PROCESO GESTIÓN DEL TALENTO HUMANO

FORMATO INFORME MENSUAL EJECUCIÓN CONTRACTUAL

Medellín, 18 de octubre 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 Octubre 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 prorrogar 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

modificación 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 nacionales y del Centro de formación según los lineamientos institucionales requeridos para el área temática objeto del contrato	2. Jornadas de diseño y desarrollo curricular: Para este mes no se ejecutan acciones a razón que no convocó a participar de Jornadas de Diseño y/o desarrollo curricular.	Para el mes no se requiere desde la coordinación participar de las jornadas;
3	Ejecutar la formación profesional integral de 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	3.1. Registró juicios evaluativos: 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. Las fichas no finalizan trimestre ;
		3.2. Fichas en que se reportó registró de inasistencias: Registro de inasistencias realizado en senasofiaplus para las fichas relacionadas	
		3.3. Concertación del plan de evaluación (plan de trabajo): Se concertó el plan de trabajo trimestral	Portafolio del instructor- carpeta de concertación del plan de trabajo para las fichas asignadas que contiene el acta.;

	evaluación y seguimiento), velando por una ejecución mínima mensual de 160 horas de formación.	para las fichas 2821740, 2742733 y 2651969 de producción de multimedia .	
		3.4. Fichas programadas para orientar formación: Reporte registrado enSenaSofiaPlus y planeador de asignación de programaciónasignado desde la coordinación académica.	Reporte registrado en SenaSofiaPlus denominado "TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACIÓN" y planeador de asignación de programación;
		3.5. novedades reportadas a comité de evaluación y seguimiento de aprendices: Para este mes no se presentan novedades, por ende no se reportan casos a comité de evaluación y seguimiento de aprendices.	Para este mes no se reportan novedades de aprendices a comité
4	Participar cuando el centro de formación así lo solicite, en proyectos de investigación técnica y/o pedagógica para fortalecer el proceso de formación del área temática objeto del contrato.	4. Proyectos de investigación técnica y/o pedagógica: Para este mes no se requiere que participe en proyectos de investigación técnica y/o pedagógica	Para este mes no se ha requerido participar en Semilleros de investigación.;
5	Gestionar de forma permanente el LMS, retroalimentando, evaluando al aprendiz de manera	5. Acciones realizadas en la plataforma LMS-Territorium: Se realizaron configuración y publicación de	Publicación de anuncios;Configuración de actividades;Valoración de actividades;

	sincronizada con el aplicativo SofiaPlus.	actividades para todas las fichas asignadas	
6	Entregar los soportes del procedimiento de Ingreso de aprendices al programa de formación tales como: Ficha de matrícula; fotocopia del documento de identidad, y/o requisitos definidos en el diseño curricular, cuando ejecute formación complementaria.	6. Acciones realizadas en Formación complementaria: Para este mes en la programación no se asignaron fichas de formación complementaria para orientar formación.	Para este mes no se asigna orientar formación complementaria en la programación enviada por la coordinación;
7	Registrar, verificar y hacer seguimiento oportuno y sistemático en el sistema de información que la entidad defina para la Gestión de la Formación Profesional Integral mediante las siguientes actividades: a). Verificar permanentemente que la totalidad de los aprendices seleccionados y matriculados queden en ese estado. b). Registrar oportunamente los juicios evaluativos del reconocimiento de aprendizajes	7.1. Verificación del estado de aprendices: Se lleva control de asistencia en las sesiones de formación;	Control de asistencia de las sesiones de formación que se encuentra en el portafolio del instructor;
		7.2. Ruta de aprendizaje: Para este mes se genera ruta de aprendizaje en senasofiaplus, acorde la programación asignada	Se evidencia en sofia plus, y se creó la ruta de aprendizaje para la ficha 2821740 ;
		7.3. Juicios evaluativos de reconocimiento de aprendizajes previos: Para este mes no se ha requerido por parte de los aprendices reconocimiento de aprendizajes previos.	Para este mes no se ha requerido por parte de los aprendices reconocimiento de aprendizajes previos, por ende no se realizan acciones.;

	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.	7.4. 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.	Para este mes no se reportan novedades de aprendices a comité
8	Aplicar y hacer cumplir el reglamento del aprendiz, así como el manual de convivencia del Centro de Formación.	8. Acciones realizadas para dar cumplimiento a el reglamento del aprendiz: En la sesión de formación se da cumplimiento a los deberes y derechos del aprendiz para las respectivas fichas con el trato adecuado, el cumplimiento de las actividades, el porte del uniforme.;	Portafolio del instructor que contiene el control de asistencia de las sesiones de formación para las respectivas fichas asignadas.;
9	Apoyar los procesos de autoevaluación y Registro calificado para los programas del área temática objeto del presente contrato, cuando el centro lo requiera.	9.Apoyo en los procesos de autoevaluación y/o Registro calificado: Para este mes se requiere apoyar acciones en los procesos de autoevaluación y/o registro calificado.	producción de multimedia, apoyo en el autoevaluación. Autoevaluación;
10	Acatar los lineamientos del Sistema Integrado	10. Sistema Integrado de Gestión y el Sistema de	Aplicativo SII contratistas;Formatos empleados en el portafolio del instructor;

	de Gestión y el Sistema de Seguridad de Salud en el Trabajo y asistir a las convocatorias que el centro programa.	Seguridad de Salud en el Trabajo: Certificado de inducción de seguridad y salud en el trabajo SIIGA, que se encuentra en SII contratistas y se entrega en el mes de inicio del contrato;Formatos empleados para la entrega del informe de ejecución contractual y 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: Para este mes no se requieren realizar acciones en la divulgación del portafolio	Para este mes no se requieren realizar acciones;
12	Recibir en inventario los bienes entregados por la entidad para el cumplimiento del objeto del contrato, dando uso adecuado y una vez finalizado el contrato, quedar a paz y salvo con el Almacén.	12. Bienes a cargo: Para este mes no se ha recibido inventario a cargo, pero se da buen uso al mobiliario, equipos, herramientas y materiales empleados para orientar la formación en los diferentes ambientes de formación	No se cuenta con inventario a cargo, pero se da buen uso a los bienes, equipos y materiales empleados en las sesiones de formación acorde la programación asignada.;
13	Acompañar a los aprendices a las actividades que se encuentren planeadas por el equipo de Bienestar al	13. Acompañamiento en actividades de Bienestar al aprendiz: Para este mes no se ha requerido apoyar	Para este mes no se ha requerido apoyas actividades desde el bienestar al aprendiz;

	Aprendiz, de acuerdo con la programación.	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	5 de octubre -encuentro pedagogico regional "Yo Cambio para TransFormar"..
15	Atender dentro de los 3 días siguientes las solicitudes que a través de correo electrónico le formulen aprendices, coordinadores y demás actores del proceso formativo.	15. Respuesta a solicitudes: Respuesta a los aprendices por medio de correo;Respuesta de requerimientos realizados por la coordinación.;	Se evidencia dentro del portafolio del instructor, carpeta otros, fotos respuestas email aprendices e instructores
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	No se realizan acciones puesto que las fichas no inician etapa productiva;

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

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

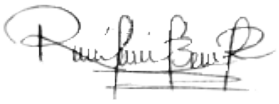
ITEM	No DE LA ORDEN DE VIAJE	LUGAR DE DESPLAZAMIENTO	FECHA DE DESPLAZAMIENTO INICIAL	FECHA DE DESPLAZAMIENTO FINAL
1.	No aplica	XX	XX	XX
2.	No aplica	XX	XX	XX

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 66148714, operador ARUS y periodo de septiembre. (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

EVIDENCIAS

PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

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

2. PRESENTACIÓN

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

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Actividades de Reflexión inicial.

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

1. **Sitio - veterinaria:**

   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 "**SitioVeterinaria.zip**".

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

2. **“Animación de vehiculo”:**

   Tomando la información suministrada por el instructor, incluyendo las animaciones en css explicadas durante la formación, el aprendiz debe desarrollar en HTML, CSS y Bootstrap-opcional la animación de un vehículo de transporte (automóvil, bicicleta, motocicleta o cualquier otro vehículo) en el cual se aplicará las propiedades de animación en css.

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

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

1. El instructor realizará conceptualización sobre animaciones de sprite en CSS y edición de valores desde HTML y eventos de JavaScript. Con el conocimiento adquirido, el aprendiz debe desarrollar la animación de un personaje del proyecto utilizando los steps en la animación con css.

   Al finalizar, el aprendiz debe subir el proyecto a GitHub y compartir el enlace 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.

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

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

5. GLOSARIO DE TERMINOS

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

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

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

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

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

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

6. REFERENTES BILBIOGRAFICOS

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

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	**Rubiela Beleño**	Instructor	Teleinformática	septiembre 22 de 2023

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					

PROYECTO FORMATIVO

1. Información básica del proyecto

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

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

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

2. Estructura del proyecto

2.1 Planteamiento del problema o necesidad que se pretende solucionar

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

3. Planeación del proyecto

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

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

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

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

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

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

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

3.5 Organización del proyecto

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

3.6 Descripción del ambiente de aprendizaje requerido

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

3.7. Recursos estimados

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

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

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

3.7.1 Detalle de los recursos estimados

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

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

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

4. Rubros presupuestales

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

Equipos		€ 380.000.000		COMPRA MAQUINARIA EQUIPO
		Total:		

5. Equipo que participó en la formulación del proyecto

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

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** Gabriel Silva David Londoño Ana María Castaño Gabriela Isabel Botero Juan Pablo Ramírez Lizeth Arboleda Diana Montoya Sully Mahecha
	Regional y Centro de formación Antioquia / Centro de Servicios y Gestión Empresarial

FASE DE PROYECTO (Si el programa es de titulada)	ACTIVIDAD DE PROYECTO (si el programa es de titulada)	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	TEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE A DESARROLLAR	DURACIÓN ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE (HORAS)		CRÉDITOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE (TI = TEJA)	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.	Ajustes de técnicas de recolección de información.	25	6	1,3	Coreolmación Conversación en Mesa Redonda Presentación magistral Estudio de casos Aprendizaje Basado en Proyectos 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 en la tipología encontrada y requerida por el cliente. -Define el tipo de proyecto a desarrollar con el propuesto y desarrollar. -Define la plataforma y recursos necesarios según la tipología. -Aplica las técnicas de revisión de información de acuerdo a los requerimientos del cliente. -Aplica los instrumentos de recolección de información de acuerdo con las metas establecidas. -Aplica los instrumentos de evaluación de información para definir los requerimientos del cliente según la metodología establecida. -Realiza informe de resultados de la tabulación de datos obtenidos. -Realiza el cronograma de trabajo del proyecto estableciendo los roles y tiempos de distribución de procesos. -Aplica los resultados del análisis con el cliente para definir el proyecto a desarrollar. -Realiza el boceto de la tipología y/o del proyecto aplicando técnicas creativas y elementos del estudio gráfico.		
			Seleccionar y organizar información recolectada según el requerimiento del público destino y del medio.		Identificar los tipologías multimedia a realizar según el requerimiento del público destino y del medio.	25	7	1,6							
					Identificar los procesos de recolección con el cliente.	25	6	1,4							
					Priorizar la información recolectada según el requerimiento del cliente.	40	10	1,8							
					Priorizar pilot del proyecto formativo.	25	7	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 pseudo código para actividades cotidianas	25	6	2,6	Clase magistral Demostraciones Foros Estudio de casos El panel	Ambiente de formación con buena iluminación, pantalla para proyección, mesas, sillas, tableros, conectividad a internet	Equipos de cómputo con mouse y teclado,				
					Realizar secuencias en pseudo código	50	6								
					Realizar diagramas de flujo para un juego	20	6								
					Landing page del lanzamiento del proyecto	50	7					Instructor con el conocimiento relacionado al tema			
	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	Clase de Libre Mapas mentales Estudio de caso Foro 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 esquemas, fondos, elementos y personajes para la producción multimedia de acuerdo a los requerimientos del guión literario, utilizando herramientas para la edición de imagen	**Negocio vista creativa** Desarrollar la conceptualización y diagramación de los elementos gráficos del proyecto teniendo en cuenta el uso apropiado de los elementos de la comunicación visual (psicológicos, sociales, fis...	
			Agrupar los conceptos de la plataforma de vinculación para el desarrollo del proyecto.			20	5							**Logo diseño el proyecto** Desarrollar según la información contenida en el pictograma, la estructura plástica y los elementos de la comunicación visual, generar elementos gráficos unificados para identificar el proyecto a desarrollar.	
			Realizar el manual de identidad corporativa y guía de estilos web siguiendo el pictograma para dar lenguaje al proyecto formativo.			20	5							**Manual de identidad visual** Generar el manual de identidad visual para medios digitales y web, siguiendo el logo creado anteriormente	
			Documentar el diseño web de 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.			**Guiado de estilos web** 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 conectadas 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	Clase de Libre Mapas mentales Estudio de caso Foro 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 -Realiza el 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. -Identifica los instrumentos de recolección según los requerimientos del cliente y el proyecto, documentando el tipo y las políticas del cliente. -Valida con el cliente los términos de la negociación de acuerdo con las estipulaciones del contrato	**ESTRATEGIA DE NEGOCIO** Desarrollar el plan de empresa y creación de su modelo de negocio **SEGMENTACIÓN DE MERCADO** Identificar el cliente ideal (buyer persona) e identificar su mapa de consumo. **ENTRETENIA COMERCIAL** Desarrollar el plan de marketing acorde los lanzamientos, estrategias de comunicación, estrategias de ventas, análisis de búsqueda e inversión en medios digitales, analítica web, social media y marketing de contenidos, monetarización de redes sociales, e-commerce, basic de datos y marketing automation. **ANÁLISIS DEL ENTORNO Y DEL SECTOR DE ACTIVIDAD** Comprender el sector donde se desarrolla la empresa y su posición en el mercado. Analisis de Competencia, Analisis de Mercado, Analisis de Tendencias	
			Crear la propuesta y/o contrapropuesta que establezca detalles de rentabilidad, precios, y compromisos con base en los patrones del cliente (financiación, presupuesto, objetivos e identidad corporativa).		Definir el costo del proyecto teniendo en cuenta los gastos fijos, variables, y tiempo invertido en la realización del mismo.	48	12	1,3							
					Verificar entre las partes la propuesta comercial de acuerdo con los parámetros de la negociación.	48	12	1,3							
					Diseño de controles y métodos, para el establecimiento de empresa (Líneas de comercio) y el registro de marca.	48	12	1,3							
		Realizar negociación con los proveedores y clientes, según los objetivos y estrategias establecidas por la organización.	Reconocer el lenguaje cinematográfico para la planeación de la multimedia.	Ajustes - Diseño de video juego	Escenas (Saboteria, Minerva, Storyboard y Animatic)	20	5	0,5	La entrevista Mesa Redonda Pregunta - respuesta Estudio de casos	Ambiente de formación con buena iluminación, pantalla para proyección, mesas, sillas, tableros, 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 propuesta de usuario del proyecto (Wireframes rotulas, cantidad de navegación, guía de estilos, mapa de usabilidad).	40	10	2,1	Mesa Redonda Demostración Phoenicia	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	Retoca y edita las imágenes seleccionadas utilizando software especializado según los requerimientos del guion técnico.		
					Evaluar el mockup del sitio 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 diverso de personajes para ambientación de escenarios			2,1	Ejercicios y ejemplos demostrativos Presentaciones Foros Rotulos 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	
					Reconocer los diferentes estilos de ilustración que priman 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 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 teniendo en formularios.	60	15	3,1	Mesa Redonda Demostración Phoenicia	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 - Realizar las instalaciones de paquetes Node js, actualizar y desinstalar. Manejo del package.json. Crear cuenta github. - Crear una maqueta básica en Views js, haciendo uso de un motor de plantillas. (Ejemplo) - Aplicar transformaciones y animaciones (mover, rotar, escalar) objetos importados dentro de un escenario creado - Realizar un prototipo del proyecto, que escenario, objetos importados, animaciones. - Video conceptual de concepto de variables - Ejercicio creación de tablas e inserción de datos en bases de datos - Ejercicios consultas, actualización y eliminacion en bases de datos - Ejercicio de video y fondo de pantalla	
			Crear prototipos funcionales con javascript			60	15								
			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 Demostración Phoenicia	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.		
			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 Demostración Phoenicia	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 libreria y sus plugins, efectos parallax (mouse, scroller) Validación de formularios. Ranking de la puntuación de los usuarios	120	30	3,1	Mesa Redonda Demostración Phoenicia	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 ENTREGABLE.		
		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 Demostración Phoenicia	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 Exposición Demostración 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 usabilidad de video.		
					Implementar efectos y correcion de color a clips para lograr la continuidad cromatica y narrativa	80	8								
			Montar secuencias de acuerdo con los especificaciones del proyecto multimedia		Realizar la exportación y corrección de audios para ensamble de video y animación.	20	4								
					Animar graficos de proyecto formativo aplicando principios de animación	40	5	1,0							
					Realizar animaciones motion gráphic de acuerdo con las especificaciones del entregable 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 Profundización (integración 1 / Ninya 1) / Rectorado 3) (GESTIONA: DANNY)	Modelado poligonal de elementos y personajes.	80	20	2,1	Mesa Redonda Demostración Phoenicia	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) Profundización (integración 3 / Ninya 2 / Rectorado 2)	Texturizar la colorita del objeto creado	32	2	2,1	Mesa Redonda Demostración Phoenicia	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 - Wireframe - De forma grupal cada equipo definirá realizar los Wireframe - Desarrollar los Wireframe de forma individual - Realización de los Wireframe	
					Ilustración elementos de la herramienta (modelados, sprites, paquetes de código, texturas, sonidos)	32	8								
					Codificar control de personajes	20	5								
					Implementar inteligencia artificial y creación procedural	20	5								
					Desarrollar productos interactivos (realidad virtual, realidad aumentada, transmedia y escenarios virtuales)	20	5								
		Diseñar la solución multimedia de acuerdo con el análisis de la información recolectada.	Validar el story Board con el cliente, de acuerdo con las especificaciones del guión técnico para su aprobación, dejando constancia en un acta.	Animación Digital	Reconocer los diferentes tipos de animación.	20	5	2,1	Mesa Redonda Demostración Phoenicia	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 TECNICAS DE CREATIVIDAD CON BASE EN EL GUIÓN LITERARIO Y EL GUIÓN TÉCNICO.		
					Preguntar los elementos para el signig de la escena personaje y fondo.	20	5								
					Desarrollar un corto animado	60	10								
Evaluación	Documentación del Proyecto	Entregar la aplicación multimedia para evaluar la satisfacción del cliente.	Probar la accesibilidad, diseño, escalabilidad y usabilidad de la multimedia de acuerdo a la definición del mapa del sitio y el público objetivo.	CMS (Wordpress) Sistema de gestión de contenido	Desarrollar un sitio web para el proyecto formativo usando el CMS Wordpress, teniendo en cuenta la instalación de temas y plantillas, e comenzar a posicionamiento en motores de busqueda, usando las temas predeterminadas y creando las propias.	25	6	1,3	Estudio de caso Mapas mentales Debate o discusión guiada Foro 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	- RECONOCE EL CONCEPTO DE ACCESIBILIDAD, DISEÑO, ESCALABILIDAD Y USABILIDAD	Wordpress Aprender las funciones de Wordpress. Diferencias entre wordpress.org y wordpress.com y Diseño de plantillas para wordpress.	
			Realizar una publicación de acuerdo a la evaluación de las pruebas de accesibilidad, diseño, escalabilidad y usabilidad de la multimedia	Proyecto formativo	Realizar publicación y puesta en marcha del proyecto formativo	25	6								
					Elaborar los elementos de la identidad corporativa	25	6	1,3	La entrevista Mesa Redonda Pregunta - respuesta 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	- REALIZA LA PLANEACIÓN DEL TIPO DE PRUEBA PARA EVALUAR LA SATISFACCIÓN DEL USUARIO FINAL - ELABORA LOS MANUALES DE USUARIO REQUERIDOS PARA LA CORRECTA UTILIZACIÓN DE LA MULTIMEDIA DE ACUERDO AL PÚBLICO DESTINO Y LOS LINEAMIENTOS TECNICOS. - ENTREGA LA AYUDA EN LA MULTIMEDIA SEGÚN LA NECESIDAD DEL USUARIO FINAL CUMPLIENDO CON EL FIN DE SUS ROLES MÁS COMPROMETIDO PARA EL USUARIO. - DISEÑA EL MANUAL DE IDENTIDAD CORPORATIVA Y DE MARCA DEL PRODUCTO MULTIMEDIA BASADO EN LOS CONCEPTOS DE BRANDING Y NEUROMARKETING		
			Elaboración de prototipo del proyecto			26	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	25	6	1,3							
					Implementar Feedback	25	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	49	12	1,3							
						3962									

"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 411**		
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 INDICADORES DEL CRITERIO	1° CUMPLE SI	 NO	OBSERVACIONES
1	Entrega en la hora y fecha propuesta por el instructor.	☐	☐	
2	Integra menú dinámico tipo adaptable en sitio web final.	☐	☐	
3	Diseñar página de portada o landing page de categoría de productos	☐	☐	
4	El sitio debe tener 5 Secciones: • Header con propuesta de imagen corporativa, menú de navegación • Banner con información de producto destacado o promoción. (Opcional galería de productos destacados. • Sección de productos. Mínimo 8 productos. • Sección Carrito o Productos	☐	☐	

"LISTA DE CHEQUEO"

(PARA EVALUAR EL DESEMPEÑO O EL PRODUCTO)

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

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

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

Rubiela Isabel Beleño Ramos

_____ **FIRMA DEL INSTRUCTOR**

_____ **FIRMA DEL APRENDIZ**

Instructor

Diseño Curricular

Ejecución de la Formación

Gestión de Ambientes

Gestión de Tiempos

Gestionar Tiempos del Instructor

Consultar Inasistencia del Aprendiz

Consultar Registro de Tiempo

Gestionar Actividades Adicionales del Instructor

Registrar Actividad Adicional del Instructor

Registrar Inasistencia del Aprendiz

LMS

Matrícula

Planeación de la Formación

Reportes

Consultar Inasistencias de Aprendices

Consultar Fichas de Caracterización* 2651969 - PRODUCCION DE MULTIMEDIA

Consultar Aprendiz* CC 1214740371 NILSON DAVID VALLEJO ALVAREZ

Consultar Inasistencias

Inasistencias del Aprendiz

Fecha Inicial Inasistencia↑	Fecha Final Inasistencia	Justificación de la Inasistencia	Horas de Inasistencia
01/02/2023	01/02/2023	SIN JUSTIFICACIÓN	2
28/02/2023	01/03/2023	SIN JUSTIFICACIÓN	4
03/10/2023	03/10/2023	SIN JUSTIFICACIÓN	2
10/10/2023	10/10/2023	SIN JUSTIFICACIÓN	2
17/10/2023	17/10/2023	SIN JUSTIFICACIÓN	2

SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA

PLAN DE TRABAJO CONCERTADO CON EL APRENDIZ

Fecha: 20/10/2023

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

Número de Ficha: 2651969 **Proyecto:** 499834 **Fase:** Desarrollo

PLAN DE TRABAJO

N°	Cédula	Nombre del Aprendiz		Actividades de aprendizaje a desarrollar	Forma de entrega de la actividad		Fecha de entrega			Entregó	
					Físico	Digital	Día	Mes	Año	SI	NO
1	1000900731	EMMANUEL	ARBOLEDA TORRES	Página veterinaria bootstrap		x	10	10	2023		
2	1020103349	JUAN JOSE	TABARES PEREZ								
3	1023624087	ISABELA	PALACIO MARTINEZ								
4	1035233196	DANIEL HERNANDO	ORTEGA GOMEZ								
5	1036682244	MARIA ISABEL	VASCO MONSALVE								
6	1036684552	JUAN DAVID	ALVAREZ SERNA								
7	1214740371	NILSON DAVID	VALLEJO ALVAREZ								
8	71775458	ESTEVEN ERICKSON	LONDOÑO CONTRERAS								
9	000000001768348	KHARLA ALEJANDRA	SUAREZ CARDENAS								
10	1018227951	BRANDON	BORJA MORALES								
11	1080427226	ANGIE YIRETH	LOBO GONZALEZ								
12	1041985679	LUISA FERNANDA	TORRES ECHAVARRIA								
1	1000900731	EMMANUEL	ARBOLEDA TORRES	Actividades de animación vehiculo		x	16	10	2023		
2	1020103349	JUAN JOSE	TABARES PEREZ								
3	1023624087	ISABELA	PALACIO MARTINEZ								
4	1035233196	DANIEL HERNANDO	ORTEGA GOMEZ								
5	1036682244	MARIA ISABEL	VASCO MONSALVE								
6	1036684552	JUAN DAVID	ALVAREZ SERNA								
7	1214740371	NILSON DAVID	VALLEJO ALVAREZ								
8	71775458	ESTEVEN ERICKSON	LONDOÑO CONTRERAS								
9	000000001768348	KHARLA ALEJANDRA	SUAREZ CARDENAS								
10	1018227951	BRANDON	BORJA MORALES								
11	1080427226	ANGIE YIRETH	LOBO GONZALEZ								
12	1041985679	LUISA FERNANDA	TORRES ECHAVARRIA								
1	1000900731	EMMANUEL	ARBOLEDA TORRES	Actividades de animación personaje caminando		X	19	10	2023		
2	1020103349	JUAN JOSE	TABARES PEREZ								
3	1023624087	ISABELA	PALACIO MARTINEZ								
4	1035233196	DANIEL HERNANDO	ORTEGA GOMEZ								
5	1036682244	MARIA ISABEL	VASCO MONSALVE								
6	1036684552	JUAN DAVID	ALVAREZ SERNA								
7	1214740371	NILSON DAVID	VALLEJO ALVAREZ								
8	71775458	ESTEVEN ERICKSON	LONDOÑO CONTRERAS								
9	000000001768348	KHARLA ALEJANDRA	SUAREZ CARDENAS								
10	1018227951	BRANDON	BORJA MORALES								
11	1080427226	ANGIE YIRETH	LOBO GONZALEZ								
12	1041985679	LUISA FERNANDA	TORRES ECHAVARRIA								
1	1000900731	EMMANUEL	ARBOLEDA TORRES	Ejercicios practicos html, css y js - animaciones y eventos		X	27	10	2023		
2	1020103349	JUAN JOSE	TABARES PEREZ								
3	1023624087	ISABELA	PALACIO MARTINEZ								
4	1035233196	DANIEL HERNANDO	ORTEGA GOMEZ								
5	1036682244	MARIA ISABEL	VASCO MONSALVE								
6	1036684552	JUAN DAVID	ALVAREZ SERNA								
7	1214740371	NILSON DAVID	VALLEJO ALVAREZ								
8	71775458	ESTEVEN ERICKSON	LONDOÑO CONTRERAS								
9	000000001768348	KHARLA ALEJANDRA	SUAREZ CARDENAS								
10	1018227951	BRANDON	BORJA MORALES								
11	1080427226	ANGIE YIRETH	LOBO GONZALEZ								
12	1041985679	LUISA FERNANDA	TORRES ECHAVARRIA								
1	1000900731	EMMANUEL	ARBOLEDA TORRES	Entrega inicial comic - fondos y personajes posicionados, animaciones basicas		X	17	11	2023		
2	1020103349	JUAN JOSE	TABARES PEREZ								
3	1023624087	ISABELA	PALACIO MARTINEZ								
4	1035233196	DANIEL HERNANDO	ORTEGA GOMEZ								
5	1036682244	MARIA ISABEL	VASCO MONSALVE								
6	1036684552	JUAN DAVID	ALVAREZ SERNA								
7	1214740371	NILSON DAVID	VALLEJO ALVAREZ								
8	71775458	ESTEVEN ERICKSON	LONDOÑO CONTRERAS								
9	000000001768348	KHARLA ALEJANDRA	SUAREZ CARDENAS								
10	1018227951	BRANDON	BORJA MORALES								
11	1080427226	ANGIE YIRETH	LOBO GONZALEZ								
12	1041985679	LUISA FERNANDA	TORRES ECHAVARRIA								
1	1000900731	EMMANUEL	ARBOLEDA TORRES	Sitio web del proyecto y Entrega final del comic interactivo		X	7	12	2023		
2	1020103349	JUAN JOSE	TABARES PEREZ								
3	1023624087	ISABELA	PALACIO MARTINEZ								
4	1035233196	DANIEL HERNANDO	ORTEGA GOMEZ								
5	1036682244	MARIA ISABEL	VASCO MONSALVE								
6	1036684552	JUAN DAVID	ALVAREZ SERNA								
7	1214740371	NILSON DAVID	VALLEJO ALVAREZ								
8	71775458	ESTEVEN ERICKSON	LONDOÑO CONTRERAS								
9	000000001768348	KHARLA ALEJANDRA	SUAREZ CARDENAS								
10	1018227951	BRANDON	BORJA MORALES								
11	1080427226	ANGIE YIRETH	LOBO GONZALEZ								
12	1041985679	LUISA FERNANDA	TORRES ECHAVARRIA								

ACTA No.1		
NOMBRE DEL COMITÉ O DE LA REUNIÓN: SOCIALIZACIÓN DEL PLAN DE TRABAJO TRIMESTRAL		
CIUDAD Y FECHA: Medellín, 2 de octubre de 2023	**HORA INICIO:** 6:00 am	**HORA FIN:** **7**:30am
LUGAR Y/O ENLACE: Medellín.	**DIRECCIÓN GENERAL / REGIONAL / CENTRO:** CESGE/regional Antioquia	

AGENDA O PUNTOS PARA DESARROLLAR:

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

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

DESARROLLO DE LA REUNIÓN

Se da inicio a la sesión de formación siendo las 6:00 am con los aprendices de la ficha 2651969 de producción de multimedia jornada mañana, en donde se concertarán las temáticas, actividades a desarrollar durante el trimestre, además de los tiempos de entrega para las mismas dentro de la plataforma territorium.

CONCLUSIONES

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

COMPROMISOS

ACTIVIDAD	RESPONSABLE	FECHA
1. Explicar las temáticas necesarias para el avance del proyecto de formación	Rubiela Beleño	2/10/2023-15/12/2023
2. Desarrollar y entregar todas las actividades planteadas por el instructor y subirlos al LMS territorium.	Todos los aprendices	2/10/2023-15/12/2023
3. Calificar y hacer observaciones pertinentes a todas las actividades planteadas	Rubiela Beleño	

		2/10/2023- 15/12/2023
ASISTENTES: (Incorporar registro de asistencia)		

Instrucciones

Generalidades:

- ✓ Quién(es) lo diligencian: El formato de Acta debe ser diligenciado por la(s) persona(s), o el área responsable de la actividad, o en su defecto por la(s) persona(s) que citan a la reunión.
- ✓ Cuando el se diligencia: El acta debe ser diligenciada durante el desarrollo de la reunión para ser firmada y comunicada a los participantes en el menor tiempo posible.
- ✓ Frecuencia de diligenciamiento: N/A pues se diligencia cada vez que se desarrolla una reunión de trabajo y se deban registrar las actividades, acciones y decisiones tomadas.
- ✓ Qué trámite surte el formato una vez diligenciado: El formato una vez diligenciado debe surtir los efectos relacionados con el proceso o procedimiento de las áreas, y posteriormente pasar a conformar sus respectivos expedientes.
- ✓ Si se requiere imprimir (en lo posible no): Se debe imprimir en caso de que se trate de un documento que haga parte de un expediente del área, salvo que se gestione como un documento electrónico en los sistemas de información adecuados que cumplan los requisitos de documento electrónico y permita la conformación de los expedientes electrónicos o híbridos.
- ✓ Quién lo guarda: Las actas deben ser guardadas en sus respectivos expedientes.
- ✓ Otros, según se considere necesario

Campo del formato	Instrucción	Tener en cuenta
SOLICITAR PERMISO PARA GRABAR LAS REUNIONES	Se debe solicitar permiso para grabar las reuniones Especialmente para las reuniones virtuales donde no se puede incluir la firma de estos participantes. La aprobación se puede registrar en la columna junto a la firma.	

ACTA No.	Se inicia un consecutivo por vigencia, iniciando desde N° 1 hasta N° veces.	Se archiva en orden cronológico, del más antiguo al más reciente
NOMBRE DEL COMITÉ O DE LA REUNIÓN:	Verificar si el comité convocado esta creado por acto administrativo para registrar su nombre o en su defecto nombrar colocar la temática a desarrollar.	
CIUDAD Y FECHA:	Registre el nombre de la ciudad y el día en que se celebra la reunión.	
HORA INICIO /HORA FIN	Registre la hora de inicio de la reunión y la hora de finalización	
DIRECCIÓN GENERAL / REGIONAL / CENTRO	Registre el nombre del lugar en el que se celebra la reunión.	
LUGAR Y/O ENLACE	Registre el lugar donde se lleva a cabo la reunión y el enlace si se trata de una reunión virtual y/o si la reunión fue grabada registre el enlace de la grabación. Puede registrar el lugar y el enlace al tiempo si se trata de una reunión con participación presencial y virtual al tiempo.	Solicitar permiso para grabar las reuniones
AGENDA O PUNTOS PARA DESARROLLAR	Listar las temáticas centrales del comité o de la reunión.	Si es un comité incluir un punto relacionado con la verificación de quorum
OBJETIVO(S) DE LA REUNIÓN:	Iniciando con un verbo en infinitivo indicar el propósito o finalidad de la reunión	
DESARROLLO DE LA REUNIÓN	Realizar descripción del desarrollo de la reunión conforme con la agenda o los puntos a desarrollar.	Si es un comité es importante verificar el quorum indicando los roles que desempeña cada uno.
CONCLUSIONES	Resumen de las decisiones y aspectos más importantes tratados.	

COMPROMISOS	Se registran las tareas asignadas a los participantes y las fechas de cumplimiento.	Realice revisión compromisos anteriores
FIRMAS	Para el caso de participación presencial en la reunión se debe incluir la firma manuscrita, para el caso de participación a través de medios electrónicos se registra la participación incluyendo la imagen o captura de pantalla donde se evidencia la participación y en la firma se registra al participante y se firma como (PARTICIPACIÓN VIRTUAL)	
LA INFORMACIÓN DE ESTE DOCUMENTO SE DEBE CLASIFICAR COMO		
PROTECCIÓN DE DATOS PERSONALES		
DATO PERSONAL:	Cualquier información vinculada o que pueda asociarse a una o varias personas naturales determinadas o determinables	
ENCARGADO DEL TRATAMIENTO:	Persona natural o jurídica, pública o privada, que por sí misma o en asocio con otros, realice el Tratamiento de datos personales por cuenta del responsable del Tratamiento	
RESPONSABLE DEL TRATAMIENTO	Persona natural o jurídica, pública o privada, que por sí misma o en asocio con otros, decida sobre la base de datos y/o el Tratamiento de los datos	
TITULAR	Persona natural cuyos datos personales sean objeto de Tratamiento	
TRATAMIENTO	Cualquier operación o conjunto de operaciones sobre datos personales,	

	tales como la recolección, almacenamiento, uso, circulación o supresión	
FINALIDAD	La utilización de los datos debe sujetarse a una finalidad legítima de acuerdo con la Constitución y la ley. La finalidad de la utilización de los datos debe ser informada al titular de la información previa o concomitantemente con el otorgamiento de la autorización, cuando ella sea necesaria o en general siempre que el titular solicite información al respecto	

PRODUCCION DE MULTIMEDIA
(2651969 PRY 499834)
P228101 P2651969 R5 C9402
PRY499834

Impartido por:
Administrador LMS , ZAIRA ESTHER DIAZ PEREIRA, MALCON PAUL ARGUMERO CORTES, YARITZA PAOLA ESQUIVEL SOLORZANO, DORIAN SULLY MUNERA RUA, DAVID LONDOÑO RODRIGUEZ, YURANI GALLEGO CARDONA, MARIA ANGELA MONTOYA ESTACIO, ANDRES FELIPE SANCHEZ ORTIZ, DIANA MARIA MONTOYA PAREJA, ANA MARIA CATAÑO OSPINA, RUBIELA ISABEL BELEÑO RAMOS, NESTOR ALEXIS HERNANDEZ GONZALEZ, LIZETH

1. Página veterinaria bootstrap

1. Página veterinaria bootstrap Aplicar las explicaciones vistas durante la formación para desarrollar el sitio web propuesto por el instructor. Debe entregar el enlace a github y adjuntarlo como vinculo.

evidencia para equipos en específico: No
Fechas de Disponibilidad
Fecha de Inicio: **2023-10-10 06:25** Fecha fin: **2023-10-10 23:55**
☑ Se aceptarán entregas tardías
☐ Número de intentos limitados
☑ Hacer disponible la evidencia
Instructor: **RUBIELA ISABEL BELEÑO RAMOS**
Enlace para evidencia: http://sena.territorio.la/tarea_tt.php?tarea=516663923

Archivos

Enlazada a ponderación: Ninguna

Rúbrica: No asignada

Comentario(s)
Gamificación

Puntaje por cargar la actividad: 0

Vista
Aprendiz
Regresar
¡Soy Eva!

Instructor

Diseño Curricular

Ejecución de la Formación

Administrar Ruta de Aprendizaje

Consultar Ruta del Aprendiz

Generar Excel de Planeación Pedagógica

Generar PDF de Proyecto Formativo

Gestion de la Ruta de Aprendizaje

Asociar Aprendiz a una Ruta de Aprendizaje

Evaluar Ruta de Aprendizaje

Evaluar Ruta de Aprendizaje Masivo

Listar Aprendices Asociados a Ruta

Reconocimiento de Aprendizaje Previos Masivo

Reconocimiento de Aprendizajes Previos

Listar Aprendices a una Ruta de Aprendizaje

Opciones de Búsqueda

Ficha de Caracterización* 2821740 - PRODUCCION DE MULTIMEDIA

Ruta de Aprendizaje* RUTA 2821740

Cancelar

Aprendices

Identificación	Nombres	Apellidos	Estado
CC 1020437430	ANDRES FELIPE	BOLIVAR MARIN	Formacion
CC 1052186621	VIVIANA	CASTILLO SANGUINO	Formacion
CC 1000763706	SANTIAGO STEVEN	GONZALEZ MARTINEZ	Formacion
CC 1000565637	NICOLAS	GOMEZ MONSALVE	Formacion
CC 1000401092	CRISTIAN CAMILO	GODOY OQUENDO	Formacion
CC 1013457873	ESTEFANIA	BALLESTEROS BEDOYA	Formacion
CC 1019982570	LAURA VALENTINA	GUERRERO MORENO	Formacion
CC 1020493752	LAURA MELIZA	ZAPATA SILVA	Formacion
CC 1001272800	YULY KATERIN	PINEDA GOMEZ	Formacion
CC 1234338018	PAULA ANDREA	RODRIGUEZ BRICEÑO	Formacion

Anterior 1 2 3 Siguiente

Página 1 de 3

SofiaPlus SENA

RUBIELA ISABEL BELEÑO | Ayuda y soporte | Bandeja de tareas | LMS SENA | Cambiar Clave | Salir

Instructor

- Diseño Curricular
- Ejecución de la Formación
  - Administrar Ruta de Aprendizaje
    - Consultar Ruta del Aprendiz
    - Generar Excel de Planeación Pedagógica
    - Generar PDF de Proyecto Formativo
    - Gestion de la Ruta de Aprendizaje
      - Asociar Aprendiz a una Ruta de Aprendizaje
      - Evaluar Ruta de Aprendizaje
      - Evaluar Ruta de Aprendizaje Masivo
      - Listar Aprendices Asociados a Ruta
      - Reconocimiento de Aprendizaje Previos Masivo
      - Reconocimiento de Aprendizajes Previos
  - Reportes

Asociar Aprendiz a una Ruta de Aprendizaje

Opciones de búsqueda

Ficha de caracterización* 2821740 - PRODUCCION DE MULTIMEDIA

Ruta de Aprendizaje* RUTA 2821740

Consultar Aprendices

La operación Asociar aprendices a ruta se realizó exitosamente. | Resultado: 23 Aprendiz(ces) asociado(s) a la Ruta de Aprendizaje: RUTA 2821740. Se ha enviado un correo electrónico a los aprendices asociados a la ruta

Ficha de Caracterización: 2651969 - PRODUCCION DE MULTIMEDIA

Estado: EN EJECUCION

Fecha del Reporte: es de julio

						Octubre													
Tipo	**Número de**	**Nombre**	**Apellidos**	**Celular**	**Correo Electrónico**	2	3	4	5	6	9	10	11	12	13	17	18	19	20
CC	1000900731	EMMANUEL	ARBOLEDA TORRES	3197895406	emmanuelaatt@gmail.com														
CC	1020103349	JUAN JOSE	TABARES PEREZ	3004500166	juanjowebb7@gmail.com														
CC	1023624087	ISABELA	PALACIO MARTINEZ	3225892729	isabelapalaciomartinez@gmail.com														
CC	1035233196	DANIEL HERNANDO	ORTEGA GOMEZ	3022505978	dhog1996@hotmail.com														
CC	1036682244	MARIA ISABEL	VASCO MONSALVE	3117415586	vascomonsalve889@gmail.com														
CC	1036684552	JUAN DAVID	ALVAREZ SERNA	3023503398	alvarezjuandavid944@gmail.com														
CC	1214740371	NILSON DAVID	VALLEJO ALVAREZ	3104620882	nilson.97nn@gmail.com														
CC	71775458	ESTEVEN ERICKSON	LONDOÑO CONTRERAS	3216754970	estevenerlo@gmail.com														
PEP	00000000176834	KHARLA ALEJANDRA	SUAREZ CARDENAS	3105465230	3105465230kharla@gmail.com														
TI	1018227951	BRANDON	BORJA MORALES	3218476689	bm020610@gmail.com														
TI	1080427226	ANGIE YIRETH	LOBO GONZALEZ	3054311279	alobo7890@gmail.com		1 hora												
CC	1041985679	LUISA FERNANDA	TORRES ECHAVARRIA		ruffozh3006@gmail.com														

Página principal | Correo: Rubiela | V1-Envío del inf | V1-Envío del inf | Territorium || PR | Territorium | Territorium || PR

outlook.office.com/mail/inbox/id/AAQkADgzMzgwNjNILTNmYTUtNDVlZS04Y2M0LTY1ODk4ODhlN2Q1YwAQAOuatNTgURZOhfhJEOZe9Kc%3D

Outlook | Buscar | Llamada de Teams | Rubiela Isabel Bel... | R

Inicio | Vista | Ayuda

Correo nuevo | Pasos rápidos | Leído / No leído

Bandeja de entrada

sindesenaboletines
Boletín SINDESENA Edi... 11:17
Observaciones Sistema de vigila...

Comunicaciones Antioquia
¡Prepárate! 10:33
No hay vista previa disponible.

Lina Maria Gomez Hurtado
Fase III del proceso de aut... 10:32
Buenas tardes para todos. Un cor...
Vie 20/10/2023,... Sin conflictos RSVP

Comunicaciones Antioquia
Novedad de personal 8:22
No hay vista previa disponible.

CI Comunicaciones Institucionales
Participa en los eventos inst... 8:20
Comunicaciones Institucionales D...

Ayer

Fase III del proceso de autoevaluación- Elaboración de planes de mejoramiento

Unirse

Vie 20/10/2023, 'de' 14:00 a 15:00 Sin conflictos

Reunión de Microsoft Teams;
Reunión de Teams

Lina Maria Gomez Hurtado le ha invitado Aceptados: 4, 6 sin respuesta

Enviar correo electrónico al organizador

Agregar un mensaje (opcional)

Sí | Tal vez | No

Mensajes | Detalles de la reunión

Buenas tardes para todos.

Un cordial saludo.

Dando continuidad a la última fase del proceso de autoevaluación de los programas "Informe final y plan de mejoramiento", los estamos invitando a participar en la reunión programada para comenzar con la elaboración del plan de mejoramiento de cada programa de formación.

Para ello se socializarán los resultados generales de cada programa y se brindara asesoría frente las acciones posteriores.

Animación 3D	Víctor Enrique Garcia Molina
Animación Digital	Jardy Gregorio Iglesias Garcia
Gestión de Redes de datos	Iván Alejandro Arias

Organizador

Lina Maria Gomez Hurtado
Enviado el Martes, 17/10/2023 a las 10:32

Sí: 4

John Jairo Castro Maldonado
Obligatorio

Victor Enrique Garcia Molina
Obligatorio

Cristian Ernesto Trujillo Ortiz

Hace constar:

Que el Sr(a) RUBIELA ISABEL BELEÑO RAMOS Identificado(a) con cédula de ciudadanía 1065571161 realizó el día 03/02/2022 la inducción en Seguridad y Salud en el Trabajo de la entidad y aprobó la respectiva evaluación.

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

Compromiso SST:

Yo RUBIELA ISABEL BELEÑO RAMOS Identificado(a) con cédula de ciudadanía 1065571161 me comprometo a dar cumplimiento a las obligaciones en Seguridad y Salud en el Trabajo (Decr. 1072/2015):

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

_____
Firma

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

REGIONAL ANTIOQUIA 2023

Objetivo General

Fomentar el desarrollo de habilidades para la vida en el instructor SENA, propiciando autogestión, cooperación y cambio, a partir de la reflexión sobre la mentalidad de crecimiento, la inteligencia financiera y el manejo de las emociones, para la transformación personal, el mejoramiento de la calidad de vida y el desempeño de su rol en la FPI.

mail.google.com/mail/u/0/#sent/FMfcgzGwHLfLWkMZVxNTzHSZBnZBKtTp

Gmail

in:sent

Activo

Redactar

- Recibidos 403
- Pospuestos
- Importantes
- Enviados
- Borradores 1
- Spam
- Categorías
  - Social
  - Notificaciones 224
  - Foros 16
  - Promociones 20
- Más

Etiquetas

- Prioridad
- Seguimiento
- Varios

1 de 238

Evaluación de resultados de inducción en el programa.

Recibidos ×

Dorian Sully Múnera Rúa 12:52 (hace 2 horas)

Hola Rubi. A los chicos de tu ficha ya les evalué los 4 resultados del curso de inducción. Ahora, como líder de ficha, te corresponde evaluar los resultados de

rubiela isabel beleño ramos <ribeleno@misena.edu.co> 13:05 (hace 2 horas)

para Dorian

Listo Sully, muchas gracias 😘

Responder Reenviar