**PROCESO GESTIÓN DEL TALENTO HUMANO**

**FORMATO INFORME MENSUAL EJECUCIÓN CONTRACTUAL**

Medellín, 30 de septiembre de 2023

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

**Asunto:** Informe mensual de ejecución contractual mes Septiembre del año 2023

**Referencia:** No CO1.PCCNTR.3363422 del año 2023

**RUBIELA ISABEL BELEÑO RAMOS,** identificado con la Cédula de ciudadanía No.1065571161 de Valledupar, en mi calidad de Contratista del SENA, en Coordinación académica de Centro de Servicios y Gestión Empresarial, en cumplimiento del Contrato de Prestación de Servicios de la referencia, a continuación presento el Informe de actividades realizadas en el mes objeto de cobro.

Valor y forma de Pago: valor total de la contratación la suma de Cuarenta y un millones novecientos setenta y tres mil setecientos cincuenta pesos ($41973750). Esta suma será pagada por el SENA al contratista de la siguiente manera: en mensualidades máximo de TRES MILLONES NOVECIENTOS NOVENTA Y SIETE MIL QUINIENTOS PESOS ($3.997.500) y el equivalente por la fracción de mes en caso de ser así.

Plazo: Será hasta el 15 de diciembre de 2022.

**Modificación al contrato 1**: Las partes convienen prórrogar el plazo de ejecución del contrato de prestación de servicios hasta el 22 de mayo de 2023 y adicionar la suma de doce millones trescientos noventa y dos mil doscientos cincuenta pesos ($ 20.920.250).

**Nueva fecha de terminación:** 22 de mayo de 2023

**Modificacion 2**: suspensión del contrato por el periodo comprendido del 16 de Diciembre de 2022 al 23 de Enero de 2023

**Modificación 3:** suspensión del contrato por el periodo comprendido del 18 de Abril de 2023 al 17 de Septiembre de 2023

**Nueva fecha de terminación:** 18 de octubre de 2023

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

**Obligaciones Especificas:**

| N° | Obligaciones | Acciones realizadas | Evidencias |
|---|---|---|---|
| **1** | Planear los procesos formativos de acuerdo con los lineamientos institucionales (guía de aprendizaje actualizada en compromISO, proyecto formativo, planeación pedagógica, instrumentos de evaluación), para el cumplimiento del objeto contractual. | 1.1. Guía de aprendizaje: Por medio de las sesiones de formación se dio el desarrollo de la guía en las fichas asignadas en la programación.; | Portafolio del instructor, que incluye las guías de aprendizaje orientadas en cada una de las fichas asignadas en la programación.; |
| | | 1.2. Proyecto formativo: Se trabajo por medio de las actividades que se indican en las guía de aprendizaje para las respectivas fichas asignadas en la programación.; | Se trabajo por medio de las actividades que se indican en las guía de aprendizaje para las respectivas fichas asignadas en la programación.; |
| | | 1.3. Planeación pedagógica: Se ejecuta por medio del desarrollo de las guías de aprendizaje y el desarrollo de las actividades propuestas.; | se evidencia dentro del portafolio del instructor que incluye las guìas de aprendizaje por cada ficha asignada; |
| | | 1.4. Instrumentos de evaluación: Lista de chequeo; | Portafolio del instructor para ficha asignada en la programación; |
| **2** | Participar en las jornadas de diseño y desarrollo curricular de programas de Formación Profesional Integral, conforme a las necesidades | 2. Jornadas de diseño y desarrollo curricular: Para este mes no se ejecutan acciones a razón que no convocó a participar de Jornadas | Para el mes no se requiere desde la coordinación participar de las jornadas; |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | nacionales y del Centro de formación según los lineamientos institucionales requeridos para el área temática objeto del contrato | de Diseño y/o desarrollo curricular. | |
| **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 SofiaPlus, 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. | 3.1. Registró juicios evaluativos:<br>Durante el periodo no se registran juicios a razón que no finaliza el trimestre. | Durante el periodo no se registran juicios a razón que no finaliza el trimestre.<br>no cuento con registro de juicios evaluativos durante este mes a razón de levantamiento de suspensión de contrato por licencia de maternidad; |
| | | 3.2. Fichas en que se reportó registró de inasistencias:<br>Durante el mes no se registra inasistencia en senasofiaplus | Para este mes no registro inasistencias en sofia plus a razón de que no tengo fichas asignadas para el mes de septiembre puesto que a partir del 18 de septiembre hice reingreso de una suspensión de contrato por licencia de maternidad |
| | | 3.3. Concertación del plan de evaluación (plan de trabajo): Para este mes no se concertó plan de trabajo razón de que no tengo fichas asignadas para el mes de septiembre, puesto que a partir del 18 de septiembre hice reingreso de una suspensión de contrato por licencia de maternidad. | no aplica; |
| | | 3.4. Fichas programadas para orientar formación:<br>Reporte registrado enSenaSofiaPlus y planeador de asignación de | no aplica; |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | programaciónasignado desde la coordinación académica. | |
| | | 3.5. novedades reportadas a comité de evaluación y seguimiento de aprendices: Para este mes no se presentan novedades, por ende no se reportan casos a comité de evaluación y seguimiento de aprendices. | No se presentan novedades a razón de retoma de contrato por licencia de maternidad |
| **4** | Participar cuando el centro de formación así lo solicite, en proyectos de investigación técnica y/o pedagógica para fortalecer el proceso de formación del área temática objeto del contrato. | 4. Proyectos de investigación técnica y/o pedagógica:<br>Para este mes no se requiere que participe en proyectos de investigación técnica y/o pedagógica | Para este mes no se ha requerido participar en Semilleros de investigación.; |
| **5** | Gestionar de forma permanente el LMS, retroalimentando, evaluando al aprendiz de manera sincronizada con el aplicativo SofiaPlus. | 5. Acciones realizadas en la plataforma LMS-Territorium:<br>No se realizaron acciones en territorium a razón de retoma de contrato por licencia de maternidad y finalización del trimestre en curso | no aplica; |
| **6** | Entregar los soportes del procedimiento de Ingreso de aprendices al programa de formación tales como: Ficha de matrícula; fotocopia del documento de identidad, y/o requisitos definidos en el diseño curricular, cuando ejecute formación complementaria. | 6. Acciones realizadas en Formación complementaria:<br>Para este mes en la programación no se asignaron fichas de formación complementaria para orientar formación. | Para este mes no se asigna orientar formación complementaria en la programación enviada por la coordinación; |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **7** | Registrar, verificar y hacer seguimiento oportuno y sistemático en el sistema de información que la entidad defina para la Gestión de la Formación Profesional Integral mediante las siguientes actividades: a). Verificar permanentemente que la totalidad de los aprendices seleccionados y matriculados queden en ese estado. b). Registrar oportunamente los juicios evaluativos del reconocimiento de aprendizajes previos, los juicios evaluativos, rutas de aprendizaje, para los beneficiarios nuevos, reintegrados o trasladados. e). Comunicar al Coordinador Académico oportunamente anomalías, inconsistencias, novedades de aprendices y hallazgos en el registro de la información. | 7.1. Verificación del estado de aprendices:<br>No se realizaron acciones a razón de retoma de contrato por licencia de maternidad y finalización del trimestre en curso; | no aplica; |
| | | 7.2. Ruta de aprendizaje:<br>Para este mes no se requiere crear rutas de aprendizaje a razón no me asignan fichas que requieren dicha acción. | Para este mes no se requiere generar rutas a razón que ya los aprendices se encuentran enrutados en las respectivas fichas.; |
| | | 7.3. Juicios evaluativos de reconocimiento de aprendizajes previos:<br>Para este mes no se ha requerido por parte de los aprendices reconocimiento de aprendizajes previos. | Para este mes no se ha requerido por parte de los aprendices reconocimiento de aprendizajes previos, por ende no se realizan acciones.; |
| | | 7.4. novedades reportadas a comité de evaluación y seguimiento de aprendices:<br>Para este mes no se presentan novedades, por ende no se reportan casos a comité de evaluación y seguimiento de aprendices. | No se presentan novedades a razón de retoma de contrato por licencia de maternidad |
| **8** | Aplicar y hacer cumplir el reglamento del aprendiz, así como el manual de convivencia del Centro de Formación. | 8. Acciones realizadas para dar cumplimiento a el reglamento del aprendiz:<br>No se realizaron acciones a razón de retoma de contrato por licencia de maternidad y finalización del trimestre en curso; | No se realizaron acciones a razón de retoma de contrato por licencia de maternidad y finalización del trimestre en curso; |
| **9** | | | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | Apoyar los procesos de autoevaluación y Registro calificado para los programas del área temática objeto del presente contrato, cuando el centro lo requiera. | 9.Apoyo en los procesos de autoevaluación y/o Registro calificado:<br>Para este mes se requiere apoyar acciones en los procesos de autoevaluación y/o registro calificado. | se puede evidenciar dentro del portafolio del instructor en otros - procesos de autoevaluación y registro calificado; |
| **10** | Acatar los lineamientos del Sistema Integrado de Gestión y el Sistema de Seguridad de Salud en el Trabajo y asistir a las convocatorias que el centro programa. | 10. Sistema Integrado de Gestión y el Sistema de Seguridad de Salud en el Trabajo:<br>Certificado de inducción de seguridad y salud en el trabajo SIIGA, que se encuentra en SII contratistas y se entrega en el mes de inicio del contrato;Formatos empleados para la entrega del informe de ejecución contractual y portafolio del instructor.; | Aplicativo SII contratistas;Formatos empleados en el portafolio del instructor; |
| **11** | Apoyar al centro de formación cuando así se le solicite, en la promoción del portafolio de servicios, mediante visitas, socialización que favorezcan la apertura de nuevos grupos. | 11. Apoyo en la promoción del portafolio de servicios:<br>Para este mes no se requieren realizar acciones en la divulgación del portafolio | Para este mes no se requieren realizar acciones; |
| **12** | Recibir en inventario los bienes entregados por la entidad para el cumplimiento del objeto del contrato, dando uso adecuado y una vez finalizado el contrato, quedar a paz y salvo con el Almacén. | 12. Bienes a cargo:<br>Para este mes no se ha recibido inventario a cargo, pero se da buen uso al mobiliario, equipos, herramientas y materiales empleados para orientar la formación en los diferentes ambientes de formación | No se cuenta con inventario a cargo, pero se da buen uso a los bienes, equipos y materiales empleados en las sesiones de formación acorde la programación asignada.; |
| **13** | Acompañar a los aprendices a las | | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | actividades que se encuentren planeadas por el equipo de Bienestar al Aprendiz, de acuerdo con la programación. | 13. Acompañamiento en actividades de Bienestar al aprendiz:<br>Para este mes no se ha requerido apoyar actividades desde el bienestar al aprendiz | Para este mes no se ha requerido apoyas actividades desde el bienestar al aprendiz; |
| **14** | Acudir de manera puntual a las reuniones que el centro convoque en desarrollo de las políticas de la Dirección Nacional de Formación. | 14. Reuniones: Para este mes se participó de las reuniones convocadas | dentro del portafolio del instructor, carpeta otros - reuniones septiembre. |
| **15** | Atender dentro de los 3 días siguientes las solicitudes que a través de correo electrónico le formulen aprendices, coordinadores y demás actores del proceso formativo. | 15. Respuesta a solicitudes:<br>Respuesta de requerimientos realizados por la coordinación.; | dentro del portafolio del instructor, carpeta otros - email |
| **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 | 16. Acciones realizadas para entrega de aprendices que inician etapa productiva: Para este mes no se realizan acciones a razón que las fichas aun no inician etapa productiva | retoma de contrato por licencia de maternidad; |

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.

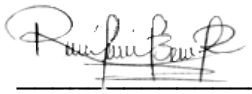
| ITEM | No DE LA ORDEN DE VIAJE | LUGAR DE DESPLAZAMIENTO | FECHA DE DESPLAZAMIENTO INICIAL | FECHA DE DESPLAZAMIENTO FINAL |
|---|---|---|---|---|
| 1. | No aplica | XX | XX | XX |
| 2. | No aplica | XX | XX | XX |

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

Para el trámite de la cuenta me permito adjuntar: Documentos electrónicos enunciados como evidencias del cumplimiento de las obligaciones contractuales y los desplazamientos realizados y el No. de la planilla 65854883, operador ARUS y periodo de agosto. (Decreto Ley 2106 de 2019 – "*Decreto Ley Antitrámites"*).

Evidencias en ( Ver enlaces relacionados) folios

Cordialmente,



_____

**RUBIELA ISABEL BELEÑO RAMOS**
**Nombres y apellidos**
**Contratista**
**Cédula de ciudadanía. No. 1065571161**

Recibí a satisfacción:

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

**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 ( si es formación Titulada): PRODUCCIÓN DE APLICATIVOS MULTIMEDIA PARA EL SECTOR PRODUCTIVO
- Fase del Proyecto ( si es formación Titulada): Desarrollo
- Actividad de Proyecto(si es formación Titulada): Elaboración de los componentes funcionales de la multimedia
- Competencia: Realizar la post-producción para generar la imagen o animación final de acuerdo con las especificaciones del proyecto.
- Resultados de Aprendizaje Alcanzar: Importar y exportar archivos según el soporte técnico final elegido para la proyección y/o distribución de la producción.
- Duración de la Guía: 160 Horas.

**2. PRESENTACIÓN**

El diseño web es una actividad creativa enfocada en realizar la parte visual de entornos y materiales digitales. Se encarga de layouts e interfaces de plataformas digitales como un sitio web o una app y realiza una configuración visible y funcional para el usuario al distribuir y conceptualizar diversos elementos. Por esta razón es importante potenciar habilidades que permitan analizar las tendencias de diseño actuales, los requerimientos del mercado y además la capacidad de resolver problemas de programación que permitan al aprendiz generar soluciones que aporten al desarrollo social y económico del país. Esta guía de aprendizaje llevará al aprendiz a resolver retos de maquetación y programación en los lenguajes de la web HTML, CSS y JavaScript.

**3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE**

**Actividades de Reflexión inicial.**

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

1. **“Testimonios Usuarios”:**

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

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

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

2. **"Sitio Sección Social":**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**Actividades de apropiación del conocimiento (Conceptualización y Teorización).**

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

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

## 4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Tome como referencia la técnica e instrumentos de evaluación citados en la guía de Desarrollo Curricular

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

## 5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

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

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

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

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

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

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

## 6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

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

## 7. CONTROL DEL DOCUMENTO

| | Nombre | Cargo | Dependencia | Fecha |
|---|---|---|---|---|
| **Autor (es)** | **Rubiela Beleño** | Instructor | Teleinformática | **19 de septiembre de 2023** |

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

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


SENA

# PROYECTO FORMATIVO

## 1. Información básica del proyecto

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

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

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

## 2. Estructura del proyecto

2.1 Planteamiento del problema o necesidad que se pretende solucionar

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## 3. Planeación del proyecto

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

| | | | |
|---|---|---|---|
| ANALISIS | DEFINICION DE REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE | 436356 - LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO | 240201501 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA |
| ANALISIS | DEFINICION DE REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE | 436359 - ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS | 240201501 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA |
| ANALISIS | DEFINICION DE REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE | 436361 - ASUMIR RESPONSABLEMENTE LOS CRITERIOS DE PRESERVACIÓN Y CONSERVACIÓN DEL MEDIO AMBIENTE Y DE DESARROLLO SOSTENIBLE, EN EL EJERCICIO DE SU DESEMPEÑO LABORAL Y SOCIAL. | 240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL |
| ANALISIS | DEFINICION DE REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE | 436362 - APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL. | 240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL |
| ANALISIS | DEFINICION DE REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE | 436444 - ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA. | 240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL |
| ANALISIS | DEFINICION DE REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE | 436445 - GENERAR HÁBITOS SALUDABLES EN SU ESTILO DE VIDA PARA GARANTIZAR LA PREVENCIÓN DE RIESGOS OCUPACIONALES DE ACUERDO CON EL DIAGNÓSTICO DE SU CONDICIÓN FÍSICA INDIVIDUAL Y LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DE SU DESEMPEÑO LABORAL. | 240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL |
| ANALISIS | DEFINICION DE REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE | 436448 - REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA. | 240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL |
| ANALISIS | DEFINICION DE REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE | 436453 - INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES. | 240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL |
| ANALISIS | DEFINICION DE REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE | 437116 - DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN | 220501028 - ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL. |
| ANALISIS | DEFINICION DE REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE | 437117 - CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO. | 220501028 - ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL. |
| ANALISIS | DEFINICION DE REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE | 437118 - RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA | 220501028 - ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | MULTIMEDIA | PROYECTO MULTIMEDIAL. |
| ANALISIS | DEFINICION DE REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE | 437120 - IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO. | 220501028 - ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL. |
| ANALISIS | ELABORACIÓN DE LA PROPUESTA MULTIMEDIA | 436351 - CREAR LA PROPUESTA Y/O CONTRAPROPUESTA QUE ESTABLEZCA DETALLES DE RENTABILIDAD, PRECIOS, Y COMPROMISOS CON BASE EN LAS POLÍTICAS DEL CLIENTE (FINANCIACIÓN, PRESUPUESTO, OBJETIVOS E IDENTIDAD CORPORATIVA). | 260101021 - REALIZAR NEGOCIACIÓN CON LOS PROVEEDORES Y CLIENTES, SEGÚN LOS OBJETIVOS Y ESTRATEGIAS ESTABLECIDAS POR LA ORGANIZACIÓN. |
| ANALISIS | ELABORACIÓN DE LA PROPUESTA MULTIMEDIA | 436353 - DEFINIR EL COSTO DEL PROYECTO TENIENDO EN CUENTA LOS GASTOS FIJOS, VARIABLES Y TIEMPO INVERTIDO EN LA REALIZACIÓN DEL MISMO | 260101021 - REALIZAR NEGOCIACIÓN CON LOS PROVEEDORES Y CLIENTES, SEGÚN LOS OBJETIVOS Y ESTRATEGIAS ESTABLECIDAS POR LA ORGANIZACIÓN. |
| ANALISIS | ELABORACIÓN DE LA PROPUESTA MULTIMEDIA | 436355 - REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS | 240201501 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA |
| ANALISIS | ELABORACIÓN DE LA PROPUESTA MULTIMEDIA | 436446 - DESARROLLAR PROCESOS COMUNICATIVOS EFICACES Y ASERTIVOS DENTRO DE CRITERIOS DE RACIONALIDAD QUE POSIBILITEN LA CONVIVENCIA, EL ESTABLECIMIENTO DE ACUERDOS, LA CONSTRUCCIÓN COLECTIVA DEL CONOCIMIENTO Y LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y | 240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL |
| ANALISIS | ELABORACIÓN DE LA PROPUESTA MULTIMEDIA | 436451 - GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES. | 240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL |
| ANALISIS | ELABORACIÓN DE LA PROPUESTA MULTIMEDIA | 436454 - DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE. | 240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL |
| ANALISIS | ELABORACIÓN DE LA PROPUESTA MULTIMEDIA | 437115 - ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE | 220501028 - ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL. |
| ANALISIS | ELABORACIÓN DE LA PROPUESTA MULTIMEDIA | 437119 - ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL | 220501028 - ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE |

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

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | INSTITUCIONAL. | |
| EVALUACIÓN | DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO | 436449 - GENERAR PROCESOS AUTÓNOMOS Y DE TRABAJO COLABORATIVO PERMANENTES, FORTALECIENDO EL EQUILIBRIO DE LOS COMPONENTES RACIONALES Y EMOCIONALES ORIENTADOS HACIA EL DESARROLLO HUMANO INTEGRAL. | 240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL |
| EVALUACIÓN | DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO | 436452 - IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E INTERNACIONAL. | 240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL |
| EVALUACIÓN | DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO | 436457 - COMPRENDER LAS IDEAS PRINCIPALES DE TEXTOS COMPLEJOS EN INGLÉS QUE TRATAN DE TEMAS TANTO CONCRETOS COMO ABSTRACTOS, INCLUSO SI SON DE CARÁCTER TÉCNICO, SIEMPRE QUE ESTÉN DENTRO DE SU CAMPO DE ESPECIALIZACIÓN | 240201502 - PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL |
| EVALUACIÓN | DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO | 436461 - ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC | 240201502 - PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL |
| EVALUACIÓN | DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO | 436462 - LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MÁS ESPECÍFICO, EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO | 240201502 - PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL |
| EVALUACIÓN | DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO | 437138 - REALIZAR EL EMPAQUE Y LOS ELEMENTOS DE MERCHANDISING CON LOS QUE SE DISTRIBUIRÁ EL PROYECTO MULTIMEDIA | 220501031 - ENTREGAR LA APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA EVALUAR LA SATISFACCIÓN DEL CLIENTE. |
| EVALUACIÓN | DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO | 437140 - ELABORAR LOS MANUALES Y AYUDAS ANÁLOGAS O DIGITALES NECESARIAS PARA FACILITAR LA OPERACIÓN DEL PROYECTO MULTIMEDIA | 220501031 - ENTREGAR LA APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA EVALUAR LA SATISFACCIÓN DEL CLIENTE. |
| EVALUACIÓN | REALIZACIÓN DE PRUEBAS Y AJUSTES EN LA PRODUCCIÓN MULTIMEDIA | 436349 - APLICAR EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS REALES DEL SECTOR PRODUCTIVO, LOS CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y DESTREZAS PERTINENTES A LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA DE FORMACIÓN ASUMIENDO ESTRATEGIAS Y METODOLOGÍAS DE AUTOGESTIÓN | 999999999 - RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA |
| EVALUACIÓN | REALIZACIÓN DE PRUEBAS Y AJUSTES EN LA PRODUCCIÓN MULTIMEDIA | 436354 - COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS | 240201501 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA |
| EVALUACIÓN | REALIZACIÓN DE PRUEBAS Y AJUSTES EN LA PRODUCCIÓN MULTIMEDIA | 436357 - COMUNICARSE EN TAREAS SENCILLAS Y HABITUALES QUE REQUIEREN UN | 240201501 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA |

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

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

3.5 Organización del proyecto

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

3.6 Descripción del ambiente de aprendizaje requerido

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

## 3.7. Recursos estimados

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

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

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

## 3.7.1 Detalle de los recursos estimados

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

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

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

## 4. Rubros presupuestales

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

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Equipos | | € 380.000.000 | | COMPRA MAQUINARIA EQUIPO |
| | | **Total:** | | |

## 5. Equipo que participó en la formulación del proyecto

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

SENA

GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
PROCEDIMIENTO DESARROLLO CURRICULAR
FORMATO PLANEACIÓN PEDAGÓGICA

| | |
|---|---|
| **Fecha de Elaboración** | 14/7/2022 |
| **Denominación del Programa de Formación** | Tecnólogo en Producción de Multimedia |
| **Modalidad de Ejecución** | Presencial |
| **Código y versión del Programa** | 228120 Versión 102 |
| **Creación de juego para el impacto social** | |
| **Código del Proyecto ( Si es formación Titulada)** | |
| **Instructor(es) que elabora la planeación pedagógica** | **Nombres y Apellidos**<br>Gabriel Silva<br>David Londoño<br>Ana María Castaño<br>Gabriela Isabel Botero<br>Juan Pablo Ramírez<br>Lizeth Arboleda<br>Diana Montoya<br>Sully Moreno |
| | **Regional y Centro de formación**<br>Antioquia / Centro de Servicios y Gestión Empresarial |

| FASE DE PROYECTO( Si el programa es de titulada) | ACTIVIDAD DE PROYECTO ( si el programa es de titulada) | COMPETENCIA | RESULTADOS DE APRENDIZAJE | TEMA | ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE A DESARROLLAR | DURACIÓN ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE (HORAS) | | DISEÑO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE (TD + TC/AT | 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 DE FORMACIÓN | INSTRUCTORES REQUERIDOS | | | |
| Análisis | DEFINICIÓN DE REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE | Analizar la información recolectada para definir la tipología del proyecto multimedial. | Elaborar el cronograma de trabajo con base en los usuarios de tiempo y presupuesto pactados con el cliente. | Análisis de información. | Ejercicio de técnicas de recolección de información | 25 | 6 | 1,3 | Conectivismo<br>Construcción de Mitos Rodando<br>Prevención de ringorrel<br>Estudio de casos<br>Aprendizaje Basado en Proyectos<br>Metodología basada en problemas | Ambiente de formación con buena iluminación, pantalla para proyección, mesas, sillas, tableros, conectividad a internet | Equipos de cómputo con mouse y teclado, bibliotecas, colores, tapiz, borrador. | 1 | -Determina la tipología multimedia requerida por el cliente<br>-Identifica el público objetivo al cual va dirigido el proyecto y desarrollo.<br>-Define la plataforma y recursos necesarios según la tipología.<br>-Aplica las técnicas de recolección de información para definir los requerimientos del usuario según la metodología establecida<br>-Realiza informe de resultados de la tabulación de datos.<br>-Realiza el cronograma de trabajo del proyecto estableciendo los roles y tiempos de ejecución del proceso.<br>-Realiza los resultados del análisis con el cliente para su aprobación y firma de conformidad.<br>-Realiza el boceto de la identidad gráfica del proyecto aplicando técnicas creativas y elementos del estudio gráfico | | | |
| | | | Aplicar técnicas de recolección de información | | | 25 | 6 | | | | | | | | |
| | | | Identificar los tipologías multimedia a realizar según el requerimiento del público destinoy del medio. | | Definición de requerimientos | 40 | 10 | 1,6 | | | | | | | |
| | | | Cualificar la información recolectada con los | | Ejercicio de técnicas de recolección de información | 25 | 7 | | | | | | | | |
| | | | | | Presentación pitch del proyecto formativo. | 25 | 6 | 0,6 | | | | | | | |
| | | | Determinar la plataforma del proyecto a partir de las necesidades del cliente aplicando las técnicas de recolección y procesamiento de la información. | Lógica de programación (JavaScript). | Realizar el primero código para actividades cotidianas | 25 | 6 | 2,6 | Demostraciones<br>Foroneas<br>Estudio de casos<br>El panel | Ambiente de formación con buena iluminación, pantalla para proyección, mesas, sillas, tableros, conectividad a internet | Equipos de cómputo con mouse y teclado, | Instructor con el conocimiento relacionado al tema | | | |
| | | | | | Realizar secuencias en pseudo código | 50 | 6 | | | | | | | | |
| | | | | | Realizar diagramas de flujo para un juego | 20 | 6 | | | | | | | | |
| | | | | | Landing page del lanzamiento del proyecto | 50 | 7 | | | | | | | | |
| | ELABORACIÓN DE LA PROPUESTA MULTIMEDIA | Diseñar la solución multimedia de acuerdo con el análisis de la información recolectada. | Definir la estructura del mapa de navegación según la necesidad del cliente. | Comunicación visual 1 (Ilustrator). | Comprender los conceptos, principios y leyes de diseño para aplicarlo en los pieces y productos del proyecto formativo. | 20 | 5 | 2,1 | Mesa de Ideas<br>Mapas mentales<br>Estudio de caso<br>Foro<br>Exposición | Ambiente de formación con buena iluminación, pantalla para proyección, mesas, sillas, tableros, conectividad a internet | Equipos de cómputo con mouse y teclado, | 1 | -Crea el arte de los escenarios, fondos, elementos y personajes para la producción multimedia de acuerdo a los requerimientos del guión literario, utilizando herramientas para la edición de imagen | **Negocio vida creativa**<br>Desarrollar la conceptualización y diagramación de los elementos gráficos del proyecto formativo, aplicando y pies apoyo de los elementos de la comunicación visual | |
| | | | | | Apropiar los conceptos de la plataforma de vinculación para el desarrollo del proyecto. | 20 | 5 | | | | | | | **Logo digital al proyecto**<br>Desarrollar según la información contenida en el pictograma, la construcción y los elementos de la comunicación visual, generar elementos gráficos unificados para identificar el proyecto formativo. | |
| | | | | | Realizar el manual de identidad corporativa y guía de estilos web gráfico al pictograma para del keychaud el proyecto formativo. | 20 | 5 | | | | | | | **Manual de identidad visual**<br>Generar el manual de identidad visual para medios digitales y web, siguiendo logo creado anteriormente | |
| | | | | | Desarrollar el diseño web del proyecto apropiando los principios y las tendencias para cumplir con los parámetros del proyecto formativo. | 20 | 5 | | | | Equipos de cómputo con mouse y teclado, bibliotecas, colores, tapiz, borrador. | | | **Sociales estilos web**<br>Generar una guía de estilo con elementos predefinidos gráficos y reglas que diseñadores o desarrolladores web deben seguir para asegurarse que partes separadas del sitio web estan coincidentes y crean una experiencia cohesiva al final. Esta debe apegarse en el proceso del prototipado y | |
| Planeación | Planeación de actividades para el desarrollo Multimedia | Analizar la información recolectada para definir la tipología del proyecto multimedial. | Identificar las tendencias del mercado y del diseño en la producción de proyectos multimedia para cautivar al cliente. | Marketing digital (Negociación) | Definir la idea de negocio para la creación del modelo de negocio e identificar el cliente ideal. | 48 | 12 | 1,3 | Mesa de Ideas<br>Mapas mentales<br>Estudio de caso<br>Foro<br>Exposición | Ambiente de formación con buena iluminación, pantalla para proyección, mesas, sillas, tableros, conectividad a internet | Equipos de cómputo con mouse y teclado, bibliotecas, colores, tapiz, borrador. | 1 | -Entrega el informe del análisis del mercado y público objetivo y las tendencias actuales del diseño de proyectos multimedia<br>-Realiza la propuesta teniendo en cuenta las condiciones de pago, formas de entrega, tiempos, garantías, servicio post-venta y costos de acuerdo con la negociación acordada con los clientes.<br>-Identifica los instrumentos descubriendo bajo los términos de la negociación de acuerdo con los requerimientos, documentos con el tipo y las políticas del cliente.<br>-Valida con el cliente los términos de la negociación de acuerdo con las estipulaciones del contrato | **Negocio vida creativa**<br>Desarrollar un plan de empresa y creación de su modelo de negocio<br>**SEGMENTACIÓN DE MERCADO**<br>Identificar el cliente ideal (buyer persona) e identificar su nicho de consumo.<br>**ESTRATEGIA COMERCIAL**<br>Desarrollar el plan de marketing acorde los lanzamientos, teniendo en cuenta estrategias de SEO, inbound marketing, creación de blog para e incentivo en medios digitales, analítica web, social media y marketing de contenidos, monetización de redes sociales, e-commerce, basic de datos y marketing automation.<br>**ANÁLISIS DEL ENTORNO Y DEL SECTOR DE ACTIVIDAD**<br>Comprender el sector donde se desarrolla la empresa y su posición en el mercado. | |
| | | | Reconocer el lenguaje cinematográfico para la planeación de la multimedia. | Guiones - Diseño de video juego | Guiones (Sitcoms, Shorts, Storyboard y Animatic) | 20 | 5 | 0,5 | La entrevista<br>Mesa Redonda<br>Pregunta - respuesta<br>Estudio de casos | Ambiente de formación con buena iluminación, pantalla para proyección, mesas, sillas, tableros, conectividad a internet | Equipos de cómputo con mouse y teclado, bibliotecas, colores, tapiz, borrador. | Instructor con el conocimiento relacionado al tema | IDENTIFICA LOS CONCEPTOS Y COMPONENTES DEL LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO EN LOS VIDEOJUEGOS PRESENTACIÓN DE ESCRITOS DONDE VERIFICA LA VALIDACIÓN 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 al público destino. | | Diseñar del juego (historia, narrativa, dinamica, diagrama de flujo) | 40 | 10 | 1,0 | | | | | | ESCRIBE EL GUIÓN LITERARIO UTILIZANDO LAS TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN LITERARIA Y LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO DE ACUERDO A LA TIPOLOGÍA DEFINIDA Y LA NECESIDAD CLIENTE-USUARIO, ELABORA EL GUIÓN TÉCNICO EN EL FORMATO APROPIADO DE ACUERDO CON EL ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN. | | |
| | | | Construir el storyboard aplicando técnicas de coordinación de acuerdo con la estructura del guion técnico y el mapa de navegación. | | | 40 | 10 | 1,0 | | | | | | | |
| | | Realizar la post-producción para generar la imagen o animación final de acuerdo con las especificaciones del proyecto. | Editar imágenes utilizando software de edición audiovisual de acuerdo con lo establecido en guion técnico. | Comunicación visual 2 (Photoshop). | Diseño y prototipado de usuario del proyecto (Wireframes rápidos, mapas de navegación, guía de estilos, mapa de usabilidad). | 40 | 10 | 2,1 | Mesa Redonda<br>Demostración<br>Foroneica | Ambiente de formación con buena iluminación, pantalla para proyección, mesas, sillas, tableros, conectividad a internet | Equipos de cómputo con mouse y teclado, bibliotecas, colores, tapiz, borrador. | Instructor con el conocimiento relacionado al tema | Resuma y edita las imágenes seleccionadas utilizando software especializado según las especificaciones del guion técnico. | | |
| | | | | | Evaluar el prototipo con una web del proyecto teniendo en cuenta la experiencia de usuario definida | 40 | 10 | | | | | | | | |
| | | Diseñar la solución multimedia de acuerdo con el análisis de la información recolectada. | Diseñar la interfaz gráfica con base en el mapa de navegación. | Ilustración digital. | Diseño diseño de personaje para ambientación de escenarios | 80 | 20 | 2,1 | Ejercicios y ejemplos demostrativos<br>Presentaciones<br>Mesa redonda<br>Películas Audiovisuales | Ambiente de formación con buena iluminación, pantalla para proyección, mesas, sillas, tableros, conectividad a internet | Equipos de cómputo con mouse y teclado, bibliotecas, colores, tapiz, borrador. | 1 | CREA EL ARTE DE LOS ESCENARIOS, FONDOS, ELEMENTOS Y PERSONAJES PARA LA PRODUCCIÓN MULTIMEDIA DE ACUERDO A LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN LITERARIO, UTILIZANDO HERRAMIENTAS PARA LA EDICIÓN DE IMAGEN | Figura humana Introducción ilustración digital y sus usos en | |
| | | | Recrear los diferentes estilos de ilustración que prevalecen en el mercado actual. | | | | | | | | | | | | |
| | | | Diseñar y caracterizar los personajes y los fondos para el proyecto formativo. | | | | | | | | | | | | |
| | | | Digitalizar los personajes y fondos en los diferentes software (Illustrator - photoshop) según las necesidades del proyecto formativo. | | | | | | | | | | | | |
| | | | Desarrollar texto multimedia para los diferentes usos: animación, videojuegos, etc. | | | | | | | | | | | | |
| Desarrollo | 1. Integrar la interfaz gráfica del proyecto según el diseño establecido<br>2. Elaboración de los componentes funcionales de la multimedia | Integrar los elementos multimediales de acuerdo con un diseño establecido. | Estructurar los elementos de la multimedia a través de lenguaje de maquetación web. | Javascript Avanzado | Desarrollar elementos interactivos de un sitio web validación de formularios | 60 | 15 | 3,1 | Mesa Redonda<br>Demostración<br>Foroneica | Ambiente de formación con buena iluminación, pantalla para proyección, mesas, sillas, tableros, conectividad a internet | Equipos de cómputo con mouse y teclado, bibliotecas, colores, tapiz, borrador. | Instructor con el conocimiento relacionado al tema | CODIFICA LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA DE ACUERDO AL MAPA DE NAVEGACIÓN | - Escoger actividad: los principios básicos de javascript usando el DOM - calculadora básica funcional<br>Realizar las instalaciones de paquetes Node js, actualizar y desinstalar. Manejo del package.json. Crear cuenta github. | |
| | | | | | Crear prototipos funcionales con javascript | 80 | 15 | | | | | | | Crea una maqueta básica en Views y, haciendo uso de un framework, (Bootstrap)<br>Aplicar transformaciones y animaciones (mover, rotar, escalar) objetos importados dentro de un escenario creado | | |
| | | | Codificar los elementos de la multimedia siguiendo las especificaciones del mapa de navegación con la plataforma seleccionada. | Backend (PHP, SQL) (GESTIONA: RUBILA) | Crear la administración de usuarios del sitio web. (creación de API) | 120 | 30 | 3,1 | Mesa Redonda<br>Demostración<br>Foroneica | Ambiente de formación con buena iluminación, pantalla para proyección, mesas, sillas, tableros, conectividad a internet | Equipos de cómputo con mouse y teclado, bibliotecas, colores, tapiz, borrador. | Instructor con el conocimiento relacionado al tema | VERIFICA EL CORRECTO FUNCIONAMIENTO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL ORDEN ESTABLECIDO POR EL MAPA DE NAVEGACIÓN. | Realizar un prototipo del proyecto, que encuentre, objetos importados, animaciones.<br>- Video conceptual de concepto de variables<br>- Ejercicio creación de tablas e inserción de datos en bases de datos<br>- Ejercicios consultas, actualización y eliminacion en bases de datos<br>- Ejercicio de varios fondos de pantalla | |
| | | | Incorporar los elementos de la multimedia según los criterios del storyboard. | Ilustración II (GESTIONA: LIZETH) | Finalizar e integrar por completo el material ilustrado para el proyecto formativo | 120 | 30 | 3,1 | Mesa Redonda<br>Demostración<br>Foroneica | Ambiente de formación con buena iluminación, pantalla para proyección, mesas, sillas, tableros, conectividad a internet | Equipos de cómputo con mouse y teclado, bibliotecas, colores, tapiz, borrador. | Instructor con el conocimiento relacionado al tema | CREA Y/O EDITA ELEMENTOS GRÁFICOS EN LOS PROGRAMAS PARA RETOQUE DE IMÁGENES | | |
| | | | Verificar el funcionamiento de la aplicación con base en el Story Board | Librerías Front end (React). | Desarrollar elementos interactivos de un sitio web apoyados en la librería y sus plugins, efectos parallax (mouse, scroller) Validación de formularios. Ranking de la puntuación de los usuarios | 120 | 30 | 3,1 | Mesa Redonda<br>Demostración<br>Foroneica | Ambiente de formación con buena iluminación, pantalla para proyección, mesas, sillas, tableros, conectividad a internet | Equipos de cómputo con mouse y teclado, bibliotecas, colores, tapiz, borrador. | Instructor con el conocimiento relacionado al tema | INTEGRA LAS HERRAMIENTAS DE PRODUCCIÓN MULTIMEDIA LOS COMPONENTES AUDIOVISUALES PRODUCIDOS SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES DEL ENTREGADAS. | | |
| | | 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. | Maquetación web (HMTL5/css3) | Realizar la maquetación básica del proyecto para conocer las etiquetas principales del html | 20 | 5 | 2,1 | Mesa Redonda<br>Demostración<br>Foroneica | Ambiente de formación con buena iluminación, pantalla para proyección, mesas, sillas, tableros, conectividad a internet | Equipos de cómputo con mouse y teclado, bibliotecas, colores, tapiz, borrador. | Instructor con el conocimiento relacionado al tema | IDENTIFICA LOS MEDIOS DE DIFUSIÓN Y APLICA LOS ESTÁNDARES DE USABILIDAD APROPIADOS PARA EL PROYECTO. | | |
| | | | | | Desarrollar un grid system modular (sistema de columnas para diseño responsivo) en css que permita ser reutilizado en las fases del proyecto | 20 | 5 | | | | | | | | |
| | | | | | Desarrollar el sitio web del proyecto usando Html5 y css, aplicando media queries para su correcta visualización en los diferentes dispositivos | 40 | 10 | | | | | | | | |
| | | Realizar la post-producción para generar la imagen o animación final de acuerdo con las especificaciones del proyecto. | Agregar efectos especiales: visuales y sonoros al proyecto multimedia siguiendo los lineamientos del guion técnico. | Edición, Motion graphics y Post-producción (Premiere, Audition y After) (GESTIONA: ANDRES) | Realizar edición básica de video no lineal de acuerdo a requerimientos de la lista de chequeo. | 32 | 8 | 1,0 | - Estudio de caso<br>- Exposición<br>- Demostración<br>- Aprendizaje Basado en Proyectos | Ambiente de formación con buena iluminación, pantalla para proyección, mesas, sillas, tableros, conectividad a internet | Equipos de cómputo con mouse y teclado, bibliotecas, colores, tapiz, borrador. | Instructor con el conocimiento relacionado al tema | Generar la producción audiovisual en los formatos establecidos por los estándares de codificación de video. | | |
| | | | | | Implementar efectos y correcion de color a clips para lograr la continuidad cromatica y narrativa | 32 | 8 | | | | | | | | |
| | | | Montar secuencias de acuerdo con los especificaciones del proyecto multimedia | | Realizar montaje y correccion de audios para ensamble de escenas y secuencias | 20 | 4 | | | | | | | | |
| | | | | | Animar graficos de proyecto formativo aplicando principios de animación | 40 | 5 | 1,7 | | | | | | | |
| | | | | | Realizar animaciones motion gráphic de acuerdo con las especificaciones del volumen formativo | 20 | 5 | | | | | | | | |
| | | Realizar la post-producción para generar la imagen o animación final de acuerdo con las especificaciones del proyecto. | Ajustar la iluminación y el color de la escena para lograr la apariencia visual deseada | MODELADO 3D<br>Profundización (integración 1 / Ninja 1) / Modelación 3i (GESTIONA: DANNY) | Modelado poligonal de elementos y personajes. | 80 | 20 | 2,1 | Mesa Redonda<br>Demostración<br>Foroneica | Ambiente de formación con buena iluminación, pantalla para proyección, mesas, sillas, tableros, conectividad a internet | Equipos de cómputo con mouse y teclado, bibliotecas, colores, tapiz, borrador. | Instructor con el conocimiento relacionado al tema | MODELA ELEMENTOS Y PERSONAJES EN 3D PREVIAMENTE ESTABLECIDOS EN EL ARTE UTILIZANDO SOFTWARE ESPECIALIZADO | | |
| | | Diseñar la solución multimedia de acuerdo con el análisis de la información recolectada. | Modelar los elementos de la imagen con base en los objetos o personajes establecidos en el guion | | Animación de personaje, camara y elementos para la realización de materiales virtuales. | 80 | 20 | 2,1 | | | | | | | |
| | | Realizar la post-producción para generar la imagen o animación final de acuerdo con las especificaciones del proyecto. | Importar y exportar archivos según el soporte técnico final exigido para la proyección y/o distribución de la producción. | AR / VR (Unity)<br>Profundización (integración 3 / Ninja 2 / Rockstar 2) | Texturizar la colorida del objeto creado | 32 | 2 | 2,1 | Mesa Redonda<br>Demostración<br>Foroneica | Ambiente de formación con buena iluminación, pantalla para proyección, mesas, sillas, tableros, conectividad a internet | Equipos de cómputo con mouse y teclado, bibliotecas, colores, tapiz, borrador. | Instructor con el conocimiento relacionado al tema | Configura las propiedades del render según el medio de difusión establecido | Genera la base gráfica para las maquetaciones del proyecto<br>- Thumbnails<br>De forma grupal cada equipo deberá realizar los thumbnails de las 4 áreas del proyecto (Arte, Animación, Modelado, Texturizado, Iluminación y Render) | |
| | | | | | Rigging de elementos a la herramienta (modelados, sprites, paquetes de dibujos, texturas, sonidos) | 32 | 8 | | | | | | | | |
| | | | | | Codificar control de personajes | 20 | 5 | | | | | | | Realizar un boceto para el proyecto formativo<br>De forma grupal cada equipo deberá realizar la integración | | |
| | | | | | Implementar inteligencia artificial y creación procedural | 20 | 5 | | | | | | | Produce la ilustración básica y el esquema de los personajes | | |
| | | | | | Desarrollar productos interactivos (realidad virtual, realidad aumentada, transmedia y escenarios virtuales) | 20 | 5 | | | | | | | Realiza el diseño de personajes para el proyecto formativo | | |
| | | 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 | Desarrollar los elementos para el rigging de la escena: personaje y fondo. | 20 | 5 | 2,1 | Mesa Redonda<br>Demostración<br>Foroneica | Ambiente de formación con buena iluminación, pantalla para proyección, mesas, sillas, tableros, conectividad a internet | Equipos de cómputo con mouse y teclado, bibliotecas, colores, tapiz, borrador. | Instructor con el conocimiento relacionado al tema | - CONSTRUYE EL STORYBOARD UTILIZANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD CON BASE EN EL GUIÓN LITERARIO Y EL GUIÓN TÉCNICO. | Realizar el rigging de los personajes del proyecto formativo<br>Texturizar<br>Comprender que es un CMS y su importancia de usarlos, cuales son sus tipos. Plataforma de proyectos web con CMS | |
| | | | | | Desarrollar un escenario para el proyecto formativo usando el CMS | 20 | 5 | | | | | | | | |
| | | | Probar la accesibilidad, diseño, escalabilidad y usabilidad de la multimedia de acuerdo a la definición del mapa del sitio y el público objetivo. | CMS (Wordpress) Sistema de gestión de contenido | Realizar la publicación del proyecto formativo en el CMS seleccionado, configurando los plugins de seguridad, optimización, e-commerce y posicionamiento en motores de búsqueda, usando las temas predeterminadas y creando las propias. | 20 | 5 | 1,9 | - Estudio de caso<br>- Exposición<br>- Demostración<br>- Aprendizaje Basado en Proyectos<br>- Debate o discusión guiada<br>- Foro<br>- Exposición | Ambiente de formación con buena iluminación, pantalla para proyección, mesas, sillas, tableros, conectividad a internet | Equipos de cómputo con mouse y teclado, bibliotecas, colores, tapiz, borrador. | Instructor con el conocimiento relacionado al tema | - RECONOCE EL CONCEPTO DE ACCESIBILIDAD, DISEÑO, ESCALABILIDAD Y USABILIDAD | Wordpress<br>Apropiar las funciones de Wordpress. Diferencias entre wordpress.org y wordpress.com/y<br>Diseño de plantillas para wordpress. | |
| | | | | | Realizar portafolio y hoja de vida profesional usando CMS para promocionarse como egresado. | 20 | 5 | | | | | | | | |
| Evaluación | Documentación del Proyecto | Entregar la aplicación multimedia para evaluar la satisfacción del cliente. | Realizar las modificaciones pertinentes de acuerdo a la evaluado en las pruebas de accesibilidad, diseño, escalabilidad y usabilidad de la multimedia | Proyecto formativo | Elaborar los elementos de la identidad corporativa | 20 | 6 | 1,3 | La entrevista<br>Mesa Redonda<br>Pregunta - respuesta<br>Estudio de casos | Ambiente de formación con buena iluminación, pantalla para proyección, mesas, sillas, tableros, conectividad a internet | Equipos de cómputo con mouse y teclado, bibliotecas, colores, tapiz, borrador. | Instructor con el conocimiento relacionado al tema | - SELECCIONA Y PLANEA EL TIPO DE PRUEBA PARA REALIZAR LA SATISFACCIÓN DEL USUARIO FINAL<br>- ELABORA LOS MANUALES DE USUARIO REQUERIDOS PARA LA CORRECTA UTILIZACIÓN DE LA MULTIMEDIA DE ACUERDO AL PÚBLICO DESTINO Y LOS LINEAMIENTOS TÉCNICOS.<br>- ENTREGA LA AYUDA EN LA MULTIMEDIA SEGÚN LA NECESIDAD DEL USUARIO FINAL, DOCUMENTADO EN EL FIN DE SUS ROLES MÁS COMPROMETIDO PARA EL USUARIO.<br>- DISEÑA EL MANUAL DE IDENTIDAD CORPORATIVA Y DE MARCA DEL PRODUCTO MULTIMEDIA BASADO EN LOS CONCEPTOS DE BRANDING Y MERCHANDISING | | |
| | | | | | Elaboración del prototipo del proyecto | 28 | 6 | | | | | | | | |
| | | | Elaborar los manuales y ayudas ardógas o digitales necesarias para facilitar la operación del proyecto multimedia. | | Implementar prueba de uso y corrección de errores | 20 | 6 | 1,3 | | | | | | | |
| | | | | | Implementar Feedback | 20 | 6 | | | | | | | | |
| | | | Realizar el empaque y los elementos de merchandising con los que se distribuirá el proyecto formativo | | Realizar presentación final del proyecto de manera publica | 48 | 12 | 1,3 | | | | | | | |

# "LISTA DE CHEQUEO"

**(PARA EVALUAR EL DESEMPEÑO O EL PRODUCTO)**

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

**DATOS DEL APRENDIZ**

| | | |
|---|---|---|
| **PRIMER APELLIDO:** | **SEGUNDO APELLIDO:** | **NOMBRE:** |

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

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

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

# "LISTA DE CHEQUEO"

**(PARA EVALUAR EL DESEMPEÑO O EL PRODUCTO)**

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

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

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

Rubiela Isabel Beleño Ramos

_____ **FIRMA DEL INSTRUCTOR**

_____ **FIRMA DEL APRENDIZ**