PROCESO DE GESTIÓN CONTRACTUAL

ETAPA CONTRACTUAL

INFORME DE SUPERVISIÓN

INFORME DE SUPERVISIÓN No. 1 del 28 de febrero de 2023.	
DIRECCIÓN, ÁREA, REGIONAL O CENTRO ORDENADORA DE GASTO:	Calle 51 # 57-70 Torre Norte Coordinación académica Regional Antioquia – Centro de Servicios y Gestión Empresarial LILIANA EUGENIA TORO MARULANDA SUBDIRECTORA DE CENTRO G02 (E)
SUPERVISOR DEL CONTRATO:	**JHON JAIRO CASTRO MALDONADO**
APOYO A LA SUPERVISIÓN:	Leidy Johanna Guerra Acevedo
CONTRATO No:	CO1.PCCNTR.4608676
TIPO DE CONTRATO:	Prestación de servicios personales
OBJETO:	INSTRUCTOR - PRESTAR SERVICIOS PARA PLANEAR Y ORIENTAR LA FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL, QUE PROGRAME EL CENTRO DE SERVICIOS Y GESTIÓN EMPRESARIAL EN SUS DIFERENTES NIVELES Y MODALIDADES
VALOR:	$ 27982500
CONTRATISTA:	**ANDRES FELIPE SANCHEZ ORTIZ**
Cédula de Ciudadanía	**Cédula de Ciudadanía n° 1090462433**
LUGAR DE EJECUCIÓN:	Medellín y su área metropolitana
FECHA DE SUSCRIPCIÓN:	11 de febrero de 2023
FECHA DE INICIO:	15 de febrero de 2023
PLAZO INICIAL DEL CONTRATO:	14 de septiembre de 2023
VALOR INICIAL DEL CONTRATO:	$ 27982500
VALOR ACTUAL DEL CONTRATO:	$ 27982500
PRÓRROGA No x:	No aplica para el mes
ADICIÓN No. x:	No aplica para el mes
SUSPENSIÓN No. x:	No aplica para el mes
FORMA DE PAGO:	Mensual

OBLIGACIONES	**ACTIVIDADES REALIZADAS**	**PRODUCTO**
1. Planear los procesos formativos de acuerdo con los lineamientos	Ver actividades sustentadas en el informe de ejecución	Ver evidencias relacionadas por el contratista en el informe de

institucionales (guía de aprendizaje actualizada en compromISO, proyecto formativo, planeación pedagógica, instrumentos de evaluación), para el cumplimiento del objeto contractual.	contractual publicado y aprobado en el SECOP II	ejecución contractual publicado y aprobado en el SECOP II
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.	Ver actividades sustentadas en el informe de ejecución contractual publicado y aprobado en el SECOP II	Ver evidencias relacionadas por el contratista en el informe de ejecución contractual publicado y aprobado en el SECOP II
3. Ejecutar la formación profesional integral de 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 Sofia Plus, concertar el plan de evaluación con los aprendices acorde con el desarrollo de la guía de aprendizaje, reportar mensualmente las novedades para el comité de evaluación y seguimiento), velando por una ejecución mínima mensual de 160 horas de formación.	Ver actividades sustentadas en el informe de ejecución contractual publicado y aprobado en el SECOP II	Ver evidencias relacionadas por el contratista en el informe de ejecución contractual publicado y aprobado en el SECOP II
4. Participar cuando el centro de formación así lo solicite, en proyectos de investigación técnica y/o pedagógica para fortalecer el proceso	Ver actividades sustentadas en el informe de ejecución contractual publicado y aprobado en el SECOP II	Ver evidencias relacionadas por el contratista en el informe de ejecución contractual publicado y aprobado en el SECOP II

de formación del área temática objeto del contrato.		
5. Gestionar de forma permanente el LMS, retroalimentando, evaluando al aprendiz de manera sincronizada con el aplicativo Sofia Plus.	Ver actividades sustentadas en el informe de ejecución contractual publicado y aprobado en el SECOP II	Ver evidencias relacionadas por el contratista en el informe de ejecución contractual publicado y aprobado en el SECOP II
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.	Ver actividades sustentadas en el informe de ejecución contractual publicado y aprobado en el SECOP II	Ver evidencias relacionadas por el contratista en el informe de ejecución contractual publicado y aprobado en el SECOP II
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 beneficiarios nuevos, reintegrados o trasladados. e). Comunicar al Coordinador Académico oportunamente anomalías, inconsistencias,	Ver actividades sustentadas en el informe de ejecución contractual publicado y aprobado en el SECOP II	Ver evidencias relacionadas por el contratista en el informe de ejecución contractual publicado y aprobado en el SECOP II

novedades de aprendices y hallazgos en el registro de la información.		
8. Aplicar y hacer cumplir el reglamento del aprendiz, así como el manual de convivencia del Centro de Formación.	Ver actividades sustentadas en el informe de ejecución contractual publicado y aprobado en el SECOP II	Ver evidencias relacionadas por el contratista en el informe de ejecución contractual publicado y aprobado en el SECOP II
9. Apoyar los procesos de autoevaluación y Registro calificado para los programas del área temática objeto del presente contrato, cuando el centro lo requiera.	Ver actividades sustentadas en el informe de ejecución contractual publicado y aprobado en el SECOP II	Ver evidencias relacionadas por el contratista en el informe de ejecución contractual publicado y aprobado en el SECOP II
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.	Ver actividades sustentadas en el informe de ejecución contractual publicado y aprobado en el SECOP II	Ver evidencias relacionadas por el contratista en el informe de ejecución contractual publicado y aprobado en el SECOP II
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.	Ver actividades sustentadas en el informe de ejecución contractual publicado y aprobado en el SECOP II	Ver evidencias relacionadas por el contratista en el informe de ejecución contractual publicado y aprobado en el SECOP II
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.	Ver actividades sustentadas en el informe de ejecución contractual publicado y aprobado en el SECOP II	Ver evidencias relacionadas por el contratista en el informe de ejecución contractual publicado y aprobado en el SECOP II
13. Acompañar a los aprendices a las actividades que se encuentren planeadas por el equipo de Bienestar al Aprendiz, de acuerdo con la programación.	Ver actividades sustentadas en el informe de ejecución contractual publicado y aprobado en el SECOP II	Ver evidencias relacionadas por el contratista en el informe de ejecución contractual publicado y aprobado en el SECOP II

14. Acudir de manera puntual a las reuniones que el centro convoque en desarrollo de las políticas de la Dirección Nacional de Formación.	Ver actividades sustentadas en el informe de ejecución contractual publicado y aprobado en el SECOP II	Ver evidencias relacionadas por el contratista en el informe de ejecución contractual publicado y aprobado en el SECOP II
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.	Ver actividades sustentadas en el informe de ejecución contractual publicado y aprobado en el SECOP II	Ver evidencias relacionadas por el contratista en el informe de ejecución contractual publicado y aprobado en el SECOP II
16. Una vez terminada la etapa lectiva el instructor debe hacer entrega al instructor de seguimiento a etapa practica el reporte de los aprendices de la ficha incluidos los juicios evaluativos con sus respectivas novedades	Ver actividades sustentadas en el informe de ejecución contractual publicado y aprobado en el SECOP II	Ver evidencias relacionadas por el contratista en el informe de ejecución contractual publicado y aprobado en el SECOP II
17. Realizar y evidenciar los seguimientos asignados, contactar y asesorar al aprendiz y al empresario; diligenciar el formato “GFPI-F-023 - Formato Planeación, seguimiento y evaluación etapa productiva” de compromiso; reportar novedades del aprendiz; evaluar y retroalimentar las bitácoras, entregar en forma física el formato GFPI-F-023 diligenciado en su totalidad	Para este mes no se requiere que el instrucctor apoye estas acciones	No se cuenta con evidencias relacionadas
18. Realizar y evidenciar con acta y listado de asistencia, dos inducciones a cada ficha asignada. La primera seis meses antes de iniciar la etapa productiva y la segunda dos semanas antes de que se inicie la etapa productiva. Para los operarios y	Para este mes no se requiere que el instrucctor apoye estas acciones	No se cuenta con evidencias relacionadas

auxiliares la primera inducción se realizará tres meses antes de que inicie la etapa productiva.		
19. Mantener actualizado el portafolio del instructor (el estado del arte, el el formato "GFPI-F-023 diligenciado y firmado, las actas de todas las novedades que presenta el aprendiz en la etapa productiva tales como: excelencia, refuerzos pedagógicos y/o planes de mejoramiento.	Para este mes no se requiere que el instrucctor apoye estas acciones	No se cuenta con evidencias relacionadas
20. Informar y remitir oportunamente las novedades de los aprendices a la coordinación académica para citación a comité de evaluación y seguimiento.	Para este mes no se requiere que el instrucctor apoye estas acciones	No se cuenta con evidencias relacionadas
21. Realizar mínimamente tres seguimientos a cada aprendiz, teniendo en cuenta que el inicial debe hacerse durante el primer mes de práctica, el parcial entre el segundo y el quinto mes y el final quince días antes de finalizar la etapa productiva, con la advertencia de que el registro del juicio evaluativo en Sofia Plus solo podrá hacerse el día en que ésta finaliza.	Para este mes no se requiere que el instrucctor apoye estas acciones	No se cuenta con evidencias relacionadas
22. Configurar y mantener actualizada la información en la plataforma Territorium de cada ficha asignada por la coordinación académica en el espacio de etapa productiva.	Para este mes no se requiere que el instrucctor apoye estas acciones	No se cuenta con evidencias relacionadas

23. Participar de las reuniones programadas por la coordinación académica.	Para este mes no se requiere que el instrucctor apoye estas acciones	No se cuenta con evidencias relacionadas
24. Atender oportunamente los requerimientos formulados por las diferentes áreas (Coordinación académica, coordinación de formación, contrato de aprendizaje, administración educativa, etapa productiva)	Para este mes no se requiere que el instrucctor apoye estas acciones	No se cuenta con evidencias relacionadas
25. Gestionar las acciones pertinentes con los aprendices que no han iniciado su etapa productiva y los que están en estado por certificar para que logren terminar su proceso formativo	Para este mes no se requiere que el instrucctor apoye estas acciones	No se cuenta con evidencias relacionadas
26. Cumplir los lineamientos de orientación del desempeño del instructor en ambientes virtuales de aprendizaje, los cuales se encuentran en el aplicativo compromISO – Guía Orientación Formación Ambientes Virtuales de Aprendizaje - GFPI-G-014.	Para este mes no se requiere que el instrucctor apoye estas acciones	No se cuenta con evidencias relacionadas
27. Acompañar de manera presencial, cuando sea necesario al aprendiz en su proceso formativo.	Para este mes no se requiere que el instrucctor apoye estas acciones	No se cuenta con evidencias relacionadas
28. Garantizar durante la vigencia del contrato, el acompañamiento permanente a los aprendices, sin interrupción.	Para este mes no se requiere que el instrucctor apoye estas acciones	No se cuenta con evidencias relacionadas

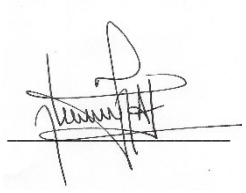
FECHA (Con corte al periodo a informar)	No. DE FACTURA	VALOR A CANCELAR	VALOR EJECUTADO	SALDO DEL CONTRATO	PORCENTAJE DE EJECUCIÓN FINANCIERA
28 de febrero de 2023	47083-959269	$ 2132000	$ 0	$ 27982500	0 %

OBSERVACIONES

Incluya toda la información adicional que considere respecto de la ejecución con corte a la fecha del informe.

- Dando cumplimiento a la directiva presidencia No. 01 de 2022 el supervisor y ordenador del gasto realizaron las verificaciones correspondientes no encontrando novedades que afecten la ejecución del contrato.
- Las actividades que desarrolla estan indicadas en el formato “TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION” generado por la Plataforma Sena Sofía plus.
- Se anexan evidencias aportadas por parte del contratista y que dan cuenta de las acciones ejecutadas.

Elaboró: Leidy Johanna Guerra Acevedo, Apoyo administrativo 

Revisó: JHON JAIRO CASTRO MALDONADO, Coordinador (a) Académico(a): 

Evidencias
Metricas SCORM
Sesión en línea
Evaluaciones
Sondeos
Wikis
Asistencia
Galería
Chat
Competencias
Acceso a portafolio de evidencias aprendices
Gamificación
Centro de Calificaciones
Administrar Grupos
Grupo
Proyectos
Rúbricas
Blogs
Seguimiento

Búsqueda avanzada

Vista
Aprendiz

Publicación prioritaria



ANDRES FELIPE SANCHEZ ORTIZ
Fecha de Inicio: 19 de Febrero del 2023 - Fecha Fin: 31 de Marzo del 2023

Asunto: Plan de Trabajo Profundización JS

Hola muchachos.

Les comparto el plan de trabajo de Profundización JS. Recuerden que esta semana empezamos con el trabajo de maquetación en HTML y CSS según la sección web asignada.

Regresar

Archivos

Plan%20de%20Trabajo%20Profundizaci%F3n%20Integraci%F3n%20JS%202494813.xlsx

0 Me gusta 0 Comentario(s)

¡Soy Eva!

Publicación prioritaria



DIANA MARIA MONTOYA PAREJA
Fecha de Inicio: 19 de Febrero del 2023 - Fecha Fin: 28 de Febrero del 2023

Asunto: un saludo para todos

Offline OFF

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**: Elaboración de productos multimedia para la apropiación de las leyes de convivencia ciudadana.
- **Fase del Proyecto**: Análisis
- **Actividad de Proyecto**: Definición de requerimientos del cliente
- **Competencia**: Analizar la información recolectada para definir la tipología del proyecto multimedial.
- **Resultados de Aprendizaje Alcanzar**: Determinar la plataforma del proyecto a partir de las necesidades del cliente aplicando las técnicas de recolección y procesamiento de la información.
- **Duración de la Guía**: 2 horas

2. PRESENTACIÓN

JavaScript ha sido durante muchos años el Lenguaje de Programación más usado y de rápido crecimiento, los Frameworks y herramientas de desarrollo JavaScript son unos de los factores que han mantenido a JavaScript como un lenguaje altamente demandado en el sector productivo. Es una de las opciones más importantes para desarrollar interfaces web interactivas, además JavaScript tiene compatibilidad con todos los navegadores modernos.

En el estudio del lenguaje es necesario entender de manera clara el modelo de objeto de documento (DOM), esta es una interfaz de programación para los documentos HTML. El DOM nos da una representación del documento a modo de árbol de nodos y objetos estructurados que tienen propiedades y métodos. Principalmente su función es conectar las páginas web estáticas a scripts o lenguajes de programación que generen interactividad para el usuario final.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Actividades de Reflexión inicial.

El instructor propone un análisis grupal de sitios web actuales, cada uno tiene una categoría diferente, con el fin de determinar que componentes web pueden considerarse como interactivos o dinámicos para el usuario final, en qué momento deberíamos hacer uso de estos componentes y cuál es la importancia de incorporar estas tecnologías en los sitios web modernos de uso diario.

Sitios web de referencia:

https://www.mercadolibre.com.co/, https://www.udemy.com/, https://kurokawawonderland.jp/, https://html5up.net/identity, http://www.fla.it/home/, https://www.ateliercarlavanrijn.nl/

Duración de la actividad: 10 minutos

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

El instructor realizará una socialización de manera virtual sobre el tema DOM (Document Object Model) y su aplicación a elementos gráficos en la web.

Enlace a la presentación:

Enlace de la presentación

Enlace del material de apoyo

Descargue la presentación y siga desde su computador las indicaciones del instructor.

Los pasos son:

- Crear una carpeta correspondiente al tema de formación seguido de su nombre. Ej. **DOM_Pedro_Pérez**
- Dentro de esta carpeta crear un archivo HTML con las prácticas que le indicará el instructor en sesión de formación.
- Aplicar los conceptos vistos en la presentación para el desarrollo del proyecto.

Finalmente cargue en la plataforma terrirorium un archivo comprimido con la carpeta principal "**DOM_Pedro_Pérez**".

Actividades de apropiación del conocimiento (Conceptualización y Teorización).

De manera individual los aprendices deben generar una propuesta de sitio web interactivo de cuatro secciones en el cual generen elementos gráficos desde HTML, CSS y los conecten con código JavaScript por medio de los métodos y funciones del DOM.

Instrucciones de entrega:

- Crear una carpeta correspondiente al proyecto realizado seguido de su nombre. Ej. **Sitio_Interactivo_Pedro_Pérez**
- Comprimir en formato .RAR o .ZIP
- Cargar el archivo en la evidencia "Sitio Interactivo" de Territorium.

Finalmente se hará una puesta en común de los trabajos entregados para hacer un análisis grupal del diseño y de la programación de los sitios web.

Ambiente Requerido: Ninguno

Materiales: Computador, acceso a internet, programas de ofimatica y editores de código.

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento: Quiz oral **Evidencias de Desempeño:** Archivo comprimido con las prácticas desarrolladas en sesiones de formación. **Evidencias de Producto:** Propuesta individual de sitio interactivo en JavaScript cargado en la plataforma Territorium	Selecciona la tipología multimedia requerida por el público destino y del medio de acuerdo con el proyecto a desarrollar. Define la plataforma y recursos necesarios según la tipología. Selecciona la técnica de recolección de información de manera pertinente y responsable. Construye los instrumentos de recolección de información de acuerdo con las normas técnicas. Aplica los instrumentos de recolección de información para definir los requerimientos del usuario siguiendo la metodología establecida. Identifica los conceptos y componentes del lenguaje cinematográfico en las imágenes. Elabora informe de resultados de la tabulación de datos recolectados. Realiza el cronograma de trabajo del proyecto estableciendo los roles y tiempos de ejecución de procesos. Valida los resultados del análisis con el cliente para determinar el alcance del proyecto. Realiza el boceto de la interfaz gráfica del proyecto aplicando técnicas creativas y elementos del diseño gráfico	**Técnica:** Foro de discusión **Instrumento:** Rúbrica **Técnica:** Revisión y retroalimentación **Instrumento:** Lista de chequeo **Técnica:** Prácticas de laboratorio **Instrumento:** Lista de chequeo

5. GLOSARIO DE TERMINOS

JavaScript: JavaScript es un lenguaje de programación interpretado, dialecto del estándar ECMAScript. Se define como orientado a objetos, basado en prototipos, imperativo, débilmente tipado y dinámico.

DOM: El Modelo de Objetos del Documento (DOM) es un API para documentos HTML y XML. Proporciona una representación estructural del documento, permitiendo la modificación de su contenido o su presentación visual.

Sitio web interactivo: Es un sitio al que se le han añadido componentes como foros, blogs, los comentarios de los usuarios, y todas aquellas aplicaciones en las que el usuario puede interactuar con otros usuarios o con los administradores del sitio.

Sitio web dinámico: Es aquella que contiene aplicaciones dentro de la propia web, por ejemplo, los sitios dinámicos permiten crear un perfil de usuario, comentar una publicación o hacer una reserva. Los ejemplos de sitios dinámicos incluyen: Sitios de comercio electrónico. Calendarios o sitios de tareas.

Sitio web estático: Son aquellos sitios enfocados principalmente a mostrar una información permanente, donde el navegante se limita a obtener dicha información, sin que pueda interactuar con la página Web visitada.

6. REFERENTES BILBIOGRAFICOS

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

Eloquent JavaScript 3rd edition (2018) by Marijn Haverbeke.

You Don't Know Js Up & Going By Kyle Simpson

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Gabriel Jaime Silva Bolívar	Instructor	Producción de Multimedia.	8/7/2021
				GFPI-F-135 V01

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)	Andrés Felipe Sánchez Ortiz	Instructor	Producción de Multimedia.	26/04/2022	Actualización versión formato guía de aprendizaje y Referentes bibliográficos.

"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 302**		
NOMBRE INSTRUCTOR EVALUADOR:	**Andrés Felipe Sánchez**		
PROGRAMA DE FORMACIÓN: PRODUCCIÓN DE MULTIMEDIA			
COMPETENCIA: INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.			**CÓDIGO:**
RESULTADOS DE APRENDIZAJE: INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD.			**CÓDIGO:**
PROGRAMAR ELEMENTOS INTERACTIVOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS ESPECIFICACIONES DEL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD.			

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

Nº	**MOMENTOS DE OBSERVACIÓN EXIGIDOS EN EL PROGRAMA**	**1°**		**OBSERVACIONES**
	INDICADORES DEL CRITERIO	**CUMPLE**		
		SI	**NO**	
1	Entrega en la hora y fecha propuesta por el instructor.	☐	☐	
2	Integra menú dinámico tipo adaptable en sitio web final.	☐	☐	
3	Integra dos de los tipos de galerías interactivas desarrolladas en formación dentro del contenido del sitio web.	☐	☐	
4	Utiliza métodos del DOM y eventos JavaScript para interactuar con los elementos HTML.	☐	☐	
5	Utiliza el método innerHTML y eventos de mouse para reemplazar contenido de manera dinámica.	☐	☐	
6	Las imágenes del sitio web son descargadas de bancos de imágenes gratuitas o elaboradas por el aprendiz. Sitio recomendado: https://pixabay.com/es/	☐	☐	

"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	
7	El contenido textual del sitio final no tiene faltas de ortografía.	☐	☐	
8	Entrega paquete comprimido con el documento .HTML, hojas de estilos, imágenes y demás elementos utilizados en el sitio web. El paquete comprimido lleva el nombre del aprendiz.	☐	☐	

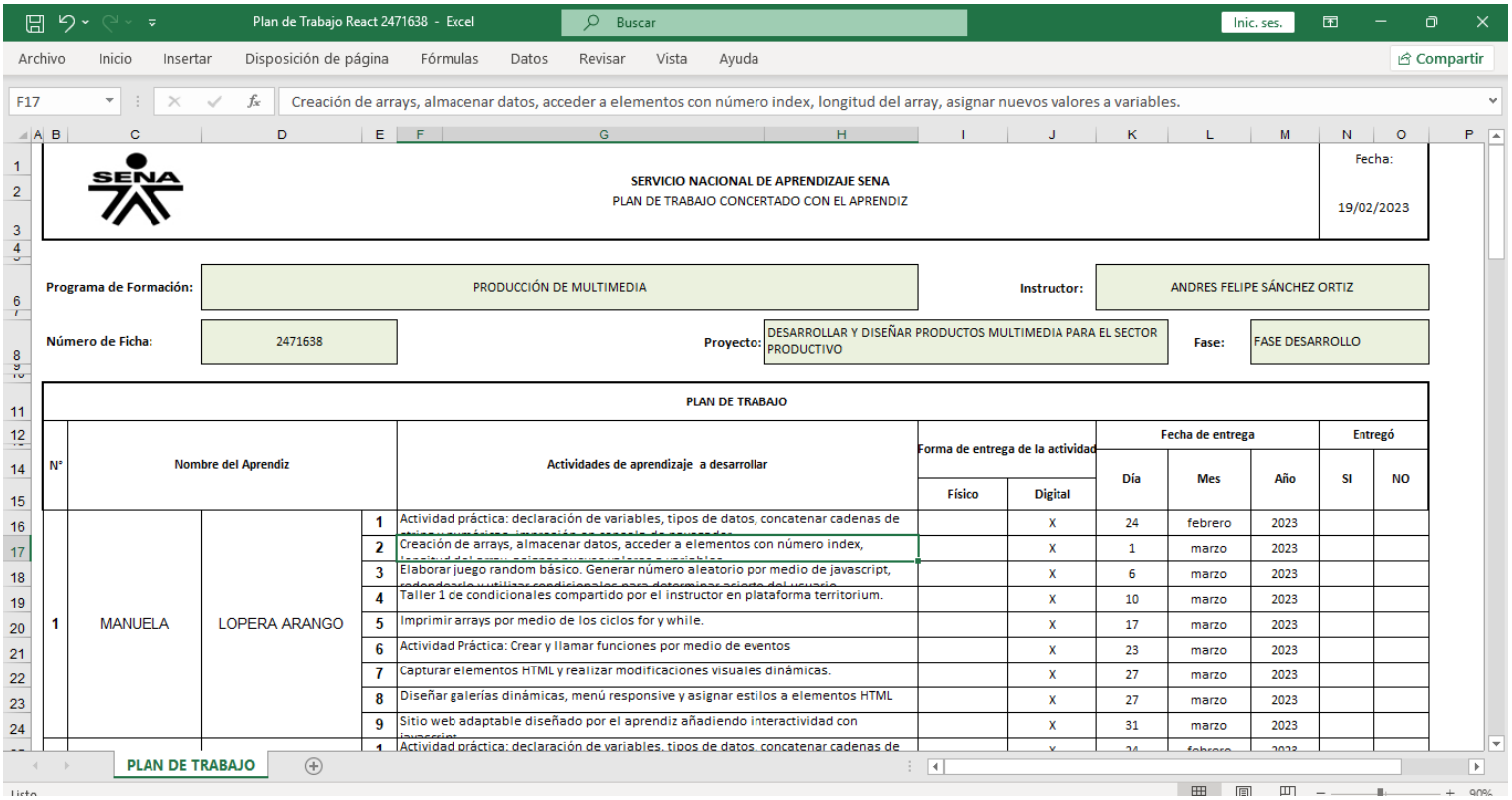
RESULTADO DE LA EVALUACIÓN: ⬭ **CUMPLE** ⬭ **AÚN NO CUMPLE**

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

Andrés Felipe Sánchez Ortiz

_____ **FIRMA DEL INSTRUCTOR**

_____ **FIRMA DEL APRENDIZ**



Plan de Trabajo React 2471638 - Excel

Archivo Inicio Insertar Disposición de página Fórmulas Datos Revisar Vista Ayuda

F17: Creación de arrays, almacenar datos, acceder a elementos con número index, longitud del array, asignar nuevos valores a variables.

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

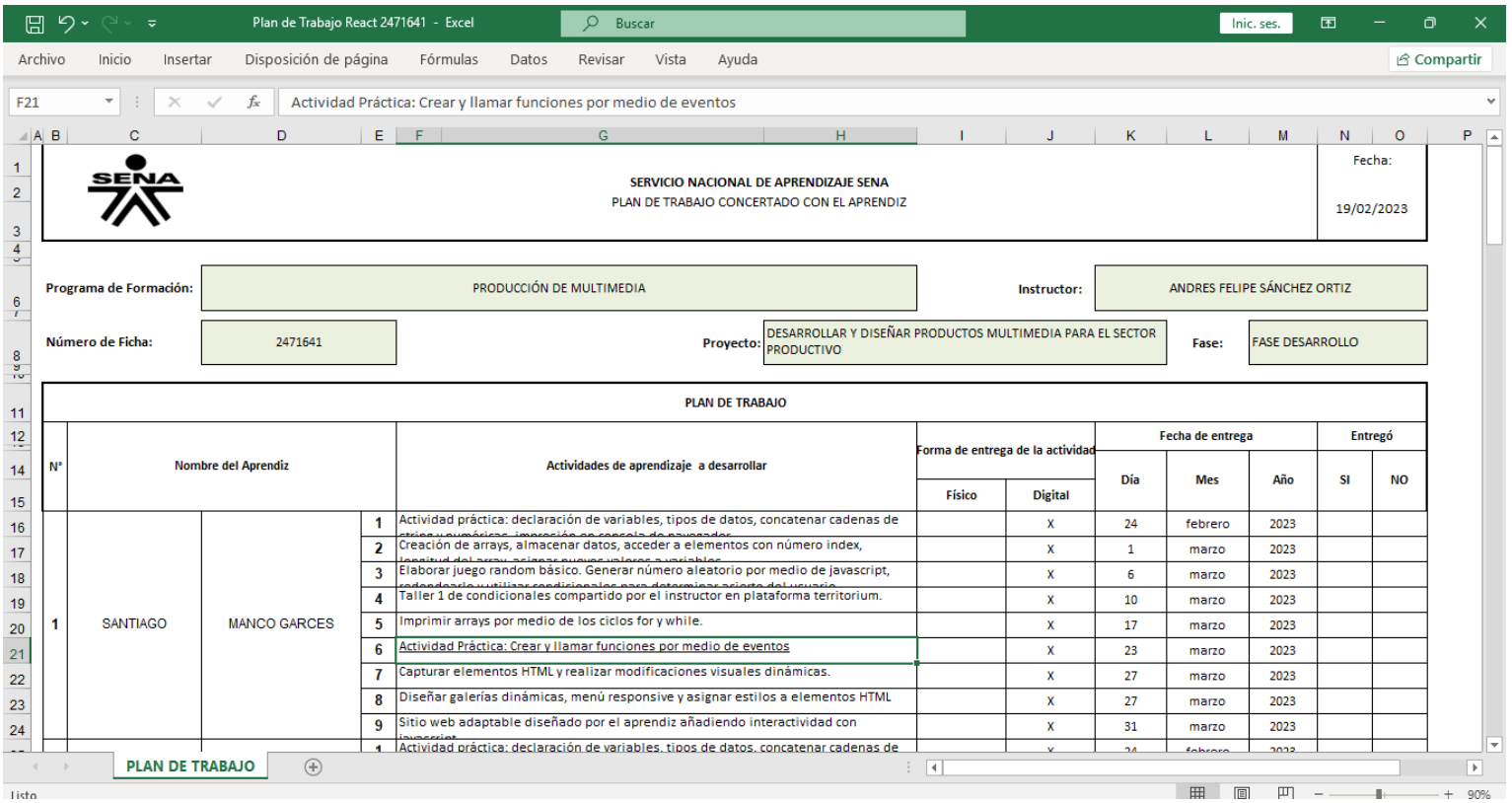
Fecha: 19/02/2023

Programa de Formación: PRODUCCIÓN DE MULTIMEDIA
Instructor: ANDRES FELIPE SÁNCHEZ ORTIZ
Número de Ficha: 2471638
Proyecto: DESARROLLAR Y DISEÑAR PRODUCTOS MULTIMEDIA PARA EL SECTOR PRODUCTIVO
Fase: FASE DESARROLLO

PLAN DE TRABAJO

N°	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	MANUELA	LOPERA ARANGO	1	Actividad práctica: declaración de variables, tipos de datos, concatenar cadenas de string y numéricas, impresión en consola de navegador		X	24	febrero	2023		
			2	Creación de arrays, almacenar datos, acceder a elementos con número index, longitud del array, asignar nuevos valores a variables		X	1	marzo	2023		
			3	Elaborar juego random básico. Generar número aleatorio por medio de javascript, redondearlo y utilizar condicionales para determinar acierto del usuario		X	6	marzo	2023		
			4	Taller 1 de condicionales compartido por el instructor en plataforma territorium.		X	10	marzo	2023		
			5	Imprimir arrays por medio de los ciclos for y while.		X	17	marzo	2023		
			6	Actividad Práctica: Crear y llamar funciones por medio de eventos		X	23	marzo	2023		
			7	Capturar elementos HTML y realizar modificaciones visuales dinámicas.		X	27	marzo	2023		
			8	Diseñar galerías dinámicas, menú responsive y asignar estilos a elementos HTML		X	27	marzo	2023		
			9	Sitio web adaptable diseñado por el aprendiz añadiendo interactividad con javascript		X	31	marzo	2023		
			1	Actividad práctica: declaración de variables, tipos de datos, concatenar cadenas de		X	24	febrero	2023		

PLAN DE TRABAJO



Plan de Trabajo React 2471641 - Excel

Archivo Inicio Insertar Disposición de página Fórmulas Datos Revisar Vista Ayuda

F21: Actividad Práctica: Crear y llamar funciones por medio de eventos

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

Fecha: 19/02/2023

Programa de Formación: PRODUCCIÓN DE MULTIMEDIA
Instructor: ANDRES FELIPE SÁNCHEZ ORTIZ
Número de Ficha: 2471641
Proyecto: DESARROLLAR Y DISEÑAR PRODUCTOS MULTIMEDIA PARA EL SECTOR PRODUCTIVO
Fase: FASE DESARROLLO

PLAN DE TRABAJO

N°	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	SANTIAGO	MANCO GARCES	1	Actividad práctica: declaración de variables, tipos de datos, concatenar cadenas de string y numéricas, impresión en consola de navegador		X	24	febrero	2023		
			2	Creación de arrays, almacenar datos, acceder a elementos con número index, longitud del array, asignar nuevos valores a variables		X	1	marzo	2023		
			3	Elaborar juego random básico. Generar número aleatorio por medio de javascript, redondearlo y utilizar condicionales para determinar acierto del usuario		X	6	marzo	2023		
			4	Taller 1 de condicionales compartido por el instructor en plataforma territorium.		X	10	marzo	2023		
			5	Imprimir arrays por medio de los ciclos for y while.		X	17	marzo	2023		
			6	Actividad Práctica: Crear y llamar funciones por medio de eventos		X	23	marzo	2023		
			7	Capturar elementos HTML y realizar modificaciones visuales dinámicas.		X	27	marzo	2023		
			8	Diseñar galerías dinámicas, menú responsive y asignar estilos a elementos HTML		X	27	marzo	2023		
			9	Sitio web adaptable diseñado por el aprendiz añadiendo interactividad con javascript		X	31	marzo	2023		
			1	Actividad práctica: declaración de variables, tipos de datos, concatenar cadenas de		X	24	febrero	2023		

PLAN DE TRABAJO

PLAN DE TRABAJO HTML5 CSS3 - Excel

Archivo Inicio Insertar Disposición de página Fórmulas Datos Revisar Vista Ayuda

F17 Selectores CSS

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

Fecha: 19/02/2023

Programa de Formación: TECNÓLOGO EN PRODUCCIÓN DE MULTIMEDIA
Instructor: ANDRES FELIPE SÁNCHEZ ORTIZ
Número de Ficha: 2693190
Proyecto: DESARROLLAR Y DISEÑAR PRODUCTOS MULTIMEDIA PARA EL SECTOR PRODUCTIVO
Fase: FASE ANÁLISIS

PLAN DE TRABAJO

N°	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	JHON MARIO	GRAJALES ROMERO	1	Creación estructura HTML		X	24	febrero	2023		
			2	Selectores CSS		X	1	marzo	2023		
			3	Maquetar Card Formulario		X	6	marzo	2023		
			4	Crear tablero de juego		X	10	marzo	2023		
			5	Maquetar Layout Web Flexbox		X	17	marzo	2023		
			6	Maquetar Layout Web Grid		X	23	marzo	2023		
			7	Clon de sitio asignado		X	31	marzo	2023		
			1	Creación estructura HTML		X	24	febrero	2023		
			2	Selectores CSS		X	1	marzo	2023		
			3	Maquetar Card Formulario		X	6	marzo	2023		

PLAN DE TRABAJO

Plan de Trabajo Profundización Integración JS 2494813 - Excel

Archivo Inicio Insertar Disposición de página Fórmulas Datos Revisar Vista Ayuda

F18 Sitio web Checkout Page

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

Fecha: 19/02/2023

Programa de Formación: PRODUCCIÓN DE MULTIMEDIA
Instructor: ANDRES FELIPE SÁNCHEZ ORTIZ
Número de Ficha: 2494813
Proyecto: CREACIÓN DE PRODUCTO MULTIMEDIA COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA LA VIDA Y EL DESARROLLO HUMANO.
Fase: FASE DESARROLLO

PLAN DE TRABAJO

N°	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
2	MATEO	GARCIA SANCHEZ	1	Maquetación con HTML & CSS (Repaso)		X	23	febrero	2023		
			2	Maquetar Layout Metrika		X	8	marzo	2023		
			3	Sitio web Checkout Page		X	15	marzo	2023		
			4	Sitio de Proyecto Formativo en Bootstrap		X	29	marzo	2023		
4	JAIDER ANDRES	GOMEZ MUÑOZ	1	Actividad práctica: declaración de variables, tipos de datos, concatenar		X	23	febrero	2023		
			2	Creación de arrays, almacenar datos, acceder a elementos con número		X	8	marzo	2023		
			3	Elaborar juego random básico. Generar número aleatorio por medio de		X	15	marzo	2023		
			4	Taller 1 de condicionales compartido por el instructor en plataforma		X	29	marzo	2023		

PLAN DE TRABAJO

Listo 100%

FICHA: 2471638 C, 2471641 C, 2494813 C, 2693190 C

INSTRUCTOR: Nicolas Espinosa, Rubiela Beleño, Sully Múnera

TRIMESTRE AC...: 1, 5

AMB_MAÑANA: 3, (en b...)

AMB_TARDE: (en b...)

AMB_NOCHE: (en b...)

FECHA INICIO: 23 de nero de 2023

18 Máxima apoyo

30 Máxima

NOTA: 3: Sótano

NOMBRE DE LA COMPETENCIA: Frontend - Profund..., Maquetación web ..., Profundización (Ht...

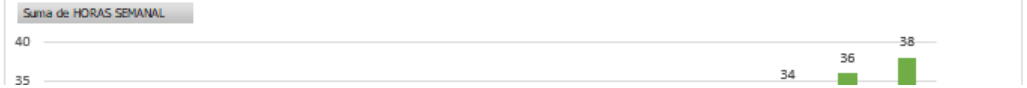
FORMACIÓN: TGO. PROD. MULTI

TRIMESTRE ANUAL: 1

34 | 408

FICHA	ORMACIÓ	TITULAR	TRIMEST	COMPETENCIA	NOMBRE DE LA COMPETENCIA	RAP 1	RAP 2	RAP 3	RAP 4	RAP 5	RAP 6	INSTRUCTOR	HORAS SEMANAL	HORAS POR TRIMES TRI	LUNES 6-7	7-8	8-9	9-10	10-11	11-12	12-13	13-14	14-15	15-16	16-17	17-18	18-19	19-20
2471638 C	TGO. PRO	Rubiela Bel	5	COMP32	Frontend - Profundización	✓						Andrés Sánchez	10	120	3	3												
2471641 C	TGO. PRO	Sully Múner	5	COMP32	Frontend - Profundización		✓					Andrés Sánchez	10	120			804	804										
2494813 C	TGO. PRO	Andrés Sanc	5	COMP40	Profundización (Html, css, Integració	✓						Andrés Sánchez	6	72											410	410		
2693190 C	TGO. PROD. MULTI		1	COMP22	Maquetación web (Html5/css3)	✓						Andrés Sánchez	8	96									403	403				

Etiquetas de fila | Suma de HORAS SEMANAL



PROYECTO FORMATIVO

1. Información básica del proyecto

Código Proyecto SOFIA:	**1896010**	**Código del Programa SOFIA:**	**228101**	**Versión del Programa:**	**102**	**Fichas asociadas:**	**2**

1.1 Centro de Formación:	CENTRO DE SERVICIOS Y GESTION EMPRESARIAL	**1.2 Regional:**	REGIONAL ANTIOQUIA
1.3 Nombre del proyecto:	ELABORACIÓN DE PRODUCTOS MULTIMEDIA PARA LA APROPIACIÓN DE LAS LEYES DE CONVIVENCIA CIUDADANA		
1.4 Programa de Formación al que da respuesta:	PRODUCCION DE MULTIMEDIA		
1.5 Tiempo estimado de ejecución del proyecto (meses):	24		
1.6 Empresas o instituciones que participan en su formulación o financiación: (si Existe)	sena		
1.7 Palabras claves de búsqueda:	multimedia, animacion, aplicacion, ilustración, sitio web		

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

En el mundo todas las comunidades están regidas por diferentes leyes que permiten una sana convivencia entre los integrantes de cada sociedad. Estas leyes que se convierten en algo básico para el diario vivir cambian dependiendo del país y cultura en la que se esté viviendo y tanto empresas como ciudadanos están regidos por ellas para permitir que se respeten los derechos básicos.

En la mayoría de los casos donde un ciudadano se ve involucrado ante una falta sobre la ley es porque ó bien sabe que no lo debe hacer, ó cree que lo que está haciendo es correcto, cuando no lo es ya sea por asuntos de rebeldía, desacuerdo o desconocimiento.

Categorías jurídicas como delitos informáticos, tránsito, y pago de impuestos son algunos de los temas en los que los colombianos normalmente recurren a los abogados para ser representados en la medida en que no saben cómo enfrentarse a dichas situaciones.

Claramente se ve la necesidad de un producto multimedia que permita a las personas interactuar con dichas leyes, que incentive el comportamiento apropiado y principalmente que facilite el aprendizaje de los temas aquí mencionados, las Tics se definen por sí solas debido a su auge en el mundo moderno que demanda nuevas formas de aprendizaje con temas de poco interés que necesitan alto impacto social como lo son las leyes que rigen una sociedad.

¿Cómo un productor de multimedia puede aportar para solucionar esta problemática?

2.2 Justificación del proyecto

Europeos, poniendo a Venezuela y Brasil entre los lugares más altos en infracción en temas de leyes. Este mismo estudio y sondeos hechos por el Gallup, arrojan que en Colombia, un promedio del 70 por ciento de los habitantes no confían en funcionarios públicos debido a la cantidad de infracciones a la constitución que cometen y un 80 por ciento considera que no hay respeto por las autoridades ni por sus leyes sin importar el estatus social.

Teniendo en cuenta que las instituciones públicas, sus funcionarios y las autoridades son la columna vertebral de un país, estos problemas se traslapan a una sociedad que lo reflejan no solo con el aumento en la infracción de leyes y el desconocimiento de ellas, sino que también se muestra en un estilo de vida en la que omiten normas básicas de convivencia, como: irrespeto por las normas de tránsito y normas policiales, daño a la integridad de los bienes públicos, incumplimiento de obligaciones de pagos, negocios ilícitos, incumplimientos de horarios para las citas o reuniones. Las empresas siguen una práctica similar, adoptando medidas abusivas sobre los derechos de los trabajadores olvidando su labor en el ámbito social.

Vemos entonces como el avance de la tecnología y los medios de comunicación, dan la oportunidad para que un productor multimedia presente una solución que ayude a orientar un comportamiento apropiado y un seguimiento de las leyes, no solamente por su interactividad sino también por su capacidad de abarcar y proponer diferentes alternativas en los cuales la mayoría de la gente no es ajena a su uso.

2.3 Objetivo general

Producir un videojuego, aplicativo o secuencia interactiva con un sistema de gestión de contenido para fomentar el comportamiento adecuado en temas judiciales.

2.4 Objetivos específicos

Realizar informe de análisis que incluya los resultados obtenidos de las muestras estadísticas donde se evidencie el desconocimiento y uso de las leyes.
Construir la propuesta del videojuego y gestor de contenido, abarcando las características necesarias para ser aplicadas en el proyecto.
Producir e integrar los elementos multimedia necesarios para el desarrollo del proyecto.
Realizar las pruebas de uso y elaborar informe de las experiencias de usuario obtenidas.
Evaluar el impacto social obtenido con los elementos del proyecto realizados.

2.5 Alcance

2.5.1 Beneficiarios del proyecto	sena

2.5.2 Impacto

Social:	Población del area metropolitana, empresas publicas y privadas
Económico:	Automatización de los procesos pedagógicos en entidades del estado

Ambiental:	Disminución en el uso de recursos naturales, en especial los utilizados en medios impresos.
Tecnológico:	Aprovechamiento de nuevas tecnologías para generar un impacto social pertinente.

2.5.3 Restricciones o riesgos asociados y alternativas de solución
Restricciones --No disposición de las licencias requeridas --Que el programa sea pertinente

2.5.4. Productos o resultados del proyecto
Sitio web con: aplicativo animado interactivo o videojuego

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	DEFINICIÓN 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 INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
ANALISIS	DEFINICIÓN DE REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE	436363 - ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
ANALISIS	DEFINICIÓN DE REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE	436447 - CONCERTAR ALTERNATIVAS Y ACCIONES DE FORMACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA FORMACIÓN, CON BASE EN LA POLÍTICA INSTITUCIONAL.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
ANALISIS	DEFINICIÓN 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 INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
ANALISIS	DEFINICIÓN DE REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE	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 INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
ANALISIS	DEFINICIÓN DE REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE	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 INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
ANALISIS	DEFINICIÓN DE REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE	436453 - INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
ANALISIS	DEFINICIÓN DE REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE	436454 - DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
ANALISIS	DEFINICIÓN DE REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE	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.
ANALISIS	DEFINICIÓN DE REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE	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.

ANALISIS	DEFINICIÓN DE REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE	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.
ANALISIS	DEFINICIÓN DE REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE	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.
ANALISIS	DEFINICIÓN DE REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE	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	DEFINICIÓN 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	DEFINICIÓN 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	DEFINICIÓN DE REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE	437119 - ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS	220501028 - ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.
ANALISIS	DEFINICIÓN 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	DEFINICIÓN DE REQUERIMIENTOS DEL 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.
DESARROLLO	ELABORACIÓN DE LOS COMPONENTES FUNCIONALES DE LA 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.
DESARROLLO	ELABORACIÓN DE LOS COMPONENTES FUNCIONALES DE LA 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
DESARROLLO	ELABORACIÓN DE LOS COMPONENTES FUNCIONALES DE LA MULTIMEDIA.	436359 - ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS	240201501 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA

DESARROLLO	ELABORACIÓN DE LOS COMPONENTES FUNCIONALES DE LA MULTIMEDIA.	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 INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
DESARROLLO	ELABORACIÓN DE LOS COMPONENTES FUNCIONALES DE LA MULTIMEDIA.	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 INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
DESARROLLO	ELABORACIÓN DE LOS COMPONENTES FUNCIONALES DE LA 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 INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
DESARROLLO	ELABORACIÓN DE LOS COMPONENTES FUNCIONALES 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	ELABORACIÓN DE LOS COMPONENTES FUNCIONALES 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	ELABORACIÓN DE LOS COMPONENTES FUNCIONALES 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	ELABORACIÓN DE LOS COMPONENTES FUNCIONALES 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
DESARROLLO	ELABORACIÓN DE LOS COMPONENTES FUNCIONALES DE LA MULTIMEDIA.	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.
DESARROLLO	ELABORACIÓN DE LOS COMPONENTES FUNCIONALES DE LA MULTIMEDIA.	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.
DESARROLLO	ELABORACIÓN DE LOS COMPONENTES FUNCIONALES DE LA MULTIMEDIA.	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.

DESARROLLO	ELABORACIÓN DE LOS COMPONENTES FUNCIONALES DE LA MULTIMEDIA.	437168 - INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD	220501030 - INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.
DESARROLLO	ELABORACIÓN DE LOS COMPONENTES FUNCIONALES DE LA MULTIMEDIA.	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	ELABORACIÓN DE LOS COMPONENTES FUNCIONALES DE LA MULTIMEDIA.	437170 - VERIFICAR EL FUNCIONAMIENTO DE LA APLICACIÓN CON BASE EN EL STORYBOARD	220501030 - INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.
DESARROLLO	ELABORACIÓN DE LOS COMPONENTES FUNCIONALES DE LA MULTIMEDIA.	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.
EVALUACIÓN	DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO	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	DOCUMENTACIÓN 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.
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 INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
EVALUACIÓN	DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO	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	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	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
EVALUACIÓN	DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO	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	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	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.
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.
PLANEACIÓN	PLANEACIÓN DE ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO MULTIMEDIA	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.
PLANEACIÓN	PLANEACIÓN DE ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO 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.
PLANEACIÓN	PLANEACIÓN DE ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO 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
PLANEACIÓN	PLANEACIÓN DE ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO MULTIMEDIA	436356 - LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	240201501 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
PLANEACIÓN	PLANEACIÓN DE ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO MULTIMEDIA	436357 - COMUNICARSE EN TAREAS SENCILLAS Y HABITUALES QUE REQUIEREN UN INTERCAMBIO SIMPLE Y DIRECTO DE INFORMACIÓN COTIDIANA Y TÉCNICA	240201501 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
PLANEACIÓN	PLANEACIÓN DE ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO 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
PLANEACIÓN	PLANEACIÓN DE ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO MULTIMEDIA	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
PLANEACIÓN	PLANEACIÓN DE ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO MULTIMEDIA	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 INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
PLANEACIÓN	PLANEACIÓN DE ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO MULTIMEDIA	436446 - DESARROLLAR PROCESOS COMUNICATIVOS EFICACES Y ASERTIVOS DENTRO DE CRITERIOS DE RACIONALIDAD QUE	240201500 - PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y

		POSIBILITEN LA CONVIVENCIA, EL ESTABLECIMIENTO DE ACUERDOS, LA CONSTRUCCIÓN COLECTIVA DEL CONOCIMIENTO Y LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y	SOCIAL.
PLANEACIÓN	PLANEACIÓN DE ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO MULTIMEDIA	436460 - IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS	240201502 - PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL.
PLANEACIÓN	PLANEACIÓN DE ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO MULTIMEDIA	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.
PLANEACIÓN	PLANEACIÓN DE ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO MULTIMEDIA	437118 - RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA	220501028 - ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.
PLANEACIÓN	PLANEACIÓN DE ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO MULTIMEDIA	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	PLANEACIÓN DE ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO MULTIMEDIA	437165 - ELABORAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN LITERARIA Y LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO CONFORME A LA TIPOLOGÍA DEFINIDA Y AL PÚBLICO DESTINO	220501029 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.
PLANEACIÓN	PLANEACIÓN DE ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO MULTIMEDIA	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.

3.5 Organización del proyecto

3.5.1 No. Instructores requeridos	9	3.5.2 No. Aprendices sugeridos para participar en el proyecto	35

3.6 Descripción del ambiente de aprendizaje requerido

Ambiente de formación con buena iluminación, pantalla para proyección, mesas, sillas, tablero, conectividad a internet. Equipos de computo con mouse y teclado, tabletas digitalizadoras, colores, lápiz, borrador.

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
DEFINICIÓN DE REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE	6	EQUIPOS DE COMPUTO CON TECLADOMOUSE E INTERNET	35	$ 2.500.000	$ 87.500.000								
DEFINICIÓN DE REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE	6					instructores con conocimiento en los temas del programa	5	$ 3.500.000	$ 17.500.000				
DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO	6	equipos con mouse, teclado e internet	35	$ 2.500.000	$ 87.500.000								
DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO	6					instructor con los conocimientos requeridos po el programa	5	$ 3.500.000	$ 17.500.000				
ELABORACIÓN DE LOS COMPONENTES FUNCIONALES DE LA MULTIMEDIA.	4	eauipos con teclado, mouse y conexion a internet	35	$ 2.500.000	$ 87.500.000								
PLANEACIÓN DE ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO MULTIMEDIA	6	EQUIPOS DE COMPUTO CON TECLADOMOUSE E INTERNET	35	$ 2.500.000	$ 87.500.000								
PLANEACIÓN DE ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO MULTIMEDIA	6					instructores con conocimiento en los temas del programa	5	$ 3.500.000	$ 17.500.000				

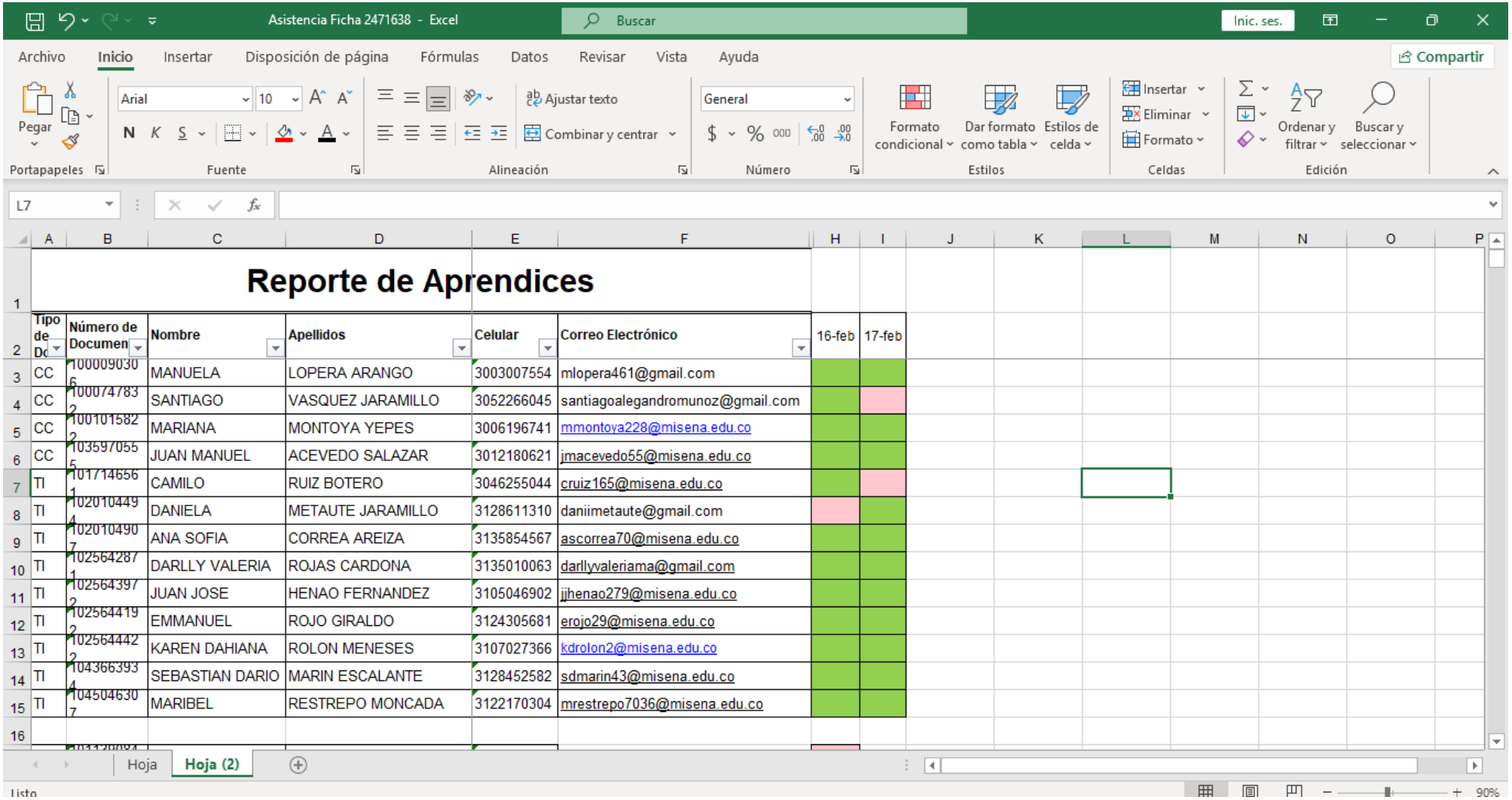
4. Rubros presupuestales

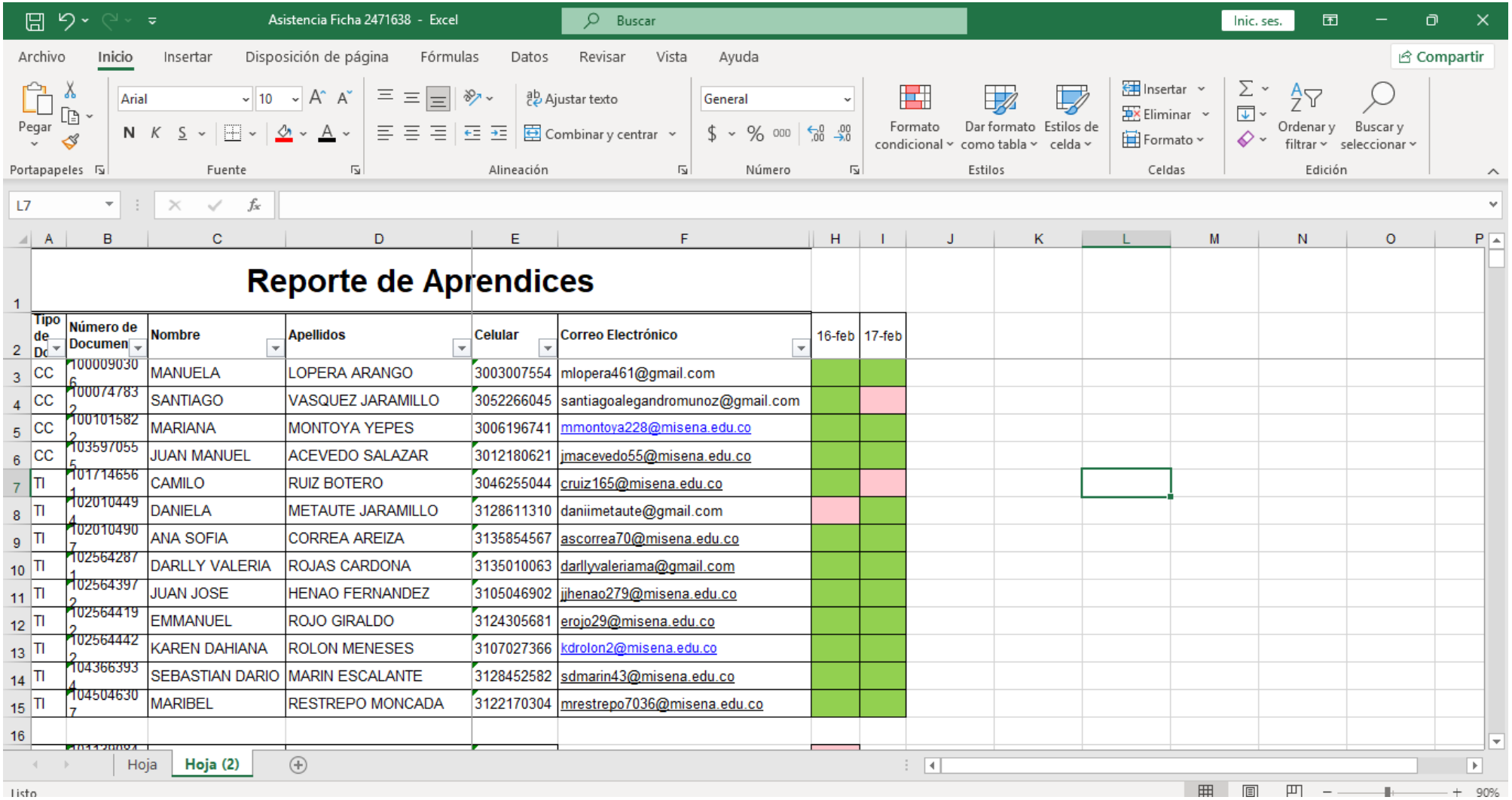
Recurso	Cantidad	Valor Unitario	Valor Total	Rubro presupuestal por el que se financiará el proyecto
Equipos	35	$ 2.500.000	$ 87.500.000	COMPRA MAQUINARIA EQUIPO

Herramientas	35	$ 270.000	$ 9.450.000	MATERIALES PARA FORMACION PROFESIONAL
Talento Humano	9	$ 35.000.000	$ 315.000.000	CONTRATACION INSTRUCTORES
		Total:	$ 411.950.000	

5. Equipo que participó en la formulación del proyecto

Nombre	Especialidad	Nombre Centro	Regional
ANA MARIA CATAÑO	EQUIPO DESARROLLO CURRICULAR	CENTRO DE SERVICIOS Y GESTION	REGIONAL ANTIOQUIA


Asistencia Ficha 2471638 - Excel
Buscar
Inic. ses.
Archivo Inicio Insertar Disposición de página Fórmulas Datos Revisar Vista Ayuda
Compartir
Pegar
Arial
10
Ajustar texto
General
Combinar y centrar
Formato condicional
Dar formato como tabla
Estilos de celda
Insertar
Eliminar
Formato
Ordenar y filtrar
Buscar y seleccionar
Portapapeles
Fuente
Alineación
Número
Estilos
Celdas
Edición
L7
Reporte de Aprendices
Tipo de Do
Número de Documen
Nombre
Apellidos
Celular
Correo Electrónico
16-feb
17-feb
CC 1000090306 MANUELA LOPERA ARANGO 3003007554 mlopera461@gmail.com
CC 1000747832 SANTIAGO VASQUEZ JARAMILLO 3052266045 santiagoalegandromunoz@gmail.com
CC 1001015822 MARIANA MONTOYA YEPES 3006196741 mmontoya228@misena.edu.co
CC 1035970555 JUAN MANUEL ACEVEDO SALAZAR 3012180621 jmacevedo55@misena.edu.co
TI 1017146561 CAMILO RUIZ BOTERO 3046255044 cruiz165@misena.edu.co
TI 1020104494 DANIELA METAUTE JARAMILLO 3128611310 daniimetaute@gmail.com
TI 1020104907 ANA SOFIA CORREA AREIZA 3135854567 ascorrea70@misena.edu.co
TI 1025642871 DARLLY VALERIA ROJAS CARDONA 3135010063 darllyvaleriama@gmail.com
TI 1025643972 JUAN JOSE HENAO FERNANDEZ 3105046902 jjhenao279@misena.edu.co
TI 1025644192 EMMANUEL ROJO GIRALDO 3124305681 erojo29@misena.edu.co
TI 1025644422 KAREN DAHIANA ROLON MENESES 3107027366 kdrolon2@misena.edu.co
TI 1043663934 SEBASTIAN DARIO MARIN ESCALANTE 3128452582 sdmarin43@misena.edu.co
TI 1045046307 MARIBEL RESTREPO MONCADA 3122170304 mrestrepo7036@misena.edu.co
Hoja
Hoja (2)
Listo
90%


Asistencia Ficha 2471638 - Excel
Buscar
Inic. ses.
Archivo Inicio Insertar Disposición de página Fórmulas Datos Revisar Vista Ayuda
Compartir
Pegar
Arial
10
Ajustar texto
General
Combinar y centrar
Formato condicional
Dar formato como tabla
Estilos de celda
Insertar
Eliminar
Formato
Ordenar y filtrar
Buscar y seleccionar
Portapapeles
Fuente
Alineación
Número
Estilos
Celdas
Edición
L7
Reporte de Aprendices
Tipo de Do
Número de Documen
Nombre
Apellidos
Celular
Correo Electrónico
16-feb
17-feb
CC 1000090306 MANUELA LOPERA ARANGO 3003007554 mlopera461@gmail.com
CC 1000747832 SANTIAGO VASQUEZ JARAMILLO 3052266045 santiagoalegandromunoz@gmail.com
CC 1001015822 MARIANA MONTOYA YEPES 3006196741 mmontoya228@misena.edu.co
CC 1035970555 JUAN MANUEL ACEVEDO SALAZAR 3012180621 jmacevedo55@misena.edu.co
TI 1017146561 CAMILO RUIZ BOTERO 3046255044 cruiz165@misena.edu.co
TI 1020104494 DANIELA METAUTE JARAMILLO 3128611310 daniimetaute@gmail.com
TI 1020104907 ANA SOFIA CORREA AREIZA 3135854567 ascorrea70@misena.edu.co
TI 1025642871 DARLLY VALERIA ROJAS CARDONA 3135010063 darllyvaleriama@gmail.com
TI 1025643972 JUAN JOSE HENAO FERNANDEZ 3105046902 jjhenao279@misena.edu.co
TI 1025644192 EMMANUEL ROJO GIRALDO 3124305681 erojo29@misena.edu.co
TI 1025644422 KAREN DAHIANA ROLON MENESES 3107027366 kdrolon2@misena.edu.co
TI 1043663934 SEBASTIAN DARIO MARIN ESCALANTE 3128452582 sdmarin43@misena.edu.co
TI 1045046307 MARIBEL RESTREPO MONCADA 3122170304 mrestrepo7036@misena.edu.co
Hoja
Hoja (2)
Listo
90%

Gmail

Buscar en el correo

Ausente

Mail

Chat

Spaces

Meet

4 de 16

Es

Ejercico 4, menor numero

Externo

Recibidos ×

Stiven Hernández 17 feb 2023, 10:31 (hace 2 días)

JS var numero1 = document.getElementById('numero1').value; var numero2 = document.getElementById('numero2').value; function calcular() { if (numero1<numero2) {

ANDRES FELIPE SANCHEZ ORTIZ 14:03 (hace 0 minutos)

para Stiven

Hola Stiven. El error se corrige guardando las variables numero1 y numero2 dentro de la función calcular(). Para que en el momento de la ejecución se guarden en memoria los valores.

```
function calcular() {
    var numero1 = document.getElementById('numero1').value;
    var numero2 = document.getElementById('numero2').value;
```

--

Andrés Felipe Sánchez Ortiz

Instructor - Producción de Multimedia

afsanchez04@misena.edu.co

Centro de servicios y gestión empresarial

Regional Antioquia

Cll 51 #57-70, Medellín, Colombia

Logo SENA

SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE - SENA

MANUAL DE DISCAPACIDAD Y SU POLÍTICA EN EL SENA

Agencia Pública DE EMPLEO

Hace constar:

Que el Sr(a) ANDRES FELIPE SANCHEZ ORTIZ Identificado(a) con cédula de ciudadanía 1090462433 el día 17/02/2023 aprobó la respectiva evaluación de apropiación de conocimientos del Manual de Discapacidad y su Política en el SENA.

La presente constancia tiene validez al interior de la entidad, en la generación de una cultura institucional incluyente, como acción afirmativa para promover acciones integrales y accesibles para las Personas con Discapacidad, de acuerdo con lo contenido en la Resolución 1726 de 2014, mediante la cual el SENA adopta su Política Institucional para la atención de personas con discapacidad.

Dirección de Empleo y Trabajo - Secretaría General - SENA

Diseñado por: Grupo Gestión de los Sistemas de Información - Oficina de Sistemas

Hace constar:

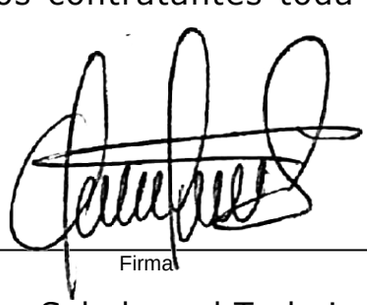
Que el Sr(a) ANDRES FELIPE SANCHEZ ORTIZ Identificado(a) con cédula de ciudadanía 1090462433 realizó el día 17/02/2023 la inducción en Seguridad y Salud en el Trabajo de la entidad y aprobó la respectiva evaluación.

La presente constancia tiene validez para aplicación y uso al interior de la entidad, con el fin de dar cumplimiento al Decreto 1072 de 2015, Libro 2, Parte 2, Título 4, Capítulo 6, Articulo 2.2.4.6.11., Parágrafo 2.

Compromiso SST:

Yo ANDRES FELIPE SANCHEZ ORTIZ Identificado(a) con cédula de ciudadanía 1090462433 me comprometo a dar cumplimiento a las obligaciones en Seguridad y Salud en el Trabajo (Decr. 1072/2015):

1. Procurar el cuidado integral de mi salud.
2. Contar con los elementos de protección personal necesarios para ejecutar la actividad contratada, para lo cual asumiré su costo.
3. Informar a los contratantes la ocurrencia de incidentes, accidentes de trabajo y enfermedades laborales.
4. Participar en las actividades de Prevención y Promoción organizadas por los contratantes, los Comités Paritarios de Seguridad y Salud en el Trabajo o Vigías Ocupacionales o la Administradora de Riesgos Laborales.
5. Cumplir las normas, reglamentos e instrucciones del Sistema de Gestión de la Seguridad y Salud en el Trabajo SG-SST.
6. Informar oportunamente a los contratantes toda novedad derivada de mi contrato.



Firma

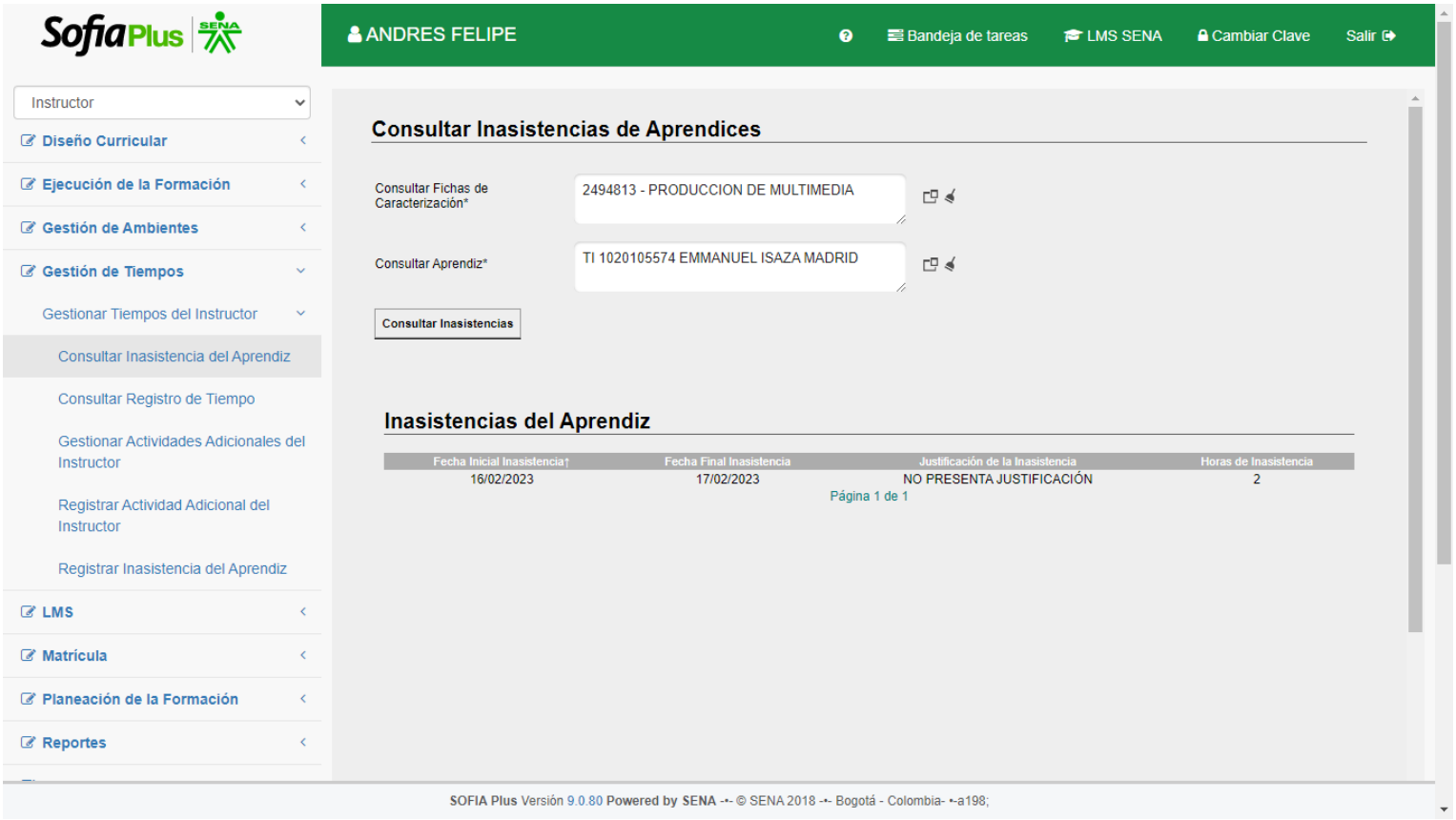
Dependencia de Seguridad y Salud en el Trabajo – Secretaría General -

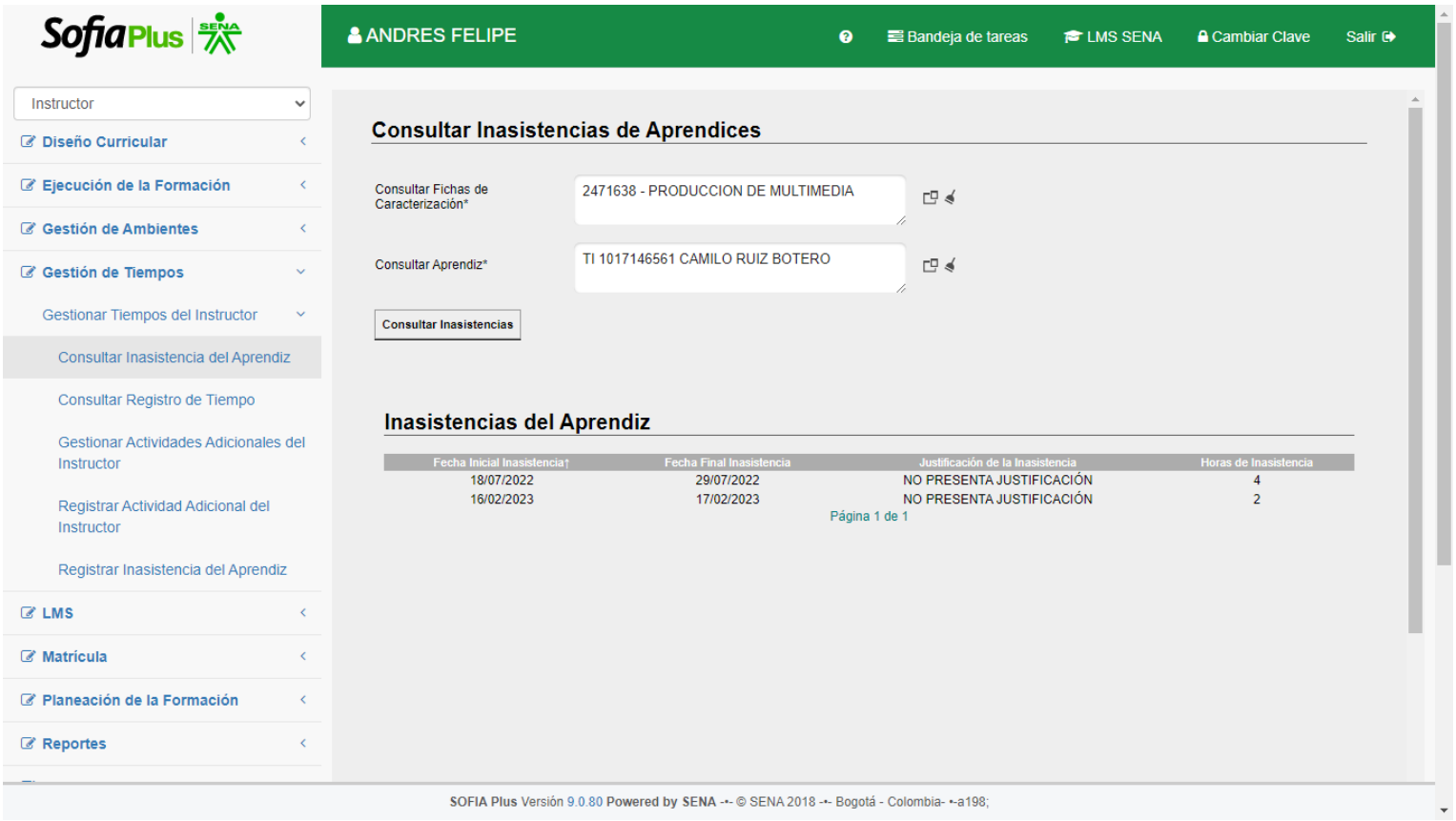
SENA

GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
PROCEDIMIENTO DESARROLLO CURRICULAR
FORMATO PLANEACIÓN PEDAGÓGICA

Fecha de Elaboración	7/03/2017
Denominación del Programa de Formación	Tecnólogo en Producción de Multimedia
Modalidad de Ejecución	Presencial
Código y versión del Programa	228101 Versión 102
Nombre del Proyecto (Si es formación Titulada)	
Código del Proyecto (Si es formación Titulada)	
Instructor(es) que elabora la planeación pedagógica	**Nombres y Apellidos** / **Regional y Centro de formación**

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)		DEDICACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE (TD + TI)/40	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS ACTIVAS	AMBIENTE DE APRENDIZAJE TIPIFICADOS			CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LA EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	OBSERVACIONES
						HORAS TRABAJO DIRECTO	HORAS TRABAJO INDEPENDIENTE			AMBIENTE	MATERIALES Y/O HERRAMIENTAS	INSTRUCTORES REQUERIDOS			
Análisis	DEFINICION 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.	Analizar las necesidades del sector productivo	25	6	1,9	La entrevista Mesa Redonda Preguntas - respuesta Estudio de casos	Ambiente de formación con buena iluminación, portátil para proyección, mesas, sillas, tablero, conectividad a internet	Equipos de computo con mouse y teclado, bitacoras, colores, tapiz, borrado.	Instructor con el conocimiento relacionado al tema	SELECCIONA LA TIPOLOGÍA MULTIMEDIA REQUERIDA POR EL CLIENTE DEPENDIENDO DEL TIPO DE ACUERDO CON EL PROYECTO A DESARROLLAR. DEFINE LA PLATAFORMA Y RECURSOS NECESARIOS SEGÚN LA TIPOLOGÍA. SELECCIONA LA TÉCNICA DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN DE MANERA PERTINENTE Y RESPONSABLE. CONSTRUYE LOS INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LAS NORMAS TÉCNICAS. APLICA LOS INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN PARA DEFINIR LOS REQUERIMIENTOS DEL USUARIO SIGUIENDO LA METODOLOGÍA ESTABLECIDA. ELABORA INFORME DE RESULTADOS DE LA TABULACIÓN DE DATOS RECOLECTADOS. DISTRIBUYE RESPONSABILIDADES DE TRABAJO DEL PROYECTO ESTABLECIENDOLOS A SUS Y TIEMPO DE EJECUCIÓN DE PROCESOS. VALIDA LOS RESULTADOS DEL ANÁLISIS CON EL CLIENTE PARA DETERMINAR EL ALCANCE DEL PROYECTO. TRASLADA EL BOSQUEJO A LA INFORMACIÓN GRÁFICA DEL PROYECTO APLICANDO TÉCNICAS CREATIVAS Y ELEMENTOS DEL DISEÑO GRÁFICO		
	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).	Conceptualizar la imagen del proyecto según los resultados del análisis.	20	5	2,1	Mesa Redonda Demostración Ponencia	Ambiente de formación con buena iluminación, portátil para proyección, mesas, sillas, tablero, conectividad a internet	Equipos de computo con mouse y teclado	Instructor con el conocimiento relacionado al tema	MULTIMEDIA DE ACUERDO A LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN LITERARIO, UTILIZANDO HERRAMIENTAS PARA LA EDICIÓN DE IMÁGENES		
					Crear propuestas utilizando herramientas digitales.	20	5								
					Elaborar bocetos según el público objetivo del proyecto	20	5								
					Realizar el manual de identidad corporativa	20	5				Equipos de computo con mouse y teclado	Instructor con el conocimiento			
Planeación	Planeación de actividades para el desarrollo Multimedia	Realizar negociación con los proveedores y clientes, según los objetivos y estrategias establecidos por la organización.	Identificar las tendencias del mercado y del diseño en la producción de proyectos multimedia para orientar al cliente.	Negociación.	Elaboración de plan de actividades.	48	12	1,9	La entrevista Mesa Redonda Preguntas - respuesta Estudio de casos	Ambiente de formación con buena iluminación, portátil para proyección, mesas, sillas, tablero, conectividad a internet	Equipos de computo con mouse y teclado, bitacoras, colores, tapiz, borrado.	Instructor con el conocimiento relacionado al tema			
			Definir el costo del proyecto teniendo en cuenta los gastos fijos, variables y tiempo invertido en la realización del mismo.		Realizar la negociación definiendo estrategias y condiciones del cliente	48	12	1,9							
			Verificar entre las partes la propuesta comercial de acuerdo con los parámetros de la negociación.		Verificación y aprobación de la propuesta multimedia por parte del cliente	48	12	1,9							
			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).		Realizar la propuesta de costos sobre el proyecto del cliente	48	12	1,9							DFPI-P-003-V06
		Analizar la información recolectada para definir la tipología del proyecto multimedial.	Reconocer el lenguaje cinematográfico para la planeación de la multimedia.	Escritura digital - Guiones.	Elaborar el guión gráfico del proyecto (storyboard).	20	5	0,5	La entrevista Mesa Redonda Preguntas - respuesta Estudio de casos	Ambiente de formación con buena iluminación, portátil para proyección, mesas, sillas, tablero, conectividad a internet	Equipos de computo con mouse y teclado, bitacoras, colores, tapiz, borrado.	Instructor con el conocimiento relacionado al tema	IDENTIFICA LOS CONCEPTOS Y COMPONENTES DEL LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO EN LAS IMÁGENES PRESENTA ACTAS ESCRITAS DONDE VERIFICA LA APROBACIÓN CON EL CLIENTE, SEGÚN 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 el público destino.			60	10	1,0							
			Construir el storyboard aplicando técnicas de creatividad de acuerdo con la estructura del guion técnico y el mapa de navegación.			60	10	1,0					DISEÑA EL GUIÓN LITERARIO UTILIZANDO LAS TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN Y COMUNICACIÓN SEGÚN LA IDEA CREATIVA, LA TIPOLOGÍA DEFINIDA Y LA NECESIDAD CLIENTE UTILIZANDO ELABORA EL GUIÓN TÉCNICO EN EL FORMATO APROPIADO SEGÚN EL MEDIO DE DIFUSIÓN DE LA		
		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).	Diseñar la identidad gráfica del proyecto multimedia	80	10	2,1	Mesa Redonda Demostración Ponencia	Ambiente de formación con buena iluminación, portátil para proyección, mesas, sillas, tablero,	Equipos de computo con mouse y teclado, bitacoras, colores, tapiz, borrado.	Instructor con el conocimiento relacionado al tema			
					Diseñar los elementos gráficos necesarios para la presentación del mockup del proyecto.	40	10								
	Diseñar la solución multimedia de acuerdo con el análisis de la información recolectada.	Diseñar la interfaz gráfica con base en le mapa de navegación.	Ilustración digital.	Proponer los diferentes estilos de ilustración que primaran en el mercado actual.						Ambiente de formación con buena iluminación, portátil para proyección, mesas, sillas, tablero,	Equipos de computo con mouse y teclado, bitacoras, colores, tapiz, borrado.	Instructor con el conocimiento relacionado al tema	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 IMÁGENES		
					Diseño y conceptualización de personajes y fondos.										
					Digitalización de personajes y fondos en los diferentes software (illustrador - photoshop)	80	20	2,1	Mesa Redonda Demostración Ponencia						
					Diseño del book multimedia para sus diferentes usos: 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 lenguajes de maquetación web.	Javascript.	Desarrollar elementos interactivos de un sitio web, efectos parateos (mouse, scroller)	60	15	3,1	Mesa Redonda Demostración Ponencia	Ambiente de formación con buena iluminación,	Equipos de computo con mouse y teclado, bitacoras, colores, tapiz,	Instructor con el conocimiento relacionado al tema			
					Validación de formularios	60	15								
			Codificar los elementos de la multimedia siguiendo las especificaciones del mapa de navegación con la plataforma seleccionada.	Php, ajax	Desarrollar aplicaciones web dinamicas con un gestor de contenido personalizado	120	30	3,1	Mesa Redonda Demostración Ponencia	Ambiente de formación con buena iluminación, portátil para proyección, mesas, sillas, tablero,	Equipos de computo con mouse y teclado, bitacoras, colores, tapiz, borrado.	Instructor con el conocimiento relacionado al tema			
			Incorporar los elementos de la multimedia segin los criterios del storyboard.	Canvas	Desarrollar juegos en linea con html5 y js (plataformico, arcades, trivias, puzzle)	120	30	3,1	Mesa Redonda Demostración Ponencia	Ambiente de formación con buena iluminación, portátil para proyección, mesas, sillas, tablero,	Equipos de computo con mouse y teclado, bitacoras, colores, tapiz, borrado.	Instructor con el conocimiento relacionado al tema			
			Verificar el funcionamiento de la aplicación con base en el Story Board	Web móvil. jQuery.	Desarrollar elementos interactivos de un sitio web apoyados en la libreria z ext plugins, efectos parateos (mouse, scroller) Validación de formularios	120	30	3,1	Mesa Redonda Demostración Ponencia	Ambiente de formación con buena iluminación, portátil para proyección, mesas, sillas, tablero,	Equipos de computo con mouse y teclado, bitacoras, colores, tapiz, borrado.	Instructor con el conocimiento relacionado al tema			
	Diseñar la solución multimedia de acuerdo con el análisis de la información recolectada.		Crear el prototipo de la multimedia siguiendo el patrón establecido en el guion, el mapa de navegación y el storyboard	Htmls/css	Maquetas en html5 maestras de cajas.	20	5	2,1	Mesa Redonda Demostración Ponencia						
					Desarrollar un grid system (sistema de columnas para diseño responsivo) en css	20	5								
					Desarrollar el mockup en Htmlfy cssS	40	10			Ambiente de formación con	Equipos de computo	Instructor con el	IDENTIFICA LOS MEDIOS DE DIFUSIÓN Y APLICA LOS		
		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 guión técnico.	Audio-video(After efects, audition,premiere).	Elaborar edición básicaen video no lineal	10	8	1,0	Mesa Redonda Demostración Ponencia	Ambiente de formación con buena iluminación, portátil para proyección, mesas, sillas, tablero,	Equipos de computo con mouse y teclado, bitacoras, colores, tapiz, borrado.	Instructor con el conocimiento relacionado al tema			
					Implementar correccion de color básica	10	2								
			Montar secuencias de acuerdo con las especificaciones del proyecto multimedia		Realizar grabación, edicion de audio	20	5								
					Implementar motion tracking	20	5	1,0							
					Realizar motion graphics	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	Maya.	Modelado poligonal de elementos y personajes.	80	20	2,1	Mesa Redonda Demostración Ponencia	Ambiente de formación con buena iluminación, portátil para proyección, mesas, sillas, tablero, conectividad a	Equipos de computo con mouse y teclado, bitacoras, colores, tapiz, borrado.	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 personaje, camara y elementos para la realización de materiales virtuales.	80	20	2,1							
					Asociacion la interfaz del game motor	10	2			Ambiente de formación con buena iluminación, portátil para proyección, mesas, sillas, tablero, conectividad a	Equipos de computo con mouse y teclado, bitacoras, colores, tapiz, borrado.	Instructor con el conocimiento relacionado al tema			
	Realizar la post-producción para generar la imagen o animación final de acuerdo con las especificaciones del proyecto.		Importar y exportar archivos segin el soporte técnico final elegido para la proyección y/o distribución de la producción.	Unity	Importar elementos a la herramienta (modelados, sprintes, paquetes de código), texturas, sonidos)	10	3	2,1	Mesa Redonda Demostración Ponencia						
					Codificar control de personajes	20	5								
					Implementar inteligencia artificial y creación procedural	20	5								
					Desarrollar productos interactivos (realidad virtual, realidad aumentada, Gamemedia y recorridos virtuales)	20	5								
	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	Recrear las diferentes tipos de animación.	20	5	2,1	Mesa Redonda Demostración Ponencia	Ambiente de formación con buena iluminación, portátil para	Equipos de computo con mouse y teclado, bitacoras, colores, tapiz, borrado.	Instructor con el conocimiento relacionado al tema	CONSTRUYE EL STORYBOARD UTILIZANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD CON BASE EN EL GUIÓN LITERARIO Y EL GUIÓN TÉCNICO		
					Preparabuot las elementos para el riging de la escena: personaje y fondo.	20	5								
					Desarrollar un corto animado.	60	12								
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 publico objetivo.	CMS (Joomla y wordpress)	Desarrollar el portafolio personal	24	6	1,9	Mesa Redonda Demostración Ponencia	Ambiente de formación con buena iluminación, portátil para proyección, mesas, sillas,	Equipos de computo con mouse y teclado, bitacoras, colores, tapiz, borrado.	Instructor con el conocimiento relacionado al tema			
					Desarrollar un portafolio para un cliente especifico	24	6								
			Realizar las modificaciones pertinentes de acuerdo a lo evaluado en las pruebas de accesibilidad, diseño, escalabilidad y usabilidad de la multimedia	Proyecto.(Manuales.)	Elaborar los elementos de la identidad corporativa	24	6	1,9	La entrevista Mesa Redonda Preguntas - respuesta Estudio de casos	Ambiente de formación con buena iluminación, portátil para proyección, mesas, sillas, tablero, conectividad a internet	Equipos de computo con mouse y teclado, bitacoras, colores, tapiz, borrado.	Instructor con el conocimiento relacionado al tema			
					Elaboración de prototipo del proyecto	24	6								
			Elaborar los manuales y ayudas anologas o digitales necesarias para facilitar la operación de proyecto multimedia.		Implementar prueba de uso y correción de errores	24	6	1,9							
					Implementar Feedback	24	6								
			Realizar el empaque y los elementos de merchandising con los que se distribuirá el proyecto multimedia.		Realizar presentación final del proyecto de manera pública	48	12	1,9							


SofiaPlus
ANDRES FELIPE
Bandeja de tareas
LMS SENA
Cambiar Clave
Salir
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*
2494813 - PRODUCCION DE MULTIMEDIA
Consultar Aprendiz*
TI 1020105574 EMMANUEL ISAZA MADRID
Consultar Inasistencias
Inasistencias del Aprendiz
Fecha Inicial Inasistencia
Fecha Final Inasistencia
Justificación de la Inasistencia
Horas de Inasistencia
16/02/2023
17/02/2023
NO PRESENTA JUSTIFICACIÓN
2
Página 1 de 1
SOFIA Plus Versión 9.0.80 Powered by SENA -•- © SENA 2018 -•- Bogotá - Colombia- •-a198;


SofiaPlus
ANDRES FELIPE
Bandeja de tareas
LMS SENA
Cambiar Clave
Salir
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 1017146561 CAMILO RUIZ BOTERO
Consultar Inasistencias
Inasistencias del Aprendiz
Fecha Inicial Inasistencia
Fecha Final Inasistencia
Justificación de la Inasistencia
Horas de Inasistencia
18/07/2022
29/07/2022
NO PRESENTA JUSTIFICACIÓN
4
16/02/2023
17/02/2023
NO PRESENTA JUSTIFICACIÓN
2
Página 1 de 1
SOFIA Plus Versión 9.0.80 Powered by SENA -•- © SENA 2018 -•- Bogotá - Colombia- •-a198;

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*: CC 1000747832 SANTIAGO VASQUEZ JARAMILLO

Consultar Inasistencias

Inasistencias del Aprendiz

Fecha Inicial Inasistencia↑	Fecha Final Inasistencia	Justificación de la Inasistencia	Horas de Inasistencia
01/08/2022	16/08/2022	NO PRESENTA JUSTIFICACIÓN	2
16/02/2023	17/02/2023	NO PRESENTA JUSTIFICACIÓN	2

Página 1 de 1

11:06

Notifications (1) Clear all

John Jairo Castro Maldonado started recording. Privacy Policy

Agenda de la Reunión / Inicio de actividades 2023

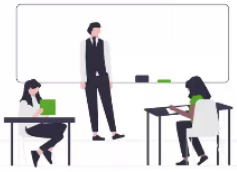
16 de febrero de 2023

1. Saludo de bienvenida – labores académicas 2023
   - Demora en los procesos de contratación
   - Actividades de contingencia académica

2. Actividades de gestión académica
   - Registro de juicios e inasistencias en Sofia
   - Manejo del LMS para la formación
   - Uso del micrositio de la coordinación
   - Acompañamiento del equipo técnico – pedagógico del centro

3. Gestión contractual
   - Nueva estructura del formulario de aporte de evidencias
   - Documentos de evidencia de la formación actualizados
   - Se realizarán cuentas compartidas de los ambientes de formación por los mobiliarios.





Coordinación de Teleinformática, Comunicación Gráfica y Contenidos Digitales
Centro de Servicios y Gestión Empresarial
Regional Antioquia

John Jairo C. •••

BR BIVIANA R.

AR Andres M.

John Jairo C.

AO