PROCESO GESTIÓN DEL TALENTO HUMANO

FORMATO INFORME MENSUAL EJECUCIÓN CONTRACTUAL

Fonseca, Octubre de 2024

Señor (a)
AMAURY SEGUNDO AÑEZ GAMEZ
SUPERVISOR(A) CONTRATO No. CO1.PCCNTR.6183784
Coordinador Misional
Dependencia **Centro Agroempresarial y acuícola**
Fonseca – La Guajira

Asunto: Informe mensual de ejecución contractual Mes Octubre del año 2024

Referencia: No CO1.PCCNTR.6032761 del año 2024

ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL, identificado con la cédula de ciudadanía No. 84.035.338 de Riohacha, en mi calidad de Contratista del SENA, en **Centro Agroempresarial y Acuícola**, en cumplimiento del Contrato de Prestación de Servicios de la referencia, a continuación, presento el Informe de actividades realizadas en el mes de octubre objeto de cobro.

Valor y forma de pago: El valor total del presente contrato asciende a la suma de **TREINTA Y CINCO MILLONES CUATROCIENTOS VEINTISÉIS MIL SEISCIENTOS CINCUENTA Y SIETE PESOS ($35.426.657.00) M/Cte.** Esta suma será pagada por el SENA al contratista de la siguiente manera: **a. Un primer pago correspondiente al mes de Marzo por valor de DOS MILLONES DOSCIENTOS TREINTA Y DOS MIL SETECIENTOS SETENTA Y TRES PESOS ($2.232.773.00) M/Cte. b. Siete (7) pagos iguales por los meses de Mayo a Noviembre de 2024, cada uno por valor de CUATRO MILLONES CUATROCIENTOS SESENTA Y CINCO MIL QUINIENTOS CUARENTA Y CINCO PESOS ($4.465.545.00) M/Cte. c. Un último pago correspondiente al mes de Diciembre de 2024 por valor DE UN MILLÓN NOVECIENTOS TREINTA Y CINCO MIL SETENTA PESOS ($1.935.070.00) M/Cte.** Los honorarios serán pagados por el SENA al contratista de acuerdo con el cronograma definido por la Dirección Administrativa y Financiera de la Dirección General, en la cuenta de Ahorros No. **52603736401** de BANCOLOMBIA, cuyo titular es el (la) Contratista.

Plazo: Será hasta el 13 de Diciembre de 2024.

OBJETO:
Prestar los servicios personales de carácter temporal de Artesano, Técnicos Tecnólogos y/o Profesionales que se desempeñen como instructores en los programas técnicos de Formación Titulada de la Programación de Articulación con la media ejecutando horas directas a formación y otras actividades relacionadas con la Ejecución de la Formación Profesional Integral en el Centro Agroempresarial y Acuícola de la Regional Guajira.

Obligaciones Específicas:

No	Obligaciones	Acciones realizadas	Evidencias
1	Aplicar las orientaciones dadas en la Guía de Desarrollo Curricular GFPI-G-012 para la elaboración de las guías de aprendizaje.	Elaboración de la Planeación pedagógica, guías de aprendizaje, Plan Concertado e Instrumentos de evaluación.	Guía de Aprendizaje N° 5.
2	Hacer la verificación de las listas oficiales de matriculados expedidas por la plataforma SOFIA, verificar la asistencia registrando las inasistencias en todas las sesiones de formación a partir del listado oficial de matriculados, reportando a tiempo las novedades que surjan al coordinador académico del SENA y/o profesional de apoyo del programa, así como a al Establecimiento Educativo.	Generar listado oficial de matriculados, de la plataforma Sofiaplus. Registrar las inasistencias. Reportar las novedades a la Coordinación Académica de la institución educativa de aprendices matriculados en los programas de formación, que reprobaron el año lectivo 2023 o desertaron de la institución educativa y no continúan para la vigencia 2024.	Listas de asistencia a formación.
3	Elaborar las guías de aprendizaje con su respectivo material de apoyo, evaluaciones de conocimiento, desempeño y producto para cargar en la plataforma LMS y/o tenerlas a disposición en físico de requerirse. Las guías deben ser elaboradas teniendo como finalidad el trabajo	Elaboración de Guías de aprendizaje con sus respectivos instrumentos de evaluación: Conocimiento, Desempeño y productos y cargarlas en la plataforma LMS y/o tenerlas a disposición en físico.	Guía de Aprendizaje N° 5.

	autónomo del aprendiz, así como su retroalimentación en las sesiones de formación. Este material debe ser entregado al aprendiz anticipadamente, de tal manera que se realicen antes de la formación técnica o para su ejecución por parte del docente técnico del Establecimiento Educativo.		
4	Redactar las actividades de formación propuestas en la guía de aprendizaje debe ser claras para que pueda ser desarrollada por cualquiera de los docentes o instructores encargados. Las variaciones en la manera en la que se desarrolla la guía de aprendizaje en clase van a depender de la didáctica del formador que los orienta bien sea del colegio o del instructor SENA. En caso de procesos de comunicación especializados, será el colegio a través de sus docentes especializados, guías y/o interpretes los encargados de hacer las modificaciones para lenguajes y/o pedagogías especializadas de las actividades de las guías en 90 GFPI-M-004 V.02 caso de que haya lugar, resguardando en todo momento el propósito de la formación técnica para el trabajo y la vida laboral. e. Orientar el desarrollo de las actividades de aprendizaje, guiar, asesorar y acompañar permanentemente a los aprendices en el desarrollo de dichas actividades. De igual manera deberá orientar a los docentes técnicos y/o de las áreas transversales de los Establecimientos Educativos en el desarrollo de las actividades requeridas según planeación de la formación del Diseño Curricular.	Redactar de manera clara las actividades en las guías de aprendizaje teniendo en cuenta la estructura Sistémica de las Actividades de Aprendizaje: Reflexión Inicial, Contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje, Apropiación del Conocimiento y transferencia del conocimiento, donde se reflejen los momentos del aprendizaje e incluir en la bibliografía de las mismas el catálogo vigente del https://biblioteca.sena.edu.co	Guía de Aprendizaje N° 5.

5	Evaluar las evidencias de aprendizaje (Desempeño, Producto y Conocimiento) – consignadas dentro del Portafolio de Evidencias que corresponda según procedimiento en SIGA y teniendo en cuenta las disposiciones tecnológicas LMS o Físicas.	Evaluar los resultados de aprendizaje a los aprendices y verificar los reportes de juicios evaluativos generados de la plataforma de Sofiaplus.	No se realizó actividad durante este mes.
6	Realizar y dar a conocer las novedades de la formación según evidencias recolectadas para los comités de evaluación y seguimiento (técnico–pedagógico) con el par académico del Establecimiento Educativo, coordinadores y rector	Presentar las novedades que se requieran de acuerdo con las reuniones desarrollas por el comité de Evaluación y Seguimiento.	No se realizó esta actividad durante este mes.
7	Realizar la gestión, ejecución y cargue de las evaluaciones de conocimiento, desempeño, producto y reportar las novedades de estas a través del LMS, para los comités de seguimiento y evaluación	Realizar el cargue de la guía de aprendizaje en el aplicativo del LMS.	No se realizó esta actividad durante este mes.
8	Realizar y entregar informes de ejecución al Centro de Formación, con las novedades académicas, disciplinarias, para los comités de evaluación y seguimiento del Centro y como parte de la evidencia de seguimiento y cumplimiento de las obligaciones contractuales del convenio.	Desarrollo del informe de ejecución.	Informe de seguimiento.
9	El informe debe estar soportado en la información gestionada en el LMS. En caso de indisponibilidad tecnológica, el instructor podrá presentar las evidencias de manera física con el compromiso de cargarlas posteriormente en el aplicativo. Es indispensable que toda actividad gestionada por el LMS esté debidamente calificada.	No aplica.	No aplica.
10	Evaluar los resultados de aprendizaje de cada competencia en Sistema académico administrativo, según la ruta de trabajo trazada para ejecutar la formación del programa técnico.	Evaluar los resultados de aprendizaje a los aprendices y verificar los reportes de juicios evaluativos generados de la plataforma	Reportes de juicios evaluativos descargados de SofiaPlus.

		de SofiaPlus.	
11	De manera continua deberá tener al día los proceso de la ejecución de la formación y a su vez, cuando se requiera y/o máximo semestralmente, deberá hacer entrega de los informes de ejecución de las fichas asignadas donde contenga como mínimo: Novedades de 8 GTH-F-075 V.06 asistencia, retiros, cancelaciones, situaciones académicas o disciplinarias que requieran de seguimiento bien sea de sanciones o reconocimientos, así como toda novedad que requiera o haya sido informada en el comité de evaluación y seguimiento del Centro de Formación producto de la socialización de las novedades en las reuniones ejecutadas en los establecimientos educativos. Aplicar al proceso de certificación de la norma de competencia “ORIENTAR PROCESOS FORMATIVOS CON BASE EN LOS PLANES DE FORMACIÓN CONCERTADOS, o la actualización. “ORIENTAR FORMACIÓN PRESENCIAL DE ACUERDO CON PROCEDIMIENTO TÉCNICO Y NORMATIVO" o en su defecto deberá aplicar al proceso de certificación de la norma en el caso que se encuentre vencido y aportar el respectivo certificado de aprobación, o la evidencia de la inscripción efectiva a mismo, en el informe de ejecución contractual antes de la terminación del contrato.	Participar en el proceso de certificación de la Norma de orientar formación presencial de acuerdo con procedimiento técnico y normativo.	Esperado proceso de inscripción.
12	Impartir Formación Profesional Integral en el área designada en sus diferentes modalidades y niveles con un alcance mínimo de 160 horas mensuales	Impartir formación, con los grupos correspondiente a las fichas asignadas.	Informe de ejecución de horas mensuales del aplicativo Sofía Plus.
13	Desarrollar las actividades adicionales que se requieran para la	Manejar y utilizar las diferentes aplicaciones y	No Aplica.

	ejecución del contrato, tales como ajustarse a las políticas de comunicación del SENA y aplicación de las TIC (Manejar los sitios Web oficiales, Manejo Secop II, utilizar correctamente los correos electrónicos, revisarlos periódicamente y contestar requerimientos); El contratista deberá ejecutar su contrato conforme al Sistema Integrado de Gestión y Autocontrol "SIGA" del SENA el cual se encuentra documentado en la plataforma CompromISO, para lo cual deberá conocer apoyar y participar en las actividades propias del SIGA y del MIPG, velar por la correcta utilización de la imagen institucional, reportar al área de comunicaciones de la Regional los eventos o actividades a realizar que requieran divulgación.	herramientas institucionales tales como: Secop II, Correos Electrónicos, Sitios Web Oficiales, plataforma SIC contratista y plataforma CompromISO.	

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.	XX	XX	XX	XX
2.	XX	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 N° 80209049 de la planilla de pago de aportes a salud, pensiones y ARL expedida en Mi planilla correspondiente al mes de septiembre del año 2024. (Decreto Ley 2106 de 2019 – “Decreto Ley Antitrámites”)

Evidencias en (xx) folios

Cordialmente,

ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL
Contratista
C.C. No. 84.035.338

Recibí a satisfacción:

AMAURY SEGUNDO AÑEZ GAMEZ
SUPERVISOR(A) CONTRATO No. CO1.PCCNTR.6183784
Coordinador Misional

TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO AGROEMPRESARIAL Y ACUICOLA

FECHA INICIAL: 01/10/2024 00:00:00

FECHA FINAL: 31/10/2024 23:59:59

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

FICHA DE APRENDIZAJE: 2961439 - INTEGRACION DE CONTENIDOS DIGITALES.

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

COMPONER EL REFINE DE LOS MOVIMIENTOS DE ACUERDO CON LOS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN.

CREAR LA SECUENCIA DE LA ANIMACIÓN DE ACUERDO CON EL STORYBOARD DE LA ESTRATEGIA DIGITAL.

INTEGRAR EL BLOCKING CON BASE EN LOS LINEAMIENTOS DE LA SECUENCIA DE LA ESTRATEGIA DIGITAL.

VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL DE ACUERDO CON EL GUION.

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Integrar elementos multimedia de acuerdo con técnicas y herramientas de producción digital

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONSTRUIR LA INTERFAZ GRÁFICA DEL PROYECTO SIGUIENDO LAS PAUTAS ESTABLECIDAS EN EL STORYBOARD Y EL GUIÓN DE LA ESTRATEGIA DIGITAL.

EDITAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS DEL MEDIO DE

ELABORAR EL STORYBOARD TENIENDO EN CUENTA LAS CARACTERÍSTICAS DEL GUION DE LA ESTRATEGIA DIGITAL.

REALIZAR LOS CONTENIDOS DIGITALES DE ACUERDO CON LOS FUNDAMENTOS DE DISEÑO Y EL LENGUAJE AUDIOVISUAL.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Resultado de Aprendizaje de la Inducción.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	34,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2729725 - INTEGRACION DE CONTENIDOS DIGITALES.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

COMPONER EL REFINE DE LOS MOVIMIENTOS DE ACUERDO CON LOS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN.

CREAR LA SECUENCIA DE LA ANIMACIÓN DE ACUERDO CON EL STORYBOARD DE LA ESTRATEGIA DIGITAL.

INTEGRAR EL BLOCKING CON BASE EN LOS LINEAMIENTOS DE LA SECUENCIA DE LA ESTRATEGIA DIGITAL.

VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL DE ACUERDO CON EL GUION.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Integrar elementos multimedia de acuerdo con técnicas y herramientas de producción digital

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONSTRUIR LA INTERFAZ GRÁFICA DEL PROYECTO SIGUIENDO LAS PAUTAS ESTABLECIDAS EN EL STORYBOARD Y EL GUIÓN DE LA ESTRATEGIA DIGITAL.

EDITAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS DEL MEDIO DE

ELABORAR EL STORYBOARD TENIENDO EN CUENTA LAS CARACTERÍSTICAS DEL GUION DE LA ESTRATEGIA DIGITAL.

REALIZAR LOS CONTENIDOS DIGITALES DE ACUERDO CON LOS FUNDAMENTOS DE DISEÑO Y EL LENGUAJE AUDIOVISUAL.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Resultado de Aprendizaje de la Inducción.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 35,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2727562 - INTEGRACION DE CONTENIDOS DIGITALES.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

COMPONER EL REFINE DE LOS MOVIMIENTOS DE ACUERDO CON LOS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN.

CREAR LA SECUENCIA DE LA ANIMACIÓN DE ACUERDO CON EL STORYBOARD DE LA ESTRATEGIA DIGITAL.

INTEGRAR EL BLOCKING CON BASE EN LOS LINEAMIENTOS DE LA SECUENCIA DE LA ESTRATEGIA DIGITAL.

VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL DE ACUERDO CON EL GUION.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Integrar elementos multimedia de acuerdo con técnicas y herramientas de producción digital

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONSTRUIR LA INTERFAZ GRÁFICA DEL PROYECTO SIGUIENDO LAS PAUTAS ESTABLECIDAS EN EL STORYBOARD Y EL GUIÓN DE LA ESTRATEGIA DIGITAL.

EDITAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS DEL MEDIO DE

ELABORAR EL STORYBOARD TENIENDO EN CUENTA LAS CARACTERÍSTICAS DEL GUION DE LA ESTRATEGIA DIGITAL.

REALIZAR LOS CONTENIDOS DIGITALES DE ACUERDO CON LOS FUNDAMENTOS DE DISEÑO Y EL LENGUAJE AUDIOVISUAL.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Resultado de Aprendizaje de la Inducción.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	43,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2961424 - INTEGRACION DE CONTENIDOS DIGITALES.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

COMPONER EL REFINE DE LOS MOVIMIENTOS DE ACUERDO CON LOS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN.

CREAR LA SECUENCIA DE LA ANIMACIÓN DE ACUERDO CON EL STORYBOARD DE LA ESTRATEGIA DIGITAL.

INTEGRAR EL BLOCKING CON BASE EN LOS LINEAMIENTOS DE LA SECUENCIA DE LA ESTRATEGIA DIGITAL.

VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL DE ACUERDO CON EL GUION.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Integrar elementos multimedia de acuerdo con técnicas y herramientas de producción digital

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONSTRUIR LA INTERFAZ GRÁFICA DEL PROYECTO SIGUIENDO LAS PAUTAS ESTABLECIDAS EN EL STORYBOARD Y EL GUIÓN DE LA ESTRATEGIA DIGITAL.

EDITAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS DEL MEDIO DE

ELABORAR EL STORYBOARD TENIENDO EN CUENTA LAS CARACTERÍSTICAS DEL GUION DE LA ESTRATEGIA DIGITAL.

REALIZAR LOS CONTENIDOS DIGITALES DE ACUERDO CON LOS FUNDAMENTOS DE DISEÑO Y EL LENGUAJE AUDIOVISUAL.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Resultado de Aprendizaje de la Inducción.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 25,00

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS: 137,00

EVENTOS DE DIVULGACIÓN TECNOLÓGICA - EDT´s

FICHA	FECHA INICIO	FECHA FINAL	EVENTO	HORAS

TOTAL TIEMPO EDT´s: 0,00

ACTIVIDADES ADICIONALES

FECHA INICIAL	FECHA FINAL	ACTIVIDAD	HORAS

TOTAL ACTIVIDADES ADICIONALES: 0,00

INSTRUCTOR: ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO AGROEMPRESARIAL Y ACUICOLA

Proceso Gestión de Formación Profesional Integral

Formato Asistencia a la Formación Profesional Integral

Código de la Regional	44	Regional	GUAJIRA	Código del Centro	9524	Centro de Formación	CENTRO AGROEMPRESARIAL Y ACUICOLA	Año	2024
CODIGO DE FICHA:	2729725	Programa de Formación		INTEGRACION DE CONTENIDOS DIGITALES.			Municipio	Maicao	

No.	Tipo Doc	Documento de Identidad	Nombres y Apellidos	Firma de los aprendices participantes											
				Del: 30-09-2024			Hasta: 05-10-2024			Del:			Hasta:		
				Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
1	TI	1243142737	ANGEL LUIS GONZALEZ GONZALEZ			Angel G.									
2	TI	1121535193	CESAR ALONSO BENITES ESPAÑA			cesar									
3	TI	1121535965	DEVIN YESITH CONTRERAS PULIDO			Devin									
4	TI	1121536041	DONNY JOSUE CERVANTES CAMPUZANO												
5	TI	1118875604	ELIASIB DAVID TORRES CARO			Eliq Sib									
6	TI	1043673061	JAIRO ANTONIO VISBAL OCHOA			Jairo									
7	CC	1126252540	JHOSUA ADRES CORONEL QUINTERO												
8	TI	1134169085	JOSE ALBERTO AVILA ROSADO			Jose Avila									
9	TI	1124022901	JOSUETH DE JESUS DIAZ LAZCANO			Josueth									
10	TI	1121536255	JUAN KAMMERER BARRAZA			[illegible]									
11	TI	1121532356	KAROL DAVID PERTUZ HENRIQUEZ												
12	TI	1124005139	LINA MARCELA ROMERO ARGOTE			Lina R.									
13	TI	1121536626	SAIRA ALEJANDRA SOLANO CURIEL			Saira S.									
14	TI	1121536627	SAIRIS CAMILA SOLANO CURIEL			Sairis C.									
15	PPT	5799122	SEBASTIAN JOSUE PIMIENTA CHICA			Sebastian									
16	TI	1134169211	SHARON VANESSA DIAZ ARGOTE			Sharon D.									
17	TI	1121537556	VALERIA VALENTINA LARRADA RODRIGUEZ			Valeria L.									
18	TI	1121535737	YORLIS ADRIANA MANJARREZ RODRIGUEZ			Yorlis M.									
19															
20															

ALEXI MAESTRE MAGDANIEL
NOMBRE DEL INSTRUCTOR

FIRMA DEL INSTRUCTOR

SENA

Proceso Gestión de Formación Profesional Integral

Formato Asistencia a la Formación Profesional Integral

Código de la Regional	44	Regional	GUAJIRA	Código del Centro	9524	Centro de Formación	CENTRO AGROEMPRESARIAL Y ACUICOLA	Año	2024
CODIGO DE FICHA:	2727562	Programa de Formación		INTEGRACION DE CONTENIDOS DIGITALES.			Municipio		Maicao

No.	Tipo Doc	Documento de Identidad	Nombres y Apellidos	Firma de los aprendices participantes													
				Del: 30-09-2024			Hasta: 05-10-2024			Del:			Hasta:				
				Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado		
1	TI	1121536389	ALIS SARAY GARCIA SARMIENTO		Alis6.		Alis6										
2	TI	1121537868	DANIEL ALEJANDRO MEJIA LEDESMA		Daniel		Daniel										
3	TI	1147937690	ELIANIS KARINA URIANA		Elianis		Elianis										
4	TI	1121529532	GABRIEL JOSE VALENCIA MORELOS		Gabriel V		Gabriel V										
5	CC	1121528259	JAINETH ANDREA GUERRA AGUIRRE		Jaineth		Jaineth										
6	TI	1121536174	JOHANNES GARCERANT BELEÑO		Johanes		Johanes										
7	TI	1134169851	JOSUE ROSADO CONTRERAS		Josué		Josué										
8	TI	1124010237	JUAN DAVID ALANDETE CASTRO		Juan D.		Juan D.										
9	TI	1121535451	JUAN JOSE JIMENEZ BRITO		Juan J.		Juan J.										
10	TI	1121535927	JUAN SEBASTIAN ARIAS ACOSTA		Juan Arias		Juan Arias										
11	TI	1134169761	KLEBER DE JESUS NAVAS ROSADO		Kleber		Kleber										
12	TI	1121535625	LADY FRANCCESCA TOVAR DE AVILA		Lady T.		Lady T.										
13	TI	1124024074	MARIA FERNANDA RAMIREZ PONTON		Maria F.		Maria F.										
14	TI	1121535596	NAIMER MENDOZA ROMERO		Naimer		Naimer										
15	TI	1121535693	SHERIL DAYANA MEJIA MATINEZ		Sheryl		Sheryl										
16	TI	1124010507	YOJAMELID PANIAGUA ALVAREZ		yojamelid		Yojamelid										
17	TI	1124008155	YURISNETH URIANA EPIAYU		Yurisneth												
18																	
19																	
20																	

ALEXI MAESTRE MAGDANIEL
NOMBRE DEL INSTRUCTOR

FIRMA DEL INSTRUCTOR

Proceso Gestión de Formación Profesional Integral

Formato Asistencia a la Formación Profesional Integral

Código de la Regional	44	Regional	GUAJIRA	Código del Centro	9524	Centro de Formación	CENTRO AGROEMPRESARIAL Y ACUICOLA	Año	2024
CODIGO DE FICHA:	2961424	Programa de Formación		INTEGRACION DE CONTENIDOS DIGITALES.			Municipio		Maicao

No.	Tipo Doc	Documento de Identidad	Nombres y Apellidos	Firma de los aprendices participantes											
				Del: 30-09-2024 Hasta: 05-10-2024						Del:				Hasta:	
				Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
1	TI	1134171303	ALEJANDRA LUCIA PINTO GONZALEZ					Alejandra							
2	TI	1118825575	CARLOS ALBERTO DUARTE ALVAREZ												
3	TI	1134170495	DANA VANESSA DIAZ PEREZ												
4	TI	1175714074	DANIELA YISSETH HAYMOUR LEIVA												
5	TI	1121538925	ELEN SARAY KAMMERER BARRAZA					Elen							
6	TI	1038106479	ELIANIS ARRIETA LOZANO					Elianis A.							
7	TI	1121535825	ESTEFANI PAOLA NEGRETTE RODRIGUEZ					Esteffany							
8	PPT	5954864	HENDRI SAMUEL VALLADARES GONZALEZ					Hendri							
9	TI	1175713279	JHOMELIS ELIET DAVILA GONZALEZ					Jhomely							
10	TI	1030579695	JORGE ANDRES LOPEZ CAMPO												
11	TI	1067607966	SAJHIR YHAMEL CAICEDO GARCIA					Sajhir G.							
12	TI	1134169902	SAMUEL DAVID VASQUEZ BERMEJO												
13	TI	1121538304	SEBASTIAN DAVID FUNEZ MORENO					Sebastian							
14	TI	1124025977	STIVEN ANDRES BARROS MOYA					Stiven							
15	TI	1121538091	VALENTINA MILAGROS CHARRIS FRAGOZO					Valentina							
16	TI	1042258261	VALERY SOFIA GONZALEZ ARZUZA												
17	TI	1121539186	WESLI NATACHA DE AVILA ARIZA												
18	TI	1134170923	YALEIDYS MICHEL NORIEGA GRAU					Yaleidys							
19															
20															

ALEXI MAESTRE MAGDANIEL
NOMBRE DEL INSTRUCTOR

FIRMA DEL INSTRUCTOR

SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA
SISTEMA INTEGRADO DE GESTIÓN Y AUTOCONTROL
PLAN DE TRABAJO CONCERTADO CON EL APRENDIZ
DOCUMENTO DE APOYO

Versión: 02
Fecha: 2024-03-18 Documento No controlado por el SIGA

Nombre del aprendiz	SAMUEL DAVID VASQUEZ BERMEJO	Documento identidad TI 1134169902	Ficha	2961424
Programa de formación			Instructor técnico	
TÉCNICO EN INTEGRACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES			ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL	
Código del proyecto	2893911	Fase	PLANEACION	

Actividad de aprendizaje a desarrollar	Describa las evidencias	Forma de entrega de la evidencia		Fecha de entrega dd/mm/aa	Cumplimiento	
		Física	Digital		SI	NO
Diseñar la estructura y los elementos gráficos y audiovisuales de la estrategia,	**De Conocimiento:** Identificar los tipos de imágenes, como representación visual y el Software o aplicación adecuada para el desarrollo de soluciones de acuerdo al contenido digital solicitado.	X		4/10/2024	✓	
Diseñar la estructura y los elementos gráficos y audiovisuales de la estrategia,	**De Producto: Crear** elementos gráfico de acuerdo con el concepto y requerimientos de una organización.		X	4/10/2024	✓	

Observaciones:	0

Firma del Aprendiz	0	Firma del Instructor	

SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA
SISTEMA INTEGRADO DE GESTIÓN Y AUTOCONTROL
PLAN DE TRABAJO CONCERTADO CON EL APRENDIZ
DOCUMENTO DE APOYO

Versión: 02
Fecha: 2024-03-18 Documento
No controlado por el SIGA

Nombre del aprendiz	SEBASTIAN DAVID FUNEZ MORENO	Documento identidad: TI 1121538304	Ficha: 2961424
Programa de formación			Instructor técnico
TÉCNICO EN INTEGRACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES			ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL
Código del proyecto	2893911	Fase	PLANEACION

Actividad de aprendizaje a desarrollar	Describa las evidencias	Forma de entrega de la evidencia		Fecha de entrega dd/mm/aa	Cumplimiento	
		Física	Digital		SI	NO
Diseñar la estructura y los elementos gráficos y audiovisuales de la estrategia,	**De Conocimiento:** Identificar los tipos de imágenes, como representación visual y el Software o aplicación adecuada para el desarrollo de soluciones de acuerdo al contenido digital solicitado.	X		4/10/2024	✓	
Diseñar la estructura y los elementos gráficos y audiovisuales de la estrategia,	**De Producto: Crear** elementos gráfico de acuerdo con el concepto y requerimientos de una organización.		X	4/10/2024	✓	

Observaciones:	

Firma del Aprendiz	Sebastian F.	Firma del instructor	

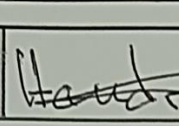
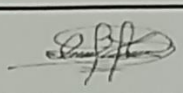
SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA
SISTEMA INTEGRADO DE GESTIÓN Y AUTOCONTROL
PLAN DE TRABAJO CONCERTADO CON EL APRENDIZ
DOCUMENTO DE APOYO

Versión: 03
Fecha: 2014-05-15 (Información No controlada por el SIGA)

Nombre del aprendiz	HENDRI SAMUEL VALLADARES GONZALEZ	Documento identidad 001 [illegible]	Ficha	2961424
Programa de formación			Instructor técnico	
TÉCNICO EN INTEGRACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES			ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL	
Código del proyecto	2893911	Fase	PLANEACION	

Actividad de aprendizaje a desarrollar	Describa las evidencias	Forma de entrega de la evidencia		Fecha de entrega dd/mm/aa	Cumplimiento	
		Física	Digital		SI	NO
Diseñar la estructura y los elementos gráficos y audiovisuales de la estrategia,	**De Conocimiento:** Identificar los tipos de imágenes, como representación visual y el Software o aplicación adecuada para el desarrollo de soluciones de acuerdo al contenido digital solicitado.	X		4/10/2024	✓	
Diseñar la estructura y los elementos gráficos y audiovisuales de la estrategia,	**De Producto: Crear** elementos gráfico de acuerdo con el concepto y requerimientos de una organización.		X	4/10/2024	✓	

Observaciones:	

Firma del Aprendiz		Firma del Instructor	

SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA
SISTEMA INTEGRADO DE GESTIÓN Y AUTOCONTROL
PLAN DE TRABAJO CONCERTADO CON EL APRENDIZ
DOCUMENTO DE APOYO

Versión: 01
Fecha: 2024-05-16 (Documento No controlado por el SIGA)

Nombre del aprendiz	SAIHIR YHAMIL CAICEDO GARCIA	Documento identidad TI 1067607966	Ficha	2981424
Programa de formación			Instructor técnico	
TÉCNICO EN INTEGRACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES			ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL	
Código del proyecto	2893911	Fase	PLANEACION	

Actividad de aprendizaje a desarrollar	Describa las evidencias	Forma de entrega de la evidencia		Fecha de entrega dd/mm/aa	Cumplimiento	
		Física	Digital		SI	NO
Diseñar la estructura y los elementos gráficos y audiovisuales de la estrategia,	**De Conocimiento:** Identificar los tipos de imágenes, como representación visual y el Software o aplicación adecuada para el desarrollo de soluciones de acuerdo al contenido digital solicitado.	X		4/10/2024	✓	
Diseñar la estructura y los elementos gráficos y audiovisuales de la estrategia,	**De Producto: Crear** elementos gráfico de acuerdo con el concepto y requerimientos de una organización.		X	4/10/2024	✓	

Observaciones:	

Firma del Aprendiz	Saihir Go	Firma del Instructor	

SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA
SISTEMA INTEGRADO DE GESTIÓN Y AUTOCONTROL
PLAN DE TRABAJO CONCERTADO CON EL APRENDIZ
DOCUMENTO DE APOYO

Versión: 03
Fecha: 2014-05-16 (Documento ha sido controlado por el SENA)

Nombre del aprendiz	JOSE ALBERTO AVILA ROSADO	Documento identidad	TI - 1134169085	Ficha	2729725
Programa de formación				Instructor técnico	
TÉCNICO EN INTEGRACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES				ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL	
Código del proyecto	2893911	Fase		PLANEACION	

Actividad de aprendizaje a desarrollar	Describa las evidencias	Forma de entrega de la evidencia		Fecha de entrega dd/mm/aa	Cumplimiento	
		Física	Digital		SI	NO
Diseñar la estructura y los elementos gráficos y audiovisuales de la estrategia,	**De Conocimiento:** Identificar los tipos de imágenes, como representación visual y el Software o aplicación adecuada para el desarrollo de soluciones de acuerdo al contenido digital solicitado.	X		2/10/2024	✓	
Diseñar la estructura y los elementos gráficos y audiovisuales de la estrategia,	**De Producto: Crear** elementos gráfico de acuerdo con el concepto y requerimientos de una organización.		X	2/10/2024	✓	
Observaciones:	0					

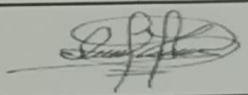
Firma del Aprendiz	Jose Avila.	Firma del Instructor	

SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA
SISTEMA INTEGRADO DE GESTIÓN Y AUTOCONTROL
PLAN DE TRABAJO CONCERTADO CON EL APRENDIZ
DOCUMENTO DE APOYO

Versión: 02
Fecha: 2024-03-18 (no controlado por el SIGA)

Nombre del aprendiz	JUAN KAMMERER BARRAZA	Documento identidad	Ficha
		TI - 1121538755	2729725
Programa de formación		Instructor técnico	
TÉCNICO EN INTEGRACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES		ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL	
Código del proyecto	2893911	Fase	PLANEACION

Actividad de aprendizaje a desarrollar	Describa las evidencias	Forma de entrega de la evidencia		Fecha de entrega dd/mm/aa	Cumplimiento	
		Física	Digital		SI	NO
Diseñar la estructura y los elementos gráficos y audiovisuales de la estrategia,	**De Conocimiento:** Identificar los tipos de imágenes, como representación visual y el Software o aplicación adecuada para el desarrollo de soluciones de acuerdo al contenido digital solicitado.	X		2/10/2024	✓	
Diseñar la estructura y los elementos gráficos y audiovisuales de la estrategia,	**De Producto:** Crear elementos gráfico de acuerdo con el concepto y requerimientos de una organización.		X	2/10/2024	✓	
Observaciones:						

Firma del Aprendiz		Firma del Instructor	

	SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA SISTEMA INTEGRADO DE GESTIÓN Y AUTOCONTROL PLAN DE TRABAJO CONCERTADO CON EL APRENDIZ DOCUMENTO DE APOYO	Versión: 02 Fecha: 2024-03-15 Documento No controlado por el SIGA

Nombre del aprendiz	LADY FRANCCESCA TOVAR DE AVILA	Documento identidad TI - 1121535625	Ficha	2727562
Programa de formación			Instructor técnico	
TÉCNICO EN INTEGRACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES			ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL	
Código del proyecto	2893911	Fase	PLANEACION	

Actividad de aprendizaje a desarrollar	Describa las evidencias	Forma de entrega de la evidencia		Fecha de entrega dd/mm/aa	Cumplimiento	
		Física	Digital		SI	NO
Diseñar la estructura y los elementos gráficos y audiovisuales de la estrategia,	**De Conocimiento:** Identificar los tipos de imágenes, como representación visual y el Software o aplicación adecuada para el desarrollo de soluciones de acuerdo al contenido digital solicitado.	X		1/10/2024	✓	
Realizar contenidos audiovisuales y el manual de identidad de la estrategia digital.	**De Producto: Crear** elementos gráfico de acuerdo con el concepto y requerimientos de una organización.		X	1/10/2024	✓	

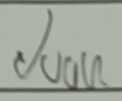
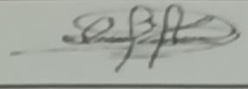
Observaciones:	0

Firma del Aprendiz	Lady Tovar.	Firma del Instructor	

	SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA SISTEMA INTEGRADO DE GESTIÓN Y AUTOCONTROL PLAN DE TRABAJO CONCERTADO CON EL APRENDIZ DOCUMENTO DE APOYO	Versión: 02 Fecha: 2024-03-16 Documento No controlado por el SIGA

Nombre del aprendiz	JUAN JOSE JIMENEZ BRITO	Documento identidad TI - 1121535451	Ficha	2727562
Programa de formación			Instructor técnico	
TÉCNICO EN INTEGRACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES			ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL	
Código del proyecto	2893911	Fase	PLANEACION	

Actividad de aprendizaje a desarrollar	Describa las evidencias	Forma de entrega de la evidencia		Fecha de entrega dd/mm/aa	Cumplimiento	
		Física	Digital		SI	NO
Diseñar la estructura y los elementos gráficos y audiovisuales de la estrategia,	**De Conocimiento:** Identificar los tipos de imágenes, como representación visual y el Software o aplicación adecuada para el desarrollo de soluciones de acuerdo al contenido digital solicitado.	X		1/10/2024	✓	
Diseñar la estructura y los elementos gráficos y audiovisuales de la estrategia,	**De Producto: Crear** elementos gráfico de acuerdo con el concepto y requerimientos de una organización.		X	1/10/2024	✓	
Observaciones:	0					

Firma del Aprendiz		Firma del instructor	

SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA
SISTEMA INTEGRADO DE GESTIÓN Y AUTOCONTROL
PLAN DE TRABAJO CONCERTADO CON EL APRENDIZ
DOCUMENTO DE APOYO

Versión: 02
Fecha: 2024-03-16
Documento
No controlado por el SIGA

Nombre del aprendiz	KLEBER DE JESUS NAVAS ROSADO	Documento identidad TI - 1134169761	Ficha	2727562
Programa de formación			Instructor técnico	
TÉCNICO EN INTEGRACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES			ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL	
Código del proyecto	2893911	Fase	PLANEACION	

Actividad de aprendizaje a desarrollar	Describa las evidencias	Forma de entrega de la evidencia		Fecha de entrega dd/mm/aa	Cumplimiento	
		Física	Digital		SI	NO
Diseñar la estructura y los elementos gráficos y audiovisuales de la estrategia,	**De Conocimiento:** Identificar los tipos de imágenes, como representación visual y el Software o aplicación adecuada para el desarrollo de soluciones de acuerdo al contenido digital solicitado.	X		1/10/2024	✓	
Diseñar la estructura y los elementos gráficos y audiovisuales de la estrategia,	**De Producto: Crear** elementos gráfico de acuerdo con el concepto y requerimientos de una organización.		X	1/10/2024	✓	

Observaciones:	

Firma del Aprendiz	Kleber	Firma del Instructor	

SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA
SISTEMA INTEGRADO DE GESTIÓN Y AUTOCONTROL
PLAN DE TRABAJO CONCERTADO CON EL APRENDIZ
DOCUMENTO DE APOYO

Versión: 02
Fecha: 2024-03-16
Documento
No controlado por el SIGA

Nombre del aprendiz	JUAN SEBASTIAN ARIAS ACOSTA	Documento identidad TI - 1121535927	Ficha	2727562
Programa de formación			Instructor técnico	
TÉCNICO EN INTEGRACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES			ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL	
Código del proyecto	2893911	Fase	PLANEACION	

Actividad de aprendizaje a desarrollar	Describa las evidencias	Forma de entrega de la evidencia		Fecha de entrega dd/mm/aa	Cumplimiento	
		Física	Digital		SI	NO
Diseñar la estructura y los elementos gráficos y audiovisuales de la estrategia,	**De Conocimiento:** Identificar los tipos de imágenes, como representación visual y el Software o aplicación adecuada para el desarrollo de soluciones de acuerdo al contenido digital solicitado.	X		1/10/2024	✓	
Diseñar la estructura y los elementos gráficos y audiovisuales de la estrategia,	**De Producto: Crear** elementos gráfico de acuerdo con el concepto y requerimientos de una organización.		X	1/10/2024	✓	

Observaciones:	0

Firma del Aprendiz	Juan Sebastian Arias Acosta	Firma del Instructor	

Reporte de Juicios de Evaluación

Fecha del Reporte: 15/10/2024
Ficha de Caracterización: 2727562
Cógigo: 524704
Versión: 1
Denominación: INTEGRACION DE CONTENIDOS DIGITALES.
Estado de la Ficha de Caracterización: EN EJECUCION
Fecha Inicio: 11/03/2023
Fecha Fin: 15/12/2024
Modalidad de Formación: PRESENCIAL
Regional: 44 - REGIONAL GUAJIRA
Centro de Formación: 9524 - CENTRO AGROEMPRESARIAL Y ACUICOLA

Tipo de Documento	Número de Documento	Nombre	Apellidos	Estado	Competencia	Resultado de Aprendizaje	Juicio de Evaluación	Fecha y Hora del Juicio Evaluativo	Funcionario que registro el juicio
CC	1121528259	JAINETH ANDREA	GUERRA AGUIRRE	EN FORMACION	39242 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584309 - COMPONER EL REFINE DE LOS MOVIMIENTOS DE ACUERDO CON LOS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN.	APROBADO	15/10/2024 20.26 a	CC 84035338 - ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL
CC	1121528259	JAINETH ANDREA	GUERRA AGUIRRE	EN FORMACION	39242 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584312 - VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL DE ACUERDO CON EL GUION.	APROBADO	15/10/2024 20.27 a	CC 84035338 - ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL
CC	1121529532	GABRIEL JOSE	VALENCIA MORELOS	EN FORMACION	39242 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584309 - COMPONER EL REFINE DE LOS MOVIMIENTOS DE ACUERDO CON LOS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN.	APROBADO	15/10/2024 20.26 a	CC 84035338 - ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL
CC	1121529532	GABRIEL JOSE	VALENCIA MORELOS	EN FORMACION	39242 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584312 - VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL DE ACUERDO CON EL GUION.	APROBADO	15/10/2024 20.27 a	CC 84035338 - ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL
TI	1121535451	JUAN JOSE	JIMENEZ BRITO	EN FORMACION	39242 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584309 - COMPONER EL REFINE DE LOS MOVIMIENTOS DE ACUERDO CON LOS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN.	APROBADO	15/10/2024 20.26 a	CC 84035338 - ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL
TI	1121535451	JUAN JOSE	JIMENEZ BRITO	EN FORMACION	39242 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584312 - VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL DE ACUERDO CON EL GUION.	APROBADO	15/10/2024 20.27 a	CC 84035338 - ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL
TI	1121535596	NAIMER	MENDOZA ROMERO	EN FORMACION	39242 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584309 - COMPONER EL REFINE DE LOS MOVIMIENTOS DE ACUERDO CON LOS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN.	APROBADO	15/10/2024 20.26 a	CC 84035338 - ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL
TI	1121535596	NAIMER	MENDOZA ROMERO	EN FORMACION	39242 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584312 - VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL DE ACUERDO CON EL GUION.	APROBADO	15/10/2024 20.27 a	CC 84035338 - ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL
TI	1121535625	LADY FRANCCESCA	TOVAR DE AVILA	EN FORMACION	39242 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584309 - COMPONER EL REFINE DE LOS MOVIMIENTOS DE ACUERDO CON LOS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN.	APROBADO	15/10/2024 20.26 a	CC 84035338 - ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL
TI	1121535625	LADY FRANCCESCA	TOVAR DE AVILA	EN FORMACION	39242 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584312 - VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL DE ACUERDO CON EL GUION.	APROBADO	15/10/2024 20.27 a	CC 84035338 - ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL

TI	1121535693	SHERIL DAYANA	MEJIA MATINEZ	EN FORMACION	39242 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584309 - COMPONER EL REFINE DE LOS MOVIMIENTOS DE ACUERDO CON LOS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN.	APROBADO	15/10/2024 20.26 a	CC 84035338 - ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL
TI	1121535693	SHERIL DAYANA	MEJIA MATINEZ	EN FORMACION	39242 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584312 - VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL DE ACUERDO CON EL GUION.	APROBADO	15/10/2024 20.27 a	CC 84035338 - ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL
TI	1121535927	JUAN SEBASTIAN	ARIAS ACOSTA	EN FORMACION	39242 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584309 - COMPONER EL REFINE DE LOS MOVIMIENTOS DE ACUERDO CON LOS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN.	APROBADO	15/10/2024 20.26 a	CC 84035338 - ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL
TI	1121535927	JUAN SEBASTIAN	ARIAS ACOSTA	EN FORMACION	39242 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584312 - VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL DE ACUERDO CON EL GUION.	APROBADO	15/10/2024 20.27 a	CC 84035338 - ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL
TI	1121536174	JOHANNES	GARCERANT BELEÑO	EN FORMACION	39242 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584309 - COMPONER EL REFINE DE LOS MOVIMIENTOS DE ACUERDO CON LOS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN.	APROBADO	15/10/2024 20.26 a	CC 84035338 - ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL
TI	1121536174	JOHANNES	GARCERANT BELEÑO	EN FORMACION	39242 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584312 - VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL DE ACUERDO CON EL GUION.	APROBADO	15/10/2024 20.27 a	CC 84035338 - ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL
TI	1121536389	ALIS SARAY	GARCIA SARMIENTO	EN FORMACION	39242 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584309 - COMPONER EL REFINE DE LOS MOVIMIENTOS DE ACUERDO CON LOS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN.	APROBADO	15/10/2024 20.26 a	CC 84035338 - ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL
TI	1121536389	ALIS SARAY	GARCIA SARMIENTO	EN FORMACION	39242 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584312 - VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL DE ACUERDO CON EL GUION.	APROBADO	15/10/2024 20.27 a	CC 84035338 - ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL
TI	1121537868	DANIEL ALEJANDRO	MEJIA LEDESMA	EN FORMACION	39242 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584309 - COMPONER EL REFINE DE LOS MOVIMIENTOS DE ACUERDO CON LOS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN.	APROBADO	15/10/2024 20.26 a	CC 84035338 - ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL
TI	1121537868	DANIEL ALEJANDRO	MEJIA LEDESMA	EN FORMACION	39242 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584312 - VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL DE ACUERDO CON EL GUION.	APROBADO	15/10/2024 20.27 a	CC 84035338 - ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL
TI	1124010237	JUAN DAVID	ALANDETE CASTRO	EN FORMACION	39242 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584309 - COMPONER EL REFINE DE LOS MOVIMIENTOS DE ACUERDO CON LOS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN.	APROBADO	15/10/2024 20.26 a	CC 84035338 - ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL
TI	1124010237	JUAN DAVID	ALANDETE CASTRO	EN FORMACION	39242 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584312 - VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL DE ACUERDO CON EL GUION.	APROBADO	15/10/2024 20.27 a	CC 84035338 - ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL
TI	1124010507	YOJAMELID	PANIAGUA ALVAREZ	EN FORMACION	39242 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584309 - COMPONER EL REFINE DE LOS MOVIMIENTOS DE ACUERDO CON LOS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN.	APROBADO	15/10/2024 20.26 a	CC 84035338 - ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL
TI	1124010507	YOJAMELID	PANIAGUA ALVAREZ	EN FORMACION	39242 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584312 - VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL DE ACUERDO CON EL GUION.	APROBADO	15/10/2024 20.27 a	CC 84035338 - ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL
TI	1124024074	MARIA FERNANDA	RAMIREZ PONTON	EN FORMACION	39242 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584309 - COMPONER EL REFINE DE LOS MOVIMIENTOS DE ACUERDO CON LOS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN.	APROBADO	15/10/2024 20.26 a	CC 84035338 - ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL
TI	1124024074	MARIA FERNANDA	RAMIREZ PONTON	EN FORMACION	39242 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584312 - VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL DE ACUERDO CON EL GUION.	APROBADO	15/10/2024 20.27 a	CC 84035338 - ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL

TI	1134169761	KLEBER DE JESUS	NAVAS ROSADO	EN FORMACION	39242 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584309 - COMPONER EL REFINE DE LOS MOVIMIENTOS DE ACUERDO CON LOS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN.	APROBADO	15/10/2024 20.26 a	CC 84035338 - ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL
TI	1134169761	KLEBER DE JESUS	NAVAS ROSADO	EN FORMACION	39242 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584312 - VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL DE ACUERDO CON EL GUION.	APROBADO	15/10/2024 20.27 a	CC 84035338 - ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL
TI	1134169851	JOSUE	ROSADO CONTRERAS	EN FORMACION	39242 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584309 - COMPONER EL REFINE DE LOS MOVIMIENTOS DE ACUERDO CON LOS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN.	APROBADO	15/10/2024 20.26 a	CC 84035338 - ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL
TI	1134169851	JOSUE	ROSADO CONTRERAS	EN FORMACION	39242 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584312 - VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL DE ACUERDO CON EL GUION.	APROBADO	15/10/2024 20.27 a	CC 84035338 - ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL
CC	1147937690	ELIANIS KARINA	URIANA	EN FORMACION	39242 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584309 - COMPONER EL REFINE DE LOS MOVIMIENTOS DE ACUERDO CON LOS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN.	APROBADO	15/10/2024 20.26 a	CC 84035338 - ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL
CC	1147937690	ELIANIS KARINA	URIANA	EN FORMACION	39242 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584312 - VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL DE ACUERDO CON EL GUION.	APROBADO	15/10/2024 20.27 a	CC 84035338 - ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL

Reporte de Juicios de Evaluación

Fecha del Reporte: 15/10/2024
Ficha de Caracterización: 2729725
Cógigo: 524704
Versión: 1
Denominación: INTEGRACION DE CONTENIDOS DIGITALES.
Estado de la Ficha de Caracterización: EN EJECUCION
Fecha Inicio: 14/03/2023
Fecha Fin: 15/12/2024
Modalidad de Formación: PRESENCIAL
Regional: 44 - REGIONAL GUAJIRA
Centro de Formación: 9524 - CENTRO AGROEMPRESARIAL Y ACUICOLA

Tipo de Documento	Número de Documento	Nombre	Apellidos	Estado	Competencia	Resultado de Aprendizaje	Juicio de Evaluación	Fecha y Hora del Juicio Evaluativo	Funcionario que registro el juicio
TI	1043673061	JAIRO ANTONIO	VISBAL OCHOA	EN FORMACION	39242 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584309 - COMPONER EL REFINE DE LOS MOVIMIENTOS DE ACUERDO CON LOS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN.	APROBADO	15/10/2024 20.28 a	CC 84035338 - ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL
TI	1043673061	JAIRO ANTONIO	VISBAL OCHOA	EN FORMACION	39242 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584312 - VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL DE ACUERDO CON EL GUION.	APROBADO	15/10/2024 20.28 a	CC 84035338 - ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL
TI	1118875604	ELIASIB DAVID	TORRES CARO	EN FORMACION	39242 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584309 - COMPONER EL REFINE DE LOS MOVIMIENTOS DE ACUERDO CON LOS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN.	APROBADO	15/10/2024 20.28 a	CC 84035338 - ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL
TI	1118875604	ELIASIB DAVID	TORRES CARO	EN FORMACION	39242 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584312 - VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL DE ACUERDO CON EL GUION.	APROBADO	15/10/2024 20.28 a	CC 84035338 - ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL
CC	1121532356	KAROL DAVID	PERTUZ HENRIQUEZ	EN FORMACION	39242 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584309 - COMPONER EL REFINE DE LOS MOVIMIENTOS DE ACUERDO CON LOS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN.	APROBADO	15/10/2024 20.28 a	CC 84035338 - ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL
CC	1121532356	KAROL DAVID	PERTUZ HENRIQUEZ	EN FORMACION	39242 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584312 - VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL DE ACUERDO CON EL GUION.	APROBADO	15/10/2024 20.28 a	CC 84035338 - ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL
TI	1121535193	CESAR ALONSO	BENITES ESPAÑA	EN FORMACION	39242 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584309 - COMPONER EL REFINE DE LOS MOVIMIENTOS DE ACUERDO CON LOS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN.	APROBADO	15/10/2024 20.28 a	CC 84035338 - ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL
TI	1121535193	CESAR ALONSO	BENITES ESPAÑA	EN FORMACION	39242 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584312 - VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL DE ACUERDO CON EL GUION.	APROBADO	15/10/2024 20.28 a	CC 84035338 - ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL

TI	1121535737	YORLIS ADRIANA	MANJARREZ RODRIGUEZ	EN FORMACION	39242 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584309 - COMPONER EL REFINE DE LOS MOVIMIENTOS DE ACUERDO CON LOS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN.	APROBADO	15/10/2024 20.28 a	CC 84035338 - ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL
TI	1121535737	YORLIS ADRIANA	MANJARREZ RODRIGUEZ	EN FORMACION	39242 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584312 - VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL DE ACUERDO CON EL GUION.	APROBADO	15/10/2024 20.28 a	CC 84035338 - ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL
TI	1121535965	DEVIN YESITH	CONTRERAS PULIDO	EN FORMACION	39242 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584309 - COMPONER EL REFINE DE LOS MOVIMIENTOS DE ACUERDO CON LOS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN.	APROBADO	15/10/2024 20.28 a	CC 84035338 - ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL
TI	1121535965	DEVIN YESITH	CONTRERAS PULIDO	EN FORMACION	39242 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584312 - VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL DE ACUERDO CON EL GUION.	APROBADO	15/10/2024 20.28 a	CC 84035338 - ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL
TI	1121536255	JUAN	KAMMERER BARRAZA	EN FORMACION	39242 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584309 - COMPONER EL REFINE DE LOS MOVIMIENTOS DE ACUERDO CON LOS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN.	APROBADO	15/10/2024 20.28 a	CC 84035338 - ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL
TI	1121536255	JUAN	KAMMERER BARRAZA	EN FORMACION	39242 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584312 - VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL DE ACUERDO CON EL GUION.	APROBADO	15/10/2024 20.28 a	CC 84035338 - ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL
TI	1121536626	SAIRA ALEJANDRA	SOLANO CURIEL	EN FORMACION	39242 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584309 - COMPONER EL REFINE DE LOS MOVIMIENTOS DE ACUERDO CON LOS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN.	APROBADO	15/10/2024 20.28 a	CC 84035338 - ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL
TI	1121536626	SAIRA ALEJANDRA	SOLANO CURIEL	EN FORMACION	39242 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584312 - VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL DE ACUERDO CON EL GUION.	APROBADO	15/10/2024 20.28 a	CC 84035338 - ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL
TI	1121536627	SAIRIS CAMILA	SOLANO CURIEL	EN FORMACION	39242 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584309 - COMPONER EL REFINE DE LOS MOVIMIENTOS DE ACUERDO CON LOS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN.	APROBADO	15/10/2024 20.28 a	CC 84035338 - ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL
TI	1121536627	SAIRIS CAMILA	SOLANO CURIEL	EN FORMACION	39242 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584312 - VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL DE ACUERDO CON EL GUION.	APROBADO	15/10/2024 20.28 a	CC 84035338 - ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL
TI	1121537556	VALERIA VALENTINA	LARRADA RODRIGUEZ	EN FORMACION	39242 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584309 - COMPONER EL REFINE DE LOS MOVIMIENTOS DE ACUERDO CON LOS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN.	APROBADO	15/10/2024 20.28 a	CC 84035338 - ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL
TI	1121537556	VALERIA VALENTINA	LARRADA RODRIGUEZ	EN FORMACION	39242 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584312 - VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL DE ACUERDO CON EL GUION.	APROBADO	15/10/2024 20.28 a	CC 84035338 - ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL
CC	1124005139	LINA MARCELA	ROMERO ARGOTE	EN FORMACION	39242 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584309 - COMPONER EL REFINE DE LOS MOVIMIENTOS DE ACUERDO CON LOS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN.	APROBADO	15/10/2024 20.28 a	CC 84035338 - ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL
CC	1124005139	LINA MARCELA	ROMERO ARGOTE	EN FORMACION	39242 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584312 - VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL DE ACUERDO CON EL GUION.	APROBADO	15/10/2024 20.28 a	CC 84035338 - ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL

TI	1124022901	JOSUETH DE JESUS	DIAZ LAZCANO	EN FORMACION	39242 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584309 - COMPONER EL REFINE DE LOS MOVIMIENTOS DE ACUERDO CON LOS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN.	APROBADO	15/10/2024 20.28 a	CC 84035338 - ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL
TI	1124022901	JOSUETH DE JESUS	DIAZ LAZCANO	EN FORMACION	39242 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584312 - VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL DE ACUERDO CON EL GUION.	APROBADO	15/10/2024 20.28 a	CC 84035338 - ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL
CC	1124096225	SEBASTIAN JOSUE	PIMIENTA CHICA	EN FORMACION	39242 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584309 - COMPONER EL REFINE DE LOS MOVIMIENTOS DE ACUERDO CON LOS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN.	APROBADO	15/10/2024 20.28 a	CC 84035338 - ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL
CC	1124096225	SEBASTIAN JOSUE	PIMIENTA CHICA	EN FORMACION	39242 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584312 - VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL DE ACUERDO CON EL GUION.	APROBADO	15/10/2024 20.28 a	CC 84035338 - ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL
TI	1126252540	JHOSUA ADRES	CORONEL QUINTERO	EN FORMACION	39242 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584309 - COMPONER EL REFINE DE LOS MOVIMIENTOS DE ACUERDO CON LOS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN.	APROBADO	15/10/2024 20.28 a	CC 84035338 - ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL
TI	1126252540	JHOSUA ADRES	CORONEL QUINTERO	EN FORMACION	39242 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584312 - VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL DE ACUERDO CON EL GUION.	APROBADO	15/10/2024 20.28 a	CC 84035338 - ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL
TI	1134169085	JOSE ALBERTO	AVILA ROSADO	EN FORMACION	39242 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584309 - COMPONER EL REFINE DE LOS MOVIMIENTOS DE ACUERDO CON LOS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN.	APROBADO	15/10/2024 20.28 a	CC 84035338 - ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL
TI	1134169085	JOSE ALBERTO	AVILA ROSADO	EN FORMACION	39242 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584312 - VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL DE ACUERDO CON EL GUION.	APROBADO	15/10/2024 20.28 a	CC 84035338 - ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL
TI	1134169211	SHARON VANESSA	DIAZ ARGOTE	EN FORMACION	39242 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584309 - COMPONER EL REFINE DE LOS MOVIMIENTOS DE ACUERDO CON LOS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN.	APROBADO	15/10/2024 20.28 a	CC 84035338 - ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL
TI	1134169211	SHARON VANESSA	DIAZ ARGOTE	EN FORMACION	39242 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584312 - VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL DE ACUERDO CON EL GUION.	APROBADO	15/10/2024 20.28 a	CC 84035338 - ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL
CC	1243142737	ANGEL LUIS	GONZALEZ GONZALEZ	EN FORMACION	39242 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584309 - COMPONER EL REFINE DE LOS MOVIMIENTOS DE ACUERDO CON LOS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN.	APROBADO	15/10/2024 20.28 a	CC 84035338 - ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL
CC	1243142737	ANGEL LUIS	GONZALEZ GONZALEZ	EN FORMACION	39242 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584312 - VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL DE ACUERDO CON EL GUION.	APROBADO	15/10/2024 20.28 a	CC 84035338 - ALEXI JOSE MAESTRE MAGDANIEL

PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- **Denominación del Programa de Formación:** *Técnico en Integración de Contenidos Digitales.*
- **Código del Programa de Formación:** *524704 V1*
- **Nombre del Proyecto Formativo:** *Implementación de estrategias para la creación de contenidos multimediales, publicitarios y sitios web, para la formación en las Instituciones Educativas articuladas en el departamento de La Guajira.*
- **Fase del Proyecto:** *Planeación.*
- **Actividad de Proyecto Formativo:** *Diseñar la estructura y los elementos gráficos y audiovisuales de la estrategia.*
- **Competencia:** *Integrar elementos multimedia de acuerdo con las técnicas y las herramientas de producción digital.*
- **Resultados de Aprendizaje:** *Realizar los contenidos digitales de acuerdo con los fundamentos de diseño y el lenguaje audiovisual.*
- **Duración de la Guía de Aprendizaje:** *20 Horas.*

2. PRESENTACIÓN

Las imágenes vectoriales requieren mayor cantidad de operaciones del procesador para ser decodificados y desplegados en la pantalla, por lo que se necesitará un ordenador más potente para su edición. Las imágenes de mapa de bits se pueden convertir en una imagen vectorial a través de un proceso de renderización o vectorización.



Para el manejo de vectores las mejores herramientas disponibles son Corel Draw y Adobe Illustrator, esta última es la más utilizada, de acuerdo a las tendencias del mercado publicitario, y con la cual trabajaremos en el desarrollo de actividades.

Las imágenes vectoriales almacenan en pocos bytes información compleja, ya que lo único que se guardan son las ecuaciones que forman las figuras geométricas, su posición, su color, etc., por este motivo son más fáciles de enviar y recibir a través de Internet. A las imágenes vectoriales no les afecta la resolución, ya que se pueden generar imágenes de múltiples tamaños y la calidad seguirá intacta. Al contrario que las imágenes de mapa de bits, que al expandirlas pierden resolución. Las imágenes vectoriales no son buenas a la hora de almacenar texturas, su uso está enfocado a definir las áreas de color plano.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 Actividades de reflexión inicial

Descripción de la actividad:



Luego de observar la anterior imagen, reflexiona y da respuesta a los siguientes interrogantes:

¿Por qué crees que esto puede sucederte?

¿Cres que es acertada la frase, para aplicarla a situaciones en las que estas involucrado?

Dialogue con sus compañeros sobre su postura, siguiendo la estrategia de socialización definida por el instructor.

Ambiente requerido: Aula de informática.

Estrategias o técnicas didácticas activas: Interrogatorio.

Materiales de formación: Hojas de Block, Lapicero, Tablero.

Material de apoyo: Guía de Aprendizaje, Equipo de Cómputo, Video Beam.

Duración de la actividad: 2 horas.

3.2 Actividades de contextualización e identificación de conocimientos

Descripción de la actividad:

Responde los siguientes interrogantes, según tus conocimientos sobre imágenes vectoriales aplicados en el diseño gráfico. Marca la respuesta correcta.

1. Las imágenes vectoriales están formadas por vectores, que son objetos formados matemáticamente. Cuales de los siguientes objetos hacen parte de una imagen vectorial:

a. *Posición, Color.*
b. *Tamaño, Forma.*
c. *Composisión.*
d. *Estructura.*

2. De los siguientes, cual no es un formato de tipo de magen:

a. *GIF.*
b. *BMP.*
c. *PNG.*
d. *TDG.*

3. La menor unidad de color que conforma una imagen digital, ya sea una fotografía, video o fotograma, se llama:

a. *Trama.*
b. *Pixel.*
c. *Punto.*
d. *Haz de Luz.*

4. Cuál de los siguientes términos está relacionado con el trabajo y edición de imágenes:

a. *Mapa de bits.* b. *Celda.*
c. *Tabla.* d. *Puntada.*

5. El número total de píxeles que formarán la imagen de mapa de bits. Se le conoce como:

a. *Color.* b. *Resolución.*
c. *Haz de Luz.* d. *Tema.*

6. Al símbolo compuesto por palabras, imágenes y colores que se utiliza para identificar una marca o un producto se llama:

a. *Imagen.*
b. *Sello.*
c. *Logo.*
d. *Encabezado.*

7. Frase corta que busca representar una marca para promover la rápida identificación:

a. *Líneas.*
b. *Eslogan.*
c. *Refrán.*
d. *Recordatorio.*

Al finalizar se esperarán orientaciones del instructor, para debatir con los demás compañeros, cada respuesta seleccionada.

Ambiente requerido: Aula de formación.

Estrategias o técnicas didácticas activas: Conversatorio.

Materiales de formación: Hojas de Block, Lapicero.

Material de apoyo: Guía de Aprendizaje.

Duración de la actividad: 2 horas.

3.3 Actividades de apropiación

Descripción de la actividad:

3.3.1 Actividad de Aprendizaje 1: Identificar las características y requerimientos para el manejo de imágenes vectoriales.

- Con base a la presentación del instructor y el material de apoyo, respondo a los interrogantes que aparecen a continuación:

¬ ¿ Qué es un logo?
¬ ¿Para que sirve un logo?
¬ ¿Por qué es importante tener un logo?
¬ ¿Cuáles son los tipos de logos? Realizar una descripción y presentar 2 ejemplos existentes de cada tipo.
¬ ¿Qué Características debe tener un logo?
¬ Enuncie 10 recomendaciones para el diseño un logo
¬ ¿Qué es un logotipo?
¬ ¿Cuál es la función de un logotipo?
¬ ¿Qué es un eslogan?
¬ ¿Cuál es la función de un eslogan?
¬ ¿Qué es un eslogan publicitario y su función?
¬ ¿Cuáles son las características de un eslogan?
¬ ¿Qué es el brief o briefering?
¬ ¿Qué es una lista de chequeo?
¬ ¿Qué aspectos tendría en cuenta para elaborarla y validar el producto final solicitado por un cliente?



Finalmente me dispongo a participar en la socialización de las respuestas con los compañeros.



Recuerde que puede desarrollar su actividad en Word si le es posible, en caso contrario resuelva en la libreta y presentarla al instructor en la fecha indicada.

Ambiente requerido: Aula de formación.

Estrategias o técnicas didácticas activas: Lectura comentada, Taller, Cuadro Comparativo.

Materiales de formación: Hojas de Block, Lapicero, Tablero.

Material de apoyo: Guía de Aprendizaje, Equipo de cómputo con conexión a internet, Video Beam.

Evidencias de aprendizaje: Identificar las características y requerimientos para el manejo de imágenes vectoriales.
Instrumentos de evaluación: Cuestionario de evaluación.
Duración de la actividad: 8 horas.

3.3.2 Actividad de Aprendizaje 2: Identificar los requerimientos del cliente para la composición.

1) Comprensión de la información de la organización por medio del brief como paso previo para iniciar a realizar al menos 2 bocetos a mano con figuras, símbolos o ilustraciones que manifiesten la naturaleza Y requerimientos del cliente.

2) Convertir el logo dibujado a mano en vectores en Adobe Illustrator. Para profundizar en este paso favor consulte el video Diseño de Logotipo | Tutorial Adobe Illustrator, disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=NDBLrmJ6XrU.

3) Estudiar la psicología del color y examinar su impacto conceptual por medio de varios colores, buscando el impacto visual. Es recomendable elegir dos colores para identificar la marca.

4) Para realizar esta actividad debe consultar y analizar el material de formación y complementario, y también en internet.

5) Al elegir los colores se debe colocar el logo a consideración del cliente.

6) Realizar las modificaciones según las observaciones del cliente para lograr el resultado final del logo.

Ambiente requerido: Aula de formación.

Estrategias o técnicas didácticas activas: Lectura comentada, Juego de roles.

Materiales de formación: Hojas de Block, Lapicero, Tablero.

Material de apoyo: Guía de Aprendizaje, Equipo de cómputo con conexión a internet, Video Beam.

Evidencias de aprendizaje: Identificar los requerimientos del cliente para la composición.

Instrumentos de evaluación: Lista de Chequeo.

Duración de la actividad: 8 horas.

3.4 Actividades de Transferencia el Conocimiento

Descripción de la actividad:

3.4.1 Actividad de Transferencia 1: Elaboración de pieza gráfica a partir de los elementos del diseño gráfico.

Para iniciar este proceso creativo, se le entregará el perfil de la empresa Enercol, que servirá como cliente guía.

En el documento Anexo del perfil del cliente y objetivo de la estrategia digital. encontrará los aspectos clave de la empresa que le permiten guiar la construcción de los contenidos y productos, así como también, los objetivos establecidos para el desarrollo de la estrategia digital.

Una de las primeras piezas gráficas con las que debe contar la estrategia digital es con el logotipo, ya que este sirve de carta de presentación de la empresa. Así, a partir del desarrollo de esta evidencia podrá reconocer los elementos principales del diseño gráfico y aplicarlos en la creación de su primera pieza gráfica. La realización del logotipo le llevará previamente a plantear y definir los elementos principales que comprenderá el manual de identidad corporativo (definición de colores, línea de diseño, tono de comunicación, entre otros.).

Para realizar esta evidencia, es necesario iniciar con la revisión de los contenidos del componente formativo "Conceptos básicos de diseño gráfico_ Fundamentos del diseño", incluyendo los enlaces y videos referidos a los conceptos, importancia y características de los elementos del diseño gráfico.

Posteriormente, para comprender el procedimiento de elaboración de un logo, le será de mucha utilidad consultar los siguientes recursos que con seguridad le ayudarán en el desarrollo de la evidencia:

a) Consulte el artículo Consejos y pasos para diseñar un buen logotipo, con ejemplos que se encuentra en el enlace https://www.arturogarcia.com/consejos-para-disenar-un-logotipo/

b) Explore algunas herramientas en: Diseñar un logo es muy fácil. https://www.canva.com/es_co/crear/logos/

c) Apoye su diseño en herramientas como Envato, Tailor brand y otras del tipo.

Una vez que se sienta preparado para abordar la actividad de manera práctica, se encontrará listo para iniciar el proceso creativo del diseño gráfico:

- El primer elemento que se debe tener en cuenta para realizar el logotipo es el briefing o brief, que se refiere a un documento informativo que brinda datos de utilidad para el desarrollo de una

acción, campaña o estrategia. En este caso, para obtener la información de su cliente, debe remitirse al documento: Anexo del perfil del cliente y objetivo de la estrategia digital.

- Con la información clara, defina el tipo de logotipo que realizará: imagotipo, isotipo, isologo.
- Busque referentes, haga una lluvia de ideas; encuentre la fuente de inspiración.
- Inicie la fase de bocetos combinando texto, imagen, colores, entre otros. Puede utilizar herramientas de diseño de logos como las vistas anteriormente, pero tenga en cuenta que se evaluarán sus conocimientos de diseño aplicados al resultado final.
- Analice cada una de las primeras propuestas, si cumplen con los requisitos, y cuando tenga una selección final, realice tres capturas de pantalla del proceso.
- Tenga en cuenta que no se valorarán copias exactas, muy cercanas o cercanas de otros logotipos.
- Utilice cualquier programa de diseño que le resulte apropiado para su producto.

Ambiente requerido: Aula de formación.

Estrategias o técnicas didácticas activas: Demostración.

Materiales de formación: Hojas de Block, Lapicero, Tablero.

Material de apoyo: Guía de Aprendizaje, Equipo de computo con conexión a internet, Video Beam.

Evidencias de aprendizaje: Elaboración de pieza gráfica a partir de los elementos del diseño gráfico.

Producto para entregar: Diseño de pieza gráfica: logotipo de empresa.

Formato: documento en PDF donde se incluya el diseño final y capturas de pantalla donde se evidencia el proceso de construcción en al menos tres etapas distintas.

Instrumentos de evaluación: Lista de Chequeo.

Duración de la actividad: 15 horas.

3.4.2 Actividad de Transferencia 2: Verificar el resultado de la solución aplicada, de acuerdo con el brief y los requerimientos del cliente.

- Construyo una lista de chequeo para el trabajo realizado, teniendo en cuenta el brief y estándares de usabilidad.
- Validar el producto de acuerdo a los requerimientos del cliente usando lista de chequeo.
- Evaluó el logo diseñado por un compañero utilizando la lista de chequeo.
- Una vez realice la actividad, debe entregar como evidencia lo siguiente: El diseño del logo de la organización en formato ".pdf".

Ambiente requerido: Aula de formación.

Estrategias o técnicas didácticas activas: Demostración.

Materiales de formación: Hojas de Block, Lapicero, Tablero.

Material de apoyo: Guía de Aprendizaje, Equipo de cómputo con conexión a internet, Video Beam.

Evidencias de aprendizaje: Verificar el resultado de la solución aplicada, de acuerdo con el brief y los requerimientos del cliente.

Instrumentos de evaluación: Lista de Chequeo.

Duración de la actividad: 5 horas.

4. PLANTEAMIENTO DE EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE PARA LA EVALUACIÓN EN EL PROCESO FORMATIVO.

Fase del proyecto formativo	Actividad del proyecto formativo	Actividad de Aprendizaje	Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Planeación	*Diseñar la estructura y los elementos gráficos y audiovisuales de la estrategia.*	*Realizar contenidos audiovisuales y el manual de identidad de la estrategia digital.*	*Identificar las características y requerimientos para el manejo de imágenes vectoriales.* *Identificar los requerimientos del cliente para la composición.* *Elaboración de pieza gráfica a partir de los elementos del diseño gráfico.* *Verificar el resultado de la solución aplicada, de acuerdo con el brief y los requerimientos del cliente.*	*Reconoce las características y requerimientos para el manejo de imágenes vectoriales, en la producción de componentes gráficos y audiovisuales aplicando el lenguaje y técnicas de composición, edición y montaje siguiendo las especificaciones técnicas de la estrategia digital.* *Reconoce y aplica las características y requerimientos para el manejo*	**Técnica:** *Formulación de preguntas.* **Instrumentos:** *Cuestionario de evaluación.* **Técnica:** *Formulación de preguntas.* **Instrumentos:** *Cuestionario de evaluación.* **Técnica:** *Valoración de Producto.* **Instrumentos:** *Lista de*

				de imágenes vectoriales, para llevar a cabo la producción de componentes gráficos y audiovisuales aplicando el lenguaje y técnicas de composición, edición y montaje siguiendo las especificaciones técnicas de la estrategia digital.	*Chequeo.* **Técnica:** *Valoración de Producto.* **Instrumentos:** *Lista de Chequeo.*

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

CMYK: Cián, magenta, amarillo y negro son los colores base utilizados en los procesos de impresión. CMY son los colorantes primarios del modelo de color sustractivo.

COLOR: es una experiencia visual, una impresión sensorial que recibimos a través de los ojos, independiente de la materia colorante de la misma.

CURVAS DE BÉZIER: Segmento de línea curvado que se dibuja con la pluma. Consiste en puntos de anclaje y líneas de dirección mediante los cuales puede modificarse la forma de la curva. Las curvas de Bézier pueden crearse también mediante software para ilustración.

BRIEF: es un documento donde se encuentra por escrito, la mayor cantidad de información necesaria del cliente, como lo son sus objetivos, estrategias de marketing y ventas, sus estadísticas, target o público objetivo, etc.

LOGOTIPO: se define como un símbolo formado por imágenes o letras que sirve para identificar una empresa, marca, institución o sociedad y las cosas que tienen relación con ellas.

PIXEL: puede definirse como la más pequeña de las unidades homogéneas en color que componen una imagen de tipo digital.

VECTORIZAR: consiste en convertir imágenes que están formadas por píxeles en imágenes formadas por vectores.

6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

http://www.aulaclic.es/illustrator-cs4/index.htm
https://publicidadpixel.com/tipos-de-logos/
https://grupoacir.com.mx/blog/elementos-que-conforman-un-brief-publicitario/
https://www.youtube.com/watch?v=zRfFUhO4ktM

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Alexi Jose Maestre Magdaniel Yeison Rafael Cujia Radillo	Instructor Instructor	CAA CAA	16/03/2024

8. CONTROL DE CAMBIOS

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio

Anexo Perfil del Cliente y Objetivo de la Estrategia Digital

INTRODUCCIÓN

La estrategia digital es la herramienta clave para el desarrollo y ejecución de los objetivos de comunicación enfocados al marketing, la combinación de canales, formatos y contenidos que ayudan a alcanzar objetivos a mediano y largo plazo. Para poner en práctica los contenidos teóricos del componente formativo "contenido digital", debe definir una estrategia que le permita incluir los productos o contenidos que realice como parte de la competencia, y que le facilite integrar los componentes gráficos y audiovisuales establecidos en la estrategia digital. En los documentos que se presentan a continuación encontrará el perfil del cliente (brief) y el objetivo de la estrategia digital a desarrollar.

PREFIL DEL CLIENTE

Para elaborar una estrategia digital, el insumo más importante que el cliente puede brindar, es la información. Esta información se recopila a través de un documento llamado Brief, donde se plantean las preguntas necesarias para entender las necesidades y expectativas del cliente y desarrollar en conjunto los objetivos de la estrategia digital.

A continuación, se presenta el perfil de cliente en formato brief, tal y como si se hubiera hecho el ejercicio previo de reunirse con el cliente:

Brief 1.

1. Datos de la empresa

Nombre: Enercol

Descripción: Enercol es una de las grandes empresas energéticas privadas del mundo, con presencia en las áreas clave y de mayor potencial del mapa energético mundial. Una compañía global e integrada presentes en toda la cadena de valor integrando actividades de upstream y downstream. Operamos en las áreas de mayor potencial energético del mundo y contamos con uno de los sistemas de refino más eficientes de Latinoamérica.

2. Historia

Tras ocho décadas de experiencia en el mundo de la energía, Enercol ha fortalecido un equipo cualificado, diverso e ilusionado para afrontar el compromiso de garantía de suministro energético, apostando por la innovación tecnología, la optimización de recursos, la eficiencia energética y la búsqueda de nuevas fuentes de energía sostenibles.

3. Objetivo de la Compañía

Ser el mayor productor de combustibles y sus derivados a nivel mundial, sin dejar de lado la responsabilidad social y ambiental en el mundo. Tener la red de estaciones de servicio más grande, dando el mejor servicio y manteniendo los estándares de calidad más altos del mercado.

4. Visión

Una empresa global que busca el bienestar de las personas y se anticipa en la construcción de un futuro mejor a través del desarrollo de energías inteligentes. Esta visión se concreta en siete atributos fundamentales para Enercol:

Equipo Enercol

Nuestro Equipo lo integramos personas comprometidas, que compartimos un proyecto de futuro cuyo éxito se basa en la proactividad, la actitud innovadora, el liderazgo y el desarrollo profesional y personal, con cinco valores corporativos que fundamentan nuestro estilo de gestión.

Compromiso medioambiental

Estamos comprometidos con la generación de energías limpias, así como con la búsqueda de un impacto ambiental neutro, actuando bajo criterios de máxima seguridad y fiabilidad en nuestras operaciones.

Responsabilidad con el entorno social

En Enercol respondemos a las necesidades energéticas actuales y futuras de la sociedad, bajo los parámetros de respeto y desarrollo de las comunidades con las que establecemos relación a través de una actitud proactiva y de buena vecindad.

Innovación Tecnológica

Buscamos de forma permanente soluciones energéticas basadas en la eco-eficiencia y las nuevas energías. Para ello, participamos de forma activa en el desarrollo de tecnologías que garanticen un futuro más sostenible.

Transparencia

La transparencia es un valor clave en Enercol. Es la principal garantía del comportamiento ético de la compañía, que se compromete a ofrecer información relevante y veraz, así como a mantener una actitud dialogante con los distintos grupos de interés.

Productos y servicios de confianza

En Enercol logramos la confianza de la sociedad y nuestros clientes a través de productos y servicios innovadores que aportan un valor diferencial, apoyado en la vinculación emocional con nuestra marca Enercol.

Solidez empresarial

Somos una compañía integrada con una excepcional fortaleza financiera. Aseguramos un crecimiento empresarial sólido en el medio y largo plazo, basado en la integración de nuestros negocias y en los proyectos de éxito, mediante una estrategia centrada en la generación constante de valor, que nos hace referentes en el sector energético.

5. Soporte

Enercol es una compañía integrada por lo que participa activamente en todo el proceso de búsqueda, extracción, proceso y producción de combustibles, aceites y derivados. Las empresas del grupo actúan en Sinergia dándose soporte entre sí, siendo cada una de ellas un eslabón importante dentro de la cadena comercial de la corporación.

6. Público Objetivo

Todo consumidor de combustibles en los diferentes rubros tales como: Industrias, Minería, Pesca, Grifos, Consumidores Directos, Distribuidores Minoristas, entre otros.

7. Mensaje

Enercol está presente a nivel mundial, cuidando al usuario, los motores, y por supuesto el medioambiente.

8. Redes sociales o canales digitales de la empresa

Facebook, Instagram, YouTube, LinkedIn, Pinterest, página Web, twitter.

9. Detalle sus objetivos comerciales generales

Nuestro objetivo es introducirnos en el mercado colombiano y posicionarnos como una de las grandes empresas de combustible.

10. Objetivos de sus estrategias de marketing digital

Después de un año de introducirnos en el mercado colombiano, queremos aumentar la visibilidad de la marca.

11. ¿Quiénes son sus competidores claves?

Terpel, Primax y Biomax.

12. ¿Cuál es la ventaja competitiva de la empresa?

Somos una empresa con tradición que trae un producto de calidad a un precio bastante competitivo.

*Tomado de http://promocioneimag.blogspot.com/2015/11/brief-de-la-empresa-Enercol.htm

ESTRATEGIA DIGITAL

Luego de recolectar la información obtenida en el briefing, se debe escoger, dentro de las diversas opciones de estrategias digitales, la más adecuada según los objetivos planteados por el cliente. Para la integración de las piezas que debe producir, en esta ocasión se ha determinado trabajar con las siguientes pautas: Estrategia digital: Marketing de contenidos Objetivo. comunicacional de la estrategia digital Introducir la marca Enercol al mercado colombiano de combustibles

Objetivo de la estrategia de marketing Aumentar la visibilidad y llegar a clientes potenciales Canales de la estrategia digital Página web y canal de YouTube Aunque la estrategia puede contener muchos más, se han definido estos dos por las siguientes razones: la producción de la página web está contemplada en las evidencias prácticas que debe elaborar. YouTube es el canal más versátil para emitir contenido en video, y el que mejor se adapta a la emisión de un formato institucional, como el que tendrá el video que debe elaborar como evidencia posterior. Debe crear un canal de YouTube para completar la actividad propuesta.