PROCESO GESTIÓN DEL TALENTO HUMANO

FORMATO INFORME MENSUAL EJECUCIÓN CONTRACTUAL

Medellín, 31 de marzo de 2023

Señor (a)
JHON JAIRO CASTRO MALDONADO
SUPERVISOR(A) CONTRATO No. CO1.PCCNTR.3363422
Cargo del supervisor: Coordinador académico
Dependencia Centro de Servicios y Gestion Empresarial
Medellín

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

Referencia: No CO1.PCCNTR.3363422 del año 2023

RUBIELA ISABEL BELEÑO RAMOS, identificado con la Cédula de ciudadanía No.1065571161 de Valledupar, en mi calidad de Contratista del SENA, en Coordinación académica de Centro de Servicios y Gestión Empresarial, 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: valor total de la contratación la suma de Sesenta y dos mil ochosientos noventa y cuatro mil pesos. **($62894000).** Esta suma será pagada por el SENA al contratista de la siguiente manera: en mensualidades máximo de tres millones novecientos noventa y siete mil quinientos pesos **($ 3.997.500)** y el equivalente por la fracción de mes en caso de ser así.

Plazo: Será hasta el 31 de marzo de 2023

OBJETO:
PRESTAR SERVICIOS PERSONALES DE CARÁCTER TEMPORAL PARA PLANEAR Y ORIENTAR LA FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL, QUE PROGRAME EL CENTRO DE SERVICIOS Y GESTIÓN EMPRESARIAL EN SUS DIFERENTES NIVELES Y MODALIDADES, ATENDIENDO LAS POLÍTICAS INSTITUCIONALES Y LA NORMATIVIDAD.

Obligaciones Especificas:

No	Obligaciones	Acciones realizadas	Evidencias
1	Planear los procesos formativos de acuerdo con los lineamientos institucionales (guía de aprendizaje actualizada en compromISO, proyecto formativo, planeación pedagógica, instrumentos de evaluación), para el cumplimiento del objeto contractual.	1.1.Guía de aprendizaje: Por medio de las sesiones de formación se dio el desarrollo de la guía en las fichas asignadas en la programación.;	Portafolio del instructor, que incluye las guías de aprendizaje orientadas en cada una de las fichas asignadas en la programación.;
		1.2.Proyecto formativo: Se trabajo por medio de las actividades que se indican en las guía de aprendizaje para las respectivas fichas asignadas en la programación.;	Se trabajo por medio de las actividades que se indican en las guía de aprendizaje para las respectivas fichas asignadas en la programación.;
		1.3.Planeación pedagógica: Se ejecuta por medio del desarrollo de las guías de aprendizaje y el desarrollo de las actividades propuestas.;	portafolio del instructor que incluye guias de aprendizaje orientadas en cada una de las fichas;
		1.4.Instrumentos de evaluación: Lista de chequeo;	Portafolio del instructor para ficha asignada en la programación;
2	Participar en las jornadas de diseño y desarrollo curricular de programas de Formación Profesional Integral, conforme a las necesidades nacionales y del Centro de formación según los lineamientos institucionales requeridos para el área temática objeto del contrato	2.Jornadas de diseño y desarrollo curricular: Para este mes no se ejecutan acciones a razón que no convocó a participar de Jornadas de Diseño y/o desarrollo curricular.	Para el mes no se requiere desde la coordinación participar de las jornadas;
3	Ejecutar la formación profesional integral de	3.1.Registró juicios evaluativos:	Las fichas no finalizan trimestre ;

	acuerdo con el diseño y desarrollo curricular de los programas del área temática objeto del contrato (emisión de juicios evaluativos en los plazos establecidos por el reglamento del aprendiz, registro de inasistencias en la plataforma SofiaPlus, concertar el plan de evaluación con los aprendices acorde con el desarrollo de la guia de aprendizaje, reportar mensualmente las novedades para el comité de evaluación y seguimiento), velando por una ejecución mínima mensual de 160 horas de formación.	Durante el periodo no se registran juicios a razón que no finaliza el trimestre.	
		3.2.Fichas en que se reporto registró de inasistencias: Registro de inasistencias realizado en senasofiaplus para las fichas relacionadas	Se registraron inasistencias para las fichas 2471638, 2471641 y 2651969 de producción de multimedia
		3.3.Concertación del plan de evaluación (plan de trabajo): Se concertó plan de trabajo para las fichas 2471638, 2471641 y 2651969 de producción de multimedia	Portafolio del instructor- carpeta de concertación del plan de trabajo para las fichas asignadas que contiene el acta.;
		3.4.Fichas programadas para orientar formación: Se orienta formación a las fichas 2471638, 2471641 y 2651969 de producción de multimedia	Reporte registrado en SenaSofiaPlus denominado "TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACIÓN" y planeador de asignación de programación;
		3.5.novedades reportadas a comité de evaluación y seguimiento de aprendices: Para este mes se realiza reporte de queja a comité, conforme las novedades presentadas por los aprendices en el cumplimiento de sus actividades.	se reportan 2 aprendices de la ficha 2471638 por Deserción
4	Participar cuando el centro de formación así lo solicite, en proyectos de investigación técnica y/o pedagógica para fortalecer el proceso de formación del área temática objeto del contrato.	4.Proyectos de investigación técnica y/o pedagógica: Para este mes no se requiere que participe en proyectos de investigación técnica y/o pedagógica	Para este mes no se ha requerido participar en Semilleros de investigación.;

5	Gestionar de forma permanente el LMS, retroalimentando, evaluando al aprendiz de manera sincronizada con el aplicativo SofiaPlus.	5.Acciones realizadas en la plataforma LMS-Territorium: Para este mes se realizaron configuración de actividades, revisión, evaluación y retroalimentación de cada una de ellas para las fichas 2471638, 2471641 y 2651969 de producción de multimedia	Configuración de actividades;Valoración de actividades;
6	Entregar los soportes del procedimiento de Ingreso de aprendices al programa de formación tales como: Ficha de matrícula; fotocopia del documento de identidad, y/o requisitos definidos en el diseño curricular, cuando ejecute formación complementaria.	6.Acciones realizadas en Formación complementaria: Para este mes en la programación no se asignaron fichas de formación complementaria para orientar formación.	Para este mes no se asigna orientar formación complementaria en la programación enviada por la coordinación;
7	Registrar, verificar y hacer seguimiento oportuno y sistemático en el sistema de información que la entidad defina para la Gestión de la Formación Profesional Integral mediante las siguientes actividades: a). Verificar permanentemente que la totalidad de los aprendices seleccionados y matriculados queden en ese estado. b). Registrar oportunamente los juicios evaluativos del reconocimiento de aprendizajes previos, los juicios evaluativos, rutas de aprendizaje, para los	7.1.Verificación del estado de aprendices: Se lleva control de asistencia en las sesiones de formación;	Control de asistencia de las sesiones de formación que se encuentra en el portafolio del instructor;
		7.2.Ruta de aprendizaje: Para este mes no se requiere crear rutas de aprendizaje a razón no me asignan fichas que requieren dicha acción.	Para este mes no se requiere generar rutas a razón que ya los aprendices se encuentran enrutados en las respectivas fichas.;
		7.3.Juicios evaluativos de reconocimiento de aprendizajes previos: Para este mes no se ha requerido por parte de los aprendices reconocimiento de aprendizajes previos.	Para este mes no se ha requerido por parte de los aprendices reconocimiento de aprendizajes previos, por ende no se realizan acciones.;

	beneficiarios nuevos, reintegrados o trasladados. e). Comunicar al Coordinador Académico oportunamente anomalías, inconsistencias, novedades de aprendices y hallazgos en el registro de la información.	7.4.novedades reportadas a comité de evaluación y seguimiento de aprendices: Para este mes se realiza reporte de queja a comité, conforme las novedades presentadas por los aprendices en el cumplimiento de sus actividades.	se reportan 2 aprendices de la ficha 2471638 por Deserción
8	Aplicar y hacer cumplir el reglamento del aprendiz, así como el manual de convivencia del Centro de Formación.	8.Acciones realizadas para dar cumplimiento a el reglamento del aprendiz: En la sesión de formación se da cumplimiento a los deberes y derechos del aprendiz para las respectivas fichas con el trato adecuado, el cumplimiento de las actividades, el porte del uniforme.;	Portafolio del instructor que contiene el control de asistencia de las sesiones de formación para las respectivas fichas asignadas.;
9	Apoyar los procesos de autoevaluación y Registro calificado para los programas del área temática objeto del presente contrato, cuando el centro lo requiera.	9.Apoyo en los procesos de autoevaluación y/o Registro calificado: Para este mes no se requiere apoyar acciones en los procesos de autoevaluación y/o registro calificado.	Para este mes no se requiere apoyar acciones en los procesos de autoevaluación y/o registro calificado.;
10	Acatar los lineamientos del Sistema Integrado de Gestión y el Sistema de Seguridad de Salud en el Trabajo y asistir a las convocatorias que el centro programa.	10. Sistema Integrado de Gestión y el Sistema de Seguridad de Salud en el Trabajo: Certificado de inducción de seguridad y salud en el trabajo SIIGA, que se encuentra en SII contratistas y se entrega en el mes de inicio del contrato;	Aplicativo SII contratistas;
11			

	Apoyar al centro de formación cuando así se le solicite, en la promoción del portafolio de servicios, mediante visitas, socialización que favorezcan la apertura de nuevos grupos.	11. Apoyo en la promoción del portafolio de servicios: Para este mes no se requieren realizar acciones en la divulgación del portafolio	Para este mes no se requieren realizar acciones;
12	Recibir en inventario los bienes entregados por la entidad para el cumplimiento del objeto del contrato, dando uso adecuado y una vez finalizado el contrato, quedar a paz y salvo con el Almacén.	12.Bienes a cargo: Para este mes no se ha recibido inventario a cargo, pero se da buen uso al mobiliario, equipos, herramientas y materiales empleados para orientar la formación en los diferentes ambientes de formación	No se cuenta con inventario a cargo, pero se da buen uso a los bienes, equipos y materiales empleados en las sesiones de formación acorde la programación asignada.;
13	Acompañar a los aprendices a las actividades que se encuentren planeadas por el equipo de Bienestar al Aprendiz, de acuerdo con la programación.	13.Acompañamiento en actividades de Bienestar al aprendiz: Para este mes no se ha requerido apoyar actividades desde el bienestar al aprendiz	Para este mes no se ha requerido apoyas actividades desde el bienestar al aprendiz;
14	Acudir de manera puntual a las reuniones que el centro convoque en desarrollo de las políticas de la Dirección Nacional de Formación.	14.Reuniones: Para este mes no se participo de reuniones.	porque no fui solicitada para participar en reuniones este mes
15	Atender dentro de los 3 días siguientes las solicitudes que a través de correo electrónico le formulen aprendices, coordinadores y demás actores del proceso formativo.	15.Respuesta a solicitudes: Respuesta a los aprendices por medio de correo;	dentro del portafolio del instructor en la carpeta otros
16	Una vez terminada la etapa lectiva el instructor debe hacer entrega al instructor de seguimiento a etapa practica el	16.Acciones realizadas para entrega de aprendices que inician etapa productiva: Para este mes no se realizan acciones a razón	Porque la ficha a cargo aún le falta 1 trimestre para el inicio de la etapa practica;

	reporte de los aprendices de la ficha incluidos los juicios evaluativos con sus respectivas novedades	que las fichas aun no inician etapa productiva	

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.	No aplica			
2.				

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

Para el trámite de la cuenta me permito adjuntar: Documentos electrónicos enunciados como evidencias del cumplimiento de las obligaciones contractuales y los desplazamientos realizados y el No. de la planilla 62006153, operador ARUS y periodo de Febrero. (Decreto Ley 2106 de 2019 – " *Decreto Ley Antitrámites"*)

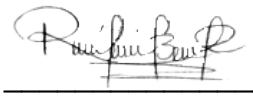
Declaración bajo la gravedad de juramento.

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 ( ) folios

Cordialmente,



_____

RUBIELA ISABEL BELEÑO RAMOS
Nombres y apellidos
Contratista
C.C. No. 1065571161

Recibí a satisfacción:

JHON JAIRO CASTRO MALDONADO
Supervisor(a) Contrato CO1.PCCNTR.3363422 **de 2023**
Coordinador académico

PRODUCCION DE MULTIMEDIA (2471638 PRY 499834)
P228101 P2471638 R5 C9402 PRY499834

Impartido por:
Administrador LMS , ZAIRA ESTHER DIAZ PEREIRA, NICOLAS ESPINOSA SANTANA, MALCON PAUL ARGUMERO CORTES, YARITZA PAOLA ESQUIVEL SOLORZANO, ANDRES FELIPE SANCHEZ ORTIZ, RUBIELA ISABEL BELEÑO RAMOS, NESTOR ALEXIS HERNANDEZ GONZALEZ, LIZETH YULIANA ARBOLEDA CORREA

Herramientas

4. sitio section social - pagina veterinaria

4. sitio section social - pagina veterinaria

evidencia para equipos en específico: No
Fechas de Disponibilidad
Fecha de Inicio: **2023-03-07 00:00** Fecha fin: **2023-03-11 23:55**
☐ Se aceptarán entregas tardías
☐ Número de intentos limitados
☑ Hacer disponible la evidencia
Instructor: **RUBIELA ISABEL BELEÑO RAMOS**
Enlace para evidencia: http://sena.territorio.la/tarea_tt.php?tarea=402655858

Archivos

Enlazada a ponderación: Ninguna

Rúbrica: No asignada

Comentario(s)
Gamificación

Puntaje por cargar la actividad: 0
☐ Puntaje por excelencia

Vista
Aprendiz

Regresar

¡Soy Eva!

Gmail

Buscar en el correo

Activo

Redactar

Recibidos 400
Pospuestos
Importantes
Enviados
Borradores 1
Spam 1
Categorías
Social
Notificaciones 222
Foros 16
Promociones 19
Más

Etiquetas

Prioridad
Seguimiento

5 de 1.170

Incapacidad.pdf

Externo · Recibidos ×

Ronald Joce Montiel Morelo mar, 14 mar, 12:58 (hace 3 días)

Buenas tardes profe. El presente correo es para excusar mis faltas la semana pasada debido a que no me encontraba bien de salud. También es para pedirl...

rubiela isabel beleño ramos <ribeleno@misena.edu.co> mié, 15 mar, 6:10 (hace 2 días)

para Ronald

Hola Ronald, buen dia.

Con respecto a los trabajos pendientes, el día 27 de marzo estaré abriendo la plataforma para las entregas que les hicieron falta. Así que ese día podrás subir cualquiera de las actividades que tengas pendientes.

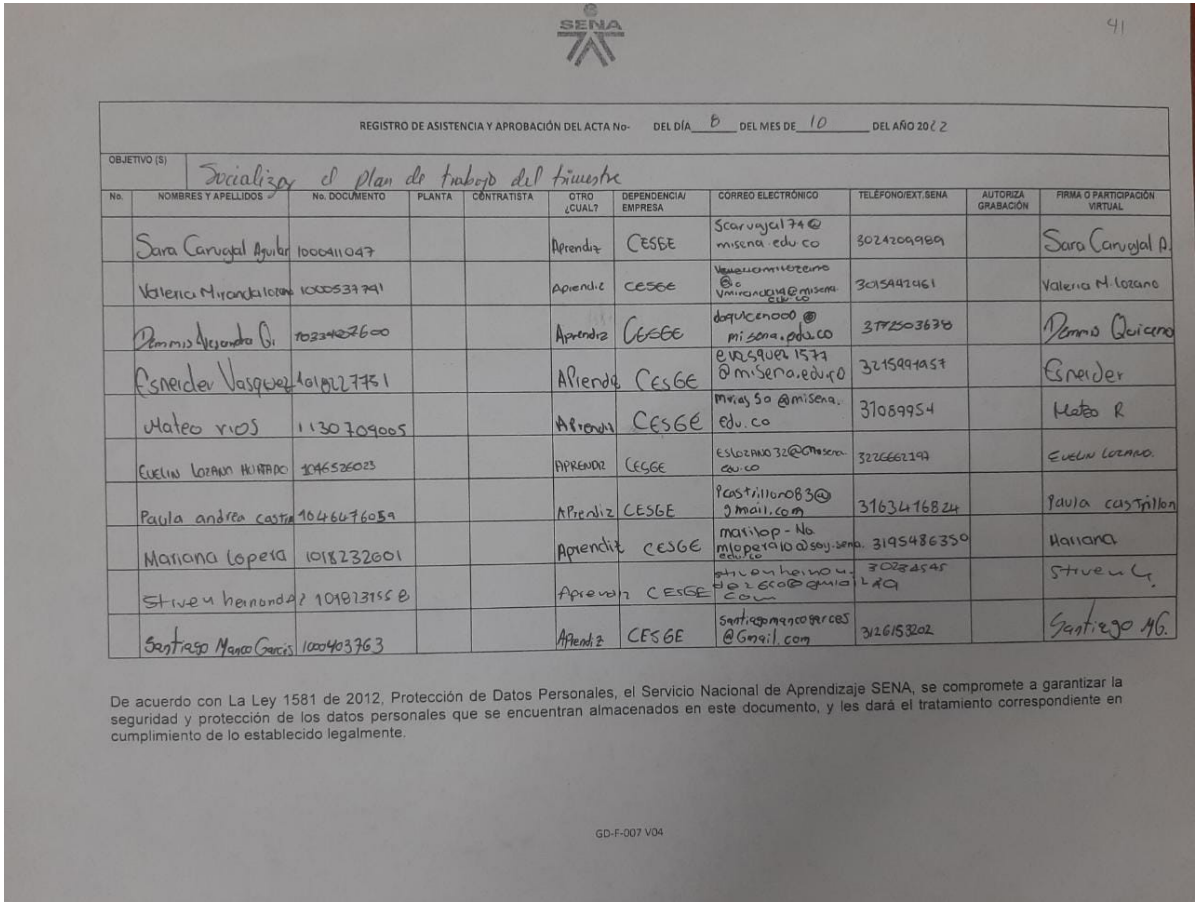
Espero mejores pronto y retornes a formación.

Cordialmente,

SENA

Rubiela Isabel Beleño Ramos

De acuerdo con La Ley 1581 de 2012, Protección de Datos Personales, el Servicio Nacional de Aprendizaje SENA, se compromete a garantizar la seguridad y protección de los datos personales que se encuentran almacenados en este documento, y les dará el tratamiento correspondiente en cumplimiento de lo establecido legalmente.



SENA

41

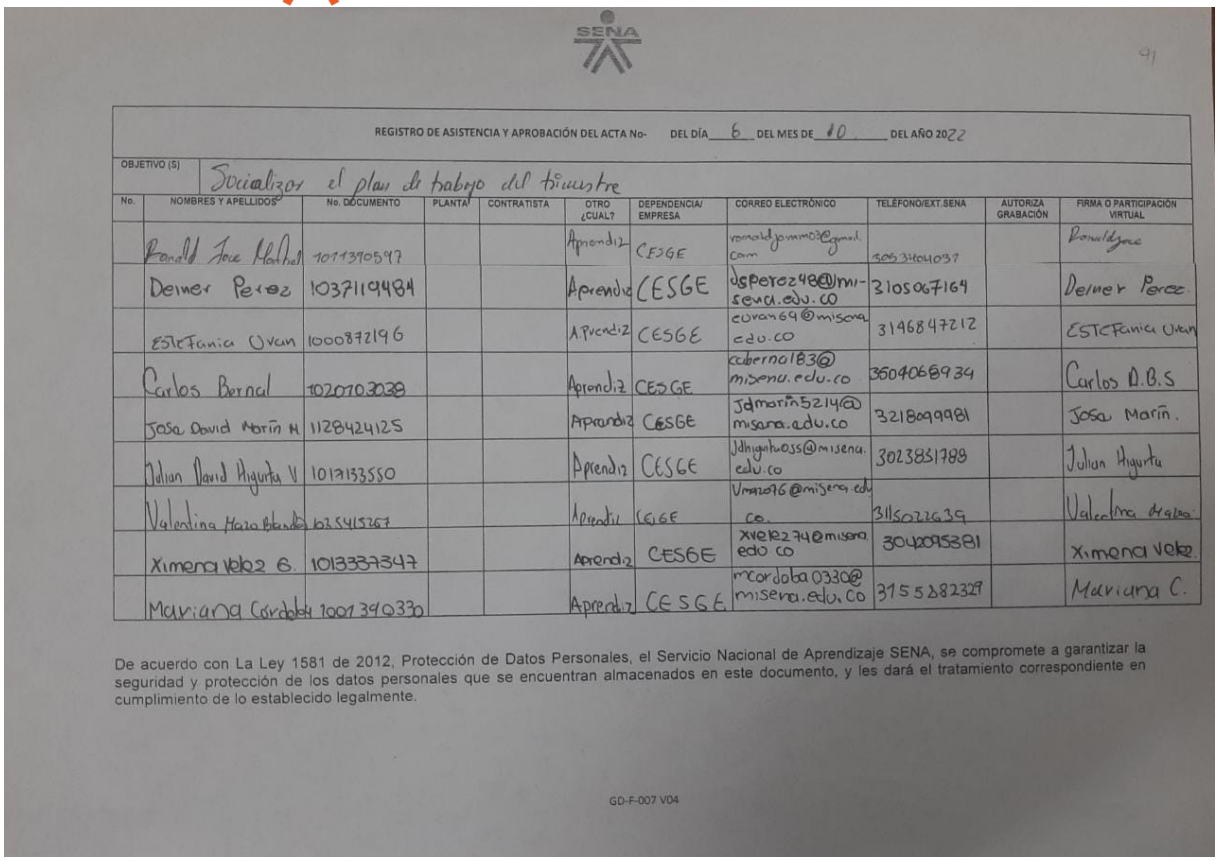
REGISTRO DE ASISTENCIA Y APROBACIÓN DEL ACTA No- DEL DÍA 6 DEL MES DE 10 DEL AÑO 2022

OBJETIVO (S): Socializar el plan de trabajo del trimestre

No.	NOMBRES Y APELLIDOS	No. DOCUMENTO	PLANTA	CONTRATISTA	OTRO ¿CUAL?	DEPENDENCIA/ EMPRESA	CORREO ELECTRÓNICO	TELÉFONO/EXT.SENA	AUTORIZA GRABACIÓN	FIRMA O PARTICIPACIÓN VIRTUAL
	Sara Carvajal Aguilar	1000411047			Aprendiz	CESGE	Scarvajal74@misena.edu.co	3024099869		Sara Carvajal A.
	Valeria Miranda Lozano	1000537791			Aprendiz	CESGE	Vmirandaloz14@misena.edu.co	3015492461		Valeria M. Lozano
	Dominis Alejandro Q.	1033427600			Aprendiz	CESGE	doquicenoo@misena.edu.co	3172503630		Dominis Quicano
	Esneider Vasquez	1018027781			Aprendiz	CESGE	evasquez1577@misena.edu.co	3215999457		Esneider
	Mateo Rios	1130709005			Aprendiz	CESGE	mariasso@misena.edu.co	3108995 4		Mateo R
	Evelin Lozano Montano	1045526023			APRENDIZ	CESGE	Eslozano32@misena.edu.co	3226662197		Evelin Lozano
	Paula andrea castillo	1046676059			Aprendiz	CESGE	Pcastillono83@gmail.com	3163416824		Paula castillon
	Mariana Lopera	1018232601			Aprendiz	CESGE	marilop-No mlopera10@soy.sena.edu.co	3195486350		Mariana
	Stiven Hernandez	1018173558			Aprendiz	CESGE	stivenhernandez1220@gmail.com	3028454 5		Stiven H.
	Santiago Marco Garces	1000403763			Aprendiz	CESGE	santiagomarcogarces@Gmail.com	3126153202		Santiago MG.

De acuerdo con La Ley 1581 de 2012, Protección de Datos Personales, el Servicio Nacional de Aprendizaje SENA, se compromete a garantizar la seguridad y protección de los datos personales que se encuentran almacenados en este documento, y les dará el tratamiento correspondiente en cumplimiento de lo establecido legalmente.

GD-F-007 V04



41

REGISTRO DE ASISTENCIA Y APROBACIÓN DEL ACTA No- DEL DÍA 6 DEL MES DE 10 DEL AÑO 2022

OBJETIVO (S): Socializar el plan de trabajo del trimestre

No.	NOMBRES Y APELLIDOS	No. DOCUMENTO	PLANTA	CONTRATISTA	OTRO ¿CUAL?	DEPENDENCIA/ EMPRESA	CORREO ELECTRÓNICO	TELÉFONO/EXT.SENA	AUTORIZA GRABACIÓN	FIRMA O PARTICIPACIÓN VIRTUAL
	Ronald Jose Mathes	1011390597			Aprendiz	CESGE	ronaldjosmm03@gmail.com	3053404037		Ronaldjose
	Deiner Perez	1037119484			Aprendiz	CESGE	dsperez48@misena.edu.co	3105067169		Deiner Perez
	ESTEFANIA OVAN	1000872196			Aprendiz	CESGE	covan69@misena.edu.co	3146847212		ESTEFANIA OVAN
	Carlos Bernal	1020703038			Aprendiz	CESGE	cobernal83@misena.edu.co	3504068934		Carlos D.B.S
	Josa David Marin H	1128424125			Aprendiz	CESGE	jdmarin5214@misena.edu.co	3218099981		Josa Marin.
	Julian David Higuita V	1017133550			Aprendiz	CESGE	jdhiguitaoss@misena.edu.co	3023831788		Julian Higuita
	Valentina Maria Atencio	1235415267			Aprendiz	CESGE	Vma2096@misena.edu.co	3115022639		Valentina Atencio
	Ximena Vela2 G.	1013337347			Aprendiz	CESGE	xvela274@misena.edu.co	3042095381		Ximena Vela2
	Mariana Córdoba	1001340330			Aprendiz	CESGE	mcordoba0330@misena.edu.co	3155282329		Mariana C.

De acuerdo con La Ley 1581 de 2012, Protección de Datos Personales, el Servicio Nacional de Aprendizaje SENA, se compromete a garantizar la seguridad y protección de los datos personales que se encuentran almacenados en este documento, y les dará el tratamiento correspondiente en cumplimiento de lo establecido legalmente.

GD-F-007 V04

ACTA No.1		
NOMBRE DEL COMITÉ O DE LA REUNIÓN: SOCIALIZACIÓN DEL PLAN DE TRABAJO TRIMESTRAL		
CIUDAD Y FECHA: Medellín, 1 de febrero de 2023	**HORA INICIO:** 10:00 am	**HORA FIN:** **11**:45am
LUGAR Y/O ENLACE: Medellín.	**DIRECCIÓN GENERAL / REGIONAL / CENTRO:** CESGE/regional Antioquia	

AGENDA O PUNTOS PARA DESARROLLAR:

1. Lectura del acta
2. mostrar el plan de trabajo del trimestre y las actividades a desarrollar por los aprendices
3. compromisos
4. firma de asistencia

OBJETIVO(S) DE LA REUNIÓN:
Socializar y concertar el plan de trabajo del trimestre

DESARROLLO DE LA REUNIÓN

Se da inicio a la sesión de formación siendo las 10:00 am con los aprendices de la ficha 2471641 de producción de multimedia jornada mañana, en donde se concertarán las temáticas, actividades a desarrollar durante el trimestre, además de los tiempos de entrega para las mismas dentro de la plataforma territorium.

CONCLUSIONES

Teniendo en cuenta el desarrollo de la reunión, concluimos que tanto instructor como aprendices tienen derechos y deberes que asumir con responsabilidad durante el trimestre de formación.

COMPROMISOS

ACTIVIDAD	RESPONSABLE	FECHA
1. Explicar las temáticas necesarias para el avance del proyecto de formación	Rubiela Beleño	1/02/2023
2. Desarrollar y entregar todas las actividades planteadas por el instructor y subirlos al LMS territorium.	Todos los aprendices	1/02/2023-31/03/2023
3. Calificar y hacer observaciones pertinentes a todas las actividades planteadas	Rubiela Beleño	1/02/2023-31/03/2023

SENA

GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
PROCEDIMIENTO DESARROLLO CURRICULAR
FORMATO PLANEACIÓN PEDAGÓGICA II

Fecha de Elaboración	07/7/2022
Denominación del Programa de Formación	Tecnólogo en Producción de Multimedia
Modalidad de Ejecución	Presencial
Código y versión del Programa	228101 Versión: 102
Creación de juego para el impacto social	
Código del Proyecto (Si es formación Titulada)	
Instructor(es) que elabora la planeación pedagógica	**Nombres y Apellidos** Gabriel Ortiz David Londoño Ana María Castaño Rubiela Isabel Barbero Jhon Arboleda Lizeth Arboleda Diana Montoya Sully Mahecha
	Regional y Centro de formación Antioquia - Centro de Servicios y Gestión Empresarial

FASE DE PROYECTO (Si el programa es de titulada)	ACTIVIDAD DE PROYECTO (si el programa es de titulada)	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	TEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE A DESARROLLAR	DURACIÓN ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE (HORAS)		DIRECTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE (TI + TLIAE)	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS ACTIVAS	AMBIENTE DE APRENDIZAJE TIPIFICADO			CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LA EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	OBSERVACIONES
						HORAS TRABAJO DIRECTO	HORAS TRABAJO autodirigido			AMBIENTE	MATERIALES DE APRENDIZAJE	INSTRUCTORES (DOCENTES)			
Análisis	DEFINICIÓN DE REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE	Analizar la información recolectada para definir la tipología del proyecto multimedial.	Elaborar el cronograma de trabajo con base en los acuerdos de tiempo y presupuesto pactados con el cliente.	Análisis de información.	Ejercicio de técnicas de investigación y la selección de roles.	25	4	1,5	Cuestionarios Conversatorio: Mesa Redonda Presentación magistral Estudio de casos Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje basado en proyectos	Ambiente de formación con buena iluminación, pantalla para proyección, mesas, sillas, tableros y conectividad a internet	Equipos de computo con mouse y teclado, bitacoras, colores, tapiz, borrador.	1	-Determinar la tipología multimedia requerida por el cliente para el desarrollo del proyecto. -Identificar el perfil del usuario del proyecto. -Definir la plataforma y recursos necesarios según la tipología. -Aplicar las técnicas de lectura de resultados de información de acuerdo con la temática. -Seleccionar los instrumentos de recolección de información de acuerdo con los temas propuestos. -Aplicar los instrumentos de recolección de información para definir los requerimientos del cliente según la metodología establecida. -Elaborar informe de resultados de la tabulación de datos. -Definir el alcance del proyecto. -Realizar el cronograma de trabajo del proyecto estableciendo los roles y tiempos de ejecución de procesos. -Validar los resultados del análisis con el cliente para definir el alcance del proyecto. -Realizar el boceto de la interfaz gráfica del proyecto aplicando técnicas creativas y elementos del visualfog gráfico.		
			Determinar la plataforma del proyecto a partir de las necesidades del cliente aplicando las técnicas de recolección y procesamiento de la información.	Lógica de programación (JavaScript).	Ejercicio de técnicas de investigación y la selección de roles.	25	6	2,5							
					Realizar el prelevado código para actividades cotidianas	25	6								
					Realizar bocetos en papel o prelevado código	50	6		Demostraciones Personales El taller de casos El panel	Ambiente de formación con buena iluminación, pantalla para proyección, mesas, sillas, tableros y conectividad a internet					
					Realizar diagramas de flujo para un juego	20	6				Equipos de computo con mouse y teclado,	instructor con el conocimiento relacionado al tema			
					Landing page del lanzamiento del proyecto	30	7								
	ELABORACIÓN DE LA PROPUESTA MULTIMEDIA	Diseñar la solución multimedia de acuerdo con el análisis de la información recolectada.	Definir la estructura del mapa de navegación según la necesidad del cliente.	Comunicación visual 1 (Illustrator).	Comprender los conceptos, principios y leyes de diseño para aplicarlo en las piezas y productos del proyecto formativo.	20	5	2,1	Mesa de ideas Mapas mentales Mesa redonda Lluvia Exposición	Ambiente de formación con buena iluminación, pantalla para proyección, mesas, sillas, tableros y conectividad a internet	Equipos de computo con mouse y teclado, bitacoras, colores, tapiz, borrador.	1	-Crea el arte de las escenas, fondos, elementos y personajes para la producción multimedia de acuerdo a la propuesta planteada del guión literario, utilizando herramientas para la edición de imagen.	**Negocio vida creativa** Desarrollar la conceptualización y diagramación de los elementos gráficos del proyecto formativo de información y pieza gráfica de los elementos de la comunicación visual establecidos para el fin. **Logo digital al proyecto** Desarrollar según la información contenida en el pitchbook, la conceptualización y los elementos de la comunicación visual, generar elementos gráficos unificados para identificar el proyecto formativo. **Manual de identidad visual** Generar el manual de identidad visual para medios digitales y web, según el logo creado anteriormente **Guiado online web** Generar una guiado de estos con elementos predeterminados graficos y reglas que diseñadores o desarrolladores web deben seguir para asegurarse que partes separadas del sitio web sean consistentes y ofrezcan una experiencia cohesiva al final. Esta debe apoyarse en el proceso del pitchbook y	
			Definir el costo del proyecto teniendo en cuenta los gastos fijos, variables, y tiempo invertido en la realización del mismo.	Marketing digital (Negociación)	Definir la idea de negocio para la creación del modelo de negocio e identificar el cliente ideal.	48	12	1,5							
			Verificar entre las partes la propuesta comercial de acuerdo con los parámetros de la negociación.		Desarrollar el plan de marketing usando las herramientas, estrategias y tácticas.	48	12	1,5	Mesa de ideas Mapas mentales Estudio de casos Foro Exposición	Ambiente de formación con buena iluminación, pantalla para proyección, mesas, sillas, tableros y conectividad a internet	Equipos de computo con mouse y teclado, bitacoras, colores, tapiz, borrador.	1	-Arranga el informe del análisis del mercado y público objetivo y los tendencias actuales del diseño de proyectos multimedia. -Realiza la propuesta teniendo en cuenta las condiciones del juego, formas de arranga, tiempos, guiones, garantías, servicio post venta y costos de acuerdo con la negociación acordada con los clientes. -Identifica los instrumentos de cuerdear bajo los términos y condiciones de la negociación, de acuerdo con el juego y las políticas del cliente. -Valida con el cliente los términos de la negociación de acuerdo con los estipulaciones del contrato.	**IDEA DE NEGOCIO** Definir la idea de empresa y creación de su modelo de negocio. **SEGMENTACIÓN DE MERCADO** Identificar el cliente ideal (buyer persona) e identificar su viaje de consumo. **ESTRATEGIA COMERCIAL** Desarrollar el plan de marketing usando las herramientas, estrategias y tácticas digitales para la creación de nuevos modelos de fidelización e inversión en medios digitales, analítica web, social media y marketing de contenidos, monetización de redes sociales, e-commerce, base de datos y marketing automation. **ANÁLISIS DEL ENTORNO Y DEL SECTOR DE ACTIVIDAD** Comprender el sector donde se desarrolla la empresa y su posición en el mercado.	
			Establecer una propuesta de Administración de Recursos Humanos para el desarrollo de la empresa.			48	12	1,5							
			Crear la propuesta y/o contrapropuesta que establezca detalles de rentabilidad, precios, y componentes con base en las políticas del cliente (Financiación, presupuesto, objetivos e identidad corporativa).		Diseñar carteleras y estáticos, para el establecimiento de empresa (Línea de comercio) y el registro de marca.	48	12	1,5							
Planeación	Planeación de actividades para el desarrollo Multimedia	Analizar la información recolectada para definir la tipología del proyecto multimedial.	Reconocer el lenguaje cinematográfico para la planeación de la multimedia.	Guiones - Diseño de video juego	Escenes (Cobrarte, Storiz, Storyboard y Animatic)	20	5	0,5	La entrevista Mesa Redonda Pregunta - respuesta Estudio de casos	Ambiente de formación con buena iluminación, pantalla para proyección, mesas, sillas, tableros y conectividad a internet	Equipos de computo con mouse y teclado, bitacoras, colores, tapiz, borrador.	Instructor con el conocimiento relacionado al tema	IDENTIFICA LOS CONCEPTOS Y COMPONENTES DEL LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO EN LAS IMÁGENES PRESENTA ACTAS ESCRITAS DONDE VERIFICA LA VALIDACIÓN CON EL CLIENTE, SOBRE LA INFORMACIÓN ENTREGADA POR ESTE		
		Diseñar la solución multimedia de acuerdo con el análisis de la información recolectada.	Elaborar el guion multimedia (literario y técnico) aplicando técnicas de composición literaria y lenguaje cinematográfico conforme a la tipología definida y al público destino.		Diseñar del juego (historia, narrativa, dinamica, diagrama de flujo)	40	10	1,0							
			Construir el storyboard aplicando técnicas de creatividad de acuerdo con la estructura del guion técnico y el mapa de navegación.			40	10	1,0					ESCRIBE EL GUIÓN LITERARIO UTILIZANDO LAS TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN LITERARIA Y LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO DE LAS IMÁGENES DEFINIDAS Y LA NECESIDAD CLIENTE USUARIO, GUARDA EL GUIÓN TÉCNICO BAJO FORMATO APROPIADO DE ACUERDO CON EL ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN.		
		Realizar la post-producción para generar la imagen o animación final de acuerdo con las especificaciones del proyecto.	Editar imágenes utilizando software de edición audiovisual de acuerdo con lo establecido en guion técnico.	Comunicación visual 2 (Photoshop)	Diseño la experiencia de usuario del proyecto (Wireframes rotos flat, mapas de navegación, guía de estilos, mapa de interactividad).	40	10	2,1	Mesa Redonda Demostración Floresta	Ambiente de formación con buena iluminación, pantalla para proyección, mesas, sillas, tableros y conectividad a internet	Equipos de computo con mouse y teclado, bitacoras, colores, tapiz, borrador.	Instructor con el conocimiento relacionado al tema	Retoca y edita las imágenes seleccionadas utilizando software especializado según las especificaciones del guión técnico.		
					Realizar el mockup del sitio web del proyecto teniendo en cuenta la experiencia usuario definida	40	10								
					Diseñar diseños de elementos web de interfaces de usuario										
		Diseñar la solución multimedia de acuerdo con el análisis de la información recolectada.	Diseñar la interfaz gráfica con base en el mapa de navegación.	Ilustración digital.	Reconocer las diferentes estilos de ilustración que priman en el mercado actual.			2,1	Ejercicios y ejemplos demostrativos Presentaciones Mesa redonda Ponencias audiovisuales	Ambiente de formación con buena iluminación, pantalla para proyección, mesas, sillas, tableros y conectividad a internet	Equipos de computo con mouse y teclado, bitacoras, colores, tapiz, borrador.	1	-CREA EL ARTE DE LOS ESCENARIOS, FONDOS, ELEMENTOS Y PERSONAJES PARA LA PRODUCCIÓN MULTIMEDIA DE ACUERDO A LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN LITERARIO, UTILIZANDO HERRAMIENTAS PARA LA EDICIÓN DE IMAGEN	Figura humana Introducción ilustración digital y sus usos	
					Diseñar y conceptualizar los personajes y los fondos para el proyecto formativo	80	20								
					Ilustrar los personajes y fondos en los diferentes software (Illustrator - photoshop) segun las necesidades del proyecto formativo										
					Desarrollart book multimedia para cada diferentes uso: animación, videojuegos, etc.										
Desarrollo	1. Integrar la interfaz gráfica del proyecto según el diseño establecido 2. Elaboración de los componentes funcionales de la multimedia	Integrar los elementos multimediales de acuerdo con un diseño establecido.	Estructurar los elementos de la multimedia a través de lenguaje de maquetación web.	Javascript Avanzado	Desarrollar elementos interactivos de un sitio web Validación de formularios	60	15	5,1	Mesa Redonda Demostración Floresta	Ambiente de formación con buena iluminación, pantalla para proyección, mesas, sillas, tableros y conectividad a internet	Equipos de computo con mouse y teclado, bitacoras, colores, tapiz, borrador.	Instructor con el conocimiento relacionado al tema	CODIFICA LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA DE ACUERDO AL MAPA DE NAVEGACIÓN	- escoger actividad los principios básicos de javascript usando el DOM - calculadora básica funcional - Realizar las instalaciones de paquetes Node js, actualizar y configurar el entorno de trabajo para Node.js. Crear configPack. - Crear y utilizar de manera básica un Server js, haciendo uso de de - Aplicar transformaciones y animaciones (mover, rotar, escalar) objetos ingresados dentro de un escenario creado - Realizar la prototipo del proyecto, con escenario, objetos movibles, animaciones - Video tutorial de creación de variables - 5 - Crear Libs: LocalSt 2 - Ejercicio creación de tablaz e inserción de datos en bases de datos - Ejercicios consultas, actualización y eliminación en bases de datos - Proyecto de gestor final de usuarios	
			Codificar los elementos de la multimedia siguiendo las especificaciones del mapa de navegación con la plataforma seleccionada.	Backend (PHP, SQL) (SEKTIONA: RUBILA)	Crear la administración de usuarios del sitio web. (creación de API)	120	30	5,1					VERIFICA EL CORRECTO FUNCIONAMIENTO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL DISEÑO ESTABLECIDO POR EL MAPA DE NAVEGACIÓN.		
			Incluyocan los elementos de la multimedia según las ordenes del storyboard.	Ilustración II (SEKTIONA: LIZETH)	Producir e integrar por completo el material ilustrado para el proyecto formativo	120	30	5,1					CREA TOS ESTILOS RASMIENTOS GRÁFICOS DE LOS PERSONAJES PARA RETOQUE DE IMÁGENES		
			Verificar el funcionamiento de la aplicación con base en el Story Board	Librerías Front-end (React).	Desarrollar elementos interactivos de un sitio web apoyados en la libreria y sus plugins, efectos parallax (mouse, scroller) Validación de formularios. Ranking de la puntuación de los usuarios	120	30	5,1					REFORMA LAS HERRAMIENTAS DE PRODUCCIÓN MULTIMEDIA LOS COMPONENTES AUDIOVISUALES PRODUCIDOS SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES DEL STORYBOARD.		
		Diseñar la solución multimedia de acuerdo con el análisis de la información recolectada.	Crear el prototipo de la multimedia siguiendo el punto establecido en el guion, el mapa de navegación y el storyboard.	Maquetación web (Html5/Css3)	Realizar la maquetación básica del proyecto para conocer las etiquetas principales de html	20	5	2,1	Mesa Redonda Demostración Floresta	Ambiente de formación con buena iluminación, pantalla para proyección, mesas, sillas, tableros y conectividad a internet	Equipos de computo con mouse y teclado, bitacoras, colores, tapiz, borrador.	Instructor con el conocimiento relacionado al tema	IDENTIFICA LOS MEDIOS DE DIFUSIÓN Y APLICA LOS ESTÁNDARES DE USABILIDAD APROPIADOS PARA EL PROYECTO.		
					Desarrollar un grid system modular (sistema de columnas para diseño responsivo) en css que permita ser multiusado en las fases del proyecto	20	5								
					Desarrollar el sitio web del proyecto usando Html5 y css, aplicando media query para la correcta visualización en los diferentes dispositivos	40	10								
		Realizar la post-producción para generar la imagen o animación final de acuerdo con las especificaciones del proyecto.	Agregar efectos especiales: visuales y sonoros al proyecto multimedia siguiendo los lineamientos del guion técnico	Edición, Motion graphics y Post-producción (Premiere, Audition y After) (SEKTIONA: ANDRES)	Realizar edición básica de video no lineal de acuerdo a requerimientos de la hoja de cheques.	10	3	1,0	Estudio de caso Ingeniería Aprendizaje Basado en Proyectos	Ambiente de formación con buena iluminación, pantalla para proyección, mesas, sillas, tableros y conectividad a internet	Equipos de computo con mouse y teclado, bitacoras, colores, tapiz, borrador.	Instructor con el conocimiento relacionado al tema	Generar la producción audiovisual en los formatos establecidos por los estándares de codificación de video.		
					Implementar efectos y corrección de color a clips para lograr la continuidad narrativa	10	3								
			Mantar secuencias de acuerdo con los especificaciones del proyecto multimedia		Realizar grabación, mezcla y corrección de audios para ensamble de video audiovisual	20	4	1,0							
					Animar graficos de proyecto formativo aplicando principios de animación	20	5								
					Realizar animaciones motion graphics de acuerdo con los requerimientos del proyecto formativo	20	5								
		Realizar la post-producción para generar la imagen o animación final de acuerdo con las especificaciones del proyecto.	Ajustar la iluminación y el color de la escena para lograr la apariencia visual deseada	MODELADO 3D Photofabrication (integración 3 / Mesa 3 / Ilustración 3) (SEKTIONA: DANNY)	Modelado poligonal de elementos y personajes.	80	20	2,1	Mesa Redonda Demostración Floresta	Ambiente de formación con buena iluminación, pantalla para proyección, mesas, sillas, tableros y conectividad a internet	Equipos de computo con mouse y teclado, bitacoras, colores, tapiz, borrador.	Instructor con el conocimiento relacionado al tema	MODELA ELEMENTOS Y PERSONAJES EN 3D PREVIAMENTE ESTABLECIDOS EN EL ARTE UTILIZANDO SOFTWARE ESPECIALIZADO		
		Diseñar la solución multimedia de acuerdo con el análisis de la información recolectada.	Modelar los elementos de la imagen con base en los objetos y personajes establecidos en el guion		Animación de personajes, camara y elementos para la exhibición de requisitos virtuales.	80	20	2,1							
		Realizar la post-producción para generar la imagen o animación final de acuerdo con las especificaciones del proyecto.	Importar y exportar archivos según el soporte técnico final elegido para la proyección y/o distribución de la producción.	AR / VR (Unity) Photofabrication (integración 4 / Mesa 2 / Ilustración 3)	Reconocer texturas del cuerpo mapear	10	2	2,1	Mesa Redonda Demostración Floresta	Ambiente de formación con buena iluminación, pantalla para proyección, mesas, sillas, tableros y conectividad a internet	Equipos de computo con mouse y teclado, bitacoras, colores, tapiz, borrador.	Instructor con el conocimiento relacionado al tema	Configura las propiedades del render según el medio de difusión establecido	Generar terminal grafico para actualizaciones con proyectos Visualizando de formaguipak cada equipo deberá realizar las Thumbnails de las ideas de sus juegos implementar dentro del mismo Realizar los bocetos preliminares Socialización de los bocetos Realizar las recolecciones para el proyecto formativo De formaguipak cada equipo deberá realizar la integración Producir la animación básica y el ingreso de los personajes Realizar la implementación de los elementos para el ingreso de los bocetos personaje y fondos Socializar la animación de los personajes del proyecto	
		Diseñar la solución multimedia de acuerdo con el análisis de la información recolectada.	Validar el story Board con el cliente, de acuerdo con las especificaciones del guión técnico para su aprobación, dejando constancia en un acta.	Animación Digital	Reproducir los elementos para el riging de Locomoc personaje y fondo	20	5	2,1					-CONSTRUYE EL STORYBOARD UTILIZANDO TECNICAS DE CREATIVIDAD CON BASE EN EL GUIÓN LITERARIO Y EL GUIÓN TÉCNICO.		
					Desarrollar un corto animado	40	10								
Evaluación	Documentación del Proyecto	Entregar la aplicación multimedia para evaluar la satisfacción del cliente.	Probar la accesibilidad, diseño, escalabilidad y usabilidad de la multimedia de acuerdo a la definición del mapa del sitio y el público objetivo.	CMS (Wordpress) Sistema de gestión de contenido	Desarrollar un sitio web para el proyecto formativo usando el CMS (Wordpress) teniendo en cuenta las características de temas, tendencias, e usabilidad y posicionamiento en motores de busquedas, usando los temas predeterminados y creando los propios.	24	6	1,5	Estudio de caso Mapas mentales Debate o discusión guiada Club Exposición	Ambiente de formación con buena iluminación, pantalla para proyección, mesas, sillas, tableros y conectividad a internet	Equipos de computo con mouse y teclado, bitacoras, colores, tapiz, borrador.	Instructor con el conocimiento relacionado al tema	- RECONOCE EL CONCEPTO DE ACCESIBILIDAD, DISEÑO, ESCALABILIDAD Y USABILIDAD	Wordpress Aprender las funciones de Wordpress. Diferencias entre wordpress.org y wordpress.com y Diseño de plantilla para wordpress.	
					Realizar portafolio y hoja de vida profesional usando CMS para promocionarse como egresado.	24	6								
			Realizar las modificaciones pertinentes de acuerdo a la evaluación en las pruebas de accesibilidad, diseño, escalabilidad y usabilidad de la multimedia	Proyecto formativo	Elaborar los elementos de la identidad corporativa	24	6	1,5	La entrevista Mesa Redonda Pregunta - respuesta Estudio de casos	Ambiente de formación con buena iluminación, pantalla para proyección, mesas, sillas, tableros y conectividad a internet	Equipos de computo con mouse y teclado, bitacoras, colores, tapiz, borrador.	Instructor con el conocimiento relacionado al tema	- SELECCIONA Y PLANEA EL TIPO DE PRUEBA PARA EVALUAR LA SATISFACCIÓN DEL USUARIO FINAL - GUARDA LOS MANUALES DE USUARIO REQUERIDOS PARA LA CORRECTA UTILIZACIÓN DE LA MULTIMEDIA DE ACUERDO AL PÚBLICO DESTINO Y LOS LINEAMIENTOS TECNICOS. - ENTREGA LA GUIA EN LA MULTIMEDIA SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE, EN MEDIOS DIGITALES, TIP DE SOLUCIÓN Y NÚCLEO PROBABLE PARA EL USUARIO. - DISEÑA EL MANUAL DE IDENTIDAD CORPORATIVA Y DE MARCA DEL PRODUCTO MULTIMEDIA BASADO EN LOS CONCEPTOS DE BRANDING Y MERCHANDISING.		
			de acuerdo con las pruebas de accesibilidad, diseño, escalabilidad y usabilidad de la multimedia		Maquetación de prototipo del proyecto	24	6								
					Implementar pruebas de uso y corrección de errores	24	6	1,5							
			Elaborar los manuales y ayudas ardigas o digitales necesarios para facilitar la operación del proyecto multimedia.		Implementar Feedback	24	6								
			Realizar el empaque y los elementos de merchandising con los que se distribuirá el proyecto formativo		Realizar presentación final del proyecto de manera publica	48	12	1,5							

PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- **Denominación del Programa de Formación:** Tecnólogo en Producción de Multimedia
- **Código del Programa de Formación:** 228101
- **Nombre del Proyecto:** Nombre del proyecto formativo: PRODUCCIÓN DE APLICATIVOS MULTIMEDIA PARA EL SECTOR PRODUCTIVO
- **Fase del Proyecto:** Desarrollo
- **Actividad de Proyecto:** Elaboración de los componentes funcionales de la multimedia
- **Competencia:** Realizar la post-producción para generar la imagen o animación final de acuerdo con las especificaciones del proyecto.
- **Resultados de Aprendizaje Alcanzar:** Importar y exportar archivos según el soporte técnico final elegido para la proyección y/o distribución de la producción.
- **Duración de la Guía:** 160 horas.

2. PRESENTACIÓN

La creación diseño y desarrollo de sitios web se impone en el mundo como herramienta tecnológica que permite conectar a las personas, crear negocios, soportar empresas, mostrarse en el mercado e infinidad de aplicaciones de acuerdo a las perspectivas de las personas y sus alcances, encontrando en la internet fuente vital de generación de empleos, negocios eficaces e inteligentes y gran ayuda en la consecución de objetivos y planteamientos. Por esta razón es importante potenciar habilidades que permitan analizar las tendencias de diseño actuales, los requerimientos del mercado y además la capacidad de resolver problemas de programación que permitan al aprendiz generar soluciones que aporten al desarrollo social y económico del país. Esta guía de aprendizaje llevará al aprendiz a resolver retos de maquetación y programación en los lenguajes de la web HTML, CSS y JavaScript.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Actividades de Reflexión inicial.

Basados en socialización del instructor sobre conceptos fundamentales de maquetación y desarrollo web, el aprendiz debe realizar las siguientes actividades:

1. **“Testimonios Usuarios”:**

   Tomando como referencia la guía de estilos y mockups suministrados por el instructor, el aprendiz debe desarrollar en HTML, CSS y Bootstrap el sitio web asignado adaptable a dispositivos móviles.

   La guía de estilos y mockups del proyecto estarán disponibles en la carpeta de Material de Apoyo dentro del archivo “**Reto_Testimonial_Grid_Section.zip**”.

Al finalizar, el aprendiz debe subir el proyecto a GitHub y compartir el enlace de GitHub pages con el instructor.

2. **“Sitio Sección Social”:**

   Tomando como referencia la guía de estilos y mockups suministrados por el instructor, el aprendiz debe desarrollar en HTML, CSS y Bootstrap el sitio web asignado adaptable a dispositivos móviles.

   La guía de estilos y mockups del proyecto estarán disponibles en la carpeta de Material de Apoyo dentro del archivo “**Reto_Social_Proof_Section.zip**”.

   Al finalizar, el aprendiz debe subir el proyecto a GitHub y compartir el enlace de GitHub pages con el instructor.

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

1. El instructor realizará conceptualización sobre personalización de inputs en CSS y edición de valores desde HTML y eventos de JavaScript. Con el conocimiento adquirido, el aprendiz debe desarrollar una tarjeta interactiva que permita modificar de manera dinámica un rango de precios y un switch que activa o desactiva una promoción.

   La guía de estilos y mockups del proyecto estarán disponibles en la carpeta de Material de Apoyo dentro del archivo “**Interactive_Pricing_Component.zip**”.

   Al finalizar, el aprendiz debe subir el proyecto a GitHub y compartir el enlace de GitHub pages con el instructor.

2. El instructor realizará junto con los aprendices un ejercicio práctico sobre programación orientada a objetos, métodos para recorrer el DOM, eventos y ciclos con JavaScript. Con el conocimiento adquirido, el aprendiz debe desarrollar una aplicación que permita agregar tareas a una lista, marcarlas como completadas y eliminarlas, ademas de poder alternar su estilo entre modo Claro y Oscuro.

   La guía de estilos y mockups del proyecto estarán disponibles en la carpeta de Material de Apoyo dentro del archivo “**To_Do_App.zip**”.

   Al finalizar, el aprendiz debe subir el proyecto a GitHub y compartir el enlace de GitHub pages con el instructor.

Actividades de apropiación del conocimiento (Conceptualización y Teorización).

Teniendo en cuenta los conceptos trabajados durante la formación, el aprenidz debe diseñar, maquetar y programar un sitio web “One Page” promocionando un producto o categoría de productos específico. El sitio debe tener como mínimo 3 secciónes: Banner principal, sección productos y sección carrito de compras. El usuario debe ser capaz de añadir productos al carrito de compras, eliminarlos de forma individual, vaciar carrito y contar la cantidad de elementos actuales. Así mismo generar una versión “Light” y “Dark” para el sitio web.

Al finalizar, el aprendiz debe subir el proyecto a GitHub, sustentar el desarrollo en sesión de formación y compartir el enlace de GitHub pages con el instructor.

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento : Sustentación de los proyectos entregados por el aprendiz en sesión de formación. **Evidencias de Desempeño:** Resolución de los requerimientos propuestos para los sitios web con componentes interactivos. **Evidencias de Producto:** Proyectos web finalizados y cargados en GitHub Pages.	Codifica los elementos de la multimedia de acuerdo al mapa de navegación. Despliega y manipula datos de manera síncrona y asíncrona según las especificaciones del mapa de navegación. Verifica el correcto funcionamiento de la multimedia siguiendo el orden establecido por el mapa de navegación.	**Técnica:** Observación **Instrumento:** Lista de chequeo **Técnica:** Revisión y retroalimentación **Instrumento:** Lista de chequeo **Técnica:** Prácticas de laboratorio **Instrumento:** Lista de chequeo

5. GLOSARIO DE TERMINOS

Plataforma: Sistema que permite la ejecución de diversas aplicaciones bajo un mismo entorno, dando a los usuarios la posibilidad de acceder a ella

Foro de discusión: Un foro de discusión es un espacio abierto para la discusión de temas específicos, con el propósito de que grupos de intereses comunes interactúen intercambiando ideas, teorías y opiniones.

Lado cliente: Es la parte de la multimedia que interactúa con el o los usuarios.

Lenguaje de Programación: Un lenguaje de programación es un lenguaje formal diseñado para expresar procesos que pueden ser llevados a cabo por máquinas como las computadoras. Pueden usarse para crear programas que controlen el comportamiento físico y lógico de una máquina, para expresar algoritmos con precisión, o como modo de comunicación humana.

Programación orientada a objetos: La programación orientada a objetos o POO (OOP según sus siglas en inglés) es un paradigma de programación que usa los objetos en sus interacciones, para diseñar aplicaciones y programas informáticos.

JavaScript: JavaScript (abreviado comúnmente "JS") es un lenguaje de programación interpretado, dialecto del estándar

6. REFERENTES BILBIOGRAFICOS

Goldstein, Alexis manual imprescindible de HTML5 y CSS3 / Madrid : Ediciones Anaya Multimedia, 2011.

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Andrés Felipe Sánchez Ortiz	Instructor	Teleinformática	Julio 8 de 2021

8. CONTROL DE CAMBIOS (diligenciar únicamente si realiza ajustes a la guía)

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					

Instructor

- Diseño Curricular
- Ejecución de la Formación
- Gestión de Ambientes
- Gestión de Tiempos
  - Gestionar Tiempos del Instructor
    - Consultar Inasistencia del Aprendiz
    - Consultar Registro de Tiempo
    - Gestionar Actividades Adicionales del Instructor
    - Registrar Actividad Adicional del Instructor
    - Registrar Inasistencia del Aprendiz
- LMS
- Matrícula
- Planeación de la Formación
- Reportes

Consultar Inasistencias de Aprendices

Consultar Fichas de Caracterización* 2471638 - PRODUCCION DE MULTIMEDIA

Consultar Aprendiz* TI 1027800844 SOFIA ECHEVERRI MORALES

Consultar Inasistencias

Inasistencias del Aprendiz

Fecha Inicial Inasistencia†	Fecha Final Inasistencia	Justificación de la Inasistencia	Horas de Inasistencia
14/10/2022	18/10/2022	SIN JUSTIFICACIÓN	4
25/10/2022	27/10/2022	SIN JUSTIFICACIÓN	6
01/11/2022	04/11/2022	SIN JUSTIFICACIÓN	4
24/11/2022	25/11/2022	ENFERMEDAD	4
01/12/2022	02/12/2022	SIN JUSTIFICACIÓN	4
05/12/2022	06/12/2022	SIN JUSTIFICACIÓN	4
01/02/2023	03/02/2023	SIN JUSTIFICACIÓN	6
06/02/2023	10/02/2023	SIN JUSTIFICACIÓN	10
13/02/2023	17/02/2023	SIN JUSTIFICACIÓN	10
20/02/2023	24/02/2023	SIN JUSTIFICACIÓN	10

Anterior 1 2 Siguiente

Página 1 de 2

"LISTA DE CHEQUEO"

(PARA EVALUAR EL DESEMPEÑO O EL PRODUCTO)

CENTRO DE SERVICIOS Y GESTIÓN EMPRESARIAL
COORDINACIÓN ACADÉMICA: TELEINFORMÁTICA
ÁREA: PRODUCCIÓN DE MULTIMEDIA

DATOS DEL APRENDIZ

PRIMER APELLIDO:	**SEGUNDO APELLIDO:**	**NOMBRE:**

FECHA APLICACIÓN			
FECHA DE ENTREGA DE RESULTADOS:			
AMBIENTE DE FORMACIÓN:	**Ambiente 804**		
NOMBRE INSTRUCTOR EVALUADOR:	**Rubiela Isabel Beleño Ramos**		
PROGRAMA DE FORMACIÓN: PRODUCCIÓN DE MULTIMEDIA			
COMPETENCIA: Realizar la post-producción para generar la imagen o animación final de acuerdo con las especificaciones del proyecto.			**CÓDIGO:**
RESULTADOS DE APRENDIZAJE: Importar y exportar archivos según el soporte técnico final elegido para la proyección y/o distribución de la producción.			**CÓDIGO:**

LISTA DE CHEQUEO PARA EVALUAR: ☐ **DESEMPEÑO** ☒ **PRODUCTO**

Nº	MOMENTOS DE OBSERVACIÓN EXIGIDOS EN EL PROGRAMA	1°		OBSERVACIONES
	INDICADORES DEL CRITERIO	CUMPLE SI	CUMPLE NO	
1	Entrega en la hora y fecha propuesta por el instructor.	☐	☐	
2	Integra menú dinámico tipo adaptable en sitio web final.	☐	☐	
3	Diseñar página de portada o landing page de categoría de productos	☐	☐	
4	El sitio debe tener 5 Secciones: • Header con propuesta de imagen corporativa, menú de navegación • Banner con información de producto destacado o promoción. (Opcional galería de productos destacados. • Sección de productos. Mínimo 8 productos. • Sección Carrito o Productos	☐	☐	

"LISTA DE CHEQUEO"

(PARA EVALUAR EL DESEMPEÑO O EL PRODUCTO)

Nº	MOMENTOS DE OBSERVACIÓN EXIGIDOS EN EL PROGRAMA	1°		OBSERVACIONES
	INDICADORES DEL CRITERIO	CUMPLE		
		SI	NO	
	seleccionados. • Footer			
5	El sitio debe tener una versión light y otra versión dark	☐	☐	
6	El contenido debe ser adaptable a dispositivos móviles.	☐	☐	
7	El usuario debe ser capaz de dar click en añadir al carrito y que este se almacene en una sección de productos añadidos.	☐	☐	
8	El usuario podrá borrar productos de manera individual o todos los productos del carrito	☐	☐	
9	Se deben mostrar la cantidad total de productos añadidos al carrito.	☐	☐	
10	Si el carrito está vacío mostrar mensaje "Tu carrito está vacío"	☐	☐	

RESULTADO DE LA EVALUACIÓN: ⬭ **CUMPLE** ⬭ **AÚN NO CUMPLE**

IDENTIFICACIÓN DEL (LOS) CRITERIO(S) FALTANTE(S) -ANÁLISIS DEL INSTRUCTOR -

Rubiela Isabel Beleño Ramos

_____ **FIRMA DEL INSTRUCTOR**

_____ **FIRMA DEL APRENDIZ**

SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA
PLAN DE TRABAJO CONCERTADO CON EL APRENDIZ

Fecha: 17/03/2023

Programa de Formación: Producción de Multimedia **Instructor:** Rubiela Isabel Beleño Ramos

Número de Ficha: 2471641 **Proyecto:** **Fase:** FASE DESARROLLO

PLAN DE TRABAJO

N°	Cédula	Nombre del Aprendiz		Actividades de aprendizaje a desarrollar	Forma de entrega de la actividad		Fecha de entrega			Entregó	
					Físico	Digital	Día	Mes	Año	SI	NO
1	1000403763	SANTIAGO	MANCO GARCES	Investigación acerca de frameworks. Entrega de pantallazos de juegos de flexbox y grid		x	8	febrero	2023		
2	1000411047	SARA	CARVAJAL AGUILAR								
3	1001390330	MARIANA	CORDOBA CATAÑO								
4	1011390597	RONALD JOCE	MONTIEL MORELO								
5	1013337347	XIMENA	VELEZ GALLEGO								
6	1015067537	EMMANUEL	SANCHEZ TABORDA								
7	1017133550	JULIAN DAVID	HIGUITA VARGAS								
8	1018223986	AURA KAMILA	ZAPATA VILLEGAS								
9	1018227751	ESNEIDER	VASQUEZ GAVIRIA								
10	1018231558	JANNER STIVEN	FUENTES HERNANDEZ								
11	1018232601	MARIANA	LOPERA ISAZA								
12	1020103038	CARLOS ANDRES	BERNAL								
13	1033487600	DEMMIS ALEJANDRA	QUICENO OCAMPO								
14	1035415267	VALENTINA	MAZO BLANDON								
15	1037119484	DEINER SMITH	PEREZ AYALA								
16	1046476059	PAULA ANDREA	CASTRILLON MUÑOZ								
17	1046526023	EVELIN SURLEIMA	LOZANO HURTADO								
18	1128424125	JOSE DAVID	MARIN MUÑOZ								
1	1000403763	SANTIAGO	MANCO GARCES	* Entregar sitio básico en html y css		x	20	febrero	2023		
2	1000411047	SARA	CARVAJAL AGUILAR								
3	1000533582	NALLELY	ZAPATA VASCO								
4	1000536853	ANA MARIA	CATAÑO BETANCUR								
5	1000537741	VALERIA	MIRANDA LOZANO								
6	1000872196	ESTEFANIA	URAN GAVIRIA								
7	1000873269	MARIA ALEJANDRA	RUEDA PEREZ								
8	1001390166	VERONICA	MACHADO PINO								
9	1001390330	MARIANA	CORDOBA CATAÑO								
10	1011390597	RONALD JOCE	MONTIEL MORELO								
11	1011392666	SANTIAGO	CORONADO GAVIRIA								
12	1013337347	XIMENA	VELEZ GALLEGO								
13	1015067537	EMMANUEL	SANCHEZ TABORDA								
14	1017133550	JULIAN DAVID	HIGUITA VARGAS								
15	1018223986	AURA KAMILA	ZAPATA VILLEGAS								
16	1018227751	ESNEIDER	VASQUEZ GAVIRIA								
17	1018231558	JANNER STIVEN	FUENTES HERNANDEZ								
18	1018232601	MARIANA	LOPERA ISAZA								
19	1020103038	CARLOS ANDRES	BERNAL SALDARRIAGA								
20	1033487600	DEMMIS ALEJANDRA	QUICENO OCAMPO								
21	1035415267	VALENTINA	MAZO BLANDON								
22	1037119484	DEINER SMITH	PEREZ AYALA								
23	1046476059	PAULA ANDREA	CASTRILLON MUÑOZ								
24	1046526023	EVELIN SURLEIMA	LOZANO HURTADO								
25	1050090598	JOEL ESTEBAN	DIAZ OSPINA								
26	1128424125	JOSE DAVID	MARIN MUÑOZ								
27	1130704005	MATEO	RIOS GOMEZ								
1	1000403763	SANTIAGO	MANCO GARCES								
2	1000411047	SARA	CARVAJAL AGUILAR								
3	1000533582	NALLELY	ZAPATA VASCO								
4	1000536853	ANA MARIA	CATAÑO BETANCUR								
5	1000537741	VALERIA	MIRANDA LOZANO								
6	1000872196	ESTEFANIA	URAN GAVIRIA								
7	1000873269	MARIA ALEJANDRA	RUEDA PEREZ								
8	1001390166	VERONICA	MACHADO PINO								
9	1001390330	MARIANA	CORDOBA CATAÑO								
10	1011390597	RONALD JOCE	MONTIEL MORELO								
11	1011392666	SANTIAGO	CORONADO GAVIRIA								

12	1013337347	XIMENA	VELEZ GALLEGO	Presentar actividad Cards hecha en bootstrap		x	10	marzo	2023		
13	1015067537	EMMANUEL	SANCHEZ TABORDA								
14	1017133550	JULIAN DAVID	HIGUITA VARGAS								
15	1018223986	AURA KAMILA	ZAPATA VILLEGAS								
16	1018227751	ESNEIDER	VASQUEZ GAVIRIA								
17	1018231558	JANNER STIVEN	FUENTES HERNANDEZ								
18	1018232601	MARIANA	LOPERA ISAZA								
19	1020103038	CARLOS ANDRES	BERNAL SALDARRIAGA								
20	1033487600	DEMMIS ALEJANDRA	QUICENO OCAMPO								
21	1035415267	VALENTINA	MAZO BLANDON								
22	1037119484	DEINER SMITH	PEREZ AYALA								
23	1046476059	PAULA ANDREA	CASTRILLON MUNOZ								
24	1046526023	EVELIN SURLEIMA	LOZANO HURTADO								
25	1050090598	JOEL ESTEBAN	DIAZ OSPINA								
26	1128424125	JOSE DAVID	MARIN MUNOZ								
27	1130704005	MATEO	RIOS GOMEZ								
1	1000403763	SANTIAGO	MANCO GARCES	Aplicar menú, carrusel dentro de una pagina ejemplo (veterinaria)		x	15	marzo	2023		
2	1000411047	SARA	CARVAJAL AGUILAR								
3	1000533582	NALLELY	ZAPATA VASCO								
4	1000536853	ANA MARIA	CATANO BETANCUR								
5	1000537741	VALERIA	MIRANDA LOZANO								
6	1000872196	ESTEFANIA	URAN GAVIRIA								
7	1000873269	MARIA ALEJANDRA	RUEDA PEREZ								
8	1001390166	VERONICA	MACHADO PINO								
9	1001390330	MARIANA	CORDOBA CATAÑO								
10	1011390597	RONALD JOCE	MONTIEL MORELO								
11	1011392666	SANTIAGO	CORONADO GAVIRIA								
12	1013337347	XIMENA	VELEZ GALLEGO								
13	1015067537	EMMANUEL	SANCHEZ TABORDA								
14	1017133550	JULIAN DAVID	HIGUITA VARGAS								
15	1018223986	AURA KAMILA	ZAPATA VILLEGAS								
16	1018227751	ESNEIDER	VASQUEZ GAVIRIA								
17	1018231558	JANNER STIVEN	FUENTES HERNANDEZ								
18	1018232601	MARIANA	LOPERA ISAZA								
19	1020103038	CARLOS ANDRES	BERNAL								
20	1033487600	DEMMIS ALEJANDRA	QUICENO OCAMPO								
21	1035415267	VALENTINA	MAZO BLANDON								
22	1037119484	DEINER SMITH	PEREZ AYALA								
23	1046476059	PAULA ANDREA	CASTRILLON MUÑOZ								
24	1046526023	EVELIN SURLEIMA	LOZANO HURTADO								
25	1050090598	JOEL ESTEBAN	DIAZ OSPINA								
26	1128424125	JOSE DAVID	MARIN MUÑOZ								
27	1130704005	MATEO	RIOS GOMEZ								
1	1000403763	SANTIAGO	MANCO GARCES	Realizar un prototipo del proyecto, con escenario, objetos importados, animaciones		x	27	marzo	2023		
2	1000411047	SARA	CARVAJAL AGUILAR								
3	1000533582	NALLELY	ZAPATA VASCO								
4	1000536853	ANA MARIA	CATANO BETANCUR								
5	1000537741	VALERIA	MIRANDA LOZANO								
6	1000872196	ESTEFANIA	URAN GAVIRIA								
7	1000873269	MARIA ALEJANDRA	RUEDA PEREZ								
8	1001390166	VERONICA	MACHADO PINO								
9	1001390330	MARIANA	CORDOBA CATAÑO								
10	1011390597	RONALD JOCE	MONTIEL MORELO								
11	1011392666	SANTIAGO	CORONADO GAVIRIA								
12	1013337347	XIMENA	VELEZ GALLEGO								
13	1015067537	EMMANUEL	SANCHEZ TABORDA								
14	1017133550	JULIAN DAVID	HIGUITA VARGAS								
15	1018223986	AURA KAMILA	ZAPATA VILLEGAS								
16	1018227751	ESNEIDER	VASQUEZ GAVIRIA								
17	1018231558	JANNER STIVEN	FUENTES HERNANDEZ								
18	1018232601	MARIANA	LOPERA ISAZA								
19	1020103038	CARLOS ANDRES	BERNAL SALDARRIAGA								
20	1033487600	DEMMIS ALEJANDRA	QUICENO OCAMPO								
21	1035415267	VALENTINA	MAZO BLANDON								
22	1037119484	DEINER SMITH	PEREZ AYALA								
23	1046476059	PAULA ANDREA	CASTRILLON MUÑOZ								
24	1046526023	EVELIN SURLEIMA	LOZANO HURTADO								
25	1050090598	JOEL ESTEBAN	DIAZ OSPINA								
26	1128424125	JOSE DAVID	MARIN MUÑOZ								
27	1130704005	MATEO	RIOS GOMEZ								

Reporte de Aprendices

Ficha de 2471638 - PRODUCCION DE MULTIMEDIA
Estado: EN EJECUCION
Fecha del Reporte: 28/1/2023

Tipo	Número de	Nombre	Apellidos	correo mi sena	marzo																
					1	2	3	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	31
CC	1000090306	MANUELA	LOPERA ARANGO	mlopera60@misena.edu.co																	
CC	1000747832	SANTIAGO	VASQUEZ JARAMILLO	svasquez238@misena.edu.co																	
CC	1001015822	MARIANA	MONTOYA YEPES	mmontoya228@misena.edu.co																	
CC	1002879188	NATALIA	MARIN VARGAS	nmarin881@misena.edu.co																	
TI	1017146561	CAMILO	RUIZ BOTERO	cruiz165@misena.edu.co																	
TI	1020104494	DANIELA	METAUTE JARAMILLO	dmetaute4@misena.edu.co																	
TI	1020104907	ANA SOFIA	CORREA AREIZA	ascorrea70@misena.edu.co																	
TI	1025642871	DARLLY VALERIA	ROJAS CARDONA	darllyvaleriama@gmail.com																	
TI	1025643972	JUAN JOSE	HENAO FERNANDEZ	jjhenao279@misena.edu.co																	
TI	1025644192	EMMANUEL	ROJO GIRALDO	erojo29@misena.edu.co																	
TI	1025644422	KAREN DAHIANA	ROLON MENESES	kdrolon2@misena.edu.co																	
TI	1027800844	SOFIA	ECHEVERRI MORALES	secheverri44@misena.edu.co																	
TI	1035970555	JUAN MANUEL	ACEVEDO SALAZAR	jmacevedo55@misena.edu.co																	
TI	1043663934	SEBASTIAN DARIO	MARIN ESCALANTE	sdmarin43@misena.edu.co																	
TI	1045046307	MARIBEL	RESTREPO MONCADA	mrestrepo7036@misena.edu.co																	

Reporte de Aprendices

Ficha de 2471638 - PRODUCCION DE MULTIMEDIA
Estado: EN EJECUCION
Fecha del Reporte: 28/1/2023

Tipo	Número de	Nombre	Apellidos	correo mi sena	marzo																
					1	2	3	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	31
CC	1000090306	MANUELA	LOPERA ARANGO	mlopera60@misena.edu.co																	
CC	1000747832	SANTIAGO	VASQUEZ JARAMILLO	svasquez238@misena.edu.co																	
CC	1001015822	MARIANA	MONTOYA YEPES	mmontoya228@misena.edu.co																	
CC	1002879188	NATALIA	MARIN VARGAS	nmarin881@misena.edu.co																	
TI	1017146561	CAMILO	RUIZ BOTERO	cruiz165@misena.edu.co																	
TI	1020104494	DANIELA	METAUTE JARAMILLO	dmetaute4@misena.edu.co																	
TI	1020104907	ANA SOFIA	CORREA AREIZA	ascorrea70@misena.edu.co																	
TI	1025642871	DARLLY VALERIA	ROJAS CARDONA	darllyvaleriama@gmail.com																	
TI	1025643972	JUAN JOSE	HENAO FERNANDEZ	jjhenao279@misena.edu.co																	
TI	1025644192	EMMANUEL	ROJO GIRALDO	erojo29@misena.edu.co																	
TI	1025644422	KAREN DAHIANA	ROLON MENESES	kdrolon2@misena.edu.co																	
TI	1027800844	SOFIA	ECHEVERRI MORALES	secheverri44@misena.edu.co																	
TI	1035970555	JUAN MANUEL	ACEVEDO SALAZAR	jmacevedo55@misena.edu.co																	
TI	1043663934	SEBASTIAN DARIO	MARIN ESCALANTE	sdmarin43@misena.edu.co																	
TI	1045046307	MARIBEL	RESTREPO MONCADA	mrestrepo7036@misena.edu.co																	

PROYECTO FORMATIVO

1. Información básica del proyecto

Código Proyecto SOFIA:	**499834**	**Código del Programa SOFIA:**	**228101**	**Versión del Programa:**	**102**	**Fichas asociadas:**	**30**

1.1 Centro de Formación:	CENTRO DE SERVICIOS Y GESTION EMPRESARIAL	**1.2 Regional:**	REGIONAL ANTIOQUIA
1.3 Nombre del proyecto:	PRODUCCIÓN DE APLICATIVOS MULTIMEDIA PARA EL SECTOR PRODUCTIVO		
1.4 Programa de Formación al que da respuesta:	PRODUCCION DE MULTIMEDIA		
1.5 Tiempo estimado de ejecución del proyecto (meses):	18		
1.6 Empresas o instituciones que participan en su formulación o financiación: (si Existe)	Sena		
1.7 Palabras claves de búsqueda:	Multimedia, Diseño, Comunicaciones, Tipología, Información, Medios, Gráfico, Producción, Proyecto, Usabilidad, Interactividad, Globalidad, Internet, Interface, Edición, Tecnología, Calidad, Guión, Sto		

1.8 Número total de resultados de aprendizaje del programa de formación:	60	**1.9 Número de resultados de aprendizaje por tipo de competencia**	**1.9.1 Número de resultados de aprendizaje específicos que se alcanzan con el proyecto:**	30
			1.9.2 Número de resultados de aprendizaje transversales que se alcanzan con el proyecto:	0
			1.9.3 Número de resultados de aprendizaje básicos que se alcanzan con el proyecto:	30

2. Estructura del proyecto

2.1 Planteamiento del problema o necesidad que se pretende solucionar

El sector productivo se enfrenta actualmente a un proceso de evolución en el consumo de la información por parte de los usuarios: el consumo de los sistemas multimediales se realiza en gran medida a través de sitios web, enciclopedias, desde el computador de hogar u oficina, dispositivos móviles y tablets. Esto cambia la forma en que se comparten datos y se socializa con otras personas y marcas.

Estos cambios de hábito obligan a empresas y organizaciones a reestructurar internamente la forma de crear sistemas informáticos y a actualizarse en el desarrollo y uso del software, sin embargo, dicha reestructuración no puede darse ignorando el fenómeno de la globalización y más en el área de multimedia que está gobernada por el principal medio de globalización de todos: internet.

2.2 Justificación del proyecto
Los diferentes sectores, económico, social, productivo, educativo, entre otros, se ven abocados a brindar respuestas cada vez más rápidas y efectivas, sin embargo, la exigencia de calidad, diseño, estilo, comunicación, son igualmente altas y requeridas, esta condición puede verse como una amenza o como una oportunidad para los profesionales de las Industrias creativas, con especial acento a los profesionalea El SENA es la entidad del estado encargada de invertir en el desarrollo social y técnico de los trabajadores y empresarios colombianos y para lograr tal finalidad les ofrece formación profesional, asistencia técnica, servicios tecnológicos e información para el empleo. A través de estos servicios busca contribuir con el desarrollo social, económico y tecnológico del país, de las empresas y de las personas, propiciando su incorporación a la vida productiva. Todos los sectores de la economía nacional y de la sociedad demandan, en diferente proporción, software, aplicativos y servicios informáticos. Para cumplir con el objetivo de modernizar la oferta de formación impartida en los Centros del SENA, y para incrementar la competitividad de la empresa y sus trabajadores, en el ámbito global, se hace necesario actualizar los diseños de las estructuras curriculares que permitan dar cumplimiento a la política institucional, en la cual se ha adoptado como modelo pedagógico, la formación profesional basada en competencias laborales. Su propósito es formar trabajadores competentes, que estén en capacidad de responder a las demandas de los sectores productivos del país, con calidad, pertinencia, eficiencia y capacidad de adaptación a los cambios e innovaciones de tipo técnico, tecnológico en el ámbito nacional y mundial. Por lo anterior, el Centro de Servicios y Gestión Empresarial se le ha delegado la responsabilidad de diseñar una estructura curricular de Tecnólogo en Producción de Multimedia que sirva para el proceso de integración con la oferta abierta del centro de formación del Sena que lo necesite y así satisfacer las necesidades de las empresas.

2.3 Objetivo general
Desarrollar aplicativos multimedia que respondan a las necesidades del sector productivo.

2.4 Objetivos específicos
Impactar en el sector productivo a través de productos multimediales desarrollados para satisfacer necesidades específicas del mismo. Facilitar la comunicación cliente usuario Identificar necesidades del usuario en el consumo de información. Identificar tendencias de consumo y uso de la información de los usuarios en dispositivos electrónicos y web

2.5 Alcance	
2.5.1 Beneficiarios del proyecto	Aprendices
2.5.2 Impacto	
Social:	Potencializar en los aprendices partícipes de este proyecto, las habilidades, destrezas y conocimientos relacionados con los procesos de producción y desarrollo de elementos multimediales.
Económico:	Motivar a los aprendices a aprovechar las oportunidades para crear empresa a partir de las tecnologías aplicadas en este proyecto, contribuyendo al desarrollo de una de las industrias más rentables, de mayor crecimiento y más jóvenes del planeta.
Ambiental:	Crear conciencia de desarrollo sostenible en los aprendices para mejorar las condiciones medio ambientales al promover el consumo responsable de los recursos naturales incentivando el uso de medios de difusión digital en remplazo de los tradicionales.

Tecnológico:	Promover el usos de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación aplicadas al desarrollo de nuevas tecnologías y la educación virtual.

2.5.3 Restricciones o riesgos asociados y alternativas de solución
1) Disponibilidad tecnológica para el desarrollo del proyecto formativo 2) Experiencia administrativa y pedagógica para el desarrollo e implementación de este tipo de metodologías y los resultados esperados del proceso formativo. 3) Cambio cultural de los actores que participan en los ambientes de aprendizaje frente a la implementación de estos modelos pedagógicos.

2.5.4. Productos o resultados del proyecto
Desarrollo del plan de formación aplicado al programa de Producción Multimedial

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

3. Planeación del proyecto

3.1. Fases del Proyecto	3.2. Actividades del Proyecto	3.3. Resultados de Aprendizaje Específicos, Transversales y Básicos (a partir del programa de formación)	3.4. Competencia Asociada
ANALISIS	DEFINICION DE REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE	436352 - IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE	260101021 - REALIZAR NEGOCIACIÓN CON LOS PROVEEDORES Y CLIENTES, SEGÚN LOS OBJETIVOS Y ESTRATEGIAS ESTABLECIDAS POR LA ORGANIZACIÓN.

ANALISIS	DEFINICION DE REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE	436356 - LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	240201501 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
ANALISIS	DEFINICION DE REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE	436359 - ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS	240201501 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
ANALISIS	DEFINICION DE REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE	436361 - ASUMIR RESPONSABLEMENTE LOS CRITERIOS DE PRESERVACIÓN Y CONSERVACIÓN DEL MEDIO AMBIENTE Y DE DESARROLLO SOSTENIBLE, EN EL EJERCICIO DE SU DESEMPEÑO LABORAL Y SOCIAL.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
ANALISIS	DEFINICION DE REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE	436362 - APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
ANALISIS	DEFINICION DE REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE	436444 - ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
ANALISIS	DEFINICION DE REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE	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 COMPLEJIDAD DE SU DESEMPEÑO LABORAL.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
ANALISIS	DEFINICION DE REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE	436448 - REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
ANALISIS	DEFINICION DE REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE	436453 - INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
ANALISIS	DEFINICION DE REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE	437116 - DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	220501028 - ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.
ANALISIS	DEFINICION DE REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE	437117 - CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.	220501028 - ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.
ANALISIS	DEFINICION DE REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE	437118 - RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA	220501028 - ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE

		MULTIMEDIA	PROYECTO MULTIMEDIAL.
ANALISIS	DEFINICION DE REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE	437120 - IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.	220501028 - ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.
ANALISIS	ELABORACIÓN DE LA PROPUESTA MULTIMEDIA	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 CORPORATIVA).	260101021 - REALIZAR NEGOCIACIÓN CON LOS PROVEEDORES Y CLIENTES, SEGÚN LOS OBJETIVOS Y ESTRATEGIAS ESTABLECIDAS POR LA ORGANIZACIÓN.
ANALISIS	ELABORACIÓN DE LA PROPUESTA MULTIMEDIA	436353 - DEFINIR EL COSTO DEL PROYECTO TENIENDO EN CUENTA LOS GASTOS FIJOS, VARIABLES Y TIEMPO INVERTIDO EN LA REALIZACIÓN DEL MISMO	260101021 - REALIZAR NEGOCIACIÓN CON LOS PROVEEDORES Y CLIENTES, SEGÚN LOS OBJETIVOS Y ESTRATEGIAS ESTABLECIDAS POR LA ORGANIZACIÓN.
ANALISIS	ELABORACIÓN DE LA PROPUESTA MULTIMEDIA	436355 - REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS	240201501 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
ANALISIS	ELABORACIÓN DE LA PROPUESTA MULTIMEDIA	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	240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
ANALISIS	ELABORACIÓN DE LA PROPUESTA MULTIMEDIA	436451 - GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
ANALISIS	ELABORACIÓN DE LA PROPUESTA MULTIMEDIA	436454 - DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
ANALISIS	ELABORACIÓN DE LA PROPUESTA MULTIMEDIA	437115 - ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE	220501028 - ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.
ANALISIS	ELABORACIÓN DE LA PROPUESTA MULTIMEDIA	437119 - ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL	220501028 - ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE

		DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS	PROYECTO MULTIMEDIAL.
DESARROLLO DEL PROYECTO MULTIMEDIA	CONSTRUIR LA INTERFAZ GRÁFICA	437167 - DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN	220501029 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.
DESARROLLO DEL PROYECTO MULTIMEDIA	CONSTRUIR LA INTERFAZ GRÁFICA	437168 - INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD	220501030 - INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.
DESARROLLO DEL PROYECTO MULTIMEDIA	CONSTRUIR LA INTERFAZ GRÁFICA	437169 - ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB	220501030 - INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.
DESARROLLO DEL PROYECTO MULTIMEDIA	CONSTRUIR LA INTERFAZ GRÁFICA	437170 - VERIFICAR EL FUNCIONAMIENTO DE LA APLICACIÓN CON BASE EN EL STORYBOARD	220501030 - INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.
DESARROLLO DEL PROYECTO MULTIMEDIA	CONSTRUIR LA INTERFAZ GRÁFICA	437171 - CODIFICAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS ESPECIFICACIONES DEL MAPA DE NAVEGACIÓN CON LA PLATAFORMA SELECCIONADA.	220501030 - INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.
DESARROLLO DEL PROYECTO MULTIMEDIA	FINALIZACIÓN DE LA MULTIMEDIA	436464 - AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA	220501039 - REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL
DESARROLLO DEL PROYECTO MULTIMEDIA	FINALIZACIÓN DE LA MULTIMEDIA	436465 - EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO	220501039 - REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL
DESARROLLO DEL PROYECTO MULTIMEDIA	FINALIZACIÓN DE LA MULTIMEDIA	436466 - MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA	220501039 - REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL
DESARROLLO DEL PROYECTO MULTIMEDIA	FINALIZACIÓN DE LA MULTIMEDIA	436467 - AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO	220501039 - REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL
DESARROLLO DEL PROYECTO MULTIMEDIA	FINALIZACIÓN DE LA MULTIMEDIA	436468 - IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN	220501039 - REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL
EVALUACIÓN	DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO	436360 - COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO	240201501 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
EVALUACIÓN	DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO	436447 - CONCERTAR ALTERNATIVAS Y ACCIONES DE FORMACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA FORMACIÓN, CON BASE EN LA	240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL

		INSTITUCIONAL.	
EVALUACIÓN	DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO	436449 - GENERAR PROCESOS AUTÓNOMOS Y DE TRABAJO COLABORATIVO PERMANENTES, FORTALECIENDO EL EQUILIBRIO DE LOS COMPONENTES RACIONALES Y EMOCIONALES ORIENTADOS HACIA EL DESARROLLO HUMANO INTEGRAL.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
EVALUACIÓN	DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO	436452 - IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E INTERNACIONAL.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
EVALUACIÓN	DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO	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 ESPECIALIZACIÓN	240201502 - PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL
EVALUACIÓN	DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO	436461 - ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC	240201502 - PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL
EVALUACIÓN	DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO	436462 - LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MÁS ESPECÍFICO, EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	240201502 - PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL
EVALUACIÓN	DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO	437138 - REALIZAR EL EMPAQUE Y LOS ELEMENTOS DE MERCHANDISING CON LOS QUE SE DISTRIBUIRÁ EL PROYECTO MULTIMEDIA	220501031 - ENTREGAR LA APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA EVALUAR LA SATISFACCIÓN DEL CLIENTE.
EVALUACIÓN	DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO	437140 - ELABORAR LOS MANUALES Y AYUDAS ANÁLOGAS O DIGITALES NECESARIAS PARA FACILITAR LA OPERACIÓN DEL PROYECTO MULTIMEDIA	220501031 - ENTREGAR LA APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA EVALUAR LA SATISFACCIÓN DEL CLIENTE.
EVALUACIÓN	REALIZACIÓN DE PRUEBAS Y AJUSTES EN LA PRODUCCIÓN MULTIMEDIA	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 METODOLOGÍAS DE AUTOGESTIÓN	999999999 - RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA
EVALUACIÓN	REALIZACIÓN DE PRUEBAS Y AJUSTES EN LA PRODUCCIÓN MULTIMEDIA	436354 - COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	240201501 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
EVALUACIÓN	REALIZACIÓN DE PRUEBAS Y AJUSTES EN LA PRODUCCIÓN MULTIMEDIA	436357 - COMUNICARSE EN TAREAS SENCILLAS Y HABITUALES QUE REQUIEREN UN	240201501 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA

		SIMPLE Y DIRECTO DE INFORMACIÓN COTIDIANA Y TÉCNICA	
EVALUACIÓN	REALIZACIÓN DE PRUEBAS Y AJUSTES EN LA PRODUCCIÓN MULTIMEDIA	436358 - ENCONTRAR VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ANUNCIOS, FOLLETOS, PÁGINAS WEB, ETC	240201501 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
EVALUACIÓN	REALIZACIÓN DE PRUEBAS Y AJUSTES EN LA PRODUCCIÓN MULTIMEDIA	436450 - RECONOCER EL ROL DE LOS PARTICIPANTES EN EL PROCESO FORMATIVO, EL PAPEL DE LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE Y LA METODOLOGÍA DE FORMACIÓN, DE ACUERDO CON LA DINÁMICA ORGANIZACIONAL	240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
EVALUACIÓN	REALIZACIÓN DE PRUEBAS Y AJUSTES EN LA PRODUCCIÓN MULTIMEDIA	436455 - BUSCAR DE MANERA SISTEMÁTICA INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y DETALLADA EN ESCRITOS EN INGLÉS, MAS ESTRUCTURADOS Y CON MAYOR CONTENIDO TÉCNICO	240201502 - PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL
EVALUACIÓN	REALIZACIÓN DE PRUEBAS Y AJUSTES EN LA PRODUCCIÓN MULTIMEDIA	436456 - COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS	240201502 - PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL
EVALUACIÓN	REALIZACIÓN DE PRUEBAS Y AJUSTES EN LA PRODUCCIÓN MULTIMEDIA	436458 - 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	240201502 - PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL
EVALUACIÓN	REALIZACIÓN DE PRUEBAS Y AJUSTES EN LA PRODUCCIÓN MULTIMEDIA	436459 - REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O	240201502 - PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL
EVALUACIÓN	REALIZACIÓN DE PRUEBAS Y AJUSTES EN LA PRODUCCIÓN MULTIMEDIA	436460 - IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS	240201502 - PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL
EVALUACIÓN	REALIZACIÓN DE PRUEBAS Y AJUSTES EN LA PRODUCCIÓN MULTIMEDIA	437137 - PROBAR LA ACCESIBILIDAD, DISEÑO, ESCALABILIDAD Y USABILIDAD DE LA MULTIMEDIA DE ACUERDO A LA DEFINICIÓN DEL MAPA DEL SITIO Y EL PÚBLICO OBJETIVO.	220501031 - ENTREGAR LA APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA EVALUAR LA SATISFACCIÓN DEL CLIENTE.
EVALUACIÓN	REALIZACIÓN DE PRUEBAS Y AJUSTES EN LA PRODUCCIÓN MULTIMEDIA	437139 - REALIZAR LAS MODIFICACIONES PERTINENTES DE ACUERDO A LO EVALUADO EN LAS PRUEBAS DE ACCESIBILIDAD, DISEÑO, ESCALABILIDAD Y USABILIDAD DE LA	220501031 - ENTREGAR LA APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA EVALUAR LA SATISFACCIÓN DEL CLIENTE.
PLANEACIÓN	DEFINICIÓN DE LA IDENTIDAD GRÁFICA DEL PROYECTO Y SU FORMA DE PRESENTACIÓN PARA EL CLIENTE	437164 - CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN	220501029 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.
PLANEACIÓN	DEFINICIÓN DE LA IDENTIDAD GRÁFICA DEL PROYECTO Y SU FORMA DE PRESENTACIÓN PARA EL CLIENTE	437165 - ELABORAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN LITERARIA Y LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO CONFORME A LA TIPOLOGÍA	220501029 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.

		DEFINIDA Y AL PÚBLICO DESTINO	
PLANEACIÓN	DEFINICIÓN DE LA IDENTIDAD GRÁFICA DEL PROYECTO Y SU FORMA DE PRESENTACIÓN PARA EL CLIENTE	437166 - DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL	220501029 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.
PLANEACIÓN	DEFINICIÓN DE LAS CONDICIONES CONTRACTUALES DEL PROYECTO	436350 - VERIFICAR ENTRE LAS PARTES LA PROPUESTA COMERCIAL DE ACUERDO CON LOS PARÁMETROS DE LA NEGOCIACIÓN	260101021 - REALIZAR NEGOCIACIÓN CON LOS PROVEEDORES Y CLIENTES, SEGÚN LOS OBJETIVOS Y ESTRATEGIAS ESTABLECIDAS POR LA ORGANIZACIÓN.
PLANEACIÓN	DEFINICIÓN DE LAS CONDICIONES CONTRACTUALES DEL PROYECTO	436363 - ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
PLANEACIÓN	DEFINICIÓN DE LOS ELEMENTOS CONSTITUTIVOS DE LA INTERFAZ GRÁFICA	437121 - MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN	220501029 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.
PLANEACIÓN	DEFINICIÓN DE LOS ELEMENTOS CONSTITUTIVOS DE LA INTERFAZ GRÁFICA	437122 - CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD	220501029 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.
PLANEACIÓN	DEFINICIÓN DE LOS ELEMENTOS CONSTITUTIVOS DE LA INTERFAZ GRÁFICA	437123 - VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO CONSTANCIA EN UN ACTA	220501029 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.

3.5 Organización del proyecto

3.5.1 No. Instructores requeridos	8	3.5.2 No. Aprendices sugeridos para participar en el proyecto	75

3.6 Descripción del ambiente de aprendizaje requerido

Ambiente con computadores Mac OS Mountain Lion y partición bootcamp con Windows 7+ 64 bits; Adobe CS6 Mac y Windows, Xcode, Windows Mobile SDK, MAMP, WAMP.

3.7. Recursos estimados

Actividades del proyecto	Duración (Meses)	Equipos / Herramientas				Talento Humano (Instructores)				Materiales de formación consumibles			
		Descripción	Cant.	V. Unit.	V. Total	Especialidad	Cant.	V. Unit.	V. Total	Descripción	Cant.	V. Unit.	V. Total

CONSTRUIR LA INTERFAZ GRÁFICA	3	Ambiente con equipos Mac / Windows	60										
CONSTRUIR LA INTERFAZ GRÁFICA	3					Instructores Multimedia, Inglés, Cultura Física, Ética	8						
DEFINICIÓN DE LA IDENTIDAD GRÁFICA DEL PROYECTO Y SU FORMA DE PRESENTACIÓN PARA EL CLIENTE	3					Instructores Multimedia, Inglés, Cultura Física, Ética	8						
DEFINICIÓN DE LAS CONDICIONES CONTRACTUALES DEL PROYECTO	3					Instructores Multimedia, Inglés, Cultura Física, Ética	8						
DEFINICIÓN DE LOS ELEMENTOS CONSTITUTIVOS DE LA	3					Instructores Multimedia, Inglés, Cultura Física, Ética	8						
DEFINICION DE REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE	3	Ambiente con equipos Mac / Windows	60										
DEFINICION DE REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE	3	Internet Inalámbrico Alta Velocidad	1										
DEFINICION DE REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE	3					Instructores Multimedia, Inglés, Cultura Física, Ética	8						
DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO	3	Ambiente con equipos Mac / Windows	60										
DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO	3					Instructores Multimedia, Inglés, Cultura Física, Ética	8						
ELABORACIÓN DE LA PROPUESTA MULTIMEDIA	3	Ambiente con equipos Mac / Windows	60										
ELABORACIÓN DE LA PROPUESTA MULTIMEDIA	3	Internet Inalámbrico Alta Velocidad	1										
ELABORACIÓN DE LA PROPUESTA MULTIMEDIA	3					Instructores Multimedia, Inglés, Cultura Física, Ética	8						
FINALIZACIÓN DE LA MULTIMEDIA	3	Ambiente con equipos Mac / Windows	60										
FINALIZACIÓN DE LA MULTIMEDIA	3					Instructores Multimedia, Inglés, Cultura Física, Ética	8						

REALIZACIÓN DE PRUEBAS Y AJUSTES EN LA PRODUCCIÓN MULTIMEDIA	3	Ambiente con equipos Mac / Windows	60										
REALIZACIÓN DE PRUEBAS Y AJUSTES EN LA PRODUCCIÓN MULTIMEDIA	3					Instructores Multimedia, Inglés, Cultura Física, Ética	8						

3.7.1 Detalle de los recursos estimados

Herramientas	Cantidad	Valor Unitario	Valor Total	Fuente Recurso
Internet Inalámbrico Alta Velocidad	1			No existe información
		Total:		

Equipos	Cantidad	Valor Unitario	Valor Total	Fuente Recurso
Ambiente con equipos Mac / Windows	60			No existe información
		Total:		

Talento Humano	Cantidad	Valor Unitario	Valor Total	Fuente Recurso
Instructores Multimedia, Inglés, Cultura Física, Ética	8			No existe información
		Total:		

4. Rubros presupuestales

Recurso	Cantidad	Valor Unitario	Valor Total	Rubro presupuestal por el que se financiará el proyecto

Equipos		€ 380.000.000		COMPRA MAQUINARIA EQUIPO
		Total:		

5. Equipo que participó en la formulación del proyecto

Nombre	Especialidad	Nombre Centro	Regional
JUAN FERNANDO VASQUEZ	EQUIPO DESARROLLO CURRICULAR	No existe información	REGIONAL ANTIOQUIA
DORIAN SULLY MUNERA	EQUIPO DESARROLLO CURRICULAR	CENTRO DE SERVICIOS Y GESTION	REGIONAL ANTIOQUIA
SANTIAGO CATAÑO	EQUIPO DESARROLLO CURRICULAR	No existe información	REGIONAL ANTIOQUIA
PEDRO ANDRES ARISTIZABAL	EQUIPO DESARROLLO CURRICULAR	No existe información	REGIONAL ANTIOQUIA
JUAN ESTEBAN OSPINA	EQUIPO DESARROLLO CURRICULAR	CENTRO TEXTIL Y DE GESTIÓN INDUSTRIAL	REGIONAL ANTIOQUIA

https://forms.office.com/pages/responsepage.aspx?id=gcPCyy4vk02R0VBskxas59D6IpTycmxMiFjm7nreX0tUNIdPRk9OSVhXWjkyVDNLVFEyQVczWEUxNy4u

REPORTE DE QUEJAS PARA COMITÉ DE EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO

Gracias.

La respuesta se ha enviado.

Enviar otra respuesta

Crear mi propio formulario

Con tecnología de Microsoft Forms | Privacidad y cookies | Términos de uso