.
	Lina Patricia Váquiro	Experta inglés	Centro de Gestión de Mercados, Logística y Tecnologías de la Información.	
	Luz Dary Palomino González	Experta Transversal	Centro de Servicios Empresariales y Turísticos Regional Santander.	
	Shirley Andrea Ovalle Barreto	Asesora pedagógica	Centro de Desarrollo Agropecuario y Agroindustrial. Regional Boyacá.	Septiembre 2017.
	Zulma Yurany Vianchá Rodríguez	Líder Línea de Producción Boyacá	Centro de Desarrollo Agropecuario y Agroindustrial. Regional Boyacá.	Noviembre 2017
	Nancy Astrid Barón López	Gestor Línea de Producción Boyacá	Centro de Desarrollo Agropecuario y Agroindustrial. Regional Boyacá.	Noviembre 2017

12. Control de cambios (diligenciar únicamente si realiza ajustes a la guía)

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					

ANEXO 3 PFD

	PLAN DE TRABAJO CONCERTADO
PROGRAMA DE FORMACIÓN	TECNOLOGO EN PRODUCCIÓN MULTIMEDIA
FICHA	2348403
COMPETENCIA	260101021: Realizar negociación con los proveedores y clientes, según los objetivos y estrategias establec organización.
RESULTADO DE APRENDIZAJE	22050103004: Verificar entre las partes la propuesta comercial de acuerdo con los parámetros de la neg 26010102102: Definir el costo del proyecto teniendo en cuenta los gastos fijos, variables y tiempo invert realización del mismo
INSTRUCTOR	DAVID CÁCERES

Aprendiz	Actividad a desarrollar	Forma de entrega actividad		Fecha de entrega	ENTR
		Físico	Digital		SI
KATHERIN YULIETH ROJAS MALDONADO	AP7-AA14-EV4 - Resumen ejecutivo AP7-AA14-EV1 - Propuesta de negociación del proyecto		x	28/02/2023	
SERGIO DOMINGUEZ COBO	AP7-AA14-EV4 - Resumen ejecutivo AP7-AA14-EV1 - Propuesta de negociación del proyecto		x	28/02/2023	
DANIEL ESTEBAN MACARENO BELTRAN	AP7-AA14-EV4 - Resumen ejecutivo AP7-AA14-EV1 - Propuesta de negociación del proyecto		x	28/02/2023	
MIGUEL ANGEL LEAL VEGA	AP7-AA14-EV4 - Resumen ejecutivo AP7-AA14-EV1 - Propuesta de negociación del proyecto		x	28/02/2023	
JUAN SEBASTIAN SANCHEZ ROCHA	AP7-AA14-EV4 - Resumen ejecutivo AP7-AA14-EV1 - Propuesta de negociación del proyecto		x	28/02/2023	
EIMMY GISSEL HURTADO RAMIREZ	AP7-AA14-EV4 - Resumen ejecutivo AP7-AA14-EV1 - Propuesta de negociación del proyecto		x	28/02/2023	
KEVIN MAURICIO ESTUPIÑAN CHAVARRO	AP7-AA14-EV4 - Resumen ejecutivo AP7-AA14-EV1 - Propuesta de negociación del proyecto		x	28/02/2023	
WILLIAM DAVID CARRERA GAMBOA	AP7-AA14-EV4 - Resumen ejecutivo AP7-AA14-EV1 - Propuesta de negociación del proyecto		x	28/02/2023	
JUAN GUILLERMO LOAIZA LLANO	AP7-AA14-EV4 - Resumen ejecutivo AP7-AA14-EV1 - Propuesta de negociación del proyecto		x	28/02/2023	
LAURA MARCELA BOHORQUEZ TAMAYO	AP7-AA14-EV4 - Resumen ejecutivo AP7-AA14-EV1 - Propuesta de negociación del proyecto		x	28/02/2023	
HANSEL DAVID BARRIOS AVILA	AP7-AA14-EV4 - Resumen ejecutivo AP7-AA14-EV1 - Propuesta de negociación del proyecto		x	28/02/2023	
SHANELY MARLENE TORRES AGUIRRE	AP7-AA14-EV4 - Resumen ejecutivo AP7-AA14-EV1 - Propuesta de negociación del proyecto		x	28/02/2023	
JUAN PABLO CORTES ALZATE	AP7-AA14-EV4 - Resumen ejecutivo AP7-AA14-EV1 - Propuesta de negociación del proyecto		x	28/02/2023	
YENNI YOHANNA RAMIREZ HERNANDEZ	AP7-AA14-EV4 - Resumen ejecutivo AP7-AA14-EV1 - Propuesta de negociación del proyecto		x	28/02/2023	
JESSICA ALEJANDRA CIFUENTES SALAZAR	AP7-AA14-EV4 - Resumen ejecutivo AP7-AA14-EV1 - Propuesta de negociación del proyecto		x	28/02/2023	
KAREN YESENIA VELASCO PAPAMIJA	AP7-AA14-EV4 - Resumen ejecutivo AP7-AA14-EV1 - Propuesta de negociación del proyecto		x	28/02/2023	
FRANCISCO JAVIER ORTEGA CENDALES	AP7-AA14-EV4 - Resumen ejecutivo AP7-AA14-EV1 - Propuesta de negociación del proyecto		x	28/02/2023	
VANESSA COMAS MUÑOZ	AP7-AA14-EV4 - Resumen ejecutivo AP7-AA14-EV1 - Propuesta de negociación del proyecto		x	28/02/2023	
JOSE ALEJANDRO PULIDO GOMEZ	AP7-AA14-EV4 - Resumen ejecutivo AP7-AA14-EV1 - Propuesta de negociación del proyecto		x	28/02/2023	
NOHEMI SALAZAR MANQUILLO	AP7-AA14-EV4 - Resumen ejecutivo AP7-AA14-EV1 - Propuesta de negociación del proyecto		x	28/02/2023	
JANFABHER VELASCO SANTACRUZ	AP7-AA14-EV4 - Resumen ejecutivo AP7-AA14-EV1 - Propuesta de negociación del proyecto		x	28/02/2023	
LAURA XIMENA CASTELLANOS AGUIRRE	AP7-AA14-EV4 - Resumen ejecutivo AP7-AA14-EV1 - Propuesta de negociación del proyecto		x	28/02/2023	

	PLAN DE TRABAJO CONCERTADO
PROGRAMA DE FORMACIÓN	TECNOLOGO EN PRODUCCIÓN MULTIMEDIA
FICHA	2348403
COMPETENCIA	260101021: Realizar negociación con los proveedores y clientes, según los objetivos y estrategias establec organización.
RESULTADO DE APRENDIZAJE	22050103004: Verificar entre las partes la propuesta comercial de acuerdo con los parámetros de la neg 26010102102: Definir el costo del proyecto teniendo en cuenta los gastos fijos, variables y tiempo invert realización del mismo
INSTRUCTOR	DAVID CÁCERES

Aprendiz	Actividad a desarrollar	Forma de entrega actividad		Fecha de entrega	ENTR
		Físico	Digital		SI
FRANCYS MORELIA DONCEL LONDOÑO	AP7-AA14-EV4 - Resumen ejecutivo AP7-AA14-EV1 - Propuesta de negociación del proyecto		x	28/02/2023	
KAROL MILENA ROMERO RIVAS	AP7-AA14-EV4 - Resumen ejecutivo AP7-AA14-EV1 - Propuesta de negociación del proyecto		x	28/02/2023	
FRANCISCO JAVIER QUIROGA POVEDA	AP7-AA14-EV4 - Resumen ejecutivo AP7-AA14-EV1 - Propuesta de negociación del proyecto		x	28/02/2023	
NIXON HUMBERTO CONTRERAS PEREZ	AP7-AA14-EV4 - Resumen ejecutivo AP7-AA14-EV1 - Propuesta de negociación del proyecto		x	28/02/2023	
MARIA HAIDY MORENO GOMEZ	AP7-AA14-EV4 - Resumen ejecutivo AP7-AA14-EV1 - Propuesta de negociación del proyecto		x	28/02/2023	
PAULA ALEJANDRA OROZCO CASTRO	AP7-AA14-EV4 - Resumen ejecutivo AP7-AA14-EV1 - Propuesta de negociación del proyecto		x	28/02/2023	
NEISA PEÑALOZA RAMIREZ	AP7-AA14-EV4 - Resumen ejecutivo AP7-AA14-EV1 - Propuesta de negociación del proyecto		x	28/02/2023	
DIEGO RICARDO RODRIGUEZ RICO	AP7-AA14-EV4 - Resumen ejecutivo AP7-AA14-EV1 - Propuesta de negociación del proyecto		x	28/02/2023	
KEREN HAPUC GONZÁLEZ RODRÍGUEZ	AP7-AA14-EV4 - Resumen ejecutivo AP7-AA14-EV1 - Propuesta de negociación del proyecto		x	28/02/2023	
SANTIAGO ANDRES NARANJO MONTOYA	AP7-AA14-EV4 - Resumen ejecutivo AP7-AA14-EV1 - Propuesta de negociación del proyecto		x	28/02/2023	
YAMILETH QUINTERO SALAZAR	AP7-AA14-EV4 - Resumen ejecutivo AP7-AA14-EV1 - Propuesta de negociación del proyecto		x	28/02/2023	
MARIA LUISA VALENCIA GARCIA	AP7-AA14-EV4 - Resumen ejecutivo AP7-AA14-EV1 - Propuesta de negociación del proyecto		x	28/02/2023	
MARISOL GIRALDO ROMAN	AP7-AA14-EV4 - Resumen ejecutivo AP7-AA14-EV1 - Propuesta de negociación del proyecto		x	28/02/2023	
RICARDO ARTURO GONZALEZ ACOSTA	AP7-AA14-EV4 - Resumen ejecutivo AP7-AA14-EV1 - Propuesta de negociación del proyecto		x	28/02/2023	
ALFREDO MANUEL MENCO ASCENCIO	AP7-AA14-EV4 - Resumen ejecutivo AP7-AA14-EV1 - Propuesta de negociación del proyecto		x	28/02/2023	
JAIR MUÑOZ SOLARTE	AP7-AA14-EV4 - Resumen ejecutivo AP7-AA14-EV1 - Propuesta de negociación del proyecto		x	28/02/2023	
GUILLERMO LEON VALENCIA SANABRIA	AP7-AA14-EV4 - Resumen ejecutivo AP7-AA14-EV1 - Propuesta de negociación del proyecto		x	28/02/2023	
EVER CESAR FLAMINIO ESPITIA PERDOMO	AP7-AA14-EV4 - Resumen ejecutivo AP7-AA14-EV1 - Propuesta de negociación del proyecto		x	28/02/2023	

idas por la

ociación
ido en la

EGO
No

idas por la

ociación
:ido en la

EGO

No

	PLAN DE TRABAJO CONCERTADO
PROGRAMA DE FORMACIÓN	TECNOLOGO EN PRODUCCIÓN MULTIMEDIA
FICHA	2281789
COMPETENCIA	220501031: Entregar la aplicación multimedia para evaluar la satisfacción del cliente.
RESULTADO DE APRENDIZAJE	22050103104: Realizar el empaque y los elementos de merchandising con los que se distribuirá el proyecto - 22050103103: Elaborar los manuales y ayudas análogas o digitales necesarias para facilitar la operación d multimedia.
INSTRUCTOR	DAVID CÁCERES

Aprendiz	Actividad a desarrollar	Forma de entrega actividad		Fecha de entrega	ENTR
		Físico	Digital		SI
YURIS MARIA MEJIA ALVEAR	AP5-AA12-EV7 - Aplicar efectos especiales y publicar el proyecto terminado y aprobado AP5-AA12-EV6 - Retoque y edición de imágenes con software audiovisual AP5-AA12-EV5 - Retocar y editar las imágenes seleccionadas para el proyecto AP5-AA11-EV4 - Creación, personalización y publicación preliminar del sitio web Wix o Joomla AP5-AA10-EV3 - Buzón de correo y chat AP5-AA10-EV2 - Ejercicios HTML AP5-AA10-EV1 - Crear y/o editar elementos gráficos para maquetación web AP4-AA8-EV5 - Elaborar actas AP4-AA8-EV4 - Elaborar diagrama Casos de Uso AP4-AA8-EV2 - Construir modelos 3D AP4-AA8-EV1 -Construir los elementos 3D del proyecto AP3-AA7-EV10 - Interfaz proyecto y acta de justificación de elementos gráficos AP3-AA7-EV9- Construyendo los elementos gráficos del proyecto desarrollo concept art AP8-AA15-EV2: Plan de comunidades y redes sociales AP8-AA15-EV1: Plan de Branding y Merchandising		x	28/02/2023	
ALEJANDRO CARREÑO AGUIRRE	AP8-AA15-EV4: Manual del usuario AP8-AA15-EV5: Manual técnico		x	28/02/2023	
DIEGO ESTEBAN LEIVA SILVA	AP8-AA15-EV5: Manual técnico		x	28/02/2023	
EDGARD LEONARDO PATIÑO LARGO	AP8-AA15-EV2: Plan de comunidades y redes sociales AP8-AA15-EV1: Plan de Branding y		x	28/02/2023	

	PLAN DE TRABAJO CONCERTADO
PROGRAMA DE FORMACIÓN	TECNOLOGO EN PRODUCCIÓN MULTIMEDIA
FICHA	2281789
COMPETENCIA	220501031: Entregar la aplicación multimedia para evaluar la satisfacción del cliente.
RESULTADO DE APRENDIZAJE	22050103104: Realizar el empaque y los elementos de merchandising con los que se distribuirá el proyecto - 22050103103: Elaborar los manuales y ayudas análogas o digitales necesarias para facilitar la operación d multimedia.
INSTRUCTOR	DAVID CÁCERES

Aprendiz	Actividad a desarrollar	Forma de entrega actividad		Fecha de entrega	ENTR
		Físico	Digital		SI
ESTEFANIA ROQUEME RODRIGUEZ	AP5-AA12-EV7 - Aplicar efectos especiales y publicar el proyecto terminado y aprobado AP5-AA12-EV6 - Retoque y edición de imágenes con software audiovisual AP5-AA12-EV5 - Retocar y editar las imágenes seleccionadas para el proyecto AP5-AA11-EV4 - Creación, personalización y publicación preliminar del sitio web Wix o Joomla AP5-AA10-EV3 - Buzón de correo y chat AP5-AA10-EV2 - Ejercicios HTML AP5-AA10-EV1 - Crear y/o editar elementos gráficos para maquetación web AP4-AA8-EV5 - Elaborar actas AP4-AA8-EV4 - Elaborar diagrama Casos de Uso AP4-AA8-EV2 - Construir modelos 3D AP4-AA8-EV1 -Construir los elementos 3D del proyecto AP3-AA7-EV10 - Interfaz proyecto y acta de justificación de elementos gráficos AP3-AA7-EV9- Construyendo los elementos gráficos del proyecto desarrollo concept art AP8-AA15-EV2: Plan de comunidades y redes sociales AP8-AA15-EV1: Plan de Branding y Merchandising		x	28/02/2023	

	PLAN DE TRABAJO CONCERTADO
PROGRAMA DE FORMACIÓN	TECNOLOGO EN PRODUCCIÓN MULTIMEDIA
FICHA	2281789
COMPETENCIA	220501031: Entregar la aplicación multimedia para evaluar la satisfacción del cliente.
RESULTADO DE APRENDIZAJE	22050103104: Realizar el empaque y los elementos de merchandising con los que se distribuirá el proyecto - 22050103103: Elaborar los manuales y ayudas análogas o digitales necesarias para facilitar la operación d multimedia.
INSTRUCTOR	DAVID CÁCERES

Aprendiz	Actividad a desarrollar	Forma de entrega actividad		Fecha de entrega	ENTR
		Físico	Digital		SI
JULIANA MIRA PULGARIN	AP5-AA12-EV7 - Aplicar efectos especiales y publicar el proyecto terminado y aprobado AP5-AA12-EV6 - Retoque y edición de imágenes con software audiovisual AP5-AA12-EV5 - Retocar y editar las imágenes seleccionadas para el proyecto AP5-AA11-EV4 - Creación, personalización y publicación preliminar del sitio web Wix o Joomla AP5-AA10-EV3 - Buzón de correo y chat AP5-AA10-EV2 - Ejercicios HTML AP5-AA10-EV1 - Crear y/o editar elementos gráficos para maquetación web AP4-AA8-EV5 - Elaborar actas AP4-AA8-EV4 - Elaborar diagrama Casos de Uso AP4-AA8-EV2 - Construir modelos 3D AP4-AA8-EV1 -Construir los elementos 3D del proyecto AP3-AA7-EV10 - Interfaz proyecto y acta de justificación de elementos gráficos AP3-AA7-EV9- Construyendo los elementos gráficos del proyecto desarrollo concept art AP8-AA15-EV2: Plan de comunidades y redes sociales AP8-AA15-EV1: Plan de Branding y Merchandising		x	28/02/2023	
MIGUEL ANGEL AVILA CIFUENTES					
CRISTIAN ALBERTO AGUDELO RÍOS					
DEIVI ORTIZ MONTAÑO					
LUISA FERNANDA BELLO GUATERO					
VALLOLY STEFANIA GUTIERREZ CLEVES					
JORGE LEONARDO COBA CAMPUZANO					
ESPERANZA QUINTERO SANTOS					
DUBAN ANTONIO MINA					
GERMAN DANIEL SALOM BARAHONA					
JUAN CARLOS DUARTE MORENO					
BELISA ISABEL CORTES ORTIZ					

	PLAN DE TRABAJO CONCERTADO
PROGRAMA DE FORMACIÓN	TECNOLOGO EN PRODUCCIÓN MULTIMEDIA
FICHA	2281789
COMPETENCIA	220501031: Entregar la aplicación multimedia para evaluar la satisfacción del cliente.
RESULTADO DE APRENDIZAJE	22050103104: Realizar el empaque y los elementos de merchandising con los que se distribuirá el proyecto - 22050103103: Elaborar los manuales y ayudas análogas o digitales necesarias para facilitar la operación d multimedia.
INSTRUCTOR	DAVID CÁCERES

Aprendiz	Actividad a desarrollar	Forma de entrega actividad		Fecha de entrega	ENTR
		Físico	Digital		SI
LUIS STIVEN RIVERA ORDOÑEZ					
JOAN DAVID ROBLES PEREZ					
CRISTIAN DAVID OLAYA PINILLA					
JERSON FELIPE LADINO BARRAGAN					
DIEGO ANDRES LAMARQUEZ CASTAÑO					
NADIA RIOS CABEZAS					
CAROLINA GONZALEZ HERRERA					
DANIEL JULIAN GARCIA GOMEZ					
ANGEE DANIELA QUINTERO GUTIERREZ					
VALENTINA ZAMBRANO ALMARIO					
MARIA CAMILA MORENO MORENO					
CRISTIAN ALBERTO AGUDELO RIOS					
ANGELA BEATRIZ BUENO FERNANDEZ					
CARLOS ANTONIO MARTINEZ DIAZ					
MIGUEL ANGEL OSORIO GUTIERREZ					
LAURA ALEJANDRA MORA FORERO					
JAIR JOSE TALAIGUA NISPERUZA					
INGRID LORENA DIAZ OVIEDO					

multimedia.
el proyecto

EGO
No

multimedia. el proyecto

EGO
No

multimedia. el proyecto

EGO
No

multimedia. el proyecto

EGO
No

ANEXO 4 PFD

Nombre del reporte	Reporte Ingresos
Código de ficha	2281789
Nombre de ficha	PRODUCCION DE MULTIMEDIA (2281789)
Tipo de curso	Titulada
Modalidad	Virtual
Regional	REGIONAL CÓRDOBA
Centro de formación	CENTRO AGROPECUARIO Y DE BIOTECNOLOGIA EL PORVENIR
Nombre y apellidos	
Identificación	
Rol en la ficha	
Rango fecha registro	1/12/2022 - 16/3/2023
Fecha de generación del reporte	17/2/2023

Tipo	Identificación	Nombre y apellidos	Correo electrónico	Rol	Estado	Total días que ingresó	Último ingreso
CC	1000788138	MIGUEL ANGEL AVILA CIFUENTES	miguelangelavila12368@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1003818729	MIGUEL ANGEL OSORIO GUTIERREZ	damifer14@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1003951122	AMALFY XIMENA BERMEO ANGARITA	amalfyximenabermeo@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1004248473	ANGEE DANIELA QUINTERO GUTIERREZ	danielaqg9@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1004252372	CRISTIAN ALBERTO VALENZUELA BELTRÁN	cristianvalenzuela.0910@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1004352367	DIEGO ANDRES LAMARQUEZ CASTAÑO	diego.lamarquez.21@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1006799058	MARIA CAMILA MORENO MORENO	morenomorenocamila0310@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1007202229	LUIS STIVEN RIVERA ORDOÑEZ	stiveng12.2014@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1007243126	NATHALI DIAZ OSORIO	nathali.0777@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
TI	1007600546	CARLOS DANIEL MEJIA CASTAÑO	danielcas789456@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1010120628	GERMAN DANIEL SALOM BARAHONA	dsalomp@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1010248365	JERSON FELIPE LADINO BARRAGAN	jerson.9926@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
TI	1010960102	JULIO CÉSAR RODRÍGUEZ TORRES	juliusr511@gmail.com	Aprendiz	RetiroVoluntario		
TI	1010960105	VALLOLY STEFANIA GUTIERREZ CLEVES	vallolystephania@gmail.com	Aprendiz	RetiroVoluntario		
NA	1012358839	AC_Ángela Julieth Pinzón Ladino	ajpinzonl@misena.edu.co	Acompañamiento a formación	No definido		
CC	1012384615	INGRID LORENA DIAZ OVIEDO	ingriddiaz.esimed@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1014228268	CAROLINA GONZALEZ HERRERA	gonzcarolina90@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1016037542	JOAN DAVID ROBLES PEREZ	rpjoandavid@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1030628290	KAREN DAYHANA CASTRO ARIAS	karencastroarias1406@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1031148245	CRISTIAN DAVID OLAYA PINILLA	cdop-14-18@hotmail.com	Aprendiz	Formacion	5	15/2/2023
CC	1036963519	JULIANA MIRA PULGARIN	julianamirapulgarin@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1037636725	ALEJANDRO CARREÑO AGUIRRE	alejo.caag@gmail.com	Aprendiz	Formacion	4	14/12/2022
CC	1038416761	DANIEL JULIAN GARCIA GOMEZ	dajugago@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1042770957	WALKIN ARLEX ARANGO MOLINA	walkin93@hotmail.com	Aprendiz	Formacion	8	15/2/2023
CC	1048044137	CRISTIAN ALBERTO AGUDELO RIOS	agudelocristian@hotmail.es	Aprendiz	Formacion		
TI	1050609883	EDGARD LEONARDO PATIÑO LARGO	edgardlpl@hotmail.com	Aprendiz	Formacion	4	16/1/2023
CC	1050779338	YURIS MARIA MEJIA ALVEAR	3107007965yuris@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1067839884	ARIEL ARTURO ALVAREZ ALMANZA	arielalvarez59@hotmail.com	Instructor	No definido		
CC	1067842244	JAVIER DAVID MENDEZ MORENO	xavi_david1830@hotmail.com	Instructor	No definido		
CC	1067843407	JOTA MARIO YEPEZ ROBLES	jotamarioyepes@hotmail.com	Instructor	No definido		
CC	1067861096	PAULO CESAR ACOSTA LOZANO	acosta.pauloc@gmail.com	Instructor	No definido		
CC	1067879966	ORLANDO DAVID BATISTA ESCOBAR	odavidbatista@gmail.com	Instructor	No definido		
CC	1067906201	KELLY MARIA RAMOS MARIMON	kellyramosmarimon@gmail.com	Instructor	No definido		
CC	1067921848	MARIA FERNANDA VALDES MENDOZA	mafe_0604@hotmail.com	Instructor	No definido		

Tipo	Identificación	Nombre y apellidos	Correo electrónico	Rol	Estado	Total días que ingresó	Último ingreso
CC	1068664996	ROSA MARGARITA ROJAS MORENO	rosa.rojas1993@hotmail.com	Instructor	No definido		
CC	1069479523	CARLOS ANTONIO MARTINEZ DIAZ	c-1808@hotmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1069485431	NORIDA CECILIA GONZALEZ DOMINGUEZ	nory1106@hotmail.com	Instructor	No definido		
CC	1073249412	LAURA ALEJANDRA MORA FORERO	psicolauramora@gmail.com	Aprendiz	RetiroVoluntario		
CC	1073827989	JAIR JOSE TALAIGUA NISPERUZA	jair.segundoo@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1075683952	CARLOS ANDRES AREVALO UMBARILA	carlosarevalo9721@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
TI	1080930036	VALENTINA ZAMBRANO ALMARIO	zambranovalen23@gmail.com	Aprendiz	Formacion	10	15/2/2023
CC	1083876062	YEIMY PAOLA CORREA PAJOY	ye-my21@hotmail.com	Instructor	No definido	1	2/12/2022
CC	1098627703	NADIA RIOS CABEZAS	nadia_riosc@hotmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1102809331	JUAN CARLOS DUARTE MORENO	jcduarte1@misena.edu.co	Aprendiz	Formacion		
NA	1110492842	Leidy Carolina Cardenas Niño	lccardenas2@misena.edu.co	Acompañamiento a formación	No definido		
CC	1113644976	JORGE LEONARDO COBA CAMPUZANO	jlcoba@misena.edu.co	Aprendiz	Formacion		
CC	1113654571	CHRISTIAN FERNANDO ISAZA FRANCO	cisaza2112@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1117486629	DIEGO ESTEBAN LEIVA SILVA	diegoleivax500@gmail.com	Aprendiz	Formacion	2	6/12/2022
CC	1118561918	YENNI VIVIANA CAMACHO LADINO	yevicala_24@hotmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1140876388	BELISA ISABEL CORTES ORTIZ	belicortes95@gmail.com	Aprendiz	Formacion	6	30/12/2022
CC	1144072535	DEIVI ORTIZ MONTAÑO	dom.rk@hotmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1144081922	DAVID ALEJANDRO CORAL VELASCO	dacoral2@misena.edu.co	Instructor	No definido	3	14/12/2022
CC	1152207568	ESTEFANIA ROQUEME RODRIGUEZ	estefaniar03@hotmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1193223378	ANGELA DANIELA NUÑEZ BARRERA	nunes.angela0191@gmail.com	Aprendiz	Cancelado		
CC	1193567179	ANGEL SANTIAGO MESA RIVERA	angelsantiagov15@gmail.com	Aprendiz	RetiroVoluntario		
NA	12241654	LIBARDO AUGUSTO CUELLAR ORTEGA	cuellarlibardo8@gmail.com	Acompañamiento a formación	No definido		
NA	14397256	Camilo José González Ortiz	camilogonzalez83@gmail.com	Facilitador Virtual	No definido		
CC	25785913	ADRIANA LUCIA MARQUEZ BOHORQUEZ	adryrob23@hotmail.com	Instructor	No definido		
CC	26202848	MARIA PATRICIA CARRASCO MARTINEZ	mpcarrasco@sena.edu.co	Instructor	No definido	6	17/2/2023
CC	37391621	ANGELA BEATRIZ BUENO FERNANDEZ	buenoangelab@hotmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	37706040	ESPERANZA QUINTERO SANTOS	panchisquinteros@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	50899587	MARIA PASTORA VILORIA BERTEL	maripaz@misena.edu.co	Instructor	No definido	3	17/2/2023
CC	52772007	LUISA FERNANDA BELLO GUATERO	pizhy@hotmail.com	Aprendiz	Formacion	2	15/2/2023
CC	52835638	DOLLY ASTRID BEJARANO CARDENAS	dollyastrid.1011@hotmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	63540651	VIVIANA ANDREA RODRIGUEZ BOLIVAR	andrearodriguez2406@hotmail.com	Aprendiz	Formacion		
NA	65782369	Diana Isabel AG Ávila Gutiérrez	davilag@misena.edu.co	Acompañamiento a formación	No definido		
CC	79920387	DUBAN ANTONIO MINA	duban.mina@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	80795985	DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL	camcas7@gmail.com	Instructor	No definido	8	17/2/2023

Nombre del reporte	Reporte Ingresos
Código de ficha	2281789
Nombre de ficha	PRODUCCION DE MULTIMEDIA (2281789)
Tipo de curso	Titulada
Modalidad	Virtual
Regional	REGIONAL CÓRDOBA
Centro de formación	CENTRO AGROPECUARIO Y DE BIOTECNOLOGIA EL PORVENIR
Nombre y apellidos	
Identificación	
Rol en la ficha	
Rango fecha registro	1/12/2022 - 16/3/2023
Fecha de generación del reporte	17/2/2023

Tipo	Identificación	Nombre y apellidos	Correo electrónico	Rol	Estado	Total días que ingresó	Último ingreso
CC	1000788138	MIGUEL ANGEL AVILA CIFUENTES	miguelangelavila12368@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1003818729	MIGUEL ANGEL OSORIO GUTIERREZ	damifer14@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1003951122	AMALFY XIMENA BERMEO ANGARITA	amalfyximenabermeo@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1004248473	ANGEE DANIELA QUINTERO GUTIERREZ	danielaqg9@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1004252372	CRISTIAN ALBERTO VALENZUELA BELTRÁN	cristianvalenzuela.0910@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1004352367	DIEGO ANDRES LAMARQUEZ CASTAÑO	diego.lamarquez.21@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1006799058	MARIA CAMILA MORENO MORENO	morenomorenocamila0310@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1007202229	LUIS STIVEN RIVERA ORDOÑEZ	stiveng12.2014@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1007243126	NATHALI DIAZ OSORIO	nathali.0777@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
TI	1007600546	CARLOS DANIEL MEJIA CASTAÑO	danielcas789456@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1010120628	GERMAN DANIEL SALOM BARAHONA	dsalomp@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1010248365	JERSON FELIPE LADINO BARRAGAN	jerson.9926@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
TI	1010960102	JULIO CÉSAR RODRÍGUEZ TORRES	juliusr511@gmail.com	Aprendiz	RetiroVoluntario		
TI	1010960105	VALLOLY STEFANIA GUTIERREZ CLEVES	vallolystephania@gmail.com	Aprendiz	RetiroVoluntario		
NA	1012358839	AC_Ángela Julieth Pinzón Ladino	ajpinzonl@misena.edu.co	Acompañamiento a formación	No definido		
CC	1012384615	INGRID LORENA DIAZ OVIEDO	ingriddiaz.esimed@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1014228268	CAROLINA GONZALEZ HERRERA	gonzcarolina90@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1016037542	JOAN DAVID ROBLES PEREZ	rpjoandavid@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1030628290	KAREN DAYHANA CASTRO ARIAS	karencastroarias1406@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1031148245	CRISTIAN DAVID OLAYA PINILLA	cdop-14-18@hotmail.com	Aprendiz	Formacion	5	15/2/2023
CC	1036963519	JULIANA MIRA PULGARIN	julianamirapulgarin@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1037636725	ALEJANDRO CARREÑO AGUIRRE	alejo.caag@gmail.com	Aprendiz	Formacion	4	14/12/2022
CC	1038416761	DANIEL JULIAN GARCIA GOMEZ	dajugago@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1042770957	WALKIN ARLEX ARANGO MOLINA	walkin93@hotmail.com	Aprendiz	Formacion	8	15/2/2023
CC	1048044137	CRISTIAN ALBERTO AGUDELO RIOS	agudelocristian@hotmail.es	Aprendiz	Formacion		
TI	1050609883	EDGARD LEONARDO PATIÑO LARGO	edgardlpl@hotmail.com	Aprendiz	Formacion	4	16/1/2023
CC	1050779338	YURIS MARIA MEJIA ALVEAR	3107007965yuris@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1067839884	ARIEL ARTURO ALVAREZ ALMANZA	arielalvarez59@hotmail.com	Instructor	No definido		
CC	1067842244	JAVIER DAVID MENDEZ MORENO	xavi_david1830@hotmail.com	Instructor	No definido		
CC	1067843407	JOTA MARIO YEPEZ ROBLES	jotamarioyepes@hotmail.com	Instructor	No definido		
CC	1067861096	PAULO CESAR ACOSTA LOZANO	acosta.pauloc@gmail.com	Instructor	No definido		
CC	1067879966	ORLANDO DAVID BATISTA ESCOBAR	odavidbatista@gmail.com	Instructor	No definido		
CC	1067906201	KELLY MARIA RAMOS MARIMON	kellyramosmarimon@gmail.com	Instructor	No definido		
CC	1067921848	MARIA FERNANDA VALDES MENDOZA	mafe_0604@hotmail.com	Instructor	No definido		

Tipo	Identificación	Nombre y apellidos	Correo electrónico	Rol	Estado	Total días que ingresó	Último ingreso
CC	1068664996	ROSA MARGARITA ROJAS MORENO	rosa.rojas1993@hotmail.com	Instructor	No definido		
CC	1069479523	CARLOS ANTONIO MARTINEZ DIAZ	c-1808@hotmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1069485431	NORIDA CECILIA GONZALEZ DOMINGUEZ	nory1106@hotmail.com	Instructor	No definido		
CC	1073249412	LAURA ALEJANDRA MORA FORERO	psicolauramora@gmail.com	Aprendiz	RetiroVoluntario		
CC	1073827989	JAIR JOSE TALAIGUA NISPERUZA	jair.segundoo@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1075683952	CARLOS ANDRES AREVALO UMBARILA	carlosarevalo9721@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
TI	1080930036	VALENTINA ZAMBRANO ALMARIO	zambranovalen23@gmail.com	Aprendiz	Formacion	10	15/2/2023
CC	1083876062	YEIMY PAOLA CORREA PAJOY	ye-my21@hotmail.com	Instructor	No definido	1	2/12/2022
CC	1098627703	NADIA RIOS CABEZAS	nadia_riosc@hotmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1102809331	JUAN CARLOS DUARTE MORENO	jcduarte1@misena.edu.co	Aprendiz	Formacion		
NA	1110492842	Leidy Carolina Cardenas Niño	lccardenas2@misena.edu.co	Acompañamiento a formación	No definido		
CC	1113644976	JORGE LEONARDO COBA CAMPUZANO	jlcoba@misena.edu.co	Aprendiz	Formacion		
CC	1113654571	CHRISTIAN FERNANDO ISAZA FRANCO	cisaza2112@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1117486629	DIEGO ESTEBAN LEIVA SILVA	diegoleivax500@gmail.com	Aprendiz	Formacion	2	6/12/2022
CC	1118561918	YENNI VIVIANA CAMACHO LADINO	yevicala_24@hotmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1140876388	BELISA ISABEL CORTES ORTIZ	belicortes95@gmail.com	Aprendiz	Formacion	6	30/12/2022
CC	1144072535	DEIVI ORTIZ MONTAÑO	dom.rk@hotmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1144081922	DAVID ALEJANDRO CORAL VELASCO	dacoral2@misena.edu.co	Instructor	No definido	3	14/12/2022
CC	1152207568	ESTEFANIA ROQUEME RODRIGUEZ	estefaniar03@hotmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1193223378	ANGELA DANIELA NUÑEZ BARRERA	nunes.angela0191@gmail.com	Aprendiz	Cancelado		
CC	1193567179	ANGEL SANTIAGO MESA RIVERA	angelsantiagov15@gmail.com	Aprendiz	RetiroVoluntario		
NA	12241654	LIBARDO AUGUSTO CUELLAR ORTEGA	cuellarlibardo8@gmail.com	Acompañamiento a formación	No definido		
NA	14397256	Camilo José González Ortiz	camilogonzalez83@gmail.com	Facilitador Virtual	No definido		
CC	25785913	ADRIANA LUCIA MARQUEZ BOHORQUEZ	adryrob23@hotmail.com	Instructor	No definido		
CC	26202848	MARIA PATRICIA CARRASCO MARTINEZ	mpcarrasco@sena.edu.co	Instructor	No definido	6	17/2/2023
CC	37391621	ANGELA BEATRIZ BUENO FERNANDEZ	buenoangelab@hotmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	37706040	ESPERANZA QUINTERO SANTOS	panchisquinteros@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	50899587	MARIA PASTORA VILORIA BERTEL	maripaz@misena.edu.co	Instructor	No definido	3	17/2/2023
CC	52772007	LUISA FERNANDA BELLO GUATERO	pizhy@hotmail.com	Aprendiz	Formacion	2	15/2/2023
CC	52835638	DOLLY ASTRID BEJARANO CARDENAS	dollyastrid.1011@hotmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	63540651	VIVIANA ANDREA RODRIGUEZ BOLIVAR	andrearodriguez2406@hotmail.com	Aprendiz	Formacion		
NA	65782369	Diana Isabel AG Ávila Gutiérrez	davilag@misena.edu.co	Acompañamiento a formación	No definido		
CC	79920387	DUBAN ANTONIO MINA	duban.mina@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	80795985	DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL	camcas7@gmail.com	Instructor	No definido	8	17/2/2023

ANEXO 5 PFD

ACTA No. 01 del 2023		
COMITÉ DE EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO A LA FORMACIÓN		
CIUDAD Y FECHA: Montería, 13 de enero de 2022	**HORA INICIO:** 97:00 am	**HORA FIN:** 11:00 am
LUGAR Y/O ENLACE: COORDINACION ACADEMICA Google meet	**DIRECCIÓN GENERAL / REGIONAL / CENTRO** Centro Agropecuario y de Biotecnología El Porvenir.	
AGENDA O PUNTOS PARA DESARROLLAR: **1.** Reunión de inicio de la formación **2. Presentación de los instructores** **3. Planeación de la ejecución de la formación**		
OBJETIVO(S) DE LA REUNIÓN: Socializar los aspectos generales y particulares para la ejecución de la formación virtual, en donde se abordan los procotolos de manejo de la plataforma sofia y territorium, así como la asignación de horas programadas en la plataforma omnidatos.		
DESARROLLO DE LA REUNIÓN		
Durante la reunión se presentan los instructores y se realiza la socialización de los protocolos de la formación virtual. Se comparte la lista de chequeo, instrumento que evalúa el seguimiento de la ejecución de la formación virtual por parte de dirección general.		
CONCLUSIONES		
Los instructores participan en la socialización aclarando dudas y planeando el trabajo a desarrollar. Los instructores quedan a la espera de la activación de territorium para poder crear los encuentros sincrónicos y posterior citación para su ejecución.		
COMPROMISOS		
ACTIVIDAD	**RESPONSABLE**	**FECHA**
Planeación de la ejecución de la formación **Creación de encuentros sincrónico**	**Los instructores asistentes**	**15/02/2023**
ASISTENTES: (Incorporar registro de asistencia)		

Adriana Marcela Polo Tejada cc 1069494907

Maria Viloria Bertel c.c. 50899587

Javier Mendez. C.c 1.067.842.244

Maria Patricia Carrasco Martinez c.c 26202848

Orlando Antonio Lorduy Florez c. c 73203421

Carlos Enrique Enciso Hernandez. c.c 1067845848

David Camilo Cáceres c.c 80795985

Nota: Puede incluirse imagen o captura de pantalla de los asistentes, si se trata de una reunión virtual o, de los asistentes que participan a través de una plataforma virtual.

ANEXO 6 PFD

Nombre del reporte	Reporte Ingresos
Código de ficha	2281789
Nombre de ficha	PRODUCCION DE MULTIMEDIA (2281789)
Tipo de curso	Titulada
Modalidad	Virtual
Regional	REGIONAL CÓRDOBA
Centro de formación	CENTRO AGROPECUARIO Y DE BIOTECNOLOGIA EL PORVENIR
Nombre y apellidos	
Identificación	
Rol en la ficha	
Rango fecha registro	1/12/2022 - 16/3/2023
Fecha de generación del reporte	17/2/2023

Tipo	Identificación	Nombre y apellidos	Correo electrónico	Rol	Estado	Total días que ingresó	Último ingreso
CC	1000788138	MIGUEL ANGEL AVILA CIFUENTES	miguelangelavila12368@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1003818729	MIGUEL ANGEL OSORIO GUTIERREZ	damifer14@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1003951122	AMALFY XIMENA BERMEO ANGARITA	amalfyximenabermeo@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1004248473	ANGEE DANIELA QUINTERO GUTIERREZ	danielaqg9@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1004252372	CRISTIAN ALBERTO VALENZUELA BELTRÁN	cristianvalenzuela.0910@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1004352367	DIEGO ANDRES LAMARQUEZ CASTAÑO	diego.lamarquez.21@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1006799058	MARIA CAMILA MORENO MORENO	morenomorenocamila0310@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1007202229	LUIS STIVEN RIVERA ORDOÑEZ	stiveng12.2014@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1007243126	NATHALI DIAZ OSORIO	nathali.0777@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
TI	1007600546	CARLOS DANIEL MEJIA CASTAÑO	danielcas789456@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1010120628	GERMAN DANIEL SALOM BARAHONA	dsalomp@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1010248365	JERSON FELIPE LADINO BARRAGAN	jerson.9926@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
TI	1010960102	JULIO CÉSAR RODRÍGUEZ TORRES	juliusr511@gmail.com	Aprendiz	RetiroVoluntario		
TI	1010960105	VALLOLY STEFANIA GUTIERREZ CLEVES	vallolystephania@gmail.com	Aprendiz	RetiroVoluntario		
NA	1012358839	AC_Ángela Julieth Pinzón Ladino	ajpinzonl@misena.edu.co	Acompañamiento a formación	No definido		
CC	1012384615	INGRID LORENA DIAZ OVIEDO	ingriddiaz.esimed@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1014228268	CAROLINA GONZALEZ HERRERA	gonzcarolina90@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1016037542	JOAN DAVID ROBLES PEREZ	rpjoandavid@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1030628290	KAREN DAYHANA CASTRO ARIAS	karencastroarias1406@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1031148245	CRISTIAN DAVID OLAYA PINILLA	cdop-14-18@hotmail.com	Aprendiz	Formacion	5	15/2/2023
CC	1036963519	JULIANA MIRA PULGARIN	julianamirapulgarin@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1037636725	ALEJANDRO CARREÑO AGUIRRE	alejo.caag@gmail.com	Aprendiz	Formacion	4	14/12/2022
CC	1038416761	DANIEL JULIAN GARCIA GOMEZ	dajugago@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1042770957	WALKIN ARLEX ARANGO MOLINA	walkin93@hotmail.com	Aprendiz	Formacion	8	15/2/2023
CC	1048044137	CRISTIAN ALBERTO AGUDELO RIOS	agudelocristian@hotmail.es	Aprendiz	Formacion		
TI	1050609883	EDGARD LEONARDO PATIÑO LARGO	edgardlpl@hotmail.com	Aprendiz	Formacion	4	16/1/2023
CC	1050779338	YURIS MARIA MEJIA ALVEAR	3107007965yuris@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1067839884	ARIEL ARTURO ALVAREZ ALMANZA	arielalvarez59@hotmail.com	Instructor	No definido		
CC	1067842244	JAVIER DAVID MENDEZ MORENO	xavi_david1830@hotmail.com	Instructor	No definido		
CC	1067843407	JOTA MARIO YEPEZ ROBLES	jotamarioyepes@hotmail.com	Instructor	No definido		
CC	1067861096	PAULO CESAR ACOSTA LOZANO	acosta.pauloc@gmail.com	Instructor	No definido		
CC	1067879966	ORLANDO DAVID BATISTA ESCOBAR	odavidbatista@gmail.com	Instructor	No definido		
CC	1067906201	KELLY MARIA RAMOS MARIMON	kellyramosmarimon@gmail.com	Instructor	No definido		
CC	1067921848	MARIA FERNANDA VALDES MENDOZA	mafe_0604@hotmail.com	Instructor	No definido		

Tipo	Identificación	Nombre y apellidos	Correo electrónico	Rol	Estado	Total días que ingresó	Último ingreso
CC	1068664996	ROSA MARGARITA ROJAS MORENO	rosa.rojas1993@hotmail.com	Instructor	No definido		
CC	1069479523	CARLOS ANTONIO MARTINEZ DIAZ	c-1808@hotmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1069485431	NORIDA CECILIA GONZALEZ DOMINGUEZ	nory1106@hotmail.com	Instructor	No definido		
CC	1073249412	LAURA ALEJANDRA MORA FORERO	psicolauramora@gmail.com	Aprendiz	RetiroVoluntario		
CC	1073827989	JAIR JOSE TALAIGUA NISPERUZA	jair.segundoo@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1075683952	CARLOS ANDRES AREVALO UMBARILA	carlosarevalo9721@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
TI	1080930036	VALENTINA ZAMBRANO ALMARIO	zambranovalen23@gmail.com	Aprendiz	Formacion	10	15/2/2023
CC	1083876062	YEIMY PAOLA CORREA PAJOY	ye-my21@hotmail.com	Instructor	No definido	1	2/12/2022
CC	1098627703	NADIA RIOS CABEZAS	nadia_riosc@hotmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1102809331	JUAN CARLOS DUARTE MORENO	jcduarte1@misena.edu.co	Aprendiz	Formacion		
NA	1110492842	Leidy Carolina Cardenas Niño	lccardenas2@misena.edu.co	Acompañamiento a formación	No definido		
CC	1113644976	JORGE LEONARDO COBA CAMPUZANO	jlcoba@misena.edu.co	Aprendiz	Formacion		
CC	1113654571	CHRISTIAN FERNANDO ISAZA FRANCO	cisaza2112@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1117486629	DIEGO ESTEBAN LEIVA SILVA	diegoleivax500@gmail.com	Aprendiz	Formacion	2	6/12/2022
CC	1118561918	YENNI VIVIANA CAMACHO LADINO	yevicala_24@hotmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1140876388	BELISA ISABEL CORTES ORTIZ	belicortes95@gmail.com	Aprendiz	Formacion	6	30/12/2022
CC	1144072535	DEIVI ORTIZ MONTAÑO	dom.rk@hotmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1144081922	DAVID ALEJANDRO CORAL VELASCO	dacoral2@misena.edu.co	Instructor	No definido	3	14/12/2022
CC	1152207568	ESTEFANIA ROQUEME RODRIGUEZ	estefaniar03@hotmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1193223378	ANGELA DANIELA NUÑEZ BARRERA	nunes.angela0191@gmail.com	Aprendiz	Cancelado		
CC	1193567179	ANGEL SANTIAGO MESA RIVERA	angelsantiagov15@gmail.com	Aprendiz	RetiroVoluntario		
NA	12241654	LIBARDO AUGUSTO CUELLAR ORTEGA	cuellarlibardo8@gmail.com	Acompañamiento a formación	No definido		
NA	14397256	Camilo José González Ortiz	camilogonzalez83@gmail.com	Facilitador Virtual	No definido		
CC	25785913	ADRIANA LUCIA MARQUEZ BOHORQUEZ	adryrob23@hotmail.com	Instructor	No definido		
CC	26202848	MARIA PATRICIA CARRASCO MARTINEZ	mpcarrasco@sena.edu.co	Instructor	No definido	6	17/2/2023
CC	37391621	ANGELA BEATRIZ BUENO FERNANDEZ	buenoangelab@hotmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	37706040	ESPERANZA QUINTERO SANTOS	panchisquinteros@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	50899587	MARIA PASTORA VILORIA BERTEL	maripaz@misena.edu.co	Instructor	No definido	3	17/2/2023
CC	52772007	LUISA FERNANDA BELLO GUATERO	pizhy@hotmail.com	Aprendiz	Formacion	2	15/2/2023
CC	52835638	DOLLY ASTRID BEJARANO CARDENAS	dollyastrid.1011@hotmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	63540651	VIVIANA ANDREA RODRIGUEZ BOLIVAR	andrearodriguez2406@hotmail.com	Aprendiz	Formacion		
NA	65782369	Diana Isabel AG Ávila Gutiérrez	davilag@misena.edu.co	Acompañamiento a formación	No definido		
CC	79920387	DUBAN ANTONIO MINA	duban.mina@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	80795985	DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL	camcas7@gmail.com	Instructor	No definido	8	17/2/2023

Nombre del reporte	Reporte Ingresos
Código de ficha	2281789
Nombre de ficha	PRODUCCION DE MULTIMEDIA (2281789)
Tipo de curso	Titulada
Modalidad	Virtual
Regional	REGIONAL CÓRDOBA
Centro de formación	CENTRO AGROPECUARIO Y DE BIOTECNOLOGIA EL PORVENIR
Nombre y apellidos	
Identificación	
Rol en la ficha	
Rango fecha registro	1/12/2022 - 16/3/2023
Fecha de generación del reporte	17/2/2023

Tipo	Identificación	Nombre y apellidos	Correo electrónico	Rol	Estado	Total días que ingresó	Último ingreso
CC	1000788138	MIGUEL ANGEL AVILA CIFUENTES	miguelangelavila12368@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1003818729	MIGUEL ANGEL OSORIO GUTIERREZ	damifer14@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1003951122	AMALFY XIMENA BERMEO ANGARITA	amalfyximenabermeo@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1004248473	ANGEE DANIELA QUINTERO GUTIERREZ	danielaqg9@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1004252372	CRISTIAN ALBERTO VALENZUELA BELTRÁN	cristianvalenzuela.0910@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1004352367	DIEGO ANDRES LAMARQUEZ CASTAÑO	diego.lamarquez.21@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1006799058	MARIA CAMILA MORENO MORENO	morenomorenocamila0310@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1007202229	LUIS STIVEN RIVERA ORDOÑEZ	stiveng12.2014@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1007243126	NATHALI DIAZ OSORIO	nathali.0777@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
TI	1007600546	CARLOS DANIEL MEJIA CASTAÑO	danielcas789456@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1010120628	GERMAN DANIEL SALOM BARAHONA	dsalomp@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1010248365	JERSON FELIPE LADINO BARRAGAN	jerson.9926@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
TI	1010960102	JULIO CÉSAR RODRÍGUEZ TORRES	juliusr511@gmail.com	Aprendiz	RetiroVoluntario		
TI	1010960105	VALLOLY STEFANIA GUTIERREZ CLEVES	vallolystephania@gmail.com	Aprendiz	RetiroVoluntario		
NA	1012358839	AC_Ángela Julieth Pinzón Ladino	ajpinzonl@misena.edu.co	Acompañamiento a formación	No definido		
CC	1012384615	INGRID LORENA DIAZ OVIEDO	ingriddiaz.esimed@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1014228268	CAROLINA GONZALEZ HERRERA	gonzcarolina90@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1016037542	JOAN DAVID ROBLES PEREZ	rpjoandavid@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1030628290	KAREN DAYHANA CASTRO ARIAS	karencastroarias1406@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1031148245	CRISTIAN DAVID OLAYA PINILLA	cdop-14-18@hotmail.com	Aprendiz	Formacion	5	15/2/2023
CC	1036963519	JULIANA MIRA PULGARIN	julianamirapulgarin@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1037636725	ALEJANDRO CARREÑO AGUIRRE	alejo.caag@gmail.com	Aprendiz	Formacion	4	14/12/2022
CC	1038416761	DANIEL JULIAN GARCIA GOMEZ	dajugago@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1042770957	WALKIN ARLEX ARANGO MOLINA	walkin93@hotmail.com	Aprendiz	Formacion	8	15/2/2023
CC	1048044137	CRISTIAN ALBERTO AGUDELO RIOS	agudelocristian@hotmail.es	Aprendiz	Formacion		
TI	1050609883	EDGARD LEONARDO PATIÑO LARGO	edgardlpl@hotmail.com	Aprendiz	Formacion	4	16/1/2023
CC	1050779338	YURIS MARIA MEJIA ALVEAR	3107007965yuris@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1067839884	ARIEL ARTURO ALVAREZ ALMANZA	arielalvarez59@hotmail.com	Instructor	No definido		
CC	1067842244	JAVIER DAVID MENDEZ MORENO	xavi_david1830@hotmail.com	Instructor	No definido		
CC	1067843407	JOTA MARIO YEPEZ ROBLES	jotamarioyepes@hotmail.com	Instructor	No definido		
CC	1067861096	PAULO CESAR ACOSTA LOZANO	acosta.pauloc@gmail.com	Instructor	No definido		
CC	1067879966	ORLANDO DAVID BATISTA ESCOBAR	odavidbatista@gmail.com	Instructor	No definido		
CC	1067906201	KELLY MARIA RAMOS MARIMON	kellyramosmarimon@gmail.com	Instructor	No definido		
CC	1067921848	MARIA FERNANDA VALDES MENDOZA	mafe_0604@hotmail.com	Instructor	No definido		

Tipo	Identificación	Nombre y apellidos	Correo electrónico	Rol	Estado	Total días que ingresó	Último ingreso
CC	1068664996	ROSA MARGARITA ROJAS MORENO	rosa.rojas1993@hotmail.com	Instructor	No definido		
CC	1069479523	CARLOS ANTONIO MARTINEZ DIAZ	c-1808@hotmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1069485431	NORIDA CECILIA GONZALEZ DOMINGUEZ	nory1106@hotmail.com	Instructor	No definido		
CC	1073249412	LAURA ALEJANDRA MORA FORERO	psicolauramora@gmail.com	Aprendiz	RetiroVoluntario		
CC	1073827989	JAIR JOSE TALAIGUA NISPERUZA	jair.segundoo@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1075683952	CARLOS ANDRES AREVALO UMBARILA	carlosarevalo9721@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
TI	1080930036	VALENTINA ZAMBRANO ALMARIO	zambranovalen23@gmail.com	Aprendiz	Formacion	10	15/2/2023
CC	1083876062	YEIMY PAOLA CORREA PAJOY	ye-my21@hotmail.com	Instructor	No definido	1	2/12/2022
CC	1098627703	NADIA RIOS CABEZAS	nadia_riosc@hotmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1102809331	JUAN CARLOS DUARTE MORENO	jcduarte1@misena.edu.co	Aprendiz	Formacion		
NA	1110492842	Leidy Carolina Cardenas Niño	lccardenas2@misena.edu.co	Acompañamiento a formación	No definido		
CC	1113644976	JORGE LEONARDO COBA CAMPUZANO	jlcoba@misena.edu.co	Aprendiz	Formacion		
CC	1113654571	CHRISTIAN FERNANDO ISAZA FRANCO	cisaza2112@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1117486629	DIEGO ESTEBAN LEIVA SILVA	diegoleivax500@gmail.com	Aprendiz	Formacion	2	6/12/2022
CC	1118561918	YENNI VIVIANA CAMACHO LADINO	yevicala_24@hotmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1140876388	BELISA ISABEL CORTES ORTIZ	belicortes95@gmail.com	Aprendiz	Formacion	6	30/12/2022
CC	1144072535	DEIVI ORTIZ MONTAÑO	dom.rk@hotmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1144081922	DAVID ALEJANDRO CORAL VELASCO	dacoral2@misena.edu.co	Instructor	No definido	3	14/12/2022
CC	1152207568	ESTEFANIA ROQUEME RODRIGUEZ	estefaniar03@hotmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1193223378	ANGELA DANIELA NUÑEZ BARRERA	nunes.angela0191@gmail.com	Aprendiz	Cancelado		
CC	1193567179	ANGEL SANTIAGO MESA RIVERA	angelsantiagov15@gmail.com	Aprendiz	RetiroVoluntario		
NA	12241654	LIBARDO AUGUSTO CUELLAR ORTEGA	cuellarlibardo8@gmail.com	Acompañamiento a formación	No definido		
NA	14397256	Camilo José González Ortiz	camilogonzalez83@gmail.com	Facilitador Virtual	No definido		
CC	25785913	ADRIANA LUCIA MARQUEZ BOHORQUEZ	adryrob23@hotmail.com	Instructor	No definido		
CC	26202848	MARIA PATRICIA CARRASCO MARTINEZ	mpcarrasco@sena.edu.co	Instructor	No definido	6	17/2/2023
CC	37391621	ANGELA BEATRIZ BUENO FERNANDEZ	buenoangelab@hotmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	37706040	ESPERANZA QUINTERO SANTOS	panchisquinteros@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	50899587	MARIA PASTORA VILORIA BERTEL	maripaz@misena.edu.co	Instructor	No definido	3	17/2/2023
CC	52772007	LUISA FERNANDA BELLO GUATERO	pizhy@hotmail.com	Aprendiz	Formacion	2	15/2/2023
CC	52835638	DOLLY ASTRID BEJARANO CARDENAS	dollyastrid.1011@hotmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	63540651	VIVIANA ANDREA RODRIGUEZ BOLIVAR	andrearodriguez2406@hotmail.com	Aprendiz	Formacion		
NA	65782369	Diana Isabel AG Ávila Gutiérrez	davilag@misena.edu.co	Acompañamiento a formación	No definido		
CC	79920387	DUBAN ANTONIO MINA	duban.mina@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	80795985	DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL	camcas7@gmail.com	Instructor	No definido	8	17/2/2023

ANEXO 7 PFD

Vista

Aprendiz

Evidencias | Desglose

ON DE MULTIMEDIA
2281789)
2281789 R23 C9115

RA VILORIA BERTEL,
O CACERES
UESTER YAMID
REZ, MARIA PATRICIA
IARTINEZ

ramientas

ntes

ión

o del curso

le contenidos

de Encuestas

as

SCORM

Evidencias

Desglose de evidencias

En esta sección podrás revisar todas las evidencias que has encargado en el curso. Puedes darle clic al título de la evidencia para ir directamente a ella.

Regresar

• Evidencia aún en tiempo. •Evidencia que llegó a fecha límite de entrega.
•Evidencia con respuesta pendiente por revisar.

Guardar

Aprendiz	Razón	Estudio de caso: La oportunidad de formarme	Representación gráfica: Reconociendo mi ambiente formativo	Relato: Trabajo colaborativo	Portafolio evidenc
CRISTIAN ALBERTO AGUDELO RIOS	8/88	100. A Comentarios Respuestas	90.0 A Comentarios Respuestas	90.0 A Comentarios Respuestas	100. Comenta Respues
WALKIN ARLEX ARANGO MOLINA	75/88	80.0 A Comentarios Respuestas	100. A Comentarios Respuestas	100. A Comentarios Respuestas	80.0 Comenta Respues
CARLOS ANDRES AREVALO UMBARILA	6/88	85.0 A Comentarios Respuestas	90.0 A Comentarios Respuestas	90.0 A Comentarios Respuestas	90.0
LUISA FERNANDA GUATERO	11/88	SC	90.0 A Comentarios Respuestas	SC	SC

¡Soy Eva!

Offline OFF

Aprendiz	Razón	oportunidad de formarme	mi ambiente formativo	colaborativo	evidenc
ANGELA BEATRIZ BUENO					

Vista

Aprendiz

Regresar

a

encias

a portafolio de aprendices

ación

e Calificaciones

rar Grupos

s

ento

ación

es

/UESTER YAMID
ALACIO FLOREZ
structor

IARIA PATRICIA
ARRASCO MARTINEZ
structor

IARIA PASTORA
ILORIA BERTEL
structor

¡Soy Eva!

Offline OFF





8



DAVID CAMILO CACERES





amilo José González
rtiz
acilitador Virtual

Vista

Territorium © 2019 - Todos los derechos reservados.



Aprendi

Hour

06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18
00

Minutes

00 05 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55





Regresar











Offline OFF

ANEXO 8 PFD

Libertad y orden
RÉPUBLICA DE COLOMBIA

El Servicio Nacional de Aprendizaje SENA

En Cumplimiento del Decreto 933 de 2003
otorga
Certificado de Competencia Laboral a

DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL

Con CÉDULA DE CIUDADANÍA No. 80795985

Quien demostró su Competencia Laboral en la
Norma

NIVEL BASICO - Orientar formación presencial de acuerdo con procedimientos técnicos y normativa.

Código: 240201056

En testimonio de lo anterior, se firma el presente en BOGOTÁ D.C., A los treinta (30) días del mes de Junio de dos mil diecinueve (2019)

Firmado Digitalmente por
JAIME GARCIA DI MOTOLI
SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE
Autenticidad del Documento
Bogotá - Colombia

587478 - 30/06/2019
No Y FECHA REGISTRO

VIGENCIA
30 de Junio de 2022

JAIME GARCIA DI MOTOLI
SUBDIRECTOR CENTRO DE GESTIÓN DE MERCADOS, LOGÍSTICA Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN
REGIONAL DISTRITO CAPITAL

La autenticidad de este documento puede ser verificada en el registro electrónico que se encuentra en la página web http://certificados.sena.edu.co, bajo el número 9303002402010 56CC80795985C.

ANEXO 9 PFD

TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO AGROPECUARIO Y DE BIOTECNOLOGIA EL

FECHA INICIAL: 01/02/2023 00:00:00

FECHA FINAL: 28/02/2023 23:59:59

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

FICHA DE APRENDIZAJE: 2281789 - PRODUCCION DE MULTIMEDIA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ENTREGAR LA APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA EVALUAR LA SATISFACCIÓN DEL CLIENTE.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	48,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2348403 - PRODUCCION DE MULTIMEDIA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ENTREGAR LA APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA EVALUAR LA SATISFACCIÓN DEL CLIENTE.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	48,00

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS:	96,00

EVENTOS DE DIVULGACIÓN TECNOLÓGICA - EDT´s

FICHA	FECHA INICIO	FECHA FINAL	EVENTO	HORAS

TOTAL TIEMPO EDT´s:	0,00

ACTIVIDADES ADICIONALES

FECHA INICIAL	FECHA FINAL	ACTIVIDAD	HORAS

TOTAL ACTIVIDADES ADICIONALES:	0,00

INSTRUCTOR: DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL

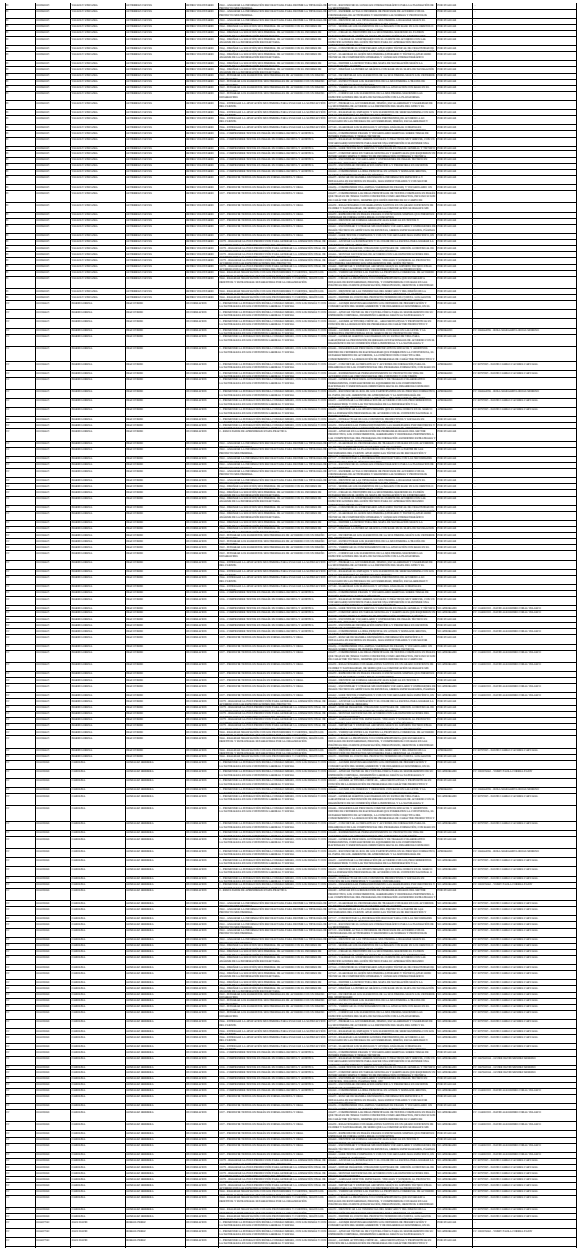
CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO AGROPECUARIO Y DE BIOTECNOLOGIA EL

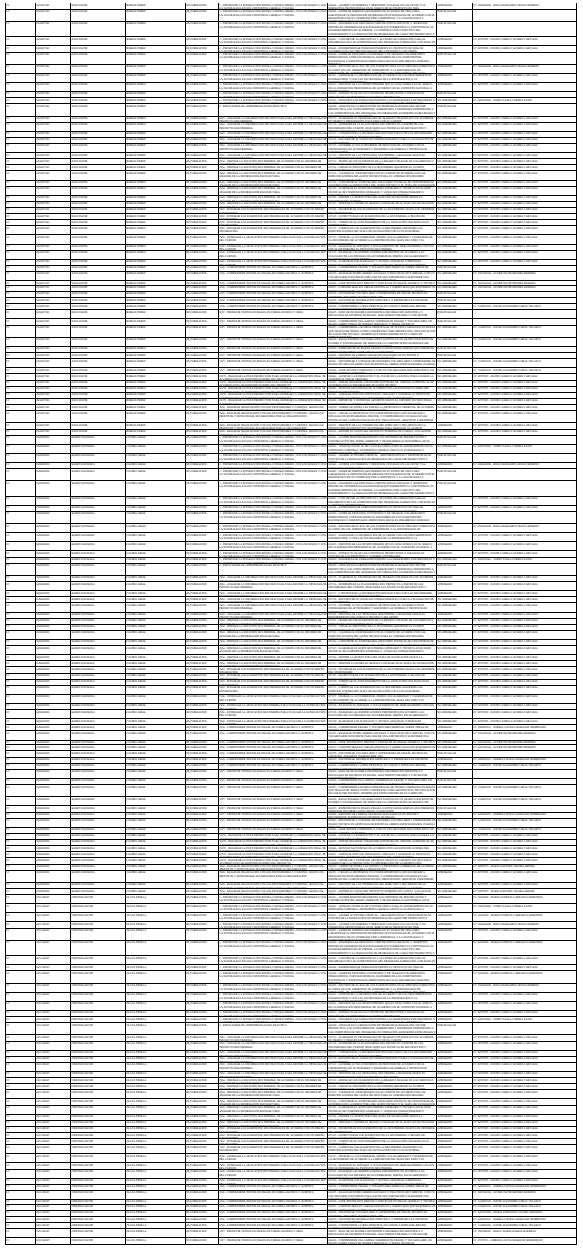
ANEXO 10 PFD

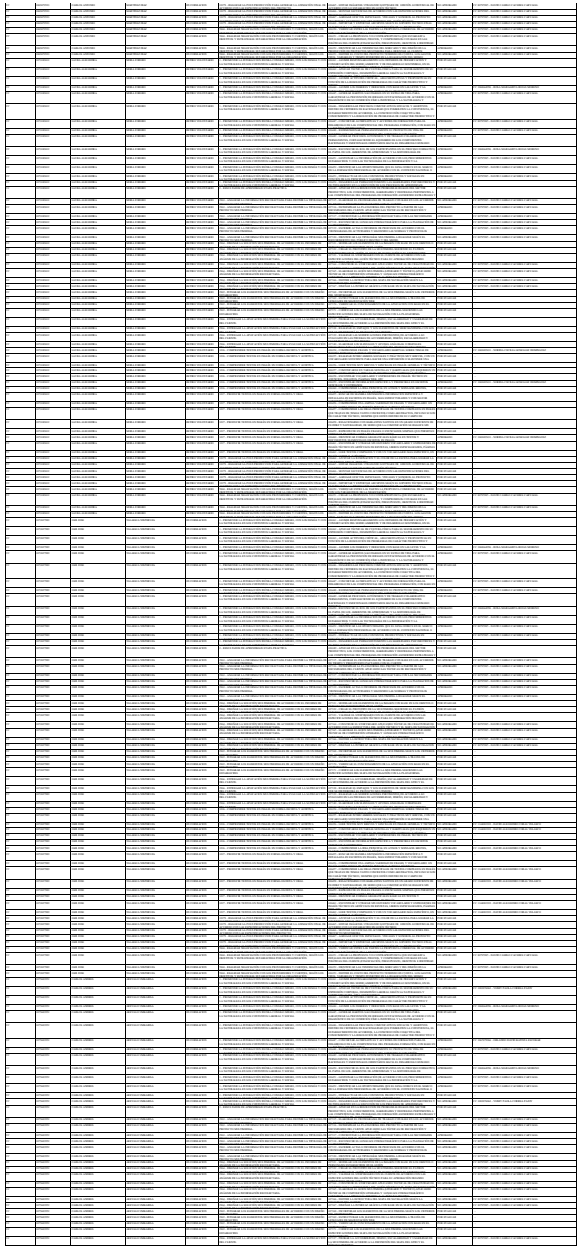
Reporte de Juicios de Evaluación

Fecha del Reporte:	17/02/2023
Ficha de Caracterización:	2281789
Código:	228101
Versión:	102
Denominación:	PRODUCCION DE MULTIMEDIA
Estado de la Ficha de Caracterización:	EN EJECUCION
Fecha Inicio:	15/03/2021
Fecha Fin:	14/03/2023
Modalidad de Formación:	VIRTUAL
Regional:	23 - REGIONAL CÓRDOBA
Centro de Formación:	9115 - CENTRO AGROPECUARIO Y DE BIOTECNOLOGIA EL PORVENIR

Tipo de Documento	Número de Documento	Nombre	Apellidos	Estado	Competencia	Resultado de Aprendizaje	Juicio de Evaluación	Funcionario que registro el juicio evaluativo
CC	1000788138	MIGUEL ANGEL	AVILA CIFUENTES	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436361 - ASUMIR RESPONSABLEMENTE LOS CRITERIOS DE PRESERVACIÓN Y CONSERVACIÓN DEL MEDIO AMBIENTE Y DE DESARROLLO SOSTENIBLE, EN EL	POR EVALUAR	-
CC	1000788138	MIGUEL ANGEL	AVILA CIFUENTES	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436362 - APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y	NO APROBADO	CC 1083876062 - YEIMY PAOLA CORREA PAJOY
CC	1000788138	MIGUEL ANGEL	AVILA CIFUENTES	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436363 - ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y	POR EVALUAR	-
CC	1000788138	MIGUEL ANGEL	AVILA CIFUENTES	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436444 - ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA	APROBADO	CC 1068664996 - ROSA MARGARITA ROJAS MORENO
CC	1000788138	MIGUEL ANGEL	AVILA CIFUENTES	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436445 - 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	POR EVALUAR	-
CC	1000788138	MIGUEL ANGEL	AVILA CIFUENTES	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436446 - 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	POR EVALUAR	-
CC	1000788138	MIGUEL ANGEL	AVILA CIFUENTES	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436447 - CONCERTAR ALTERNATIVAS Y ACCIONES DE FORMACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA FORMACIÓN, CON BASE EN	POR EVALUAR	-
CC	1000788138	MIGUEL ANGEL	AVILA CIFUENTES	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436448 - REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN	APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1000788138	MIGUEL ANGEL	AVILA CIFUENTES	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436449 - GENERAR PROCESOS AUTÓNOMOS Y DE TRABAJO COLABORATIVO PERMANENTES, FORTALECIENDO EL EQUILIBRIO DE LOS COMPONENTES RACIONALES Y EMOCIONALES ORIENTADOS HACIA EL DESARROLLO HUMANO	POR EVALUAR	-
CC	1000788138	MIGUEL ANGEL	AVILA CIFUENTES	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436450 - RECONOCER EL ROL DE LOS PARTICIPANTES EN EL PROCESO FORMATIVO, EL PAPEL DE LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE Y LA METODOLOGÍA DE	APROBADO	CC 1068664996 - ROSA MARGARITA ROJAS MORENO
CC	1000788138	MIGUEL ANGEL	AVILA CIFUENTES	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436451 - GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA	POR EVALUAR	-
CC	1000788138	MIGUEL ANGEL	AVILA CIFUENTES	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436452 - IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E	APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1000788138	MIGUEL ANGEL	AVILA CIFUENTES	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436453 - INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES	APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1000788138	MIGUEL ANGEL	AVILA CIFUENTES	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436454 - DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE	NO APROBADO	CC 1083876062 - YEIMY PAOLA CORREA PAJOY
CC	1000788138	MIGUEL ANGEL	AVILA CIFUENTES	EN FORMACION	2 - RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA	436349 - 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	POR EVALUAR	-
CC	1000788138	MIGUEL ANGEL	AVILA CIFUENTES	EN FORMACION	2963 - ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.	437115 - ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1000788138	MIGUEL ANGEL	AVILA CIFUENTES	EN FORMACION	2963 - ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.	437116 - DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1000788138	MIGUEL ANGEL	AVILA CIFUENTES	EN FORMACION	2963 - ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.	437117 - CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO	APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1000788138	MIGUEL ANGEL	AVILA CIFUENTES	EN FORMACION	2963 - ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.	437118 - RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1000788138	MIGUEL ANGEL	AVILA CIFUENTES	EN FORMACION	2963 - ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.	437119 - ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS	APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1000788138	MIGUEL ANGEL	AVILA CIFUENTES	EN FORMACION	2963 - ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.	437120 - IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1000788138	MIGUEL ANGEL	AVILA CIFUENTES	EN FORMACION	2964 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.	437121 - MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1000788138	MIGUEL ANGEL	AVILA CIFUENTES	EN FORMACION	2964 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.	437122 - CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1000788138	MIGUEL ANGEL	AVILA CIFUENTES	EN FORMACION	2964 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.	437123 - VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1000788138	MIGUEL ANGEL	AVILA CIFUENTES	EN FORMACION	2964 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.	437164 - CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1000788138	MIGUEL ANGEL	AVILA CIFUENTES	EN FORMACION	2964 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.	437165 - ELABORAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN LITERARIA Y LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1000788138	MIGUEL ANGEL	AVILA CIFUENTES	EN FORMACION	2964 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.	437166 - DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1000788138	MIGUEL ANGEL	AVILA CIFUENTES	EN FORMACION	2964 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.	437167 - DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1000788138	MIGUEL ANGEL	AVILA CIFUENTES	EN FORMACION	2965 - INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.	437168 - INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1000788138	MIGUEL ANGEL	AVILA CIFUENTES	EN FORMACION	2965 - INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.	437169 - ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1000788138	MIGUEL ANGEL	AVILA CIFUENTES	EN FORMACION	2965 - INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.	437170 - VERIFICAR EL FUNCIONAMIENTO DE LA APLICACIÓN CON BASE EN EL STORYBOARD	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1000788138	MIGUEL ANGEL	AVILA CIFUENTES	EN FORMACION	2965 - INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.	437171 - CODIFICAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS ESPECIFICACIONES DEL MAPA DE NAVEGACIÓN CON LA PLATAFORMA	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1000788138	MIGUEL ANGEL	AVILA CIFUENTES	EN FORMACION	2966 - ENTREGAR LA APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA EVALUAR LA SATISFACCIÓN DEL CLIENTE.	437137 - PROBAR LA ACCESIBILIDAD, DISEÑO, ESCALABILIDAD Y USABILIDAD DE LA MULTIMEDIA DE ACUERDO A LA DEFINICIÓN DEL MAPA DEL SITIO Y EL	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1000788138	MIGUEL ANGEL	AVILA CIFUENTES	EN FORMACION	2966 - ENTREGAR LA APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA EVALUAR LA SATISFACCIÓN DEL CLIENTE.	437138 - REALIZAR EL EMPAQUE Y LOS ELEMENTOS DE MERCHANDISING CON LOS QUE SE DISTRIBUIRÁ EL PROYECTO MULTIMEDIA	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1000788138	MIGUEL ANGEL	AVILA CIFUENTES	EN FORMACION	2966 - ENTREGAR LA APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA EVALUAR LA SATISFACCIÓN DEL CLIENTE.	437139 - REALIZAR LAS MODIFICACIONES PERTINENTES DE ACUERDO A LO EVALUADO EN LAS PRUEBAS DE ACCESIBILIDAD, DISEÑO, ESCALABILIDAD Y	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1000788138	MIGUEL ANGEL	AVILA CIFUENTES	EN FORMACION	2966 - ENTREGAR LA APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA EVALUAR LA SATISFACCIÓN DEL CLIENTE.	437140 - ELABORAR LOS MANUALES Y AYUDAS ANÁLOGAS O DIGITALES NECESARIAS PARA FACILITAR LA OPERACIÓN DEL PROYECTO MULTIMEDIA	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1000788138	MIGUEL ANGEL	AVILA CIFUENTES	EN FORMACION	3226 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA	436354 - COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	APROBADO	CC 1069485431 - NORIDA CECILIA GONZALEZ DOMINGUEZ
CC	1000788138	MIGUEL ANGEL	AVILA CIFUENTES	EN FORMACION	3226 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA	436355 - REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA EXPOSICIÓN O MANTENER UNA	NO APROBADO	CC 1067842244 - JAVIER DAVID MENDEZ MORENO
CC	1000788138	MIGUEL ANGEL	AVILA CIFUENTES	EN FORMACION	3226 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA	436356 - LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	NO APROBADO	CC 1067842244 - JAVIER DAVID MENDEZ MORENO
CC	1000788138	MIGUEL ANGEL	AVILA CIFUENTES	EN FORMACION	3226 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA	436357 - COMUNICARSE EN TAREAS SENCILLAS Y HABITUALES QUE REQUIEREN UN INTERCAMBIO SIMPLE Y DIRECTO DE INFORMACIÓN COTIDIANA Y TÉCNICA	NO APROBADO	CC 1067842244 - JAVIER DAVID MENDEZ MORENO
CC	1000788138	MIGUEL ANGEL	AVILA CIFUENTES	EN FORMACION	3226 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA	436358 - ENCONTRAR VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ANUNCIOS, FOLLETOS, PÁGINAS WEB, ETC.	POR EVALUAR	-
CC	1000788138	MIGUEL ANGEL	AVILA CIFUENTES	EN FORMACION	3226 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA	436359 - ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS	APROBADO	CC 1069485431 - NORIDA CECILIA GONZALEZ DOMINGUEZ
CC	1000788138	MIGUEL ANGEL	AVILA CIFUENTES	EN FORMACION	3226 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA	436360 - COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO	NO APROBADO	CC 1144081922 - DAVID ALEJANDRO CORAL VELASCO
CC	1000788138	MIGUEL ANGEL	AVILA CIFUENTES	EN FORMACION	3227 - PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL	436455 - BUSCAR DE MANERA SISTEMÁTICA INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y DETALLADA EN ESCRITOS EN INGLÉS, MAS ESTRUCTURADOS Y CON MAYOR	POR EVALUAR	-
CC	1000788138	MIGUEL ANGEL	AVILA CIFUENTES	EN FORMACION	3227 - PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL	436456 - COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	POR EVALUAR	-
CC	1000788138	MIGUEL ANGEL	AVILA CIFUENTES	EN FORMACION	3227 - PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL	436457 - COMPRENDER LAS IDEAS PRINCIPALES DE TEXTOS COMPLEJOS EN INGLÉS QUE TRATAN DE TEMAS TANTO CONCRETOS COMO ABSTRACTOS, INCLUSO SI SON DE CARÁCTER TÉCNICO, SIEMPRE QUE ESTÉN DENTRO DE SU CAMPO DE	NO APROBADO	CC 1144081922 - DAVID ALEJANDRO CORAL VELASCO
CC	1000788138	MIGUEL ANGEL	AVILA CIFUENTES	EN FORMACION	3227 - PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL	436458 - RELACIONARSE CON HABLANTES NATIVOS EN UN GRADO SUFICIENTE DE FLUIDEZ Y NATURALIDAD, DE MODO QUE LA COMUNICACIÓN SE REALICE SIN	NO APROBADO	CC 1144081922 - DAVID ALEJANDRO CORAL VELASCO
CC	1000788138	MIGUEL ANGEL	AVILA CIFUENTES	EN FORMACION	3227 - PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL	436459 - REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS	POR EVALUAR	-
CC	1000788138	MIGUEL ANGEL	AVILA CIFUENTES	EN FORMACION	3227 - PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL	436460 - IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS	APROBADO	CC 1069485431 - NORIDA CECILIA GONZALEZ DOMINGUEZ
CC	1000788138	MIGUEL ANGEL	AVILA CIFUENTES	EN FORMACION	3227 - PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL	436461 - ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC.	NO APROBADO	CC 1144081922 - DAVID ALEJANDRO CORAL VELASCO
CC	1000788138	MIGUEL ANGEL	AVILA CIFUENTES	EN FORMACION	3227 - PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL	436462 - LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MAS ESPECÍFICO, EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	NO APROBADO	CC 1144081922 - DAVID ALEJANDRO CORAL VELASCO
CC	1000788138	MIGUEL ANGEL	AVILA CIFUENTES	EN FORMACION	33279 - REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO	436464 - AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1000788138	MIGUEL ANGEL	AVILA CIFUENTES	EN FORMACION	33279 - REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO	436465 - EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1000788138	MIGUEL ANGEL	AVILA CIFUENTES	EN FORMACION	33279 - REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO	436466 - MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1000788138	MIGUEL ANGEL	AVILA CIFUENTES	EN FORMACION	33279 - REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO	436467 - AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1000788138	MIGUEL ANGEL	AVILA CIFUENTES	EN FORMACION	33279 - REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO	436468 - IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1000788138	MIGUEL ANGEL	AVILA CIFUENTES	EN FORMACION	5844 - REALIZAR NEGOCIACIÓN CON LOS PROVEEDORES Y CLIENTES, SEGÚN LOS OBJETIVOS Y ESTRATEGIAS ESTABLECIDAS POR LA ORGANIZACIÓN.	436350 - VERIFICAR ENTRE LAS PARTES LA PROPUESTA COMERCIAL DE ACUERDO CON LOS PARÁMETROS DE LA NEGOCIACIÓN	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1000788138	MIGUEL ANGEL	AVILA CIFUENTES	EN FORMACION	5844 - REALIZAR NEGOCIACIÓN CON LOS PROVEEDORES Y CLIENTES, SEGÚN LOS OBJETIVOS Y ESTRATEGIAS ESTABLECIDAS POR LA ORGANIZACIÓN.	436351 - 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	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1000788138	MIGUEL ANGEL	AVILA CIFUENTES	EN FORMACION	5844 - REALIZAR NEGOCIACIÓN CON LOS PROVEEDORES Y CLIENTES, SEGÚN LOS OBJETIVOS Y ESTRATEGIAS ESTABLECIDAS POR LA ORGANIZACIÓN.	436352 - IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE	APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1000788138	MIGUEL ANGEL	AVILA CIFUENTES	EN FORMACION	5844 - REALIZAR NEGOCIACIÓN CON LOS PROVEEDORES Y CLIENTES, SEGÚN LOS OBJETIVOS Y ESTRATEGIAS ESTABLECIDAS POR LA ORGANIZACIÓN.	436353 - DEFINIR EL COSTO DEL PROYECTO TENIENDO EN CUENTA LOS GASTOS FIJOS, VARIABLES Y TIEMPO INVERTIDO EN LA REALIZACIÓN DEL MISMO	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1003818729	MIGUEL ANGEL	OSORIO GUTIERREZ	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436361 - ASUMIR RESPONSABLEMENTE LOS CRITERIOS DE PRESERVACIÓN Y CONSERVACIÓN DEL MEDIO AMBIENTE Y DE DESARROLLO SOSTENIBLE, EN EL	POR EVALUAR	-
CC	1003818729	MIGUEL ANGEL	OSORIO GUTIERREZ	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436362 - APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y	NO APROBADO	CC 1083876062 - YEIMY PAOLA CORREA PAJOY
CC	1003818729	MIGUEL ANGEL	OSORIO GUTIERREZ	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436363 - ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y	POR EVALUAR	-
CC	1003818729	MIGUEL ANGEL	OSORIO GUTIERREZ	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436444 - ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA	APROBADO	CC 1068664996 - ROSA MARGARITA ROJAS MORENO
CC	1003818729	MIGUEL ANGEL	OSORIO GUTIERREZ	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436445 - 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	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1003818729	MIGUEL ANGEL	OSORIO GUTIERREZ	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436446 - 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	POR EVALUAR	-
CC	1003818729	MIGUEL ANGEL	OSORIO GUTIERREZ	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436447 - CONCERTAR ALTERNATIVAS Y ACCIONES DE FORMACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA FORMACIÓN, CON BASE EN	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1003818729	MIGUEL ANGEL	OSORIO GUTIERREZ	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436448 - REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1003818729	MIGUEL ANGEL	OSORIO GUTIERREZ	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436449 - GENERAR PROCESOS AUTÓNOMOS Y DE TRABAJO COLABORATIVO PERMANENTES, FORTALECIENDO EL EQUILIBRIO DE LOS COMPONENTES RACIONALES Y EMOCIONALES ORIENTADOS HACIA EL DESARROLLO HUMANO	POR EVALUAR	-
CC	1003818729	MIGUEL ANGEL	OSORIO GUTIERREZ	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436450 - RECONOCER EL ROL DE LOS PARTICIPANTES EN EL PROCESO FORMATIVO, EL PAPEL DE LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE Y LA METODOLOGÍA DE	APROBADO	CC 1068664996 - ROSA MARGARITA ROJAS MORENO
CC	1003818729	MIGUEL ANGEL	OSORIO GUTIERREZ	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436451 - GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1003818729	MIGUEL ANGEL	OSORIO GUTIERREZ	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436452 - IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1003818729	MIGUEL ANGEL	OSORIO GUTIERREZ	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436453 - INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1003818729	MIGUEL ANGEL	OSORIO GUTIERREZ	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436454 - DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE	NO APROBADO	CC 1083876062 - YEIMY PAOLA CORREA PAJOY
CC	1003818729	MIGUEL ANGEL	OSORIO GUTIERREZ	EN FORMACION	2 - RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA	436349 - 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	POR EVALUAR	-
CC	1003818729	MIGUEL ANGEL	OSORIO GUTIERREZ	EN FORMACION	2963 - ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.	437115 - ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1003818729	MIGUEL ANGEL	OSORIO GUTIERREZ	EN FORMACION	2963 - ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.	437116 - DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1003818729	MIGUEL ANGEL	OSORIO GUTIERREZ	EN FORMACION	2963 - ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.	437117 - CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1003818729	MIGUEL ANGEL	OSORIO GUTIERREZ	EN FORMACION	2963 - ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.	437118 - RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1003818729	MIGUEL ANGEL	OSORIO GUTIERREZ	EN FORMACION	2963 - ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.	437119 - ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1003818729	MIGUEL ANGEL	OSORIO GUTIERREZ	EN FORMACION	2963 - ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.	437120 - IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1003818729	MIGUEL ANGEL	OSORIO GUTIERREZ	EN FORMACION	2964 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.	437121 - MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1003818729	MIGUEL ANGEL	OSORIO GUTIERREZ	EN FORMACION	2964 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.	437122 - CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1003818729	MIGUEL ANGEL	OSORIO GUTIERREZ	EN FORMACION	2964 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.	437123 - VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1003818729	MIGUEL ANGEL	OSORIO GUTIERREZ	EN FORMACION	2964 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.	437164 - CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1003818729	MIGUEL ANGEL	OSORIO GUTIERREZ	EN FORMACION	2964 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.	437165 - ELABORAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN LITERARIA Y LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1003818729	MIGUEL ANGEL	OSORIO GUTIERREZ	EN FORMACION	2964 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.	437166 - DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1003818729	MIGUEL ANGEL	OSORIO GUTIERREZ	EN FORMACION	2964 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.	437167 - DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1003818729	MIGUEL ANGEL	OSORIO GUTIERREZ	EN FORMACION	2965 - INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.	437168 - INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1003818729	MIGUEL ANGEL	OSORIO GUTIERREZ	EN FORMACION	2965 - INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.	437169 - ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1003818729	MIGUEL ANGEL	OSORIO GUTIERREZ	EN FORMACION	2965 - INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.	437170 - VERIFICAR EL FUNCIONAMIENTO DE LA APLICACIÓN CON BASE EN EL STORYBOARD	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1003818729	MIGUEL ANGEL	OSORIO GUTIERREZ	EN FORMACION	2965 - INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.	437171 - CODIFICAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS ESPECIFICACIONES DEL MAPA DE NAVEGACIÓN CON LA PLATAFORMA	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1003818729	MIGUEL ANGEL	OSORIO GUTIERREZ	EN FORMACION	2966 - ENTREGAR LA APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA EVALUAR LA SATISFACCIÓN DEL CLIENTE.	437137 - PROBAR LA ACCESIBILIDAD, DISEÑO, ESCALABILIDAD Y USABILIDAD DE LA MULTIMEDIA DE ACUERDO A LA DEFINICIÓN DEL MAPA DEL SITIO Y EL	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1003818729	MIGUEL ANGEL	OSORIO GUTIERREZ	EN FORMACION	2966 - ENTREGAR LA APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA EVALUAR LA SATISFACCIÓN DEL CLIENTE.	437138 - REALIZAR EL EMPAQUE Y LOS ELEMENTOS DE MERCHANDISING CON LOS QUE SE DISTRIBUIRÁ EL PROYECTO MULTIMEDIA	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1003818729	MIGUEL ANGEL	OSORIO GUTIERREZ	EN FORMACION	2966 - ENTREGAR LA APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA EVALUAR LA SATISFACCIÓN DEL CLIENTE.	437139 - REALIZAR LAS MODIFICACIONES PERTINENTES DE ACUERDO A LO EVALUADO EN LAS PRUEBAS DE ACCESIBILIDAD, DISEÑO, ESCALABILIDAD Y	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1003818729	MIGUEL ANGEL	OSORIO GUTIERREZ	EN FORMACION	2966 - ENTREGAR LA APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA EVALUAR LA SATISFACCIÓN DEL CLIENTE.	437140 - ELABORAR LOS MANUALES Y AYUDAS ANÁLOGAS O DIGITALES NECESARIAS PARA FACILITAR LA OPERACIÓN DEL PROYECTO MULTIMEDIA	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1003818729	MIGUEL ANGEL	OSORIO GUTIERREZ	EN FORMACION	3226 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA	436354 - COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	POR EVALUAR	-
CC	1003818729	MIGUEL ANGEL	OSORIO GUTIERREZ	EN FORMACION	3226 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA	436355 - REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA EXPOSICIÓN O MANTENER UNA	NO APROBADO	CC 1067842244 - JAVIER DAVID MENDEZ MORENO
CC	1003818729	MIGUEL ANGEL	OSORIO GUTIERREZ	EN FORMACION	3226 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA	436356 - LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	NO APROBADO	CC 1067842244 - JAVIER DAVID MENDEZ MORENO
CC	1003818729	MIGUEL ANGEL	OSORIO GUTIERREZ	EN FORMACION	3226 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA	436357 - COMUNICARSE EN TAREAS SENCILLAS Y HABITUALES QUE REQUIEREN UN INTERCAMBIO SIMPLE Y DIRECTO DE INFORMACIÓN COTIDIANA Y TÉCNICA	NO APROBADO	CC 1067842244 - JAVIER DAVID MENDEZ MORENO
CC	1003818729	MIGUEL ANGEL	OSORIO GUTIERREZ	EN FORMACION	3226 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA	436358 - ENCONTRAR VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ANUNCIOS, FOLLETOS, PÁGINAS WEB, ETC.	POR EVALUAR	-
CC	1003818729	MIGUEL ANGEL	OSORIO GUTIERREZ	EN FORMACION	3226 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA	436359 - ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS	POR EVALUAR	-
CC	1003818729	MIGUEL ANGEL	OSORIO GUTIERREZ	EN FORMACION	3226 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA	436360 - COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO	NO APROBADO	CC 1144081922 - DAVID ALEJANDRO CORAL VELASCO
CC	1003818729	MIGUEL ANGEL	OSORIO GUTIERREZ	EN FORMACION	3227 - PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL	436455 - BUSCAR DE MANERA SISTEMÁTICA INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y DETALLADA EN ESCRITOS EN INGLÉS, MAS ESTRUCTURADOS Y CON MAYOR	POR EVALUAR	-
CC	1003818729	MIGUEL ANGEL	OSORIO GUTIERREZ	EN FORMACION	3227 - PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL	436456 - COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	POR EVALUAR	-
CC	1003818729	MIGUEL ANGEL	OSORIO GUTIERREZ	EN FORMACION	3227 - PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL	436457 - COMPRENDER LAS IDEAS PRINCIPALES DE TEXTOS COMPLEJOS EN INGLÉS QUE TRATAN DE TEMAS TANTO CONCRETOS COMO ABSTRACTOS, INCLUSO SI SON DE CARÁCTER TÉCNICO, SIEMPRE QUE ESTÉN DENTRO DE SU CAMPO DE	NO APROBADO	CC 1144081922 - DAVID ALEJANDRO CORAL VELASCO
CC	1003818729	MIGUEL ANGEL	OSORIO GUTIERREZ	EN FORMACION	3227 - PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL	436458 - RELACIONARSE CON HABLANTES NATIVOS EN UN GRADO SUFICIENTE DE FLUIDEZ Y NATURALIDAD, DE MODO QUE LA COMUNICACIÓN SE REALICE SIN	NO APROBADO	CC 1144081922 - DAVID ALEJANDRO CORAL VELASCO
CC	1003818729	MIGUEL ANGEL	OSORIO GUTIERREZ	EN FORMACION	3227 - PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL	436459 - REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS	POR EVALUAR	-
CC	1003818729	MIGUEL ANGEL	OSORIO GUTIERREZ	EN FORMACION	3227 - PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL	436460 - IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS	POR EVALUAR	-
CC	1003818729	MIGUEL ANGEL	OSORIO GUTIERREZ	EN FORMACION	3227 - PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL	436461 - ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC.	NO APROBADO	CC 1144081922 - DAVID ALEJANDRO CORAL VELASCO
CC	1003818729	MIGUEL ANGEL	OSORIO GUTIERREZ	EN FORMACION	3227 - PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL	436462 - LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MAS ESPECÍFICO, EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	NO APROBADO	CC 1144081922 - DAVID ALEJANDRO CORAL VELASCO
CC	1003818729	MIGUEL ANGEL	OSORIO GUTIERREZ	EN FORMACION	33279 - REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO	436464 - AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1003818729	MIGUEL ANGEL	OSORIO GUTIERREZ	EN FORMACION	33279 - REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO	436465 - EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1003818729	MIGUEL ANGEL	OSORIO GUTIERREZ	EN FORMACION	33279 - REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO	436466 - MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1003818729	MIGUEL ANGEL	OSORIO GUTIERREZ	EN FORMACION	33279 - REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO	436467 - AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1003818729	MIGUEL ANGEL	OSORIO GUTIERREZ	EN FORMACION	33279 - REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO	436468 - IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1003818729	MIGUEL ANGEL	OSORIO GUTIERREZ	EN FORMACION	5844 - REALIZAR NEGOCIACIÓN CON LOS PROVEEDORES Y CLIENTES, SEGÚN LOS OBJETIVOS Y ESTRATEGIAS ESTABLECIDAS POR LA ORGANIZACIÓN.	436350 - VERIFICAR ENTRE LAS PARTES LA PROPUESTA COMERCIAL DE ACUERDO CON LOS PARÁMETROS DE LA NEGOCIACIÓN	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1003818729	MIGUEL ANGEL	OSORIO GUTIERREZ	EN FORMACION	5844 - REALIZAR NEGOCIACIÓN CON LOS PROVEEDORES Y CLIENTES, SEGÚN LOS OBJETIVOS Y ESTRATEGIAS ESTABLECIDAS POR LA ORGANIZACIÓN.	436351 - 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	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1003818729	MIGUEL ANGEL	OSORIO GUTIERREZ	EN FORMACION	5844 - REALIZAR NEGOCIACIÓN CON LOS PROVEEDORES Y CLIENTES, SEGÚN LOS OBJETIVOS Y ESTRATEGIAS ESTABLECIDAS POR LA ORGANIZACIÓN.	436352 - IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1003818729	MIGUEL ANGEL	OSORIO GUTIERREZ	EN FORMACION	5844 - REALIZAR NEGOCIACIÓN CON LOS PROVEEDORES Y CLIENTES, SEGÚN LOS OBJETIVOS Y ESTRATEGIAS ESTABLECIDAS POR LA ORGANIZACIÓN.	436353 - DEFINIR EL COSTO DEL PROYECTO TENIENDO EN CUENTA LOS GASTOS FIJOS, VARIABLES Y TIEMPO INVERTIDO EN LA REALIZACIÓN DEL MISMO	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1003951122	AMALFY XIMENA	BERMEO ANGARITA	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436361 - ASUMIR RESPONSABLEMENTE LOS CRITERIOS DE PRESERVACIÓN Y CONSERVACIÓN DEL MEDIO AMBIENTE Y DE DESARROLLO SOSTENIBLE, EN EL	POR EVALUAR	-
CC	1003951122	AMALFY XIMENA	BERMEO ANGARITA	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436362 - APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y	POR EVALUAR	-
CC	1003951122	AMALFY XIMENA	BERMEO ANGARITA	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436363 - ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y	POR EVALUAR	-
CC	1003951122	AMALFY XIMENA	BERMEO ANGARITA	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436444 - ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA	APROBADO	CC 1068664996 - ROSA MARGARITA ROJAS MORENO
CC	1003951122	AMALFY XIMENA	BERMEO ANGARITA	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436445 - 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	APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1003951122	AMALFY XIMENA	BERMEO ANGARITA	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436446 - 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	APROBADO	CC 26202848 - MARIA PATRICIA CARRASCO MARTINEZ
CC	1003951122	AMALFY XIMENA	BERMEO ANGARITA	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436447 - CONCERTAR ALTERNATIVAS Y ACCIONES DE FORMACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA FORMACIÓN, CON BASE EN	APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1003951122	AMALFY XIMENA	BERMEO ANGARITA	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436448 - REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN	APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1003951122	AMALFY XIMENA	BERMEO ANGARITA	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436449 - GENERAR PROCESOS AUTÓNOMOS Y DE TRABAJO COLABORATIVO PERMANENTES, FORTALECIENDO EL EQUILIBRIO DE LOS COMPONENTES RACIONALES Y EMOCIONALES ORIENTADOS HACIA EL DESARROLLO HUMANO	POR EVALUAR	-
CC	1003951122	AMALFY XIMENA	BERMEO ANGARITA	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436450 - RECONOCER EL ROL DE LOS PARTICIPANTES EN EL PROCESO FORMATIVO, EL PAPEL DE LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE Y LA METODOLOGÍA DE	APROBADO	CC 1068664996 - ROSA MARGARITA ROJAS MORENO
CC	1003951122	AMALFY XIMENA	BERMEO ANGARITA	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436451 - GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA	APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1003951122	AMALFY XIMENA	BERMEO ANGARITA	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436452 - IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E	APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1003951122	AMALFY XIMENA	BERMEO ANGARITA	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436453 - INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES	APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1003951122	AMALFY XIMENA	BERMEO ANGARITA	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436454 - DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE	POR EVALUAR	-
CC	1003951122	AMALFY XIMENA	BERMEO ANGARITA	EN FORMACION	2 - RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA	436349 - 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	POR EVALUAR	-
CC	1003951122	AMALFY XIMENA	BERMEO ANGARITA	EN FORMACION	2963 - ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.	437115 - ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE	APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1003951122	AMALFY XIMENA	BERMEO ANGARITA	EN FORMACION	2963 - ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.	437116 - DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y	APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1003951122	AMALFY XIMENA	BERMEO ANGARITA	EN FORMACION	2963 - ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.	437117 - CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO	APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1003951122	AMALFY XIMENA	BERMEO ANGARITA	EN FORMACION	2963 - ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.	437118 - RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA	APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1003951122	AMALFY XIMENA	BERMEO ANGARITA	EN FORMACION	2963 - ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.	437119 - ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS	APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1003951122	AMALFY XIMENA	BERMEO ANGARITA	EN FORMACION	2963 - ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.	437120 - IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO	APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1003951122	AMALFY XIMENA	BERMEO ANGARITA	EN FORMACION	2964 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.	437121 - MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN	POR EVALUAR	-
CC	1003951122	AMALFY XIMENA	BERMEO ANGARITA	EN FORMACION	2964 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.	437122 - CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD	POR EVALUAR	-
CC	1003951122	AMALFY XIMENA	BERMEO ANGARITA	EN FORMACION	2964 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.	437123 - VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO	POR EVALUAR	-
CC	1003951122	AMALFY XIMENA	BERMEO ANGARITA	EN FORMACION	2964 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.	437164 - CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN	APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1003951122	AMALFY XIMENA	BERMEO ANGARITA	EN FORMACION	2964 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.	437165 - ELABORAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN LITERARIA Y LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO	APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1003951122	AMALFY XIMENA	BERMEO ANGARITA	EN FORMACION	2964 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.	437166 - DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE	APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1003951122	AMALFY XIMENA	BERMEO ANGARITA	EN FORMACION	2964 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.	437167 - DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN	APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1003951122	AMALFY XIMENA	BERMEO ANGARITA	EN FORMACION	2965 - INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.	437168 - INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD	APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
CC	1003951122	AMALFY XIMENA	BERMEO ANGARITA	EN FORMACION	2965 - INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.	437169 - ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB	POR EVALUAR	-
CC	1003951122	AMALFY XIMENA	BERMEO ANGARITA	EN FORMACION	2965 - INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.	437170 - VERIFICAR EL FUNCIONAMIENTO DE LA APLICACIÓN CON BASE EN EL STORYBOARD	POR EVALUAR	-



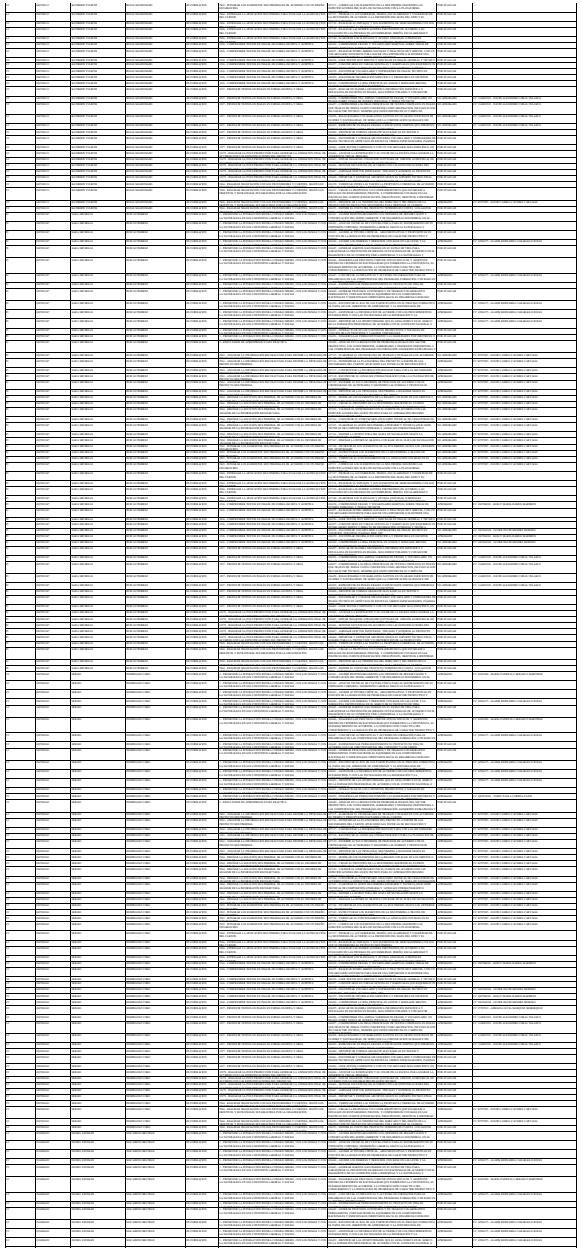


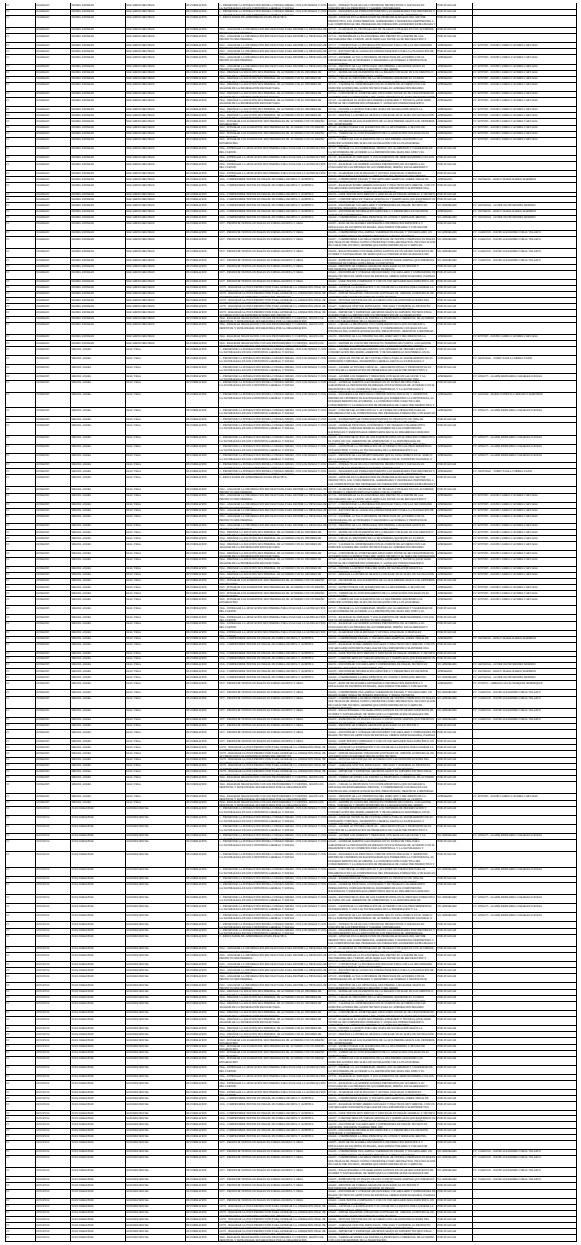


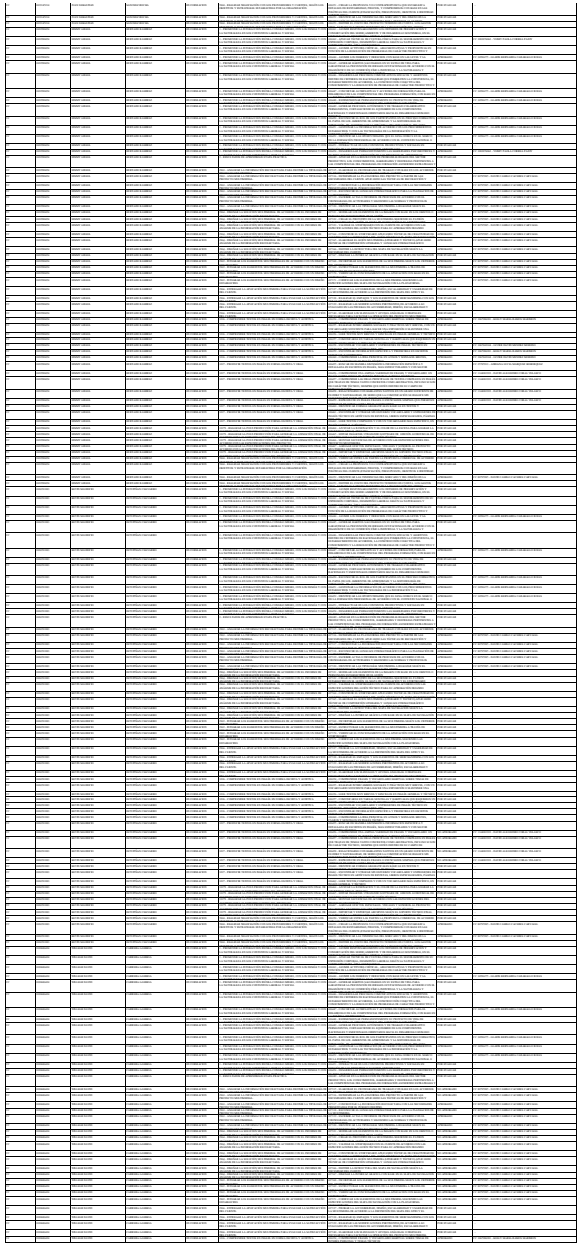
Reporte de Juicios de Evaluación

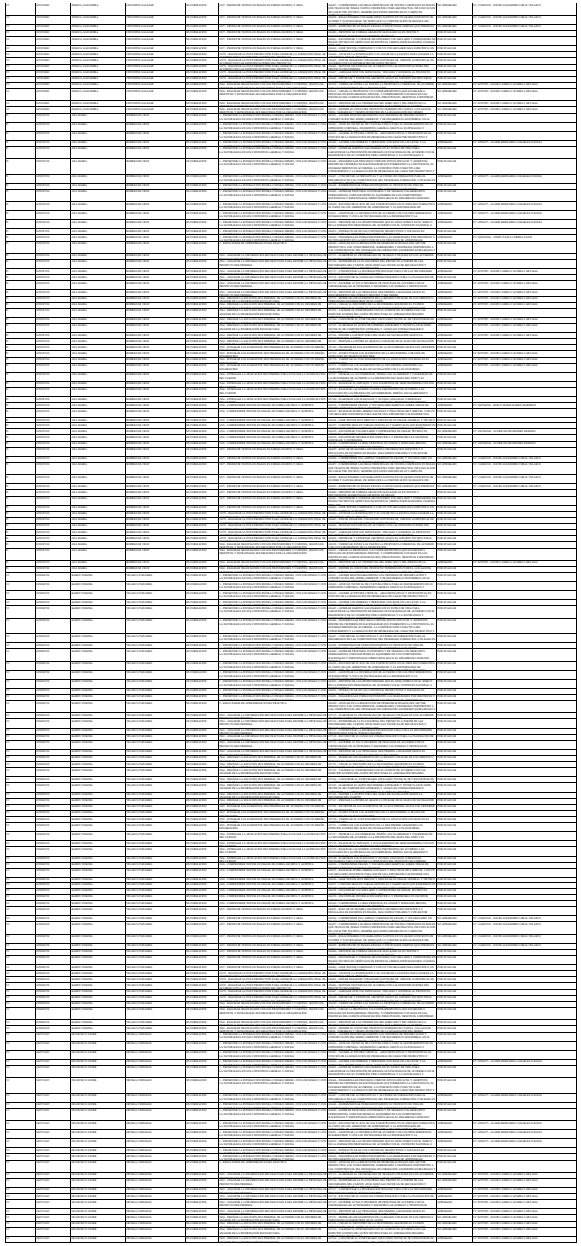
Fecha del Reporte:	18/02/2023
Ficha de Caracterización:	2348403
Código:	228101
Versión:	102
Denominación:	PRODUCCION DE MULTIMEDIA
Estado de la Ficha de Caracterización:	EN EJECUCION
Fecha Inicio:	28/06/2021
Fecha Fin:	27/06/2023
Modalidad de Formación:	VIRTUAL
Regional:	23 - REGIONAL CÓRDOBA
Centro de Formación:	9115 - CENTRO AGROPECUARIO Y DE BIOTECNOLOGIA EL PORVENIR

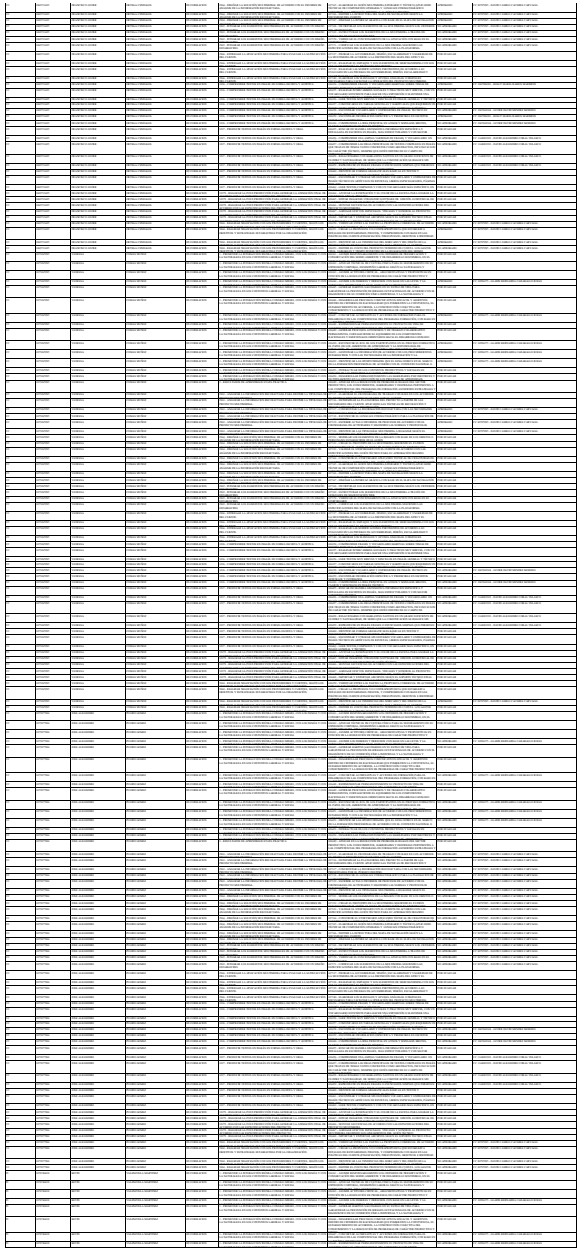
Tipo de Documento	Número de Documento	Nombre	Apellidos	Estado	Competencia	Resultado de Aprendizaje	Juicio de Evaluación	Funcionario que registro el juicio evaluativo
TI	1000240209	ANA MARIA	RAMIREZ FUENTES	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436361 - ASUMIR RESPONSABLEMENTE LOS CRITERIOS DE PRESERVACIÓN Y CONSERVACIÓN DEL MEDIO AMBIENTE Y DE DESARROLLO SOSTENIBLE, EN EL	APROBADO	CC 26202848 - MARIA PATRICIA CARRASCO MARTINEZ
TI	1000240209	ANA MARIA	RAMIREZ FUENTES	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436362 - APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y	APROBADO	CC 1083876062 - YEIMY PAOLA CORREA PAJOY
TI	1000240209	ANA MARIA	RAMIREZ FUENTES	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436363 - ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y	POR EVALUAR	-
TI	1000240209	ANA MARIA	RAMIREZ FUENTES	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436444 - ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA	APROBADO	CC 34996275 - GLADIS BERNARDA CARABALLO ROJAS
TI	1000240209	ANA MARIA	RAMIREZ FUENTES	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436445 - 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	POR EVALUAR	-
TI	1000240209	ANA MARIA	RAMIREZ FUENTES	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436446 - 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	APROBADO	CC 26202848 - MARIA PATRICIA CARRASCO MARTINEZ
TI	1000240209	ANA MARIA	RAMIREZ FUENTES	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436447 - CONCERTAR ALTERNATIVAS Y ACCIONES DE FORMACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA FORMACIÓN, CON BASE EN	APROBADO	CC 34996275 - GLADIS BERNARDA CARABALLO ROJAS
TI	1000240209	ANA MARIA	RAMIREZ FUENTES	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436448 - REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN	POR EVALUAR	-
TI	1000240209	ANA MARIA	RAMIREZ FUENTES	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436449 - GENERAR PROCESOS AUTÓNOMOS Y DE TRABAJO COLABORATIVO PERMANENTES, FORTALECIENDO EL EQUILIBRIO DE LOS COMPONENTES RACIONALES Y EMOCIONALES ORIENTADOS HACIA EL DESARROLLO HUMANO	APROBADO	CC 26202848 - MARIA PATRICIA CARRASCO MARTINEZ
TI	1000240209	ANA MARIA	RAMIREZ FUENTES	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436450 - RECONOCER EL ROL DE LOS PARTICIPANTES EN EL PROCESO FORMATIVO, EL PAPEL DE LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE Y LA METODOLOGÍA DE	APROBADO	CC 34996275 - GLADIS BERNARDA CARABALLO ROJAS
TI	1000240209	ANA MARIA	RAMIREZ FUENTES	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436451 - GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA	APROBADO	CC 34996275 - GLADIS BERNARDA CARABALLO ROJAS
TI	1000240209	ANA MARIA	RAMIREZ FUENTES	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436452 - IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E	APROBADO	CC 34996275 - GLADIS BERNARDA CARABALLO ROJAS
TI	1000240209	ANA MARIA	RAMIREZ FUENTES	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436453 - INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES	POR EVALUAR	-
TI	1000240209	ANA MARIA	RAMIREZ FUENTES	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436454 - DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE	APROBADO	CC 1083876062 - YEIMY PAOLA CORREA PAJOY
TI	1000240209	ANA MARIA	RAMIREZ FUENTES	EN FORMACION	2 - RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA	436349 - 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	POR EVALUAR	-
TI	1000240209	ANA MARIA	RAMIREZ FUENTES	EN FORMACION	2963 - ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.	437115 - ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE	APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
TI	1000240209	ANA MARIA	RAMIREZ FUENTES	EN FORMACION	2963 - ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.	437116 - DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
TI	1000240209	ANA MARIA	RAMIREZ FUENTES	EN FORMACION	2963 - ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.	437117 - CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO	APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
TI	1000240209	ANA MARIA	RAMIREZ FUENTES	EN FORMACION	2963 - ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.	437118 - RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA	APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
TI	1000240209	ANA MARIA	RAMIREZ FUENTES	EN FORMACION	2963 - ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.	437119 - ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS	POR EVALUAR	-
TI	1000240209	ANA MARIA	RAMIREZ FUENTES	EN FORMACION	2963 - ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.	437120 - IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO	POR EVALUAR	-
TI	1000240209	ANA MARIA	RAMIREZ FUENTES	EN FORMACION	2964 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.	437121 - MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN	APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
TI	1000240209	ANA MARIA	RAMIREZ FUENTES	EN FORMACION	2964 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.	437122 - CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD	APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
TI	1000240209	ANA MARIA	RAMIREZ FUENTES	EN FORMACION	2964 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.	437123 - VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO	APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
TI	1000240209	ANA MARIA	RAMIREZ FUENTES	EN FORMACION	2964 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.	437164 - CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN	APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
TI	1000240209	ANA MARIA	RAMIREZ FUENTES	EN FORMACION	2964 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.	437165 - ELABORAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN LITERARIA Y LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO CONFORME A LA TIPOLOGÍA DEFINIDA Y AL PÚBLICO DESTINO	APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
TI	1000240209	ANA MARIA	RAMIREZ FUENTES	EN FORMACION	2964 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.	437166 - DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE	APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
TI	1000240209	ANA MARIA	RAMIREZ FUENTES	EN FORMACION	2964 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.	437167 - DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN	APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
TI	1000240209	ANA MARIA	RAMIREZ FUENTES	EN FORMACION	2965 - INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.	437168 - INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD	APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
TI	1000240209	ANA MARIA	RAMIREZ FUENTES	EN FORMACION	2965 - INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.	437169 - ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB	APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
TI	1000240209	ANA MARIA	RAMIREZ FUENTES	EN FORMACION	2965 - INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.	437170 - VERIFICAR EL FUNCIONAMIENTO DE LA APLICACIÓN CON BASE EN EL STORYBOARD	APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
TI	1000240209	ANA MARIA	RAMIREZ FUENTES	EN FORMACION	2965 - INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.	437171 - CODIFICAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS ESPECIFICACIONES DEL MAPA DE NAVEGACIÓN CON LA PLATAFORMA	APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
TI	1000240209	ANA MARIA	RAMIREZ FUENTES	EN FORMACION	2966 - ENTREGAR LA APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA EVALUAR LA SATISFACCIÓN DEL CLIENTE.	437137 - PROBAR LA ACCESIBILIDAD, DISEÑO, ESCALABILIDAD Y USABILIDAD DE LA MULTIMEDIA DE ACUERDO A LA DEFINICIÓN DEL MAPA DEL SITIO Y EL	POR EVALUAR	-
TI	1000240209	ANA MARIA	RAMIREZ FUENTES	EN FORMACION	2966 - ENTREGAR LA APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA EVALUAR LA SATISFACCIÓN DEL CLIENTE.	437138 - REALIZAR EL EMPAQUE Y LOS ELEMENTOS DE MERCHANDISING CON LOS QUE SE DISTRIBUIRÁ EL PROYECTO MULTIMEDIA	POR EVALUAR	-
TI	1000240209	ANA MARIA	RAMIREZ FUENTES	EN FORMACION	2966 - ENTREGAR LA APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA EVALUAR LA SATISFACCIÓN DEL CLIENTE.	437139 - REALIZAR LAS MODIFICACIONES PERTINENTES DE ACUERDO A LO EVALUADO EN LAS PRUEBAS DE ACCESIBILIDAD, DISEÑO, ESCALABILIDAD Y USABILIDAD DE LA MULTIMEDIA	POR EVALUAR	-
TI	1000240209	ANA MARIA	RAMIREZ FUENTES	EN FORMACION	2966 - ENTREGAR LA APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA EVALUAR LA SATISFACCIÓN DEL CLIENTE.	437140 - ELABORAR LOS MANUALES Y AYUDAS ANALOGAS O DIGITALES NECESARIAS PARA FACILITAR LA OPERACIÓN DEL PROYECTO MULTIMEDIA	POR EVALUAR	-
TI	1000240209	ANA MARIA	RAMIREZ FUENTES	EN FORMACION	3226 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA	436354 - COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	APROBADO	CC 1067906201 - KELLY MARIA RAMOS MARIMON
TI	1000240209	ANA MARIA	RAMIREZ FUENTES	EN FORMACION	3226 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA	436355 - REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA EXPOSICIÓN O MANTENER UNA	POR EVALUAR	-
TI	1000240209	ANA MARIA	RAMIREZ FUENTES	EN FORMACION	3226 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA	436356 - LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	POR EVALUAR	-
TI	1000240209	ANA MARIA	RAMIREZ FUENTES	EN FORMACION	3226 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA	436357 - COMUNICARSE EN TAREAS SENCILLAS Y HABITUALES QUE REQUIEREN UN INTERCAMBIO SIMPLE Y DIRECTO DE INFORMACIÓN COTIDIANA Y TÉCNICA	POR EVALUAR	-
TI	1000240209	ANA MARIA	RAMIREZ FUENTES	EN FORMACION	3226 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA	436358 - ENCONTRAR VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ANUNCIOS, FOLLETOS, PÁGINAS WEB, ETC	APROBADO	CC 1067842244 - JAVIER DAVID MENDEZ MORENO
TI	1000240209	ANA MARIA	RAMIREZ FUENTES	EN FORMACION	3226 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA	436359 - ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS	APROBADO	CC 1067906201 - KELLY MARIA RAMOS MARIMON
TI	1000240209	ANA MARIA	RAMIREZ FUENTES	EN FORMACION	3226 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA	436360 - COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO	APROBADO	CC 1067842244 - JAVIER DAVID MENDEZ MORENO
TI	1000240209	ANA MARIA	RAMIREZ FUENTES	EN FORMACION	3227 - PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL	436455 - BUSCAR DE MANERA SISTEMÁTICA INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y DETALLADA EN ESCRITOS EN INGLÉS, MÁS ESTRUCTURADOS Y CON MAYOR	APROBADO	CC 25785913 - ADRIANA LUCIA MARQUEZ BOHORQUEZ
TI	1000240209	ANA MARIA	RAMIREZ FUENTES	EN FORMACION	3227 - PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL	436456 - COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	APROBADO	CC 1144081922 - DAVID ALEJANDRO CORAL VELASCO
TI	1000240209	ANA MARIA	RAMIREZ FUENTES	EN FORMACION	3227 - PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL	436457 - COMPRENDER LAS IDEAS PRINCIPALES DE TEXTOS COMPLEJOS EN INGLÉS QUE TRATAN DE TEMAS TANTO CONCRETOS COMO ABSTRACTOS, INCLUSO SI SON DE CARÁCTER TÉCNICO, SIEMPRE QUE ESTÉN DENTRO DE SU CAMPO DE	APROBADO	CC 1144081922 - DAVID ALEJANDRO CORAL VELASCO
TI	1000240209	ANA MARIA	RAMIREZ FUENTES	EN FORMACION	3227 - PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL	436458 - RELACIONARSE CON HABLANTES NATIVOS EN UN GRADO SUFICIENTE DE FLUIDEZ Y NATURALIDAD, DE MODO QUE LA COMUNICACIÓN SE REALICE SIN	APROBADO	CC 1144081922 - DAVID ALEJANDRO CORAL VELASCO
TI	1000240209	ANA MARIA	RAMIREZ FUENTES	EN FORMACION	3227 - PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL	436459 - REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS	APROBADO	CC 1144081922 - DAVID ALEJANDRO CORAL VELASCO
TI	1000240209	ANA MARIA	RAMIREZ FUENTES	EN FORMACION	3227 - PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL	436460 - IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS	POR EVALUAR	-
TI	1000240209	ANA MARIA	RAMIREZ FUENTES	EN FORMACION	3227 - PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL	436461 - ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC	POR EVALUAR	-
TI	1000240209	ANA MARIA	RAMIREZ FUENTES	EN FORMACION	3227 - PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL	436462 - LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MÁS ESPECÍFICO, EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	POR EVALUAR	-
TI	1000240209	ANA MARIA	RAMIREZ FUENTES	EN FORMACION	33279 - REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO	436464 - AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA	POR EVALUAR	-
TI	1000240209	ANA MARIA	RAMIREZ FUENTES	EN FORMACION	33279 - REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO	436465 - EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO	POR EVALUAR	-
TI	1000240209	ANA MARIA	RAMIREZ FUENTES	EN FORMACION	33279 - REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO	436466 - MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA	POR EVALUAR	-
TI	1000240209	ANA MARIA	RAMIREZ FUENTES	EN FORMACION	33279 - REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO	436467 - AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO	POR EVALUAR	-
TI	1000240209	ANA MARIA	RAMIREZ FUENTES	EN FORMACION	33279 - REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO	436468 - IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PRODUCCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN	POR EVALUAR	-
TI	1000240209	ANA MARIA	RAMIREZ FUENTES	EN FORMACION	5844 - REALIZAR NEGOCIACIÓN CON LOS PROVEEDORES Y CLIENTES, SEGÚN LOS OBJETIVOS Y ESTRATEGIAS ESTABLECIDAS POR LA ORGANIZACIÓN.	436350 - VERIFICAR ENTRE LAS PARTES LA PROPUESTA COMERCIAL DE ACUERDO CON LOS PARÁMETROS DE LA NEGOCIACIÓN	POR EVALUAR	-
TI	1000240209	ANA MARIA	RAMIREZ FUENTES	EN FORMACION	5844 - REALIZAR NEGOCIACIÓN CON LOS PROVEEDORES Y CLIENTES, SEGÚN LOS OBJETIVOS Y ESTRATEGIAS ESTABLECIDAS POR LA ORGANIZACIÓN.	436351 - 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	APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
TI	1000240209	ANA MARIA	RAMIREZ FUENTES	EN FORMACION	5844 - REALIZAR NEGOCIACIÓN CON LOS PROVEEDORES Y CLIENTES, SEGÚN LOS OBJETIVOS Y ESTRATEGIAS ESTABLECIDAS POR LA ORGANIZACIÓN.	436352 - IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE	APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
TI	1000240209	ANA MARIA	RAMIREZ FUENTES	EN FORMACION	5844 - REALIZAR NEGOCIACIÓN CON LOS PROVEEDORES Y CLIENTES, SEGÚN LOS OBJETIVOS Y ESTRATEGIAS ESTABLECIDAS POR LA ORGANIZACIÓN.	436353 - DEFINIR EL COSTO DEL PROYECTO TENIENDO EN CUENTA LOS GASTOS FIJOS, VARIABLES Y TIEMPO INVERTIDO EN LA REALIZACIÓN DEL MISMO	POR EVALUAR	-
TI	1002414515	YENIFER VANESSA	CHAPARRO PEREZ	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436361 - ASUMIR RESPONSABLEMENTE LOS CRITERIOS DE PRESERVACIÓN Y CONSERVACIÓN DEL MEDIO AMBIENTE Y DE DESARROLLO SOSTENIBLE, EN EL	POR EVALUAR	-
TI	1002414515	YENIFER VANESSA	CHAPARRO PEREZ	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436362 - APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y	POR EVALUAR	-
TI	1002414515	YENIFER VANESSA	CHAPARRO PEREZ	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436363 - ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y	POR EVALUAR	-
TI	1002414515	YENIFER VANESSA	CHAPARRO PEREZ	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436444 - ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA	NO APROBADO	CC 34996275 - GLADIS BERNARDA CARABALLO ROJAS
TI	1002414515	YENIFER VANESSA	CHAPARRO PEREZ	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436445 - 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	POR EVALUAR	-
TI	1002414515	YENIFER VANESSA	CHAPARRO PEREZ	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436446 - 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	POR EVALUAR	-
TI	1002414515	YENIFER VANESSA	CHAPARRO PEREZ	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436447 - CONCERTAR ALTERNATIVAS Y ACCIONES DE FORMACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA FORMACIÓN, CON BASE EN	NO APROBADO	CC 34996275 - GLADIS BERNARDA CARABALLO ROJAS
TI	1002414515	YENIFER VANESSA	CHAPARRO PEREZ	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436448 - REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN	POR EVALUAR	-
TI	1002414515	YENIFER VANESSA	CHAPARRO PEREZ	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436449 - GENERAR PROCESOS AUTÓNOMOS Y DE TRABAJO COLABORATIVO PERMANENTES, FORTALECIENDO EL EQUILIBRIO DE LOS COMPONENTES RACIONALES Y EMOCIONALES ORIENTADOS HACIA EL DESARROLLO HUMANO	POR EVALUAR	-
TI	1002414515	YENIFER VANESSA	CHAPARRO PEREZ	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436450 - RECONOCER EL ROL DE LOS PARTICIPANTES EN EL PROCESO FORMATIVO, EL PAPEL DE LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE Y LA METODOLOGÍA DE	NO APROBADO	CC 34996275 - GLADIS BERNARDA CARABALLO ROJAS
TI	1002414515	YENIFER VANESSA	CHAPARRO PEREZ	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436451 - GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA	NO APROBADO	CC 34996275 - GLADIS BERNARDA CARABALLO ROJAS
TI	1002414515	YENIFER VANESSA	CHAPARRO PEREZ	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436452 - IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E	NO APROBADO	CC 34996275 - GLADIS BERNARDA CARABALLO ROJAS
TI	1002414515	YENIFER VANESSA	CHAPARRO PEREZ	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436453 - INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES	POR EVALUAR	-
TI	1002414515	YENIFER VANESSA	CHAPARRO PEREZ	EN FORMACION	1 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	436454 - DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE	POR EVALUAR	-
TI	1002414515	YENIFER VANESSA	CHAPARRO PEREZ	EN FORMACION	2 - RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA	436349 - 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	POR EVALUAR	-
TI	1002414515	YENIFER VANESSA	CHAPARRO PEREZ	EN FORMACION	2963 - ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.	437115 - ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
TI	1002414515	YENIFER VANESSA	CHAPARRO PEREZ	EN FORMACION	2963 - ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.	437116 - DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
TI	1002414515	YENIFER VANESSA	CHAPARRO PEREZ	EN FORMACION	2963 - ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.	437117 - CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
TI	1002414515	YENIFER VANESSA	CHAPARRO PEREZ	EN FORMACION	2963 - ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.	437118 - RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
TI	1002414515	YENIFER VANESSA	CHAPARRO PEREZ	EN FORMACION	2963 - ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.	437119 - ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
TI	1002414515	YENIFER VANESSA	CHAPARRO PEREZ	EN FORMACION	2963 - ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.	437120 - IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
TI	1002414515	YENIFER VANESSA	CHAPARRO PEREZ	EN FORMACION	2964 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.	437121 - MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
TI	1002414515	YENIFER VANESSA	CHAPARRO PEREZ	EN FORMACION	2964 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.	437122 - CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
TI	1002414515	YENIFER VANESSA	CHAPARRO PEREZ	EN FORMACION	2964 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.	437123 - VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
TI	1002414515	YENIFER VANESSA	CHAPARRO PEREZ	EN FORMACION	2964 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.	437164 - CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
TI	1002414515	YENIFER VANESSA	CHAPARRO PEREZ	EN FORMACION	2964 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.	437165 - ELABORAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN LITERARIA Y LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO CONFORME A LA TIPOLOGÍA DEFINIDA Y AL PÚBLICO DESTINO	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
TI	1002414515	YENIFER VANESSA	CHAPARRO PEREZ	EN FORMACION	2964 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.	437166 - DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
TI	1002414515	YENIFER VANESSA	CHAPARRO PEREZ	EN FORMACION	2964 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.	437167 - DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
TI	1002414515	YENIFER VANESSA	CHAPARRO PEREZ	EN FORMACION	2965 - INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.	437168 - INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
TI	1002414515	YENIFER VANESSA	CHAPARRO PEREZ	EN FORMACION	2965 - INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.	437169 - ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
TI	1002414515	YENIFER VANESSA	CHAPARRO PEREZ	EN FORMACION	2965 - INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.	437170 - VERIFICAR EL FUNCIONAMIENTO DE LA APLICACIÓN CON BASE EN EL STORYBOARD	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
TI	1002414515	YENIFER VANESSA	CHAPARRO PEREZ	EN FORMACION	2965 - INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.	437171 - CODIFICAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS ESPECIFICACIONES DEL MAPA DE NAVEGACIÓN CON LA PLATAFORMA	NO APROBADO	CC 80795985 - DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
TI	1002414515	YENIFER VANESSA	CHAPARRO PEREZ	EN FORMACION	2966 - ENTREGAR LA APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA EVALUAR LA SATISFACCIÓN DEL CLIENTE.	437137 - PROBAR LA ACCESIBILIDAD, DISEÑO, ESCALABILIDAD Y USABILIDAD DE LA MULTIMEDIA DE ACUERDO A LA DEFINICIÓN DEL MAPA DEL SITIO Y EL	POR EVALUAR	-
TI	1002414515	YENIFER VANESSA	CHAPARRO PEREZ	EN FORMACION	2966 - ENTREGAR LA APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA EVALUAR LA SATISFACCIÓN DEL CLIENTE.	437138 - REALIZAR EL EMPAQUE Y LOS ELEMENTOS DE MERCHANDISING CON LOS QUE SE DISTRIBUIRÁ EL PROYECTO MULTIMEDIA	POR EVALUAR	-
TI	1002414515	YENIFER VANESSA	CHAPARRO PEREZ	EN FORMACION	2966 - ENTREGAR LA APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA EVALUAR LA SATISFACCIÓN DEL CLIENTE.	437139 - REALIZAR LAS MODIFICACIONES PERTINENTES DE ACUERDO A LO EVALUADO EN LAS PRUEBAS DE ACCESIBILIDAD, DISEÑO, ESCALABILIDAD Y USABILIDAD DE LA MULTIMEDIA	POR EVALUAR	-
TI	1002414515	YENIFER VANESSA	CHAPARRO PEREZ	EN FORMACION	2966 - ENTREGAR LA APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA EVALUAR LA SATISFACCIÓN DEL CLIENTE.	437140 - ELABORAR LOS MANUALES Y AYUDAS ANALOGAS O DIGITALES NECESARIAS PARA FACILITAR LA OPERACIÓN DEL PROYECTO MULTIMEDIA	POR EVALUAR	-
TI	1002414515	YENIFER VANESSA	CHAPARRO PEREZ	EN FORMACION	3226 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA	436354 - COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	POR EVALUAR	-
TI	1002414515	YENIFER VANESSA	CHAPARRO PEREZ	EN FORMACION	3226 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA	436355 - REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA EXPOSICIÓN O MANTENER UNA	POR EVALUAR	-
TI	1002414515	YENIFER VANESSA	CHAPARRO PEREZ	EN FORMACION	3226 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA	436356 - LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	POR EVALUAR	-
TI	1002414515	YENIFER VANESSA	CHAPARRO PEREZ	EN FORMACION	3226 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA	436357 - COMUNICARSE EN TAREAS SENCILLAS Y HABITUALES QUE REQUIEREN UN INTERCAMBIO SIMPLE Y DIRECTO DE INFORMACIÓN COTIDIANA Y TÉCNICA	POR EVALUAR	-
TI	1002414515	YENIFER VANESSA	CHAPARRO PEREZ	EN FORMACION	3226 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA	436358 - ENCONTRAR VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ANUNCIOS, FOLLETOS, PÁGINAS WEB, ETC	NO APROBADO	CC 1067842244 - JAVIER DAVID MENDEZ MORENO
TI	1002414515	YENIFER VANESSA	CHAPARRO PEREZ	EN FORMACION	3226 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA	436359 - ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS	POR EVALUAR	-
TI	1002414515	YENIFER VANESSA	CHAPARRO PEREZ	EN FORMACION	3226 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA	436360 - COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO	NO APROBADO	CC 1067842244 - JAVIER DAVID MENDEZ MORENO
TI	1002414515	YENIFER VANESSA	CHAPARRO PEREZ	EN FORMACION	3227 - PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL	436455 - BUSCAR DE MANERA SISTEMÁTICA INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y DETALLADA EN ESCRITOS EN INGLÉS, MÁS ESTRUCTURADOS Y CON MAYOR	POR EVALUAR	-
TI	1002414515	YENIFER VANESSA	CHAPARRO PEREZ	EN FORMACION	3227 - PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL	436456 - COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	NO APROBADO	CC 1144081922 - DAVID ALEJANDRO CORAL VELASCO
TI	1002414515	YENIFER VANESSA	CHAPARRO PEREZ	EN FORMACION	3227 - PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL	436457 - COMPRENDER LAS IDEAS PRINCIPALES DE TEXTOS COMPLEJOS EN INGLÉS QUE TRATAN DE TEMAS TANTO CONCRETOS COMO ABSTRACTOS, INCLUSO SI SON DE CARÁCTER TÉCNICO, SIEMPRE QUE ESTÉN DENTRO DE SU CAMPO DE	NO APROBADO	CC 1144081922 - DAVID ALEJANDRO CORAL VELASCO
TI	1002414515	YENIFER VANESSA	CHAPARRO PEREZ	EN FORMACION	3227 - PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL	436458 - RELACIONARSE CON HABLANTES NATIVOS EN UN GRADO SUFICIENTE DE FLUIDEZ Y NATURALIDAD, DE MODO QUE LA COMUNICACIÓN SE REALICE SIN	NO APROBADO	CC 1144081922 - DAVID ALEJANDRO CORAL VELASCO
TI	1002414515	YENIFER VANESSA	CHAPARRO PEREZ	EN FORMACION	3227 - PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL	436459 - REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS	NO APROBADO	CC 1144081922 - DAVID ALEJANDRO CORAL VELASCO
TI	1002414515	YENIFER VANESSA	CHAPARRO PEREZ	EN FORMACION	3227 - PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL	436460 - IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS	POR EVALUAR	-
TI	1002414515	YENIFER VANESSA	CHAPARRO PEREZ	EN FORMACION	3227 - PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL	436461 - ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC	POR EVALUAR	-
TI	1002414515	YENIFER VANESSA	CHAPARRO PEREZ	EN FORMACION	3227 - PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL	436462 - LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MÁS ESPECÍFICO, EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	POR EVALUAR	-
TI	1002414515	YENIFER VANESSA	CHAPARRO PEREZ	EN FORMACION	33279 - REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO	436464 - AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA	POR EVALUAR	-
TI	1002414515	YENIFER VANESSA	CHAPARRO PEREZ	EN FORMACION	33279 - REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO	436465 - EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO	POR EVALUAR	-

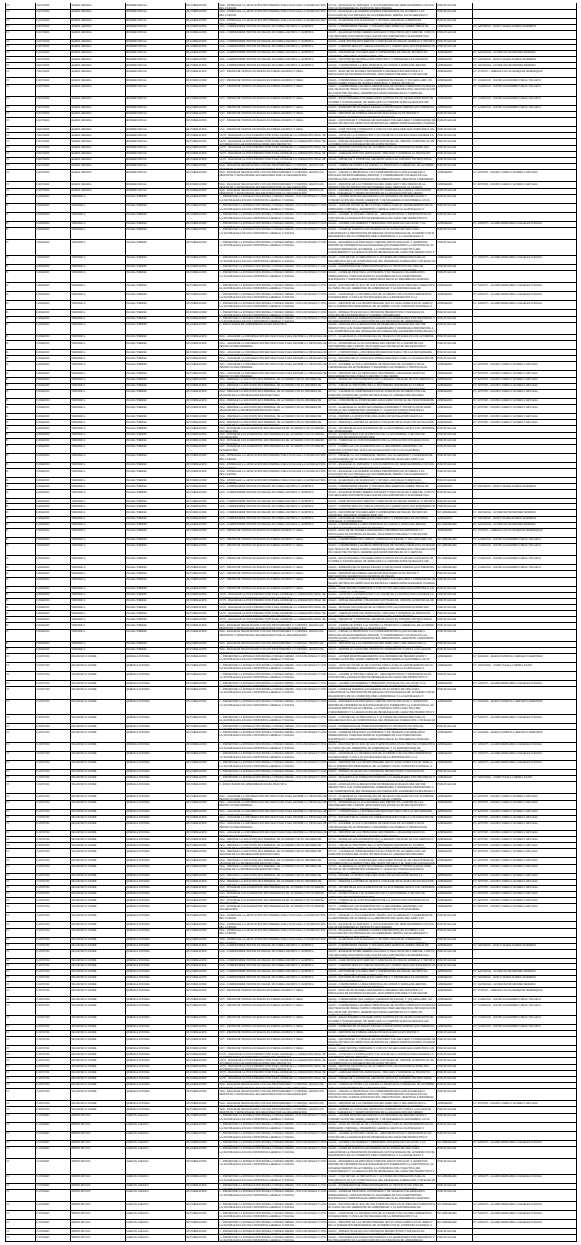


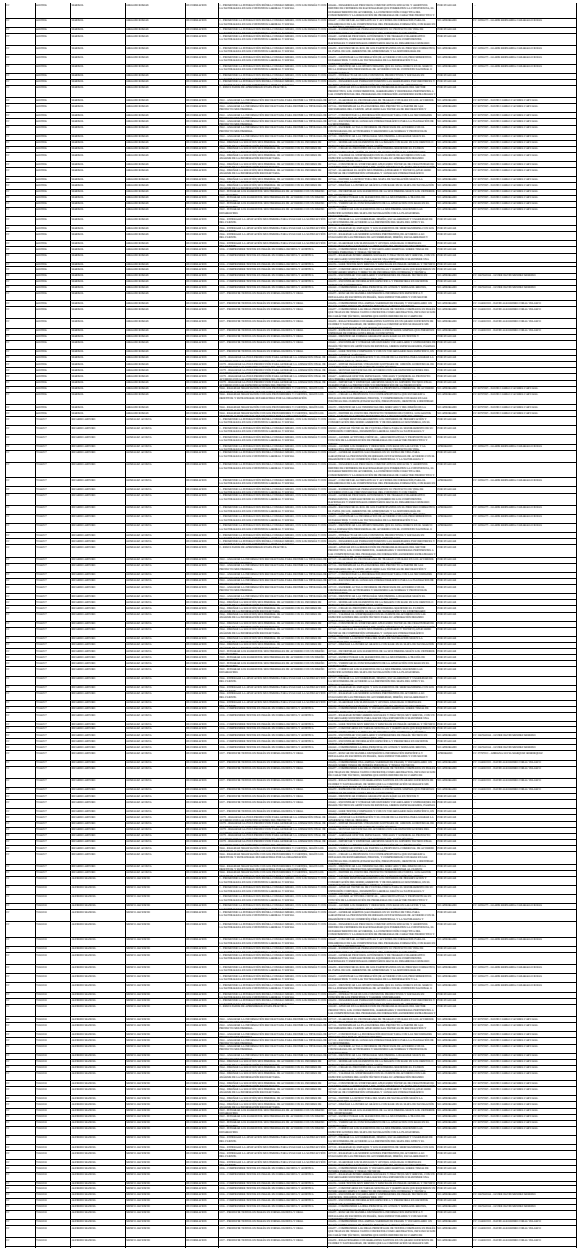


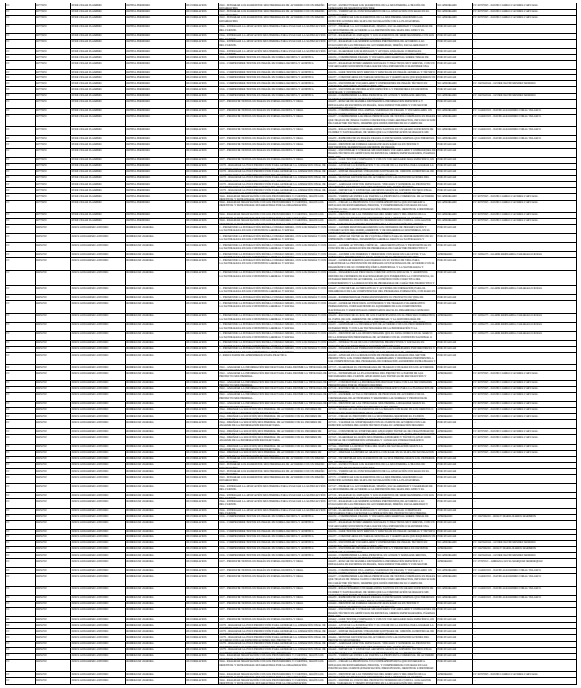












ANEXO 11 PFD

OneDrive

Buscar

David Camilo Các... D

Ana Carolina Gonzalez Lopez

Nuevo | Cargar | Compartir | Copiar vínculo | Sincronizar | Descargar | Añadir acceso direc

Ana Carolina Gonzalez Lopez

Nuestros archivos

Ana Carolina Gonzalez Lopez > 2023_PORTAFOLIO INSTRUCTOR_CONTRATISTA > DAVID CAMILO CACE

Nombre	Modificado	Modificado por	Tamaño de archi...
FICHA 2281789	Hace 4 días	David Camilo Cáceres Carv	9 elementos
FICHA_2348403	Hace 4 días	David Camilo Cáceres Carv	9 elementos
OTROS	Hace 4 días	David Camilo Cáceres Carv	7 elementos

Obtener las aplicaciones de OneDrive

Volver a la versión clásica de OneDrive

ANEXO 12 PFD

Hace constar:

Que el Sr(a) DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL Identificado(a) con cédula de ciudadanía 80795985 realizó el día 17/02/2023 la inducción en Seguridad y Salud en el Trabajo de la entidad y aprobó la respectiva evaluación.

La presente constancia tiene validez para aplicación y uso al interior de la entidad, con el fin de dar cumplimiento al Decreto 1072 de 2015, Libro 2, Parte 2, Título 4, Capítulo 6, Articulo 2.2.4.6.11., Parágrafo 2.

Compromiso SST:

Yo DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL Identificado(a) con cédula de ciudadanía 80795985 me comprometo a dar cumplimiento a las obligaciones en Seguridad y Salud en el Trabajo (Decr. 1072/2015):

1. Procurar el cuidado integral de mi salud.
2. Contar con los elementos de protección personal necesarios para ejecutar la actividad contratada, para lo cual asumiré su costo.
3. Informar a los contratantes la ocurrencia de incidentes, accidentes de trabajo y enfermedades laborales.
4. Participar en las actividades de Prevención y Promoción organizadas por los contratantes, los Comités Paritarios de Seguridad y Salud en el Trabajo o Vigías Ocupacionales o la Administradora de Riesgos Laborales.
5. Cumplir las normas, reglamentos e instrucciones del Sistema de Gestión de la Seguridad y Salud en el Trabajo SG-SST.
6. Informar oportunamente a los contratantes toda novedad derivada de mi contrato.

_____
Firma

Dependencia de Seguridad y Salud en el Trabajo – Secretaría General -

Hace constar:

Que el Sr(a) DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL Identificado(a) con cédula de ciudadanía 80795985 el día 17/02/2023 aprobó la respectiva evaluación de apropiación de conocimientos del Manual de Discapacidad y su Política en el SENA.

La presente constancia tiene validez al interior de la entidad, en la generación de una cultura institucional incluyente, como acción afirmativa para promover acciones integrales y accesibles para las Personas con Discapacidad, de acuerdo con lo contenido en la Resolución 1726 de 2014, mediante la cual el SENA adopta su Política Institucional para la atención de personas con discapacidad.

Dirección de Empleo y Trabajo - Secretaría General - SENA

Diseñado por: Grupo Gestión de los Sistemas de Información - Oficina de Sistemas

ANEXO 13 PFD

FORMATO DE APOYO - REPORTE GRUPAL DE DESERCIÓN

INFORMACIÓN GENERAL

CÓRDOBA

Programa de Formación: TECNOLOGO EN PRODUCCION MULTIMEDIA

Fecha de Iniciación:

DAVID CAMILO CÁCERES **80795985**

IDENTIFICACIÓN DE LOS APRENDICES

No.	Documento de Identificación	Nombres y Apellidos	No de Contacto	Tipo de Novedad*	Causa de Deserción
1	1098775113cc	FRANCYS MORELIA DONCEL LONDOÑO		deserción	bajo rendimiento e
2	1075265995cc	VANESSA COMAS MUÑOZ		deserción	bajo rendimiento e
3	1053860113cc	YENNI YOHANNA RAMIREZ HERNANDEZ		deserción	bajo rendimiento e
4	73243210cc	ALFREDO MANUEL MENCO ASCENCIO		deserción	bajo rendimiento e
5	1193102038cc	DIEGO RICARDO RODRIGUEZ RICO		deserción	bajo rendimiento e
6	1115450045cc	EDWIN DUVAN GARCES ANGULO		deserción	bajo rendimiento e
7	80775052cc	EVER CESAR FLAMINIO ESPITIA PERDOMO		deserción	bajo rendimiento e
8	1127047070ti	GLEYVER ORLANDO MARTINEZ QUIROZ		deserción	bajo rendimiento e
9	80156415cc	GUILLERMO LEON VALENCIA SANABRIA		deserción	bajo rendimiento e
10	1085318576cc	JANFABHER VELASCO SANTACRUZ		deserción	bajo rendimiento e
11	1053874082cc	JESSICA ALEJANDRA CIFUENTES SALAZAR		deserción	bajo rendimiento e
12	1075877904cc	JOSE ALEJANDRO PULIDO GOMEZ		deserción	bajo rendimiento e
13	1036927993cc	JUAN GUILLERMO LOAIZA LLANO		deserción	bajo rendimiento e
14	1019145214cc	JUAN SEBASTIAN SANCHEZ ROCHA		deserción	bajo rendimiento e
15	1058968738cc	KAREN YESENIA VELASCO PAPAMIJA		deserción	bajo rendimiento e
16	1005280111cc	KATHERIN YULIETH ROJAS MALDONADO		deserción	bajo rendimiento e
17	1078746018ti	KEVIN VALENZUELA MARTINEZ		deserción	bajo rendimiento e
18	1040736924cc	LAURA MARCELA BOHORQUEZ TAMAYO		deserción	bajo rendimiento e
19	1098312120cc	LAURA XIMENA CASTELLANOS AGUIRRE		deserción	bajo rendimiento e
20	38466064cc	MARIA LUISA VALENCIA GARCIA		deserción	bajo rendimiento e
21	1032070007ti	MARIA YORLADY MONSALVE MAYO		deserción	bajo rendimiento e
22	66929996cc	MARISOL GIRALDO ROMAN		deserción	bajo rendimiento e
23	1192772703cc	NEISA PEÑALOZA RAMIREZ		deserción	bajo rendimiento e
24	1140855103cc	PAULA ALEJANDRA OROZCO CASTRO		deserción	bajo rendimiento e
25	72146517cc	RICARDO ARTURO GONZALEZ ACOSTA		deserción	bajo rendimiento e
26	14466131cc	SANTIAGO ANDRES NARANJO MONTOYA		deserción	bajo rendimiento e
27	1050968234cc	SHANELY MARLENE TORRES AGUIRRE			
28	1030686424cc	WILLIAM DAVID CARRERA GAMBOA		deserción	bajo rendimiento e
29	1002414515ti	YENIFER VANESSA CHAPARRO PEREZ		deserción	bajo rendimiento e

* Si el tipo novedad corresponde a incumplimiento por inasistencia, incluir las fechas de inasistencia reportadas en SofiaPlus en el cuadro de Observaciones.

OBSERVACIONES

Inasistencias en sofia del 01 de agosto a 31 de agosto de 2022

TIPO DE NOVEDAD

1. Cancelación Matrícula Indole Académico
1.1 Incumplimiento de Contrato de Aprendizaje
1.2 No Cumplió con el Plan de Mejoramiento
2. Cancelación Indole Disciplinario
2.1 No Cumplió con el Plan de Mejoramiento

CAUSAS DE DESERCIÓN

1. Desinteres por la Formación
2. Problemas Familiares
3. Cambio Domicilio
4. Maternidad
5. Por Trabajo
21. Por Error
22. Fuezas Militares
23. Otra Causa

Instructor Líder de la Ficha

MM

FORMATO DE APOYO - REPORTE GRUPAL DE DESERCIÓN

INFORMACIÓN GENERAL

CÓRDOBA	
Programa de Formación: TECNOLOGO EN PRODUCCION MULTIMEDIA	
Fecha de Iniciación:	
DAVID CAMILO CÁCERES	**80795985**

IDENTIFICACIÓN DE LOS APRENDICES

No.	Documento de Identificación	Nombres y Apellidos	No de Contacto	Tipo de Novedad*	Causa de Deserción
1	1003951122cc	AMALFY XIMENA		deserción	bajo rendimiento e
2	1004248473cc	ANGEE DANIELA		deserción	bajo rendimiento e
3	37391621cc	ANGELA BEATRIZ		deserción	bajo rendimiento e
4	1075683952cc	CARLOS ANDRES		deserción	bajo rendimiento e
5	1069479523cc	CARLOS ANTONIO		deserción	bajo rendimiento e
6	1007600546ti	CARLOS DANIEL		deserción	bajo rendimiento e
7	1014228268cc	CAROLINA		deserción	bajo rendimiento e
8	1113654571cc	CHRISTIAN		deserción	bajo rendimiento e
9	1048044137cc	CRISTIAN ALBERTO		deserción	bajo rendimiento e
10	1004252372cc	CRISTIAN ALBERTO		deserción	bajo rendimiento e
11	1038416761cc	DANIEL JULIAN		deserción	bajo rendimiento e
12	1144072535cc	DEIVI ORTIZ		deserción	bajo rendimiento e
13	1004352367cc	DIEGO ANDRES		deserción	bajo rendimiento e
14	52835638cc	DOLLY ASTRID		deserción	bajo rendimiento e
15	79920387cc	DUBAN ANTONIO		deserción	bajo rendimiento e
16	37706040cc	ESPERANZA		deserción	bajo rendimiento e
17	1152207568cc	ESTEFANIA		deserción	bajo rendimiento e
18	1010120628cc	GERMAN DANIEL		deserción	bajo rendimiento e
19	1012384615cc	INGRID LORENA		deserción	bajo rendimiento e
20	1073827989cc	JAIR JOSE TALAIGUA		deserción	bajo rendimiento e
21	1010248365cc	JERSON FELIPE		deserción	bajo rendimiento e
22	1016037542cc	JOAN DAVID		deserción	bajo rendimiento e
23	1113644976cc	JORGE LEONARDO		deserción	bajo rendimiento e
24	1102809331cc	JUAN CARLOS		deserción	bajo rendimiento e
25	1036963519cc	JULIANA MIRA		deserción	bajo rendimiento e
26	1030628290cc	KAREN DAYHANA		deserción	bajo rendimiento e
27	1007202229cc	LUIS STIVEN RIVERA		deserción	bajo rendimiento e
28	1006799058cc	MARIA CAMILA		deserción	bajo rendimiento e
29	1003818729cc	MIGUEL ANGEL		deserción	bajo rendimiento e
30	1000788138cc	MIGUEL ANGEL		deserción	bajo rendimiento e
31	1098627703cc	NADIA RIOS		deserción	bajo rendimiento e
32	1007243126cc	NATHALI DIAZ		deserción	bajo rendimiento e
33	63540651cc	VIVIANA ANDREA		deserción	bajo rendimiento e
34	1118561918cc	YENNI VIVIANA		deserción	bajo rendimiento e
35	1050779338cc	YURIS MARIA MEJIA		deserción	bajo rendimiento e

* Si el tipo novedad corresponde a incumplimiento por inasistencia, incluir las fechas de inasistencia reportadas en SofiaPlus en el cuadro de Observaciones.

OBSERVACIONES

Inasistencias en sofia del 01 de agosto a 31 de agosto de 2022

TIPO DE NOVEDAD

1. Cancelación Matricula Indole Académico
1.1 Incumplimiento de Contrato de Aprendizaje
1.2 No Cumplió con el Plan de Mejoramiento
2. Cancelación Indole Disciplinario
2.1 No Cumplió con el Plan de Mejoramiento

CAUSAS DE DESERCIÓN

1. Desinteres por la Formación
2. Problemas Familiares
3. Cambio Domicilio
4. Matemidad
5. Por Trabajo
21. Por Error
22. Fuezas Militares
23. Otra Causa

David Camilo Cáceres
Instructor Líder de la Ficha

MM

ANEXO 14 PFD

Nombre del reporte	Reporte Ingresos
Código de ficha	2281789
Nombre de ficha	PRODUCCION DE MULTIMEDIA (2281789)
Tipo de curso	Titulada
Modalidad	Virtual
Regional	REGIONAL CÓRDOBA
Centro de formación	CENTRO AGROPECUARIO Y DE BIOTECNOLOGIA EL PORVENIR
Nombre y apellidos	
Identificación	
Rol en la ficha	
Rango fecha registro	1/12/2022 - 16/3/2023
Fecha de generación del reporte	17/2/2023

Tipo	Identificación	Nombre y apellidos	Correo electrónico	Rol	Estado	Total días que ingresó	Último ingreso
CC	1000788138	MIGUEL ANGEL AVILA CIFUENTES	miguelangelavila12368@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1003818729	MIGUEL ANGEL OSORIO GUTIERREZ	damifer14@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1003951122	AMALFY XIMENA BERMEO ANGARITA	amalfyximenabermeo@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1004248473	ANGEE DANIELA QUINTERO GUTIERREZ	danielaqg9@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1004252372	CRISTIAN ALBERTO VALENZUELA BELTRÁN	cristianvalenzuela.0910@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1004352367	DIEGO ANDRES LAMARQUEZ CASTAÑO	diego.lamarquez.21@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1006799058	MARIA CAMILA MORENO MORENO	morenomorenocamila0310@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1007202229	LUIS STIVEN RIVERA ORDOÑEZ	stiveng12.2014@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1007243126	NATHALI DIAZ OSORIO	nathali.0777@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
TI	1007600546	CARLOS DANIEL MEJIA CASTAÑO	danielcas789456@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1010120628	GERMAN DANIEL SALOM BARAHONA	dsalomp@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1010248365	JERSON FELIPE LADINO BARRAGAN	jerson.9926@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
TI	1010960102	JULIO CÉSAR RODRÍGUEZ TORRES	juliusr511@gmail.com	Aprendiz	RetiroVoluntario		
TI	1010960105	VALLOLY STEFANIA GUTIERREZ CLEVES	vallolystephania@gmail.com	Aprendiz	RetiroVoluntario		
NA	1012358839	AC_Ángela Julieth Pinzón Ladino	ajpinzonl@misena.edu.co	Acompañamiento a formación	No definido		
CC	1012384615	INGRID LORENA DIAZ OVIEDO	ingriddiaz.esimed@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1014228268	CAROLINA GONZALEZ HERRERA	gonzcarolina90@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1016037542	JOAN DAVID ROBLES PEREZ	rpjoandavid@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1030628290	KAREN DAYHANA CASTRO ARIAS	karencastroarias1406@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1031148245	CRISTIAN DAVID OLAYA PINILLA	cdop-14-18@hotmail.com	Aprendiz	Formacion	5	15/2/2023
CC	1036963519	JULIANA MIRA PULGARIN	julianamirapulgarin@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1037636725	ALEJANDRO CARREÑO AGUIRRE	alejo.caag@gmail.com	Aprendiz	Formacion	4	14/12/2022
CC	1038416761	DANIEL JULIAN GARCIA GOMEZ	dajugago@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1042770957	WALKIN ARLEX ARANGO MOLINA	walkin93@hotmail.com	Aprendiz	Formacion	8	15/2/2023
CC	1048044137	CRISTIAN ALBERTO AGUDELO RIOS	agudelocristian@hotmail.es	Aprendiz	Formacion		
TI	1050609883	EDGARD LEONARDO PATIÑO LARGO	edgardlpl@hotmail.com	Aprendiz	Formacion	4	16/1/2023
CC	1050779338	YURIS MARIA MEJIA ALVEAR	3107007965yuris@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1067839884	ARIEL ARTURO ALVAREZ ALMANZA	arielalvarez59@hotmail.com	Instructor	No definido		
CC	1067842244	JAVIER DAVID MENDEZ MORENO	xavi_david1830@hotmail.com	Instructor	No definido		
CC	1067843407	JOTA MARIO YEPEZ ROBLES	jotamarioyepes@hotmail.com	Instructor	No definido		
CC	1067861096	PAULO CESAR ACOSTA LOZANO	acosta.pauloc@gmail.com	Instructor	No definido		
CC	1067879966	ORLANDO DAVID BATISTA ESCOBAR	odavidbatista@gmail.com	Instructor	No definido		
CC	1067906201	KELLY MARIA RAMOS MARIMON	kellyramosmarimon@gmail.com	Instructor	No definido		
CC	1067921848	MARIA FERNANDA VALDES MENDOZA	mafe_0604@hotmail.com	Instructor	No definido		

Tipo	Identificación	Nombre y apellidos	Correo electrónico	Rol	Estado	Total días que ingresó	Último ingreso
CC	1068664996	ROSA MARGARITA ROJAS MORENO	rosa.rojas1993@hotmail.com	Instructor	No definido		
CC	1069479523	CARLOS ANTONIO MARTINEZ DIAZ	c-1808@hotmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1069485431	NORIDA CECILIA GONZALEZ DOMINGUEZ	nory1106@hotmail.com	Instructor	No definido		
CC	1073249412	LAURA ALEJANDRA MORA FORERO	psicolauramora@gmail.com	Aprendiz	RetiroVoluntario		
CC	1073827989	JAIR JOSE TALAIGUA NISPERUZA	jair.segundoo@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1075683952	CARLOS ANDRES AREVALO UMBARILA	carlosarevalo9721@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
TI	1080930036	VALENTINA ZAMBRANO ALMARIO	zambranovalen23@gmail.com	Aprendiz	Formacion	10	15/2/2023
CC	1083876062	YEIMY PAOLA CORREA PAJOY	ye-my21@hotmail.com	Instructor	No definido	1	2/12/2022
CC	1098627703	NADIA RIOS CABEZAS	nadia_riosc@hotmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1102809331	JUAN CARLOS DUARTE MORENO	jcduarte1@misena.edu.co	Aprendiz	Formacion		
NA	1110492842	Leidy Carolina Cardenas Niño	lccardenas2@misena.edu.co	Acompañamiento a formación	No definido		
CC	1113644976	JORGE LEONARDO COBA CAMPUZANO	jlcoba@misena.edu.co	Aprendiz	Formacion		
CC	1113654571	CHRISTIAN FERNANDO ISAZA FRANCO	cisaza2112@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1117486629	DIEGO ESTEBAN LEIVA SILVA	diegoleivax500@gmail.com	Aprendiz	Formacion	2	6/12/2022
CC	1118561918	YENNI VIVIANA CAMACHO LADINO	yevicala_24@hotmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1140876388	BELISA ISABEL CORTES ORTIZ	belicortes95@gmail.com	Aprendiz	Formacion	6	30/12/2022
CC	1144072535	DEIVI ORTIZ MONTAÑO	dom.rk@hotmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1144081922	DAVID ALEJANDRO CORAL VELASCO	dacoral2@misena.edu.co	Instructor	No definido	3	14/12/2022
CC	1152207568	ESTEFANIA ROQUEME RODRIGUEZ	estefaniar03@hotmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1193223378	ANGELA DANIELA NUÑEZ BARRERA	nunes.angela0191@gmail.com	Aprendiz	Cancelado		
CC	1193567179	ANGEL SANTIAGO MESA RIVERA	angelsantiagov15@gmail.com	Aprendiz	RetiroVoluntario		
NA	12241654	LIBARDO AUGUSTO CUELLAR ORTEGA	cuellarlibardo8@gmail.com	Acompañamiento a formación	No definido		
NA	14397256	Camilo José González Ortiz	camilogonzalez83@gmail.com	Facilitador Virtual	No definido		
CC	25785913	ADRIANA LUCIA MARQUEZ BOHORQUEZ	adryrob23@hotmail.com	Instructor	No definido		
CC	26202848	MARIA PATRICIA CARRASCO MARTINEZ	mpcarrasco@sena.edu.co	Instructor	No definido	6	17/2/2023
CC	37391621	ANGELA BEATRIZ BUENO FERNANDEZ	buenoangelab@hotmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	37706040	ESPERANZA QUINTERO SANTOS	panchisquinteros@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	50899587	MARIA PASTORA VILORIA BERTEL	maripaz@misena.edu.co	Instructor	No definido	3	17/2/2023
CC	52772007	LUISA FERNANDA BELLO GUATERO	pizhy@hotmail.com	Aprendiz	Formacion	2	15/2/2023
CC	52835638	DOLLY ASTRID BEJARANO CARDENAS	dollyastrid.1011@hotmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	63540651	VIVIANA ANDREA RODRIGUEZ BOLIVAR	andrearodriguez2406@hotmail.com	Aprendiz	Formacion		
NA	65782369	Diana Isabel AG Ávila Gutiérrez	davilag@misena.edu.co	Acompañamiento a formación	No definido		
CC	79920387	DUBAN ANTONIO MINA	duban.mina@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	80795985	DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL	camcas7@gmail.com	Instructor	No definido	8	17/2/2023

Nombre del reporte	Reporte Ingresos
Código de ficha	2281789
Nombre de ficha	PRODUCCION DE MULTIMEDIA (2281789)
Tipo de curso	Titulada
Modalidad	Virtual
Regional	REGIONAL CÓRDOBA
Centro de formación	CENTRO AGROPECUARIO Y DE BIOTECNOLOGIA EL PORVENIR
Nombre y apellidos	
Identificación	
Rol en la ficha	
Rango fecha registro	1/12/2022 - 16/3/2023
Fecha de generación del reporte	17/2/2023

Tipo	Identificación	Nombre y apellidos	Correo electrónico	Rol	Estado	Total días que ingresó	Último ingreso
CC	1000788138	MIGUEL ANGEL AVILA CIFUENTES	miguelangelavila12368@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1003818729	MIGUEL ANGEL OSORIO GUTIERREZ	damifer14@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1003951122	AMALFY XIMENA BERMEO ANGARITA	amalfyximenabermeo@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1004248473	ANGEE DANIELA QUINTERO GUTIERREZ	danielaqg9@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1004252372	CRISTIAN ALBERTO VALENZUELA BELTRÁN	cristianvalenzuela.0910@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1004352367	DIEGO ANDRES LAMARQUEZ CASTAÑO	diego.lamarquez.21@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1006799058	MARIA CAMILA MORENO MORENO	morenomorenocamila0310@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1007202229	LUIS STIVEN RIVERA ORDOÑEZ	stiveng12.2014@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1007243126	NATHALI DIAZ OSORIO	nathali.0777@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
TI	1007600546	CARLOS DANIEL MEJIA CASTAÑO	danielcas789456@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1010120628	GERMAN DANIEL SALOM BARAHONA	dsalomp@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1010248365	JERSON FELIPE LADINO BARRAGAN	jerson.9926@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
TI	1010960102	JULIO CÉSAR RODRÍGUEZ TORRES	juliusr511@gmail.com	Aprendiz	RetiroVoluntario		
TI	1010960105	VALLOLY STEFANIA GUTIERREZ CLEVES	vallolystephania@gmail.com	Aprendiz	RetiroVoluntario		
NA	1012358839	AC_Ángela Julieth Pinzón Ladino	ajpinzonl@misena.edu.co	Acompañamiento a formación	No definido		
CC	1012384615	INGRID LORENA DIAZ OVIEDO	ingriddiaz.esimed@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1014228268	CAROLINA GONZALEZ HERRERA	gonzcarolina90@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1016037542	JOAN DAVID ROBLES PEREZ	rpjoandavid@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1030628290	KAREN DAYHANA CASTRO ARIAS	karencastroarias1406@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1031148245	CRISTIAN DAVID OLAYA PINILLA	cdop-14-18@hotmail.com	Aprendiz	Formacion	5	15/2/2023
CC	1036963519	JULIANA MIRA PULGARIN	julianamirapulgarin@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1037636725	ALEJANDRO CARREÑO AGUIRRE	alejo.caag@gmail.com	Aprendiz	Formacion	4	14/12/2022
CC	1038416761	DANIEL JULIAN GARCIA GOMEZ	dajugago@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1042770957	WALKIN ARLEX ARANGO MOLINA	walkin93@hotmail.com	Aprendiz	Formacion	8	15/2/2023
CC	1048044137	CRISTIAN ALBERTO AGUDELO RIOS	agudelocristian@hotmail.es	Aprendiz	Formacion		
TI	1050609883	EDGARD LEONARDO PATIÑO LARGO	edgardlpl@hotmail.com	Aprendiz	Formacion	4	16/1/2023
CC	1050779338	YURIS MARIA MEJIA ALVEAR	3107007965yuris@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1067839884	ARIEL ARTURO ALVAREZ ALMANZA	arielalvarez59@hotmail.com	Instructor	No definido		
CC	1067842244	JAVIER DAVID MENDEZ MORENO	xavi_david1830@hotmail.com	Instructor	No definido		
CC	1067843407	JOTA MARIO YEPEZ ROBLES	jotamarioyepes@hotmail.com	Instructor	No definido		
CC	1067861096	PAULO CESAR ACOSTA LOZANO	acosta.pauloc@gmail.com	Instructor	No definido		
CC	1067879966	ORLANDO DAVID BATISTA ESCOBAR	odavidbatista@gmail.com	Instructor	No definido		
CC	1067906201	KELLY MARIA RAMOS MARIMON	kellyramosmarimon@gmail.com	Instructor	No definido		
CC	1067921848	MARIA FERNANDA VALDES MENDOZA	mafe_0604@hotmail.com	Instructor	No definido		

Tipo	Identificación	Nombre y apellidos	Correo electrónico	Rol	Estado	Total días que ingresó	Último ingreso
CC	1068664996	ROSA MARGARITA ROJAS MORENO	rosa.rojas1993@hotmail.com	Instructor	No definido		
CC	1069479523	CARLOS ANTONIO MARTINEZ DIAZ	c-1808@hotmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1069485431	NORIDA CECILIA GONZALEZ DOMINGUEZ	nory1106@hotmail.com	Instructor	No definido		
CC	1073249412	LAURA ALEJANDRA MORA FORERO	psicolauramora@gmail.com	Aprendiz	RetiroVoluntario		
CC	1073827989	JAIR JOSE TALAIGUA NISPERUZA	jair.segundoo@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1075683952	CARLOS ANDRES AREVALO UMBARILA	carlosarevalo9721@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
TI	1080930036	VALENTINA ZAMBRANO ALMARIO	zambranovalen23@gmail.com	Aprendiz	Formacion	10	15/2/2023
CC	1083876062	YEIMY PAOLA CORREA PAJOY	ye-my21@hotmail.com	Instructor	No definido	1	2/12/2022
CC	1098627703	NADIA RIOS CABEZAS	nadia_riosc@hotmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1102809331	JUAN CARLOS DUARTE MORENO	jcduarte1@misena.edu.co	Aprendiz	Formacion		
NA	1110492842	Leidy Carolina Cardenas Niño	lccardenas2@misena.edu.co	Acompañamiento a formación	No definido		
CC	1113644976	JORGE LEONARDO COBA CAMPUZANO	jlcoba@misena.edu.co	Aprendiz	Formacion		
CC	1113654571	CHRISTIAN FERNANDO ISAZA FRANCO	cisaza2112@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1117486629	DIEGO ESTEBAN LEIVA SILVA	diegoleivax500@gmail.com	Aprendiz	Formacion	2	6/12/2022
CC	1118561918	YENNI VIVIANA CAMACHO LADINO	yevicala_24@hotmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1140876388	BELISA ISABEL CORTES ORTIZ	belicortes95@gmail.com	Aprendiz	Formacion	6	30/12/2022
CC	1144072535	DEIVI ORTIZ MONTAÑO	dom.rk@hotmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1144081922	DAVID ALEJANDRO CORAL VELASCO	dacoral2@misena.edu.co	Instructor	No definido	3	14/12/2022
CC	1152207568	ESTEFANIA ROQUEME RODRIGUEZ	estefaniar03@hotmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	1193223378	ANGELA DANIELA NUÑEZ BARRERA	nunes.angela0191@gmail.com	Aprendiz	Cancelado		
CC	1193567179	ANGEL SANTIAGO MESA RIVERA	angelsantiagov15@gmail.com	Aprendiz	RetiroVoluntario		
NA	12241654	LIBARDO AUGUSTO CUELLAR ORTEGA	cuellarlibardo8@gmail.com	Acompañamiento a formación	No definido		
NA	14397256	Camilo José González Ortiz	camilogonzalez83@gmail.com	Facilitador Virtual	No definido		
CC	25785913	ADRIANA LUCIA MARQUEZ BOHORQUEZ	adryrob23@hotmail.com	Instructor	No definido		
CC	26202848	MARIA PATRICIA CARRASCO MARTINEZ	mpcarrasco@sena.edu.co	Instructor	No definido	6	17/2/2023
CC	37391621	ANGELA BEATRIZ BUENO FERNANDEZ	buenoangelab@hotmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	37706040	ESPERANZA QUINTERO SANTOS	panchisquinteros@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	50899587	MARIA PASTORA VILORIA BERTEL	maripaz@misena.edu.co	Instructor	No definido	3	17/2/2023
CC	52772007	LUISA FERNANDA BELLO GUATERO	pizhy@hotmail.com	Aprendiz	Formacion	2	15/2/2023
CC	52835638	DOLLY ASTRID BEJARANO CARDENAS	dollyastrid.1011@hotmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	63540651	VIVIANA ANDREA RODRIGUEZ BOLIVAR	andrearodriguez2406@hotmail.com	Aprendiz	Formacion		
NA	65782369	Diana Isabel AG Ávila Gutiérrez	davilag@misena.edu.co	Acompañamiento a formación	No definido		
CC	79920387	DUBAN ANTONIO MINA	duban.mina@gmail.com	Aprendiz	Formacion		
CC	80795985	DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL	camcas7@gmail.com	Instructor	No definido	8	17/2/2023

ANEXO 15 PFD

8



DAVID CAMILO CACERES

PRODUCCION DE MULTIMEDIA (2281789)
P228101 V2281789 R23 C9115

Impartido por:
MARIA PASTORA VILORIA BERTEL, DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL, WUESTER YAMID PALACIO FLOREZ, MARIA PATRICIA CARRASCO MARTINEZ

Herramientas

- Anuncios
- Participantes
- Información
- Contenido del curso
- Edición de contenidos
- Métricas de Encuestas
- Foros
- Evidencias
- Metricas SCORM
- Sesión en línea
- Evaluaciones
- Sondeos
- Wikis
- Asistencia
- Galería
- Chat
- Competencias
- Acceso a portafolio de evidencias aprendices
- Gamificación
- Centro de Calificaciones
- Administrar Grupos
- Grupo
- Proyectos
- Rúbricas
- Blogs
- Seguimiento
- Configuración

Colaboradores


WUESTER YAMID PALACIO FLOREZ
Instructor


MARIA PATRICIA CARRASCO MARTINEZ
Instructor


MARIA PASTORA VILORIA BERTEL
Instructor


DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
Instructor

Camilo José González Ortiz
Facilitador Virtual

Sesión en línea

Regresar

Agenda | + Crear nueva Sesión en línea

Sesiones en línea Agendadas en Teams

No hay Sesiones en línea agendadas

Sesiones en línea Agendadas

Clase 26 de julio 2022-07-26 19:00:00 - 2022-07-26 20:00:00	Finalizada
Bilinguismo Rap Leer textos muy breves y sencillos 6/10/202 2022-10-06 18:00:00 - 2022-10-19 19:30:00	Finalizada
Clase 20 de septiembre 2022-09-20 19:00:00 - 2022-09-20 20:00:00	Finalizada
Clase 14 de junio 700 pm 2022-06-14 19:00:00 - 2022-06-14 20:00:00	Finalizada
Clase 24 de mayo 2022-05-24 19:00:00 - 2022-05-24 20:00:00	Finalizada
Clase 23 de agosto 700 pm 2022-08-23 19:00:00 - 2022-08-23 20:00:00	Finalizada
Clase 12 de julio 2022-07-12 19:00:00 - 2022-07-12 20:00:00	Finalizada
Clase 08 de noviembre 2022-11-08 19:00:00 - 2022-11-08 20:00:00	Finalizada
Bilinguismo RAP Realizar intercambios sociales 9/08/2022 2022-08-09 17:00:00 - 2022-08-09 18:00:00	Finalizada
Bilinguismo RAP Comprender textos en inglés 24/08/2022 2022-08-24 17:50:00 - 2022-08-24 19:30:00	Finalizada
Sociabilización proyecto de vida, 08/06/2022 2022-06-08 18:00:00 - 2022-06-08 19:00:00	Finalizada
Clase 02 de agosto 700 pm 2022-08-02 19:00:00 - 2022-08-02 20:00:00	Finalizada
Clase 15 de febrero 600 pm 2023-02-15 18:00:00 - 2023-02-15 19:00:00	Finalizada
Clase 28 de junio 2022-06-28 19:00:00 - 2022-06-28 20:00:00	Finalizada
Clase 04 de octubre 700 pm 2022-10-04 19:00:00 - 2022-10-04 20:00:00	Finalizada
Clase 19 de abril 700 pm 2022-04-19 19:00:00 - 2022-04-19 20:00:00	Finalizada
Clase 30 de noviembre 800 pm 2022-11-30 20:00:00 - 2022-11-30 21:00:00	Finalizada
Clase 13 de octubre 800 pm 2022-10-13 20:00:00 - 2022-10-13 21:00:00	Finalizada
Clase 03 de mayo 2022-05-03 19:00:00 - 2022-05-03 20:00:00	Finalizada
Clase 29 de noviembre 700 pm 2022-11-29 19:00:00 - 2022-11-29 20:00:00	Finalizada

Offline OFF

8



DAVID CAMILO CACERES

Regresar

Clase 26 de abril Finalizada
2022-04-26 19:00:00 - 2022-04-26 20:00:00

Clase 19 de julio 700 pm Finalizada
2022-07-19 19:00:00 - 2022-07-19 20:00:00

Clase 17 de mayo 700 pm Finalizada
2022-05-17 19:00:00 - 2022-05-17 20:00:00

Clase 29 de marzo 700 pm Finalizada
2022-03-29 19:00:00 - 2022-03-29 20:00:00

Clase 07 de junio Finalizada
2022-06-07 19:00:00 - 2022-06-07 20:00:00

Clase 17 de noviembre 700 pm Finalizada
2022-11-17 20:00:00 - 2022-11-17 21:00:00

Clase 15 de marzo 2022 Finalizada
2022-03-15 19:00:00 - 2022-03-15 20:00:00

Clase 31 de marzo 800 pm Finalizada
2022-03-31 20:00:00 - 2022-03-31 21:00:00

Clase 21de junio 700 pm Finalizada
2022-06-21 19:00:00 - 2022-06-21 20:00:00

Clase 22 de marzo 700 pm Finalizada
2022-03-22 19:00:00 - 2022-03-22 20:00:00

CLASE 06 DE DICIEMBRE Finalizada
2022-12-06 19:00:00 - 2022-12-06 20:00:00

Clase 05 de abril Finalizada
2022-04-05 19:00:00 - 2022-04-05 20:00:00

Clase 13 de septiembre Finalizada
2022-09-13 19:00:00 - 2022-09-13 20:00:00

Clase 18 de octubre 700 pm Finalizada
2022-10-18 19:00:00 - 2022-10-18 20:00:00

clase 08 de junio Finalizada
2022-06-08 18:00:00 - 2022-06-08 19:00:00

Clase 05 de julio 700 pm Finalizada
2022-07-05 19:00:00 - 2022-07-05 20:00:00

Clase 25 de octubre 700pm Finalizada
2022-10-25 19:00:00 - 2022-10-25 20:00:00

iniciar conferencia

Clase 22 de febrero 600 pm **Invita a alguien a la conferencia**

http://sena.territorio.la/videoconferencias.php?meetingId=590302-df&serverK

2023-02-22 18:00:00 - 2023-02-22 19:00:00

Clase 06 de septiembre 700 pm Finalizada
2022-09-06 19:00:00 - 2022-09-06 20:00:00

Clase 01 de noviembre Finalizada
2022-11-01 19:00:00 - 2022-11-01 20:00:00

Clase 29 de septiembre 800 pm Finalizada
2022-09-29 20:00:00 - 2022-09-29 21:00:00

Clase 09 de agosto 700 pm Finalizada
2022-08-09 19:00:00 - 2022-08-09 20:00:00

Clase 10 de mayo Finalizada
2022-05-10 19:00:00 - 2022-05-10 20:00:00

Clase 22 de noviembre 700 pm Finalizada

Offline OFF

8



DAVID CAMILO CACERES

Sesiones en línea Publicadas

Regresar

Aqui aparecerá tu grabación una vez que esta haya sido generada.

Id Conferencia	Nombre	Fecha y Hora Inicio
590302-14	Clase 26 de julio	2022-07-26 19:00:00
590302-1f	Bilinguismo Rap Leer textos muy breves y sencillos 6/10/202	2022-10-06 18:00:00
590302-25	Clase 20 de septiembre	2022-09-20 19:00:00
590302-27	Clase 14 de junio 700 pm	2022-06-14 19:00:00
590302-32	Clase 24 de mayo	2022-05-24 19:00:00
590302-33	Clase 23 de agosto 700 pm	2022-08-23 19:00:00
590302-3a	Clase 12 de julio	2022-07-12 19:00:00
590302-3b	Clase 08 de noviembre	2022-11-08 19:00:00
590302-4b	Bilinguismo RAP Realizar intercambios sociales 9/08/2022	2022-08-09 17:00:00
590302-4c	Bilinguismo RAP Comprender textos en inglés 24/08/2022	2022-08-24 17:50:00
590302-50	Sociabilización proyecto de vida, 08/06/2022	2022-06-08 18:00:00
590302-51	Clase 02 de agosto 700 pm	2022-08-02 19:00:00
590302-59	Clase 15 de febrero 600 pm	2023-02-15 18:00:00
590302-5a	Clase 28 de junio	2022-06-28 19:00:00
590302-62	Clase 04 de octubre 700 pm	2022-10-04 19:00:00
590302-63	Clase 19 de abril 700 pm	2022-04-19 19:00:00
590302-64	Clase 30 de noviembre 800 pm	2022-11-30 20:00:00
590302-69	Clase 13 de octubre 800 pm	2022-10-13 20:00:00
590302-6b	Clase 03 de mayo	2022-05-03 19:00:00
590302-6e	Clase 29 de noviembre 700 pm	2022-11-29 19:00:00
590302-91	Clase 30 de agosto 700 pm	2022-08-30 19:00:00
590302-98	Clase 31 de mayo	2022-05-31 20:00:00
590302-a1	Clase 26 de abril	2022-04-26 19:00:00
590302-a7	Clase 19 de julio 700 pm	2022-07-19 19:00:00
590302-aa	Clase 17 de mayo 700 pm	2022-05-17 19:00:00
590302-ac	Clase 29 de marzo 700 pm	2022-03-29 19:00:00
590302-af	Clase 07 de junio	2022-06-07 19:00:00
590302-b2	Clase 17 de noviembre 700 pm	2022-11-17 20:00:00
590302-ba	Clase 15 de marzo 2022	2022-03-15 19:00:00
590302-c2	Clase 31 de marzo 800 pm	2022-03-31 20:00:00
590302-c3	Clase 21de junio 700 pm	2022-06-21 19:00:00
590302-c4	Clase 22 de marzo 700 pm	2022-03-22 19:00:00
590302-cb	CLASE 06 DE DICIEMBRE	2022-12-06 19:00:00
590302-cc	Clase 05 de abril	2022-04-05 19:00:00
590302-d0	Clase 13 de septiembre	2022-09-13 19:00:00
590302-d1	Clase 18 de octubre 700 pm	2022-10-18 19:00:00
590302-d3	clase 08 de junio	2022-06-08 18:00:00

Offline OFF

8



DAVID CAMILO CACERES

590302-e0	Clase 06 de septiembre 700 pm	2022-09-06 19:00:00		
590302-e2	Clase 01 de noviembre	2022-11-01 19:00:00		
590302-e4	Clase 29 de septiembre 800 pm	2022-09-29 20:00:00		
590302-ea	Clase 09 de agosto 700 pm	2022-08-09 19:00:00		
590302-eb	Clase 10 de mayo	2022-05-10 19:00:00		
590302-f0	Clase 22 de noviembre 700 pm	2022-11-22 19:00:00		
590302-f9	Clase 16 de agosto 7 00 pm	2022-08-16 19:00:00		

Regresar

Territorium © 2019 - Todos los derechos reservados.

Hour

13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 00

Minutes

00 05 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55

ANEXO 15 PFD

ACTA No. 01 del 2023		
COMITÉ DE EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO A LA FORMACIÓN		
CIUDAD Y FECHA: Montería, 13 de enero de 2022	**HORA INICIO:** 97:00 am	**HORA FIN:** 11:00 am
LUGAR Y/O ENLACE: COORDINACION ACADEMICA Google meet	**DIRECCIÓN GENERAL / REGIONAL / CENTRO** Centro Agropecuario y de Biotecnología El Porvenir.	
AGENDA O PUNTOS PARA DESARROLLAR: **1.** Reunión de inicio de la formación **2. Presentación de los instructores** **3. Planeación de la ejecución de la formación**		
OBJETIVO(S) DE LA REUNIÓN: Socializar los aspectos generales y particulares para la ejecución de la formación virtual, en donde se abordan los procotolos de manejo de la plataforma sofia y territorium, así como la asignación de horas programadas en la plataforma omnidatos.		
DESARROLLO DE LA REUNIÓN		
Durante la reunión se presentan los instructores y se realiza la socialización de los protocolos de la formación virtual. Se comparte la lista de chequeo, instrumento que evalúa el seguimiento de la ejecución de la formación virtual por parte de dirección general.		
CONCLUSIONES		
Los instructores participan en la socialización aclarando dudas y planeando el trabajo a desarrollar. Los instructores quedan a la espera de la activación de territorium para poder crear los encuentros sincrónicos y posterior citación para su ejecución.		
COMPROMISOS		
ACTIVIDAD	**RESPONSABLE**	**FECHA**
Planeación de la ejecución de la formación **Creación de encuentros sincrónico**	**Los instructores asistentes**	**15/02/2023**
ASISTENTES: (Incorporar registro de asistencia)		

Adriana Marcela Polo Tejada cc 1069494907

Maria Viloria Bertel c.c. 50899587

Javier Mendez. C.c 1.067.842.244

Maria Patricia Carrasco Martinez c.c 26202848

Orlando Antonio Lorduy Florez c. c 73203421

Carlos Enrique Enciso Hernandez. c.c 1067845848

David Camilo Cáceres c.c 80795985

Nota: Puede incluirse imagen o captura de pantalla de los asistentes, si se trata de una reunión virtual o, de los asistentes que participan a través de una plataforma virtual.