.PROCESO GESTIÓN DEL TALENTO HUMANO

FORMATO INFORME MENSUAL EJECUCIÓN CONTRACTUAL

Rionegro, 28 de Febrero de 2023

Señora
Gloria Marcela Giraldo Franco
Supervisora Contrato No. 4572364
Coordinadora Académica
Programas Especiales
Rionegro

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

Referencia: No. 4572364 del 2023

Natalia Hurtado Cañola, identificado con la cédula de ciudadanía No. 43619700 de Medellín, en mi calidad de Contratista del SENA, en el programa Articulación SENA con la Educación Media, 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: Se fija como valor total para el contrato la suma de CUARENTA Y UN MILLONES SETECIENTOS OCHENTA Y SIETE MIL SEISCIENTOS SESENTA Y SEIS MCTE ($41.787.666). Esta suma será pagada por el SENA al contratista de la siguiente manera: a) un primer pago correspondiente al mes de febrero de 2023 por valor de TRES MILLONES CIENTO CUARENTA MIL NOVECIENTOS TRES PESOS MCTE ($ 3.140.903), b) Nueve (9) pagos iguales correspondientes a los meses de MARZO a NOVIEMBRE de 2023 por valor de CUATRO MILLONES NOVENTA Y SEIS MIL OCHOCIENTOS TREINTA PESOS MCTE ($4.096.830) cada uno. c) Un último pago correspondiente a DICIEMBRE de 2023, por valor de UN MILLON SETECIENTOS SETENTA Y CINCO MIL DOSCIENTOS NOVENTA Y TRES MIL PESOS MCTE ($ 1.775.293).

Plazo: Será hasta el 15 de Diciembre de 202023.

OBJETO:
Prestar servicios personales de caracter temporal, para impartir formacion profesional integral titulada presencial y/o no presencial, que se ejecuten en el marco del programa Articulación con la Educacion Media, en el Centro de la Innovacion, la Agroindustria y la Aviacion.

Obligaciones Especificas:

No	Obligaciones	Acciones realizadas	Evidencias
1	Seleccionar estrategias de enseñanza - aprendizaje - evaluación según el programa de Formación Profesional, el enfoque por competencias laborales, la estrategia activa de aprendizaje por proyectos y los proyectos formativos que le fueren asignados en su calidad de instructor.	Elaborar guias de aprendizaje para orientar las acciones de formación.	Guias de Aprendizaje Proyectos Formativos

		Formular proyectos formativos para orientar la FPI	
2	Cumplir con el cronograma previsto para el desarrollo de las fases y competencias establecidas, de acuerdo con el programa de Formación Profesional y lo establecido en el Manual de Articulación del SENA con la Educación Media GFPI-M004, el procedimiento de Desarrollo Curricular GFPI-G-012, la Guía para desarrollar los procesos formativos GFPI-G-013	Generar actividades que aporten al proceso de matricula en los grados 10 e inicio de formación grados 11.	Pantallazo Agenda del Instructor
3	Entregar los soportes, informes y demás documentación que la formación profesional exija	Generar documentos de soporte para la Fase de Matricula de aprendices del grado 10	Formato Lista de Asistencia a Matricula Comunicado de la I.E para la matricula de estudiantes Documentos para la conformación del expediente del aprendiz para la matricula Formato Preinscripción por I.E
4	Usar y gestionar las diferentes plataformas tecnológicas institucionales de apoyo académico y administrativo relacionadas con su rol, actualizando y registrando de manera veraz y oportuna cada una de las acciones que integran el proceso formativo.	Realizar el registro de aprendices del grado 10 en el aplicativo SENA sofia plus	Pantallazo de Registro de aprendices
5	Apoyar los procesos de investigación, desarrollo e innovación en el marco de SENNOVA y las actividades orientadas al emprendimiento en el Centro de formación.	No se ejecutan actividades debido a que el proceso de formación no lo requirió en este mes.	No Aplica
6	Aplicar al proceso de certificación de competencias Laborales según normas de competencias que aplican a la función instructor, así como a los procesos que el SENA adelante para certificar habilidades pedagógicas de los instructores	No se ejecutan actividades debido a que el proceso de formación no lo requirió en este mes.	No Aplica

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

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

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

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

Para el trámite de la cuenta me permito adjuntar: Documentos electrónicos enunciados como evidencias del cumplimiento de las obligaciones contractuales y los desplazamientos realizados y el Decreto 1273 de 2018. (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 40 folios

Cordialmente,

Natalia Hurtado Cañola
CC. 43619700

Recibí a satisfacción:

Gloria Marcela Giraldo Franco
Supervisora Contrato No. 4572364
Coordinadora Académica

GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
PROCEDIMIENTO DESARROLLO CURRICULAR
GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: **TÉCNICO DISEÑO E INTEGRACIÓN MULTIMEDIA**
- Código del Programa de Formación: 2022672
- Nombre del Proyecto (si es formación Titulada): Desarrollo de un portafolio multimedial para el mejoramiento de la imagen corporativa en las mi Pymes del oriente antioqueño
- Fase del Proyecto (si es formación Titulada): Análisis
- Actividad de Proyecto (si es formación Titulada): Identificación, principios y conceptos del diseño para la construcción de prototipo multimedia apartir de un informe diagnóstico
- Competencia: Diseñar la solución multimedial de acuerdo con el informe de análisis de la información recolectada.
- Resultados de Aprendizaje Alcanzar:

    - Validar el prototipo con el director del proyecto multimedia de acuerdo con el guión técnico dejando constancia en la lista de chequeo.
    - Construir el storyboard aplicando técnicas de creatividad de acuerdo con la estructura del guión técnico y el mapa de navegación
    - Reconocer la tipología de la multimedia de acuerdo con el análisis de la información recolectada
    - Identificar los elementos del diseño gráfico para la composición de la multimedia crear el prototipo de la multimedia siguiendo el patrón establecido en el guión, el mapa de navegación y el storyboard definir la estructura del mapa de navegación según la necesidad del cliente.
    - Elaborar los elementos de la multimedia siguiendo las pautas establecidas en el guión técnico interpretar el guión multimedia (literario y técnico) de acuerdo a los conceptos de diseño gráfico.
    - Diseñar la interfaz gráfica con base en el storyboard

Duración de la Guía: 500 horas

2. PRESENTACIÓN

Las nuevas empresas fracasan dentro del primer año ya que se identifican una serie de dificultades en cuanto a la competitividad de las mipymes, estas no están articuladas con programas que les permitan el mejoramiento continuo, ya que para desarrollar sus procedimientos en el campo tecnológico y corporativo solo cuenta con sus propios recursos y una visión que en muchos casos esta desactualizada o descontextualizada, de este modo al enfrentarse a mercados cada vez más ampliados y desarrollados, su competitividad es muy inferior a lo que le demanda el medio. Los empresarios no responden en forma ordenada y planeada a los cambios en cuanto a tecnología, precios, materias primas, mejoras en sistemas administrativos, nuevos mercados entre otros aspectos.
A nivel regional el problema que enfrentan es muy similar al panorama nacional, adicionalmente las pequeñas empresas tienen elevados niveles de informalidad, bajos niveles de asociatividad, poca expansión de los mercados a los que dirigen sus bienes y servicios, bajo nivel tecnológico, baja cualificación del recurso humano y restringido acceso al sistema financiero, lo que dificulta aún más la incursión en mercados desarrollados y su nivel de competitividad es cada vez menor.a su vez, la entidad requiere mostrar la cualificación de sus empleados a través del pensamiento innovador para la creación de elementos multimediales y gráficos que ofrezcan mejores alternativas de diseño y marketing que publiciten las empresas, las entidades e instituciones de la región, generándose entonces una gran oportunidad de impactar positivamente en ella, a partir de la formación de talento humano calificado y cualificado que desarrolle ideas y productos llamativos.

Dadas estas características de un alto crecimiento en el número de unidades empresariales y una alta tasa de fracaso o quiebra, se puede concluir que los esfuerzos que se realicen para disminuir estas elevadas tasas de fracaso pueden convertirse en un factor que impulse y potencialicen dichas empresas la necesidad de diseñar estrategias tenológicas y multimediales que beneficien la economía de las organizaciones y que le apunten al crecimiento de la rentabilidad de estas, mejorando la calidad de vida, el desarrollo sostenible, el aumento de iniciativas productivas, mayores oportunidades de empleo y el aprovechamiento de oportunidades comerciales y productivas, por lo que se debe considerar la necesidad de tener personal con capacidad de gestionar nuevos mercados y de generar estrategias comerciales que impacten las empresas del municipio y la región con el fin de poder cumplir las exigencias competitivas de los mercados locales, nacionales e internacionales. A la vista de esta incertidumbre y continuo aumento de la fragmentación y la complejidad, la tecnología tendrá que desarrollar respuestas más flexibles para hacer frente a toda una serie de enigmas, más aun, aquellos que se concentran en nuestra región.

3. Formulación DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Actividad de Reflexión Inicial:

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE No. 1 MIS ATRIBUTOS EMPRESARIALES

Partiendo que soy un técnico en diseño e integración de multimedia, soy contratado para crear la narrativa de un comercial de cereal el cual debe contener más de un tipo de narrativa. El comercial tiene un espacio establecido en televisión de (1:10) un minuto y diez segundos. El objetivo de los patrocinadores es dar a conocer las propiedades vitamínicas que este cereal otorga al consumidor y como puede ayudar a la nutrición del ser humano (activa las energías para una mañana llena de trabajo y diversión)
Teniendo en cuenta lo anterior respondo los siguientes interrogantes:

¿Qué características debe tener el comercial para que sea considerado como narrativo?
¿Qué tipo de narrativa utilizaría?
¿Según el tema a narrar, en que espacio y tiempo ubicaría a los personajes?

Actividad de aprendizaje 2, Conociendo el Story Board

Con el guión de la actividad anterior, deben realizar la actividad Story Board, que es un conjunto de ilustraciones presentadas de forma secuencial con el objetivo de servir de guía para entender una historia, previsualizar una animación o planificar la estructura de una película.



Recuerden que la actividad la deben realizar a mano, y coloreada, finalizado el Story board, deben realizar un video explicativo donde muestren cada una de las escenas dibujadas y explicando en que consiste cada una de ellas, un video de un minuto. Una vez terminado lo deben enviar al correo.

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

Me reúno con un compañero del grupo y resuelvo las siguientes preguntas:

- ¿Cuál es la importancia de la narrativa?
- ¿Cuáles son los tipos de narrativa?
- Elabore un ejemplo sencillo, frase o párrafo en donde explique cada una de las narrativas encontradas anteriormente.

- ¿Cuáles son las características de los diferentes tipos de géneros narrativos?

3.2 Actividades de transferencia del conocimiento.

- Dinámica/ actividad: seleccione una escena de una película (2 minutos) participar en el salón de clase representando esta escena junto con las narraciones y guiones originales (el resto del grupo estará pendiente para adivinar cuál es el nombre de la película) los grupos deben ser de acuerdo a la escena de la película.

- Construir la narración del comercial de cereal establecido en la sección 3.1 y representarla en el salón de clase (opciones del producto cereal, bebida, maquillaje, zapatos)

3.3 Actividades de transferencia del conocimiento.

- **Identificar la tipología de multimedia de acuerdo a la intencionalidad de la información y los medios de difusión.**

Me reúno con un compañero o respondo individualmente:

- ¿Qué entiende por multimedia?
- Elabore un cuadro comparativo sobre las tipologías de multimedia con sus características, ventajas y desventajas, con base en lo que consulte en internet y el material de apoyo.
- Mencione un problema o necesidad de multimedia para cada una de las tipologías.

Participo en la socialización del cuadro elaborado y los problemas planteados, y recibo comentarios de los compañeros e instructor para realizar los ajustes a los que haya lugar.

- **Identificar las plataformas y herramientas adecuadas para desarrollo de acuerdo a la tipología de multimedia**

Consulto, en internet y en el material de apoyo, las plataformas de multimedia y herramientas hardware y software usados en las tipologías de multimedia

Me reúno con un compañero o respondo individualmente:

- ¿Qué herramientas básicas de hardware y software son usadas para cada una de las tipologías multimedia? Realiza una breve descripción

Situación: El profesor del área de informática de un colegio debe presentar a sus estudiantes elementos básicos de un equipo informático (Monitor, torre, teclado, mouse, parlante, micrófono, cámara, impresora, medios de almacenamiento extraíbles) y los elementos internos del gabinete (Tarjeta Madre, Procesador, Memoria RAM, Disco Duro, Tarjeta de Video, Tarjeta de Sonido, Unidad de DVD, Fuente de Poder, ventilador).

- Identifico la tipología de multimedia para la situación planteada y elaboro una presentación con la herramienta pertinente o sugerida por el instructor.

4. Actividades de transferencia del conocimiento.

- **Identificar conceptos del diseño gráfico fundamentales**

Me reúno con un compañero o respondo individualmente:

- ¿Qué es diseño gráfico?
- ¿Qué se entiende por **Concepto de diseño y forma?**
- ¿Que son *Atributos Perceptivos? De ejemplos*
- ¿Qué *Atributos compositivos? De ejemplos*
- ¿En qué consiste la Composición de la forma? De ejemplos
- *¿Qué se entiende por fundamentos del diseño?*

- **Interpretar los conceptos de diseño y forma teniendo como base la psicología de la percepción**

En grupos de dos:

Según el Concepto de **Diseño y Forma**, la orientación del instructor y lo consultado en la actividad anterior, en grupos de dos deberán dar una solución reflexiva, analítica y creativa al siguiente ejercicio:

> En cada uno de los siguientes objetos de uso cotidiano, identifique la relación que existe entre sus formas, la función que cumplen y el porqué de la materia de la que están hechos: **clip, bombillo, botella de vidrio, pocillo, mesa y silla.**
>
> Ejemplo:

Objeto	Cuchillo de cocina.
Forma	Su forma es laminar con un borde afilado que termina en punta. Esta lámina se incrusta en un volumen con mayores proporciones.
Función	Por su borde afilado este objeto sirve para cortar vegetales y carnes, ya que esta forma reduce el área y por lo tanto multiplica el esfuerzo. En cuanto al volumen del mango, éste está diseñado para facilitar la manipulación por parte de quien lo utilice.
Materia	La parte afilada de un cuchillo es generalmente de un material metálico, ya que este es más duro que los alimentos a cortar. Por tratarse de manipulación de alimentos, este material suele ser inoxidable. El mango suele ser de plástico o madera, ya que son materiales más cálidos para el uso y permiten ser formados con geometrías ergonómicas que facilitan la manipulación del objeto.

De acuerdo al concepto de **Atributos perceptivos,** escoja un objeto y con sus propias palabras, realizar una descripción detallada de cada uno de los atributos perceptivos con los que el objeto cuenta y explicar las posibles razones que llevaron al diseñador a definirlos de esa manera y no de otra: **Bicicleta, Televisor, Teléfono celular, Radio, Lámpara de mesa, despertador de cuerda, control remoto, zapatilla deportiva, maletín ejecutivo o bisturí**.

Ejemplo:

Alicates: son una herramienta manual empleada para sujetar y cortar utilizando el principio de la palanca de primer género.



Descripción de atributos:

- Geométricos
  - Volumen virtual: este se inscribe en un paralelepípedo rectangular de proporción es *2.5*0.2 (ancho, largo, alto).
  - Densidad-materia: es liviano, está hecho de acero principalmente y su peso proximado es de 200 gr.
  - Magnitud: es manual, ya que su uso puede involucrar tanto una como ambas manos.

- Superficiales
  - Cromáticos: el color de la pinza es un gris claro propio del acero, mientras que el color el recubrimiento de los brazos es por lo general de colores intensos por lo

general primarios (rojo, azul, amarillo) o complementarios (verde, violeta y naranja) o en muchas ocasiones negro. Existe un contraste claro entre la pinza y los brazos, gracias al color del recubrimiento polimérico.

- Textura: su textura predominante es lisa tanto en la pinza como en los brazos. Sin embargo, posee textura rugosa en ambas secciones, en la pinza posee un acanalado en V, para facilitar la sujeción de formas cilíndricas y en los brazos posee textura granulada en los bordes externos para evitar el deslizamiento.
- Brillo: el brillo de la pinza es de Acabado Brillante (61-85 % de brillo), mientras que el del recubrimiento de los brazos en un acabado de semibrillo (31-60 % de brillo).
- Luminosidad: el alicate es en su totalidad opaco.

- Sonoros
- En el momento de cortar un cable con la parte afilada, por ejemplo, se produce una especie de "clic" consecuente con la presión.

- Químicos
- Olor: el olor de este objeto se atribuye principalmente al del recubrimiento polimérico de los brazos, este se encuentra entre un olor de alcanfor y menta.
- Sabor: no aplica para este objeto.

El diseño gráfico descompone sus elementos en 4 grandes grupos, como son los elementos conceptuales, los elementos visuales, los elementos de relación y los elementos prácticos donde cada uno de ellos maneja unos conceptos propios.
En grupos máximo 4 personas, el instructor asignará como tema uno de los grupos que conforman los elementos del diseño para que prepare una exposición que será presentada a sus compañeros en clase

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento : Resuelve el cuestionario según tema género literario	Construye el storyboard utilizando técnicas de creatividad con base en el guion literario y el guion técnico.	**Técnica:** Formulación de Preguntas Valoración del producto **Instrumento**

Evidencias de Desempeño: **Evidencias de Producto:** De manera individual construir la narración de un comercial de cualquier producto utilizando el tipo de narrativa de su elección. El comercial debe tener un tiempo de 1:10 minutos, el objetivo debe ser el de dar a conocer el producto y sus beneficios y/o características. Dicho comercial debe ser presentado en el salón de clase. Una presentación acerca de elementos básicos del diseño gráfico	Reconocer los elementos del diseño gráfico	Cuestionario **Técnica:** Valoración del Producto **Instrumento** Lista de Chequeo

5. GLOSARIO DE TERMINOS

Atributo: Cualidad o característica propia de una persona o una cosa, especialmente algo que es parte esencial de su naturaleza

Diseño: El diseño se define como el proceso previo de configuración mental, "prefiguración", en la búsqueda de una solución en cualquier campo

Medio de difusión: Se trasmite a través de diversos canales: libro, prensa, radio, televisión, vídeos. Se utiliza a menudo como un singular para referirse a un determinado "medio de comunicación", "un organismo intermedio, medio, o instrumento"

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

Prototipo: pequeña parte o una selección para testear una aplicación

Perceptivo: Significa percibir por los sentidos, sentir, experimentar, percibir por la inteligencia, gustar, saborear. "recibir algo y encargarse de ello"; "recibir por uno de los sentidos las imágenes, impresiones o sensaciones externas"; "comprender o conocer algo".

Tipología: Estudio de los tipos o modelos que se usan para clasificar en diversas ciencias o disciplinas científicas.

6. REFERENTES BILBIOGRAFICOS

- http://www.fundeu.es/escribireninternet/plataformas-multimedia/
- https://es.wikipedia.org/wiki/Multimedia
- https://senaintro.blackboard.com/bbcswebdav/pid-47547199-dt-content-rid-14993271_2/courses/CONTENIDO_MULTIMEDIA/FA%20Plataformas%20multimedia(1).pdf

- Canepa, L. & Gutcher, O. (s.f.). La percepción en la vida del ser humano. Recuperado de https://sites.google.com/site/440percepcion/-que-es-la-percepcion-1Flusser, V. (2002). *Filosofía del Diseño: La forma de las cosas*. Madrid: Editorial Síntesis
- Universidad Politécnica de Valencia (2001). *Análisis de la Forma.* Valencia: Editorial UPV Zimmerman, Y. (2002). *Del diseño*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili
- Canepa, L. & Gutcher, O. (s.f.). La percepción en la vida del ser humano. Recuperado de https://sites.google.com/site/440percepcion/-que-es-la-percepcion-1
- http://www.cristalab.com/tutoriales/fundamentos-del-diseno-grafico-c126l/

PROYECTO FORMATIVO

1. Información básica del proyecto

Código Proyecto SOFIA:	**2026826**	**Código del Programa SOFIA:**	**524139**	**Versión del Programa:**	**2**	**Fichas asociadas:**	**1**

1.1 Centro de Formación:	CENTRO DE LA INNOVACIÓN, LA AGROINDUSTRIA Y LA AVIACIÓN	**1.2 Regional:**	REGIONAL ANTIOQUIA
1.3 Nombre del proyecto:	DESARROLLO DE UN PORTAFOLIO MULTIMEDIAL PARA EL MEJORAMIENTO DE LA IMAGEN CORPORATIVA EN LAS MIPYMES DEL ORIENTE ANTIOQUEÑOS		
1.4 Programa de Formación al que da respuesta:	DISEÑO E INTEGRACION DE MULTIMEDIA		
1.5 Tiempo estimado de ejecución del proyecto (meses):	24		
1.6 Empresas o instituciones que participan en su formulación o financiación: (si Existe)	Sena		
1.7 Palabras claves de búsqueda:	Empresa, Sitio, Portal, Pagina, Imagen, Formatos, Cultura, Folleto,Multimedia, Videos, Fotos		

1.8 Número total de resultados de aprendizaje del programa de formación:	34	**1.9 Número de resultados de aprendizaje por tipo de competencia**	**1.9.1 Número de resultados de aprendizaje específicos que se alcanzan con el proyecto:**	12
			1.9.2 Número de resultados de aprendizaje transversales que se alcanzan con el proyecto:	0
			1.9.3 Número de resultados de aprendizaje básicos que se alcanzan con el proyecto:	22

2. Estructura del proyecto

2.1 Planteamiento del problema o necesidad que se pretende solucionar

DIFERENTES ESTUDIOS REVELAN QUE UN PORCENTAJE MUY ALTO (MÁS DE 80 POR CIENTO) DE LAS PYMES EN COLOMBIA CONSIDERA QUE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN SON UN IMPORTANTE CONDUCTOR DE LA COMPETITIVIDAD. EL SECTOR DE LOS PEQUEÑOS Y MEDIANOS NEGOCIOS NECESITA DE INFRAESTRUCTURA QUE LES PERMITA COMPETIR EN LA ECONOMÍA DEL CONOCIMIENTO Y LES AYUDE A TRANSFORMAR SUS OFERTAS Y SERVICIOS.
PARA LAS MICRO, PEQUEÑAS Y MEDIANAS EMPRESAS EN COLOMBIA INCURSIONAR EN LAS NUEVAS TENDENCIAS DE LA TECNOLOGÍA NO HA SIDO UN PROCESO FÁCIL, DEBIDO A QUE LAS MAYORÍA DE EMPRENDEDORES COLOMBIANOS SON TRADICIONALES Y DE COSTUMBRES MUY CONSERVADORAS, LO CUAL CON LLEVA A UNA FUERTE RESISTENCIA AL CAMBIO, POR MÁS QUE EL GOBIERNO NACIONAL LAS HA APOYADO POR MEDIO DEL MINISTERIO DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y DE LAS COMUNICACIONES GENERANDO PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS PARA EL IMPULSO DEL USO DE LA TECNOLOGÍA. LOS MICROEMPRESARIOS DEBEN ENTENDER QUE EL USO DE LA TECNOLOGÍA ES CRECIMIENTO,

SOSTENIBILIDAD DE LAS EMPRESAS EN EL MERCADO, QUE SE DEBE ESTAR A LA VANGUARDIA DE TODA LA INNOVACIÓN QUE DÍA A DÍA SE VA GENERANDO, YA QUE ESTO SOLO SIGNIFICA ESTAR CONECTADO CON TODO EL MUNDO Y QUE EL MUNDO ESTÉ CONECTADO CON CADA EMPRESA, CADA VEZ ES MÁS FÁCIL ADQUIRIR LA INFORMACIÓN DE LOS CLIENTES CON LAS NUEVAS TENDENCIAS DE APLICACIONES, LAS EMPRESAS NO TIENEN QUE ASIGNAR UN PRESUPUESTO ALTÍSIMO PARA GENERAR ESTUDIOS DE MERCADO LARGOS Y COSTOSOS, PARA IDENTIFICAR LAS NECESIDADES DE SUS CLIENTES, SIMPLEMENTE CON LA IMPLEMENTACIÓN DE UNA APLICACIÓN Y EL QUERER INCURSIONAR EN LA TECNOLOGÍA, PUEDEN TENER LA INFORMACIÓN A LA MANO CON SOLO UN CLICK, INDISCUTIBLEMENTE EL PRIMER PASO PARA ROMPER ESTAS BARRERAS ES QUE LAS EMPRESAS TOMEN CONCIENCIA CON ALGO TAN BÁSICO COMO EL USO DEL INTERNET, COMO POR EJEMPLO LAS REDES SOCIALES ESTA TENDENCIA VA MÁS ALLÁ, ES EL PODER SABER EN QUÉ ESTÁ EL MUNDO, QUE BUSCAN LOS CLIENTES, QUE EL ÚNICO EL MEDIO DE PUBLICITAR NO SON SOLO LAS TARJETAS, LOS VOLANTES, LAS VALLAS, EL COMERCIAL EN TELEVISIÓN O RADIO, SINO SIMPLEMENTE CON PUBLICAR SU EMPRESA EN LAS REDES SOCIALES POR MEDIO DEL INTERNET , HACER SU PÁGINA WEB SIN MAYOR OSTENTACIÓN, PROVOCA QUE SU EMPRESA SE CONOZCA EN A NIVEL LOCAL, NACIONAL HASTA INTERNACIONAL EN MILÉSIMAS DE SEGUNDO SOLO POR MEDIO DE BUSCADORES Y CON UN CLICK, ESTO ES BUSCAR UNA VISIÓN AL FUTURO DE NUEVAS TENDENCIAS EN LA TECNOLOGÍA, NO CONFORMARSE CON LO POCO Y CON LO QUE YA SE SABE SINO CADA DÍA REINVENTAR LAS EMPRESAS, ESTO GENERA ÉXITO, RECONOCIMIENTO Y AGREGA VALOR A CADA EMPRENDEDOR.

2.2 Justificación del proyecto

LAS NUEVAS EMPRESAS FRACASAN DENTRO DEL PRIMER AÑO YA QUE SE IDENTIFICAN UNA SERIE DE DIFICULTADES EN CUANTO A LA COMPETITIVIDAD DE LAS MIPYMES, ESTAS NO ESTÁN ARTICULADAS CON PROGRAMAS QUE LES PERMITAN EL MEJORAMIENTO CONTINUO, YA QUE PARA DESARROLLAR SUS PROCEDIMIENTOS EN EL CAMPO TECNOLÓGICO Y CORPORATIVO SOLO CUENTA CON SUS PROPIOS RECURSOS Y UNA VISIÓN QUE EN MUCHOS CASOS ESTA DESACTUALIZADA O DESCONTEXTUALIZADA, DE ESTE MODO AL ENFRENTARSE A MERCADOS CADA VEZ MÁS AMPLIADOS Y DESARROLLADOS, SU COMPETITIVIDAD ES MUY INFERIOR A LO QUE LE DEMANDA EL MEDIO. LOS EMPRESARIOS NO RESPONDEN EN FORMA ORDENADA Y PLANEADA A LOS CAMBIOS EN CUANTO A TECNOLOGÍA, PRECIOS, MATERIAS PRIMAS, MEJORAS EN SISTEMAS ADMINISTRATIVOS, NUEVOS MERCADOS ENTRE OTROS ASPECTOS.
A NIVEL REGIONAL EL PROBLEMA QUE ENFRENTAN ES MUY SIMILAR AL PANORAMA NACIONAL, ADICIONALMENTE LAS PEQUEÑAS EMPRESAS TIENEN ELEVADOS NIVELES DE INFORMALIDAD, BAJOS NIVELES DE ASOCIATIVIDAD, POCA EXPANSIÓN DE LOS MERCADOS A LOS QUE DIRIGEN SUS BIENES Y SERVICIOS, BAJO NIVEL TECNOLÓGICO, BAJA CUALIFICACIÓN DEL RECURSO HUMANO Y RESTRINGIDO ACCESO AL SISTEMA FINANCIERO, LO QUE DIFICULTA AÚN MÁS LA INCURSIÓN EN MERCADOS DESARROLLADOS Y SU NIVEL DE COMPETITIVIDAD ES CADA VEZ MENOR.A SU VEZ, LA ENTIDAD REQUIERE MOSTRAR LA CUALIFICACIÓN DE SUS EMPLEADOS A TRAVÉS DEL PENSAMIENTO INNOVADOR PARA LA CREACIÓN DE ELEMENTOS MULTIMEDIALES Y GRÁFICOS QUE OFREZCAN MEJORES ALTERNATIVAS DE DISEÑO Y MARKETING QUE PUBLICITEN LAS EMPRESAS, LAS ENTIDADES E INSTITUCIONES DE LA REGIÓN, GENERÁNDOSE ENTONCES UNA GRAN OPORTUNIDAD DE IMPACTAR POSITIVAMENTE EN ELLA, A PARTIR DE LA FORMACIÓN DE TALENTO HUMANO CALIFICADO Y CUALIFICADO QUE DESARROLLE IDEAS Y PRODUCTOS LLAMATIVOS.

DADAS ESTAS CARACTERÍSTICAS DE UN ALTO CRECIMIENTO EN EL NÚMERO DE UNIDADES EMPRESARIALES Y UNA ALTA TASA DE FRACASO O QUIEBRA, SE PUEDE CONCLUIR QUE LOS ESFUERZOS QUE SE REALICEN PARA DISMINUIR ESTAS ELEVADAS TASAS DE FRACASO PUEDEN CONVERTIRSE EN UN FACTOR QUE IMPULSE Y POTENCIALICEN DICHAS EMPRESAS LA NECESIDAD DE DISEÑAR ESTRATEGIAS TENOLÓGICAS Y MULTIMEDIALES QUE BENEFICIEN LA ECONOMÍA DE LAS ORGANIZACIONES Y QUE LE APUNTEN AL CRECIMIENTO DE LA RENTABILIDAD DE ESTAS, MEJORANDO LA CALIDAD DE VIDA, EL DESARROLLO SOSTENIBLE, EL AUMENTO DE INICIATIVAS PRODUCTIVAS, MAYORES OPORTUNIDADES DE EMPLEO Y EL APROVECHAMIENTO DE OPORTUNIDADES COMERCIALES Y PRODUCTIVAS, POR LO QUE SE DEBE CONSIDERAR LA NECESIDAD DE TENER PERSONAL CON CAPACIDAD DE GESTIONAR NUEVOS MERCADOS Y DE GENERAR ESTRATEGIAS COMERCIALES QUE IMPACTEN LAS EMPRESAS DEL MUNICIPIO Y LA REGIÓN CON EL FIN DE PODER CUMPLIR LAS EXIGENCIAS COMPETITIVAS DE LOS MERCADOS LOCALES, NACIONALES E INTERNACIONALES. A LA VISTA DE ESTA INCERTIDUMBRE Y CONTINUO

2.3 Objetivo general

DISEÑAR UN PORTAFOLIO DE PRODUCTOS DE DESARROLLO MULTIMEDIAL PARA EL MEJORAMIENTO DE LA IMAGEN CORPORATIVA QUE FACILITE LOS PROCESOS CORPORATIVOS EN LAS MIPYMES DEL ORIENTE ANTIOQUEÑO CON APRENDICES DE LA ARTICULACIÓN SENA CON LA EDUCACIÓN MEDIA

2.4 Objetivos específicos

1. IDENTIFICAR LOS ELEMENTOS DEL DISEÑO GRÁFICO PARA LA COMPOSICIÓN DE LA MULTIMEDIA
2. PLANEAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) DE ACUERDO A LOS CONCEPTOS DE DISEÑO GRÁFICO.
3. CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD
4. VERIFICAR EL FUNCIONAMIENTO Y LA FUNCIONALIDAD PROTOTIPO DE ACUERDO A LAS ESPECIFICACIONES DADAS

2.5 Alcance	
2.5.1 Beneficiarios del proyecto	1) Aprendices del programa articulación Técnico en Diseño e Integración Multimedia, La Empresa y los servicios. 2) Comunidad en general.
2.5.2 Impacto	
Social:	PROMUEVE EL DESARROLLO ECONÓMICO Y SOCIAL POR MEDIO DE UN INCREMENTO EN LA PRODUCTIVIDAD DEL SECTOR EMPRESARIAL A TRAVÉS DE LA INCORPORACIÓN DE JÓVENES DEL GRADO 10 Y 11 DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS
Económico:	DISMINUCIÓN DEL DESEMPLEO AYUDANDO AL DESARROLLO ECONÓMICO DE LA REGIÓN
Ambiental:	DISMINUYE LA PRODUCCIÓN DE PROTOTIPOS FÍSICOS, UTILIZADOS PARA BRINDAR INFORMACION A PROPIOS Y PROMEVER LA CONCIENCA DEL MEDIO AMBIENTE, OPTIMIZANDO LA UTILIZACIÓN DE MATERIAS PRIMAS NATURALES.
Tecnológico:	INCLUSIÓN EN MEDIOS DIGITALES DE COMUNICACIÓN PARA BRINDAR INFORMACION DE FORMA INTERACTIVA Y ECOLÓGICA, INTEGRANDO EL USO DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN
2.5.3 Restricciones o riesgos asociados y alternativas de solución	
1.Falta de Tecnologías para el uso de las TICs: El uso de herramientas, técnicas y programas que permitan una apropiación de las TIC en el desarrollo de las estrategias de marketing. 2. El no uso de la vigilancia tecnologíca como estrategia competitiva, Solución: Implementar en las mipymes una vigilancia tecnologíca para estar a la vanguardia del mercado. 3. Se encuentra mucha competencia en el mercado. Solución: Mejorar las estratégias para comercialización de productos atraves de las Tics.	
2.5.4. Productos o resultados del proyecto	
1. Informe de Diagnóstico uso y estado de los elementos de diseño. 2. Guion multimedia literal y técnico. 3. PORTAFOLIO DE PRODUCTOS MULTIMEDIALES (campañas publicitarias, material POP, Campañas Ambientales, Edición de fotografía y video) 4. Lista de Chequeo y ajuste a las verificaciones de funcionalidad de prototipo	

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
ANÁLISIS	IDENTIFICACIÓN, PRINCIPIOS Y CONCEPTOS DEL DISEÑO PARA LA CONSTRUCCIÓN DE PROTOTIPO MULTIMEDIA APARTIR DE UN INFORME DIAGNÓSTICO	437737 - 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.
EJECUCIÓN	INTEGRAR LOS ELEMENTOS AUDIOVISUALES(IMÁGENES , AUDIO , VIDEO) DENTRO DE LA MULTIMEDIA.	437715 - COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO	240201501 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
EJECUCIÓN	INTEGRAR LOS ELEMENTOS AUDIOVISUALES(IMÁGENES , AUDIO , VIDEO) DENTRO DE LA MULTIMEDIA.	437716 - LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	240201501 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
EJECUCIÓN	INTEGRAR LOS ELEMENTOS AUDIOVISUALES(IMÁGENES , AUDIO , VIDEO) DENTRO DE LA MULTIMEDIA.	437717 - COMUNICARSE EN TAREAS SENCILLAS Y HABITUALES QUE REQUIEREN UN INTERCAMBIO SIMPLE Y DIRECTO DE INFORMACIÓN COTIDIANA Y TÉCNICA	240201501 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA

EJECUCIÓN	INTEGRAR LOS ELEMENTOS AUDIOVISUALES(IMÁGENES , AUDIO , VIDEO) DENTRO DE LA MULTIMEDIA.	437718 - ENCONTRAR VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ANUNCIOS, FOLLETOS, PÁGINAS WEB, ETC	240201501 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
EJECUCIÓN	INTEGRAR LOS ELEMENTOS AUDIOVISUALES(IMÁGENES , AUDIO , VIDEO) DENTRO DE LA MULTIMEDIA.	437719 - COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	240201501 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
EJECUCIÓN	INTEGRAR LOS ELEMENTOS AUDIOVISUALES(IMÁGENES , AUDIO , VIDEO) DENTRO DE LA MULTIMEDIA.	437727 - RECONOCER EL ROL DE LOS PARTICIPANTES EN EL PROCESO FORMATIVO, EL PAPEL DE LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE Y LA METODOLOGÍA DE FORMACIÓN, DE ACUERDO CON LA DINÁMICA ORGANIZACIONAL	240201500 - PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
EJECUCIÓN	INTEGRAR LOS ELEMENTOS AUDIOVISUALES(IMÁGENES , AUDIO , VIDEO) DENTRO DE LA MULTIMEDIA.	437730 - 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.
EJECUCIÓN	INTEGRAR LOS ELEMENTOS AUDIOVISUALES(IMÁGENES , AUDIO , VIDEO) DENTRO DE LA MULTIMEDIA.	437732 - APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
EJECUCIÓN	INTEGRAR LOS ELEMENTOS AUDIOVISUALES(IMÁGENES , AUDIO , VIDEO) DENTRO DE LA MULTIMEDIA.	437733 - ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
EJECUCIÓN	INTEGRAR LOS ELEMENTOS AUDIOVISUALES(IMÁGENES , AUDIO , VIDEO) DENTRO DE LA MULTIMEDIA.	437735 - 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.
EJECUCIÓN	INTEGRAR LOS ELEMENTOS AUDIOVISUALES(IMÁGENES , AUDIO , VIDEO) DENTRO DE LA MULTIMEDIA.	437736 - 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.
EJECUCIÓN	INTEGRAR LOS ELEMENTOS AUDIOVISUALES(IMÁGENES , AUDIO , VIDEO) DENTRO DE LA MULTIMEDIA.	437747 - APLICAR EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS REALES DEL SECTOR PRODUCTIVO, LOS CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y DESTREZAS PERTINENTES A LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA DE FORMACIÓN ASUMIENDO ESTRATEGIAS Y METODOLOGÍAS DE AUTOGESTIÓN	999999999 - RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA
EVALUACIÓN	VALORAR EL MODELO DE PORTAFOLIO MULTIMEDIAL	437714 - REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN	240201501 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA

		TEMAS TÉCNICOS	
EVALUACIÓN	VALORAR EL MODELO DE PORTAFOLIO MULTIMEDIAL	437720 - ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS	240201501 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
EVALUACIÓN	VALORAR EL MODELO DE PORTAFOLIO MULTIMEDIAL	437724 - 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.
EVALUACIÓN	VALORAR EL MODELO DE PORTAFOLIO MULTIMEDIAL	437725 - 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.
EVALUACIÓN	VALORAR EL MODELO DE PORTAFOLIO MULTIMEDIAL	437728 - DESARROLLAR PROCESOS COMUNICATIVOS EFICACES Y ASERTIVOS DENTRO DE CRITERIOS DE RACIONALIDAD QUE POSIBILITEN LA CONVIVENCIA, EL ESTABLECIMIENTO DE ACUERDOS, LA CONSTRUCCIÓN COLECTIVA DEL CONOCIMIENTO Y LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y	240201500 - PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
EVALUACIÓN	VALORAR EL MODELO DE PORTAFOLIO MULTIMEDIAL	437731 - ASUMIR RESPONSABLEMENTE LOS CRITERIOS DE PRESERVACIÓN Y CONSERVACIÓN DEL MEDIO AMBIENTE Y DE DESARROLLO SOSTENIBLE, EN EL EJERCICIO DE SU DESEMPEÑO LABORAL Y SOCIAL.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
EVALUACIÓN	VALORAR EL MODELO DE PORTAFOLIO MULTIMEDIAL	437734 - GENERAR HÁBITOS SALUDABLES EN SU ESTILO DE VIDA PARA GARANTIZAR LA PREVENCIÓN DE RIESGOS OCUPACIONALES DE ACUERDO CON EL DIAGNÓSTICO DE SU CONDICIÓN FÍSICA INDIVIDUAL Y LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DE SU DESEMPEÑO LABORAL.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
PLANEACIÓN	DISEÑAR HERRAMIENTA MULTIMEDIAL PARA LA CREACIÓN DE PORTAFOLIO INSTITUCIONAL	437721 - SELECCIONAR MATERIALES AUDIOVISUALES SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL STORYBOARD	220501030 - INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.
PLANEACIÓN	DISEÑAR HERRAMIENTA MULTIMEDIAL PARA LA CREACIÓN DE PORTAFOLIO INSTITUCIONAL	437722 - PROGRAMAR ELEMENTOS INTERACTIVOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS ESPECIFICACIONES DEL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD.	220501030 - INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.
PLANEACIÓN	DISEÑAR HERRAMIENTA MULTIMEDIAL PARA LA CREACIÓN DE PORTAFOLIO INSTITUCIONAL	437723 - INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD	220501030 - INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.

PLANEACIÓN	DISEÑAR HERRAMIENTA MULTIMEDIAL PARA LA CREACIÓN DE PORTAFOLIO INSTITUCIONAL	437726 - CONCERTAR ALTERNATIVAS Y ACCIONES DE FORMACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA FORMACIÓN, CON BASE EN LA POLÍTICA INSTITUCIONAL.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
PLANEACIÓN	DISEÑAR HERRAMIENTA MULTIMEDIAL PARA LA CREACIÓN DE PORTAFOLIO INSTITUCIONAL	437729 - IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E INTERNACIONAL.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
PLANEACIÓN	DISEÑAR HERRAMIENTA MULTIMEDIAL PARA LA CREACIÓN DE PORTAFOLIO INSTITUCIONAL	437738 - VALIDAR EL PROTOTIPO CON EL DIRECTOR DEL PROYECTO MULTIMEDIA DE ACUERDO CON EL GUIÓN TÉCNICO DEJANDO CONSTANCIA EN LA LISTA DE CHEQUEO.	220501029 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.
PLANEACIÓN	DISEÑAR HERRAMIENTA MULTIMEDIAL PARA LA CREACIÓN DE PORTAFOLIO INSTITUCIONAL	437739 - CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN	220501029 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.
PLANEACIÓN	DISEÑAR HERRAMIENTA MULTIMEDIAL PARA LA CREACIÓN DE PORTAFOLIO INSTITUCIONAL	437740 - RECONOCER LA TIPOLOGÍA DE LA MULTIMEDIA DE ACUERDO CON EL ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA	220501029 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.
PLANEACIÓN	DISEÑAR HERRAMIENTA MULTIMEDIAL PARA LA CREACIÓN DE PORTAFOLIO INSTITUCIONAL	437741 - IDENTIFICAR LOS ELEMENTOS DEL DISEÑO GRÁFICO PARA LA COMPOSICIÓN DE LA MULTIMEDIA	220501029 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.
PLANEACIÓN	DISEÑAR HERRAMIENTA MULTIMEDIAL PARA LA CREACIÓN DE PORTAFOLIO INSTITUCIONAL	437742 - CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD	220501029 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.
PLANEACIÓN	DISEÑAR HERRAMIENTA MULTIMEDIAL PARA LA CREACIÓN DE PORTAFOLIO INSTITUCIONAL	437743 - 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	DISEÑAR HERRAMIENTA MULTIMEDIAL PARA LA CREACIÓN DE PORTAFOLIO INSTITUCIONAL	437744 - ELABORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS PAUTAS ESTABLECIDAS EN EL GUIÓN TÉCNICO	220501029 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.
PLANEACIÓN	DISEÑAR HERRAMIENTA MULTIMEDIAL PARA LA CREACIÓN DE PORTAFOLIO INSTITUCIONAL	437745 - INTERPRETAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) DE ACUERDO A LOS CONCEPTOS DE DISEÑO GRÁFICO.	220501029 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.
PLANEACIÓN	DISEÑAR HERRAMIENTA MULTIMEDIAL PARA LA CREACIÓN DE PORTAFOLIO INSTITUCIONAL	437746 - DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL STORYBOARD	220501029 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.

3.5 Organización del proyecto			
3.5.1 No. Instructores requeridos	2	3.5.2 No. Aprendices sugeridos para participar en el proyecto	40

3.6 Descripción del ambiente de aprendizaje requerido

Ambiente de aprendizaje con un mínimo de 40 computadores con el software requerido para animación 2d, vectorial, diseño web, modelado y animación tridimensional, simulación , retoque digital de imagen y video, edición de sonido y efectos de imagen, post producción de video , integración multimedia. Paquete de Autodesk , paquete de la Suite de Adobe. - cámara de video, luces, fondo.

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
IDENTIFICACIÓN, PRINCIPIOS Y CONCEPTOS DEL DISEÑO PARA LA CONSTRUCCIÓN DE PROTOTIPO MULTIMEDIA APARTIR DE UN INFORME DIAGNÓSTICO	24									Ambientes de aprendizaje dotados con mobiliario, aula con herramientas tecnologicas que faciliten el proceso de Enseñanza -Aprendizaje	3800000	$ 1	$ 3.800.000
DISEÑAR HERRAMIENTA MULTIMEDIAL PARA LA CREACIÓN DE PORTAFOLIO INSTITUCIONAL	9	Camaras,equipos de computo y programa adobe	12000000	$ 1	$ 12.000.000								
DISEÑAR HERRAMIENTA MULTIMEDIAL PARA LA CREACIÓN DE PORTAFOLIO INSTITUCIONAL	9					INSTRUCTOR FORMACIÓN	1	$ 3.790.000	$ 3.790.000				
INTEGRAR LOS ELEMENTOS AUDIOVISUALES(IMÁGENES , AUDIO , VIDEO) DENTRO DE LA MULTIMEDIA.	6									Papelería	1	$ 600.000	$ 600.000
INTEGRAR LOS ELEMENTOS AUDIOVISUALES(IMÁGENES , AUDIO , VIDEO) DENTRO DE LA MULTIMEDIA.	6					INSTRUCTOR FORMACION	1	$ 3.790.000	$ 3.790.000				
VALORAR EL MODELO DE PORTAFOLIO MULTIMEDIAL	6	COMPUTADOR	1	$ 3.450.000	$ 3.450.000								
VALORAR EL MODELO DE PORTAFOLIO MULTIMEDIAL	6					Instructor	1	$ 3.800.000	$ 3.800.000				

4. Rubros presupuestales

Recurso	Cantidad	Valor Unitario	Valor Total	Rubro presupuestal por el que se financiará el proyecto
Equipos	100	$ 1.200.000	$ 120.000.000	MATERIALES PARA FORMACION PROFESIONAL
Herramientas	1	$ 2.000.000	$ 2.000.000	MATERIALES PARA FORMACION PROFESIONAL
Materiales de Formación	1	$ 12.590.000	$ 12.590.000	MATERIALES PARA FORMACION PROFESIONAL
Talento Humano	12	$ 3.800.000	$ 45.600.000	HONORARIOS FORMACION PROFESIONAL
		Total:	$ 180.190.000	

5. Equipo que participó en la formulación del proyecto

Nombre	Especialidad	Nombre Centro	Regional
NATALIA HURTADO	EQUIPO DESARROLLO CURRICULAR	CENTRO DE LA INNOVACIÓN, LA AGROINDUSTRIA Y LA AVIACIÓN	REGIONAL ANTIOQUIA

CENTRO DE LA INNOVACIÓN, LA AGROINDUSTRIA Y LA AVIACIÓN

AGENDA CIAA 2023

FEBRERO

LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO	DOMINGO	
		1	**2**	**3**	**4**	**5**	
							TOTAL HORAS SEMANA: 0
		HORAS AL DÍA	HORAS AL DÍA		HORAS AL DÍA	HORAS AL DÍA	
6	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	
			JORNADA DE ALISTAMIENTO	JORNADA DE ALISTAMIENTO	JORNADA DE ALISTAMIENTO		TOTAL HORAS SEMANA: 24
HORAS AL DÍA	HORAS AL DÍA	HORAS AL DÍA	HORAS AL DÍA 8	HORAS AL DÍA 8	HORAS AL DÍA 8	HORAS AL DÍA	
13	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	
Ficha: IE Baldomero Municipio: Rionegro Ficha:2513842 IE Concejo Municipal El Porvenir Municipio: Rionegro	Ficha:Proceso de Matrícula IE La Paz Municipio: Ceja Ficha:2513842 IE Concejo Municipal El Porvenir Municipio: Rionegro	Ficha:Proceso de matrícula IE Concejo Municipal El Porvenir Municipio: Rionegro	Ficha:Proceso de matrícula IE Concejo Municipal El Porvenir Municipio: Rionegro				TOTAL HORAS SEMANA: 25
HORAS AL DÍA 10	HORAS AL DÍA 5	HORAS AL DÍA 5	HORAS AL DÍA **5**	HORAS AL DÍA	HORAS AL DÍA	HORAS AL DÍA	
20	**21**	**22**	**23**	**24**	**25**	**26**	
Ficha: IE Baldomero Municipio: Rionegro Ficha:2513842 IE Concejo Municipal El Porvenir Municipio: Rionegro	Ficha:Proceso de Matrícula IE La Paz Municipio: Ceja Ficha:2513842 IE Concejo Municipal El Porvenir Municipio: Rionegro	Ficha:Proceso de matrícula IE Concejo Municipal El Porvenir Municipio: Rionegro	Ficha:Proceso de matrícula IE Concejo Municipal El Porvenir Municipio: Rionegro				TOTAL HORAS SEMANA: 25
HORAS AL DÍA 10	HORAS AL DÍA 5	HORAS AL DÍA 5	HORAS AL DÍA **5**	HORAS AL DÍA	HORAS AL DÍA	HORAS AL DÍA	
27	**28**						
Ficha: IE Baldomero Municipio: Rionegro Ficha:2513842 IE Concejo Municipal El Porvenir Municipio: Rionegro	Ficha:Proceso de Matrícula IE La Paz Municipio: Ceja Ficha:2513842 IE Concejo Municipal El Porvenir Municipio: Rionegro						TOTAL HORAS SEMANA: 15
HORAS AL DÍA 10	HORAS AL DÍA 5						