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: **Producción de Contenidos Multimediales para la Gestión del Patrimonio Cultural del Norte del Valle "Sembrando Historias"**
- Fase del Proyecto: **EJECUCIÓN**
- Actividad de Proyecto: **Ejecutar el plan de contenidos multimediales para la Gestión del Patrimonio Cultural del Norte del Valle "Sembrando Historias"**
- **COMPETENCIAS:**

1. **DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.**
2. **INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.**
3. **ENTREGAR LA APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA EVALUAR LA SATISFACCIÓN DEL CLIENTE.**
4. **REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.**

- **RESULTADOS DE APRENDIZAJE ALCANZAR:**

1. **EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO**
2. **MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN**
3. **DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN**
4. **INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOAR**
5. **ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB**
6. **CODIFICAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS ESPECIFICACIONES DEL MAPA DE NAVEGACIÓN CON LA PLATAFORMA SELECCIONADA AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA**

7. **MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA**
8. **AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO**
9. **IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN**
10. **REALIZAR EL EMPAQUE Y LOS ELEMENTOS DE MERCHANDISING CON LOS QUE SE DISTRIBUIRÁ EL PROYECTO MULTIMEDIA**
11. **DESARROLLAR PROCESOS COMUNICATIVOS EFICACES Y ASERTIVOS DENTRO DE CRITERIOS DE**
12. **RACIONALIDAD QUE POSIBILITEN LA CONVIVENCIA, EL ESTABLECIMIENTO DE ACUERDOS, LA CONSTRUCCIÓN COLECTIVA DEL CONOCIMIENTO Y LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.**
13. **DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.**
14. **ASUMIR RESPONSABLEMENTE LOS CRITERIOS DE PRESERVACIÓN Y CONSERVACIÓN DEL MEDIO AMBIENTE Y DE DESARROLLO SOSTENIBLE, EN EL EJERCICIO DE SU DESEMPEÑO LABORAL Y SOCIAL.**
15. **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.**
16. **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.**
17. **REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS**
18. **LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MÁS ESPECÍFICO, EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO.**

Duración de la Guía : 6 MESES, 3 semanas, **Fecha de inicio: 15 de JUNIO 2024** -**Fecha fin 8 de MARZO 2025.**

2. PRESENTACIÓN

Bienvenidos a la fase de ejecución del programa de formación en Tecnólogo en Producción de Multimedia. En esta etapa, nos enfocaremos en la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos hasta el momento para la producción de contenidos multimedia orientados a la Gestión del Patrimonio Cultural del Norte del Valle, bajo el proyecto "Sembrando Historias". El objetivo principal de esta fase es ejecutar el plan de contenidos multimediales para "Sembrando Historias". Esto incluye la aplicación de habilidades técnicas y creativas para cumplir con los estándares y requisitos establecidos en las fases anteriores Al finalizar esta fase, se espera la entrega de un producto tipo plataforma de contenidos multimedia, que incluya imágenes, sonido, video, audio y animación, conforme a los estándares establecidos en el proyecto "Sembrando Historias".



Actividad Complementaria: Como complemento teórico-práctico, se realizará la creación de una campaña de lanzamiento de marca desde diciembre a marzo de 2025. Esta actividad representa el 50% de los resultados de aprendizaje individuales, destacando la importancia de un desempeño sobresaliente en el proyecto principal para maximizar los resultados individuales.

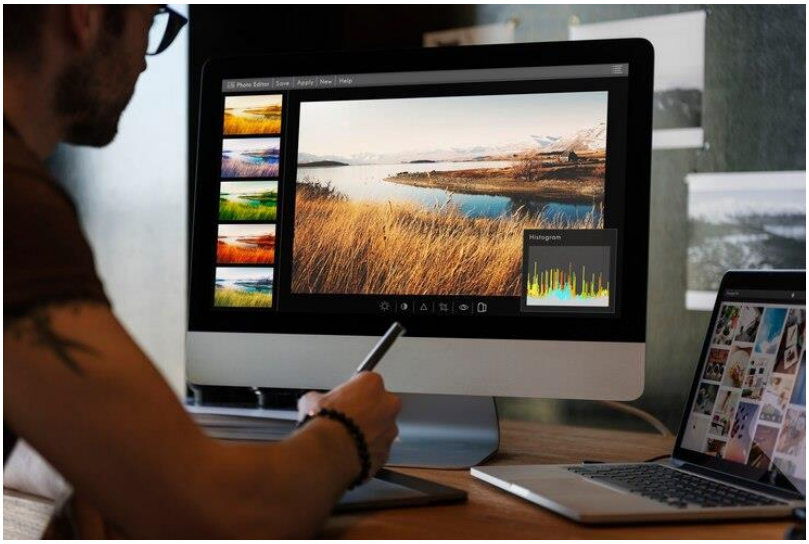
¡Bienvenidos a una fase llena de desafíos y aprendizajes significativos para la producción de multimedia en el contexto cultural del Norte del Valle!

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Ejecutar la creación de la plataforma de contenidos multimediales para la Gestión del Patrimonio Cultural del Norte del Valle "Sembrando Historias" según el plan de contenidos previo articulando procesos comunicativos eficaces con el desarrollo permanente de habilidades psicomotrices, asumiendo responsablemente los procesos de preservación y conservación del medio ambiente y generando hábitos saludables en su estilo de vida, comprendiendo ideas reproduciendo frases y leyendo textos breves en inglés.

3.1 Diseño de piezas graficas

RAP EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO



En el mundo de la multimedia, Adobe Photoshop es una herramienta esencial para la edición y creación de imágenes de alta calidad, y dominar este programa permitirá a los aprendices SENA a desarrollar proyectos visuales impactantes y creativos. Con el objetivo de familiarizarse con sus funciones básicas, primero realizarán una sesión guiada con el instructor técnico, quien les explicará detalladamente las herramientas principales y la navegación de Photoshop. Durante esta sesión, explorarán el programa, se familiarizarán con su interfaz y practicarán con las funcionalidades básicas como las herramientas de selección, capas, ajustes de color y efectos. Presten atención a cómo organizar su espacio de trabajo y a las técnicas de navegación eficientes. Una vez concluida la sesión guiada, observarán la película "SEVEN" con atención a los elementos visuales y estilísticos, y utilizarán esa inspiración para diseñar un póster, aplicando las herramientas y técnicas que han aprendido. Además, los invitamos de manera autónoma a buscar y consulten otras fuentes de aprendizaje, como videos tutoriales y manuales adicionales sobre Adobe Photoshop, para perfeccionar su manejo del programa y lograr un diseño más profesional y creativo. Recuerden que más que aprender a manejar cualquier software lo importante es la conceptualización creativa.

3.2 Diseño de Brochure Digital

3.3 Creación de Ubicación Espacial en una Escena Cotidiana (Edición de Audio)

RAP: AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO

El objetivo de la presente actividad es utilizar Adobe Audition para crear un ambiente sonoro que simule la ubicación espacial de una escena cotidiana, mejorando así la inmersión auditiva del espectador.

Descripción:

1.Selección de la escena: Escoge una escena cotidiana (por ejemplo, una cafetería, un parque, una calle concurrida, etc.) que pueda beneficiarse de una representación sonora espacial.



2.Elaboración del guión técnico: Crea un guión técnico detallado que describa la escena, los sonidos específicos que se esperan y la ubicación espacial de cada uno de ellos. Incluye detalles como la dirección de los sonidos, su distancia relativa al oyente ficticio y cómo interactúan con el entorno.

3.Grabación o selección de sonidos: Utiliza fuentes de sonido disponibles para grabar o seleccionar efectos sonoros que representen los elementos de la escena (por ejemplo, personas hablando, pasos, tráfico, pájaros cantando, etc.). Considera la perspectiva auditiva del oyente para posicionar estos sonidos de manera realista.

4.Edición en Adobe Audition:

- Importa los archivos de audio a Adobe Audition.
- Organiza los clips de sonido según la ubicación espacial descrita en el guión técnico.

- Utiliza efectos como paneo, ecualización y reverberación para simular la ubicación espacial de los sonidos. Por ejemplo, los sonidos más cercanos deben sonar más fuertes y claros, mientras que los sonidos más distantes pueden ser más tenues y con más eco.

5. Mezcla y ajustes finales:

- Ajusta el volumen y la dinámica de cada pista de audio para crear una mezcla equilibrada y realista.
- Experimenta con la posición espacial de los sonidos utilizando herramientas de paneo y efectos de especialización para lograr una representación convincente del entorno.

6.Exportación del proyecto:

Exporta el proyecto final en el formato de audio adecuado según los requisitos del guión técnico y las especificaciones del proyecto multimedia.

Entregables:

•Un archivo de audio finalizado que represente la ubicación espacial de la escena cotidiana seleccionada de manera convincente.

•Un informe breve que detalle el proceso seguido, los desafíos encontrados y cómo los efectos de ubicación espacial contribuyen a la inmersión auditiva del espectador.

3.4 Diseño de Motion Graphics

RAP: AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO

Esta actividad tiene por objetivo: Crear un comercial de 30 segundos utilizando motion graphics para promover las marcas asignadas.

Paso 1: Planificación y Conceptualización



1.Definir el mensaje:

- Determinar el objetivo principal del comercial (promocionar un producto, resaltar los valores de la marca, etc.).
- Definir el mensaje clave que se quiere transmitir en 30 segundos.

2.Guion:

Escribir un guion que acompañe al motion graphic. Asegurarse de que el diálogo o la narración se ajusten a la duración del comercial.

3.Storyboard:

- Dibujar un storyboard simple para visualizar las escenas clave del comercial.
- Incluir notas sobre transiciones, animaciones y efectos especiales.

Paso 2: Recolección de Materiales

1.Logotipos y Gráficos:

Reunir logotipos, imágenes de productos y otros gráficos relevantes de las marcas.

2.Fuentes y Colores:

Definir las fuentes y los colores que se usarán, alineados con la identidad visual de las marcas.

3.Música y Efectos de Sonido:

Seleccionar una pista de música de fondo y efectos de sonido adecuados que complementen el mensaje del comercial.

Paso 3: Configuración del Proyecto en After Effects

1.Crear un nuevo proyecto:

- Abrir After Effects y crear un nuevo proyecto.

2.Configuración de la composición:

Configurar una nueva composición con las siguientes especificaciones:

- Duración: 20 segundos
- Tamaño: 1920x1080 píxeles (Full HD) o 1080x1920 píxeles
- Frecuencia de fotogramas: 30 fps

Paso 4: Diseño de Escenas

1.Crear la Intro:

Importar el logotipo principal de la marca.

Animar la entrada del logotipo utilizando efectos de transformación (escala, rotación, opacidad).

2.Desarrollo del Contenido Principal:

- Diseñar cada escena según el storyboard.
- Utilizar capas de formas, texto animado y otros gráficos para ilustrar los puntos clave del guion.
- Aplicar efectos de animación a los gráficos (movimiento, desvanecimiento, rotación, etc.).

3.Transiciones:

- Añadir transiciones suaves entre las escenas para mantener la fluidez del comercial.
- Utilizar efectos como desenfoque de movimiento, fundidos y transiciones personalizadas.

Paso 5: Incorporación de Música y Voz en Off

1.Importar Audio:

- Importar la música de fondo y los efectos de sonido.
- Sincronizar la música con las animaciones para mejorar el impacto visual.

2.Agregar Voz en Off:

- Grabar la voz en off según el guion.
- Ajustar la sincronización de la narración con las animaciones.

Paso 6: Revisión y Ajustes Finales

1.Revisar el Comercial:

Revisar todo el comercial para asegurar la coherencia y el flujo.

2.Realizar Ajustes:

- Ajustar las animaciones y transiciones según sea necesario.
- Verificar que la música y la voz en off estén correctamente sincronizadas.

3.Corrección de Color:

Realizar ajustes de color para unificar la apariencia visual del comercial.

Paso 7: Exportación

1.Configurar la Exportación:

Ir a la opción de exportar y seleccionar el formato adecuado (por ejemplo, H.264 para alta calidad y bajo tamaño de archivo).

2.Exportar el Proyecto:

Exportar el comercial y verificar la calidad del video y el audio.

Evaluación

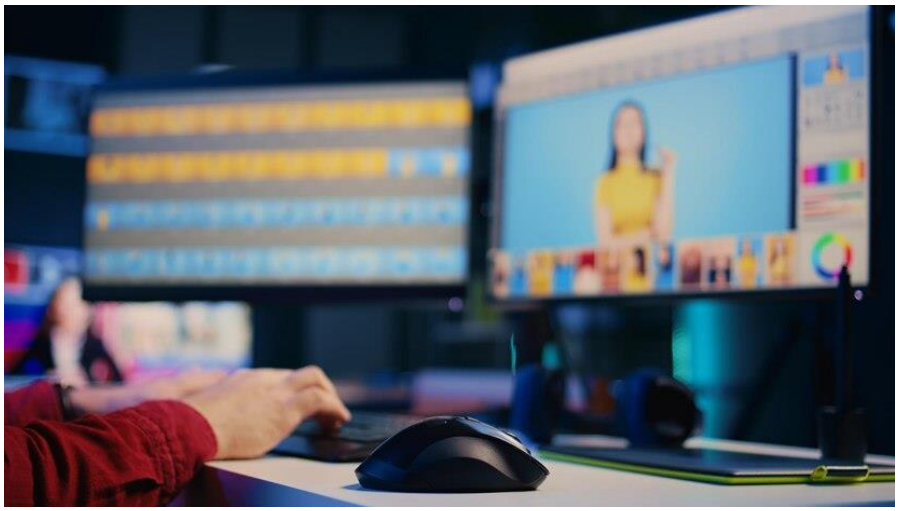
- Calidad del Diseño:
- Coherencia con la identidad visual de la marca.

- Creatividad en la animación y las transiciones.
- Técnica:Uso efectivo de After Effects y sus herramientas.
- Sincronización precisa de audio y video.
- Impacto
- Claridad y efectividad del mensaje.
- Atracción visual y auditiva.

3.5 Producción de video

RAP.MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA

RAP.IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN



Los aprendices aplicarán los conocimientos adquiridos sobre la producción multimedia, trabajando en equipo para crear un filminuto basado en una sinopsis asignada por su instructor. Esta actividad incluye la documentación de preproducción, el rodaje y la edición del producto final utilizando Adobe Premiere.

Esta actividad tiene como objetivo desarrollar habilidades prácticas en la creación de un filminuto, incorporando la planificación, el rodaje y la edición, aplicando conceptos de guion literario, guion técnico, storyboard y plan de rodaje.

Instrucciones:

1. Presentación Generalizada de Conceptos:

- Instrucción: El instructor dará una presentación generalizada sobre cada uno de los conceptos clave manejados dentro de un rodaje, incluyendo todas las variables de logística de rodaje.

2. Formación de Equipos:



- Instrucción: Los aprendices se organizarán en equipos de 4 miembros.

3. Asignación de Sinopsis:

- Instrucción: El instructor asignará una sinopsis a cada equipo.

4. Documentación de Preproducción:

- Tareas del Equipo:

- Guion Literario: Redactar el guion literario basado en la sinopsis asignada.

- Guion Técnico Elaborar el guion técnico que detalla las tomas y ángulos de cámara.

- Storyboard: Crear un storyboard que visualice las escenas del filminuto.

- Plan de Rodaje: Desarrollar un plan de rodaje que incluya el cronograma y la asignación de roles dentro del equipo.

5. Rodaje del Filminuto

- Tareas del Equipo: Rodar el filminuto siguiendo la historia y documentación de preproducción elaborada.

6. Edición en Adobe Premiere:

- Instrucción del Instructor: El instructor explicará paso a paso cómo utilizar Adobe Premiere para la edición del filminuto.

- Tareas del Equipo: Editar el filminuto según las indicaciones dadas, aplicando los conocimientos de edición para obtener el producto final.

7. Entrega y Evaluación:

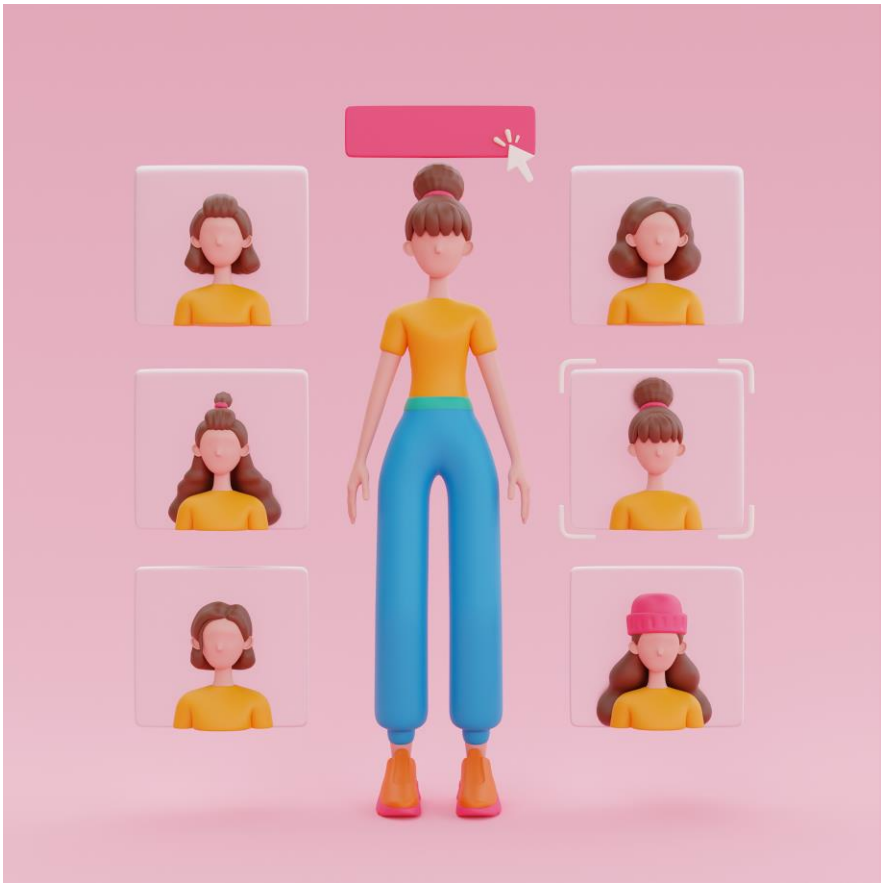
- Producto Final: Cada equipo entregará su filminuto editado.

- Evaluación: Se realizará una evaluación del producto final, considerando la calidad del guion, la precisión del storyboard, la efectividad del plan de rodaje y la calidad de la edición.

3.6 Modelado de personajes

RAPS *DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE - *CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD.

Aprendices de Multimedia, el modelado 3D es una herramienta increíblemente poderosa y versátil que se utiliza en una variedad de campos, desde la animación y los videojuegos hasta el diseño industrial, la arquitectura y la realidad aumentada. Entender el modelado 3D no solo les abrirá puertas a innumerables oportunidades profesionales, sino que también les permitirá dar vida a sus ideas y conceptos de manera tangible y visualmente impactante. En su proceso formativo en el SENA.



Para promover y posicionar la marca de sus proyectos, los aprendices SENA realizarán una actividad de modelado 3D con Blender, donde modelarán los personajes de las historias que han elaborado previamente. Primero, investigarán y estudiarán conceptos esenciales como el diseño de personajes, la bocetación y el perfil psicológico para incorporar estos conocimientos en su proceso creativo. El objetivo es obtener un modelo 3D detallado y profesional que pueda ser impreso y para el cual se diseñará un empaque atractivo. Esta actividad les permitirá aplicar sus habilidades en Blender, desde la creación de bocetos iniciales hasta el modelado y la preparación para la impresión 3D, integrando tanto el aspecto técnico como el artístico del diseño de personajes.

3.7 Producción Fotográfica

3.8 Libro POP UP

RAP. REALIZAR EL EMPAQUE Y LOS ELEMENTOS DE MERCHANDISING CON LOS QUE SE DISTRIBUIRÁ EL PROYECTO MULTIMEDIA.

RAP. EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO



Los aprendices diseñarán, imprimirán y armarán un libro pop-up basado en los proyectos asignados de "Sembrando Historias". El libro pop-up será en tamaño oficio cerrado y contendrá 24 páginas, incluyendo la portada y la contraportada.

El objetivo de la actividad será aplicar habilidades de diseño gráfico utilizando Adobe Illustrator y Photoshop, para la creación de un libro pop-up, comprendiendo los conceptos de diseño, impresión y armado.

Instrucciones

1. Taller de Creación de Libros Pop-Up:

- Instrucción: El instructor llevará a cabo un taller previo sobre la creación de libros pop-up. En este taller, se explicarán las técnicas de diseño, corte, plegado y ensamblado de las páginas pop-up.

- Materiales Necesarios: Papel de diferentes grosores, tijeras, pegamento, y ejemplos de libros pop-up para referencia.

2. Asignación de Temática:

- Instrucción: Cada equipo elegirá un tema relacionado con el proyecto "Sembrando Historias".

3. Diseño del Libro Pop-Up:

- Tareas del Equipo:

- Conceptualización: Crear un concepto para el libro pop-up, definiendo la narrativa y el contenido visual.

- Bocetos Iniciales: Realizar bocetos a mano de cada página del libro, incluyendo la portada y la contraportada.

- Diseño en Illustrator y photoshop para diseñar cada una de las 24 páginas del libro pop-up. Los diseños deben incluir elementos interactivos y tridimensionales que se desplegarán al abrir el libro.

5. Impresión y Corte:

- Tareas del Equipo: Imprimir las páginas diseñadas en tamaño oficio. Realizar los cortes necesarios para las secciones pop-up utilizando herramientas de corte precisas.

6. Ensamblaje del Libro Pop-Up:

- Tareas del Equipo: Plegar y ensamblar las páginas impresas para formar el libro pop-up. Asegurarse de que todos los elementos interactivos funcionen correctamente al abrir las páginas.

7. Revisión y Corrección:

- Instrucción del Instructor: El instructor revisará los libros pop-up ensamblados y proporcionará retroalimentación. Los equipos harán las correcciones necesarias.

8. Presentación Final:

- Producto Final: Cada equipo presentará su libro pop-up terminado, explicando el proceso de diseño, los desafíos encontrados y cómo los resolvieron.

Materiales Necesarios:

- Papel tamaño oficio

- Impresora de alta calidad

- Tijeras y herramientas de corte

- Pegamento

- Adobe Ilustrador y photoshop

Resultados Esperados:

- Diseño y producción de un libro pop-up en tamaño oficio cerrado con 24 páginas, incluyendo la portada y la contraportada.

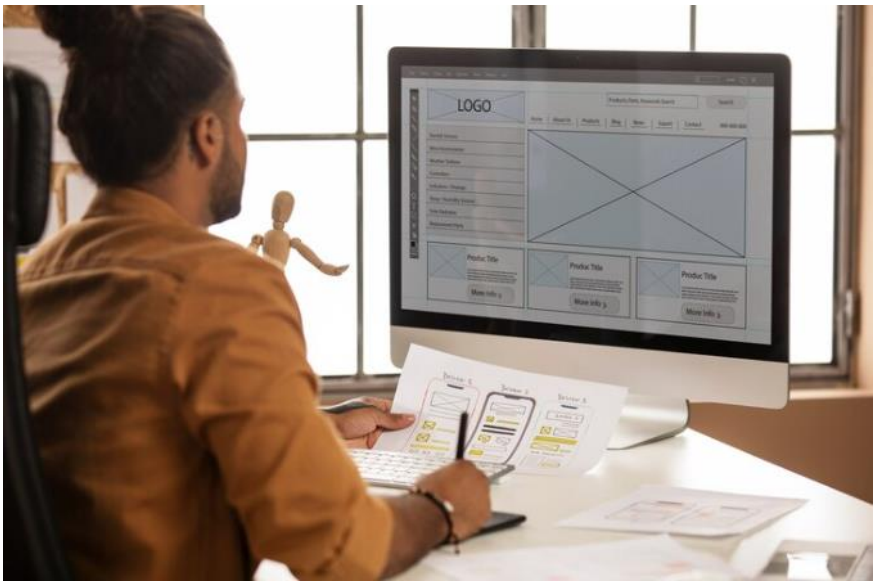
- Aplicación de habilidades de diseño gráfico y uso de Adobe Illustrator.

- Experiencia práctica en la creación y ensamblaje de elementos interactivos en un formato de libro.

3.9 Diseño de Plataforma de Contenidos Multimedia con WordPres

RAP.DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOAR.
RAP.ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB
RAP.CODIFICAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS ESPECIFICACIONES DEL MAPA DE NAVEGACIÓN CON LA PLATAFORMA SELECCIONADA AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA

Los aprendices diseñarán y desarrollarán una plataforma de contenidos multimedia para el proyecto "Sembrando Historias" utilizando WordPress, basándose en una serie de tutoriales creados por el instructor.



El objetivo de esta actividad es Crear una plataforma web para alojar y gestionar los contenidos multimedia del proyecto "Sembrando Historias", aplicando conocimientos de diseño web, estructura de navegación y usabilidad.

Proceso:

- Tutoriales del Instructor: Los aprendices seguirán los tutoriales proporcionados por el instructor para aprender a instalar, configurar y personalizar WordPress.

- Desarrollo en Equipos: Organizados en equipos, cada grupo trabajará en una sección del proyecto "Sembrando Historias".

- Creación de la Plataforma: Utilizando WordPress, cada equipo diseñará y desarrollará su sección, integrando contenidos multimedia según los subproyectos asignados.

- Presentación Final: Los equipos presentarán sus secciones al instructor, quien evaluará el diseño y funcionalidad de la plataforma.

3.11 Actividad de transferencia

Crear el plan de contenidos multimedia, incorporando el cronograma de producción de sus contenidos, guiones, storyboard y prototipo de navegación, articulando las formas gramaticales de ingles según las necesidades del contenido, en función de la resolución de problemas de carácter productivo y social, promoviendo el mejoramiento su desempeño laboral según la naturaleza de su área ocupacional.

Descripción:

Los aprendices aplicarán los conocimientos adquiridos en la creación del plan de contenidos multimedia para el proyecto "Sembrando Historias" orientados a sus 4 plataformas multimediales. Se enfocarán en incorporar el cronograma de producción, los guiones, el storyboard y el prototipo de navegación, articulando las formas gramaticales del inglés según las necesidades del contenido.

Instrucciones:

1. Revisión del Plan de Contenidos Multimedia: Los aprendices revisarán el plan de contenidos multimedia creado para el proyecto "Sembrando Historias" basados en sus 4 plataformas multimediales, asegurándose de que incluya el cronograma de producción, los guiones, el storyboard, la marca y el prototipo de navegación.

2. Articulación del Inglés: Durante la aplicación práctica, los aprendices deberán articular las formas gramaticales del inglés según las necesidades del contenido. Esto puede incluir la redacción de textos, la grabación de voz en off, entre otros.

3.Socialización: realizar una presentación a diferntes miembros invitados relacionados con el sector cultural, agro, turismo y comercio.

PRODUCTO A ENTREGAR:

Documento PDF y presentación con el siguiente contenido de cada proyecto de plataforma multimedia:

- El cronograma de producción
- Los guiones
- El storyboard
- Manual de marca
- El prototipo de navegación.

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

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

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Producto: Informe de plan de contenidos multimedia con el cronograma de producción, guiones, storyboard, prototipo de navegación, e identidad de plataforma	Realiza el cronograma de trabajo del proyecto estableciendo los roles y tiempos de ejecución de procesos valida los resultados del análisis con el cliente para determinar el alcance del proyecto Escribe el Guión Literario utilizando las técnicas de composición y comunicación según la idea creativa, la tipología definida y la necesidad cliente usuario, Elabora el Guión Técnico en el formato apropiado de acuerdo con el análisis de la información. Presenta actas escritas donde verifica la validación con el cliente, según la información entregada por éste. Construye el Storyboard utilizando técnicas de creatividad con base en el guión literario y el guión técnico, Valida el Storyboard con el cliente de	**Técnica de Evaluación**: Valoración del producto **Instrumento de Evaluación**: Lista de chequeo.

	acuerdo con las especificaciones del guión técnico para su aprobación dejando constancia en un acta Diseña la estructura del mapa de navegación según la necesidad del cliente	
De producto: **Magazine and creating my own blog**	Reconocer en lengua inglesa, verbos regulares e irregulares en tiempo presente y pasado Analizar y extraer temas importantes de un escrito, así este o no familiarizado con el tema de que se trata el texto. Comprender e identificar los contenidos generales y específicos de un texto.	**Técnica de Evaluación**: Valoración del producto **Instrumento de Evaluación**: Lista de chequeo.
De conocimiento: Documento sobre la inteligencia – collage sobre la crítica.	Analiza de manera crítica las situaciones pertinentes que contribuyen a la resolución de problemas según los requerimientos de los contextos productivos y sociales. - Resuelve conflictos mediante el uso de la racionalidad, la argumentación y el asertividad. - Argumenta y acoge objetivamente los criterios que contribuyen a la resolución de problemas según requerimientos del proceso formativo en función de las demandas concretas de los contextos productivos y sociales. - Propone alternativas creativas, lógicas y coherentes que posibiliten la resolución de problemas según la demanda del contexto social y productivo.	**Técnica de Evaluación**: Valoración del producto **Instrumento de Evaluación**: Lista de chequeo.
De Producto:	Selecciona técnicas para potenciar su capacidad de reacción mental y	**Técnica de Evaluación**:

• Plan de Entrenamiento.	mejorar sus destrezas motoras según la naturaleza de su entorno laboral. Plantea rutinas de ejercicio físico según necesidades de los contextos laboral y social. Utiliza los conceptos básicos de la Miología Humana con base en el análisis del movimiento.	Valoración del producto **Instrumento de Evaluación**: Lista de chequeo.

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Guion Literario: Un documento que describe la historia, diálogos y acciones de una producción audiovisual de manera escrita.

Escaleta: Una guía que detalla la estructura y secuencia de escenas, diálogos y acciones en una producción, facilitando la planificación.

Formatos de Guion: Diferentes estilos y estructuras para escribir guiones, como el formato estándar de Hollywood o el de documentales.

Escenografía: El diseño y ambientación de los escenarios y locaciones donde se filma una producción.

Dirección de Arte: La supervisión del aspecto visual y estilístico de una producción, incluyendo decorados y vestuario.

Planimetría: El estudio y diseño de los planos y ángulos de cámara para una producción.

Ficha Técnica: Un documento que enumera los detalles técnicos y artísticos de una producción, como el equipo utilizado y el personal involucrado.

Esquema Narrativo: Una representación visual o escrita de la estructura de una historia, incluyendo sus elementos clave.

Reverberación: El efecto de sonido causado por la reflexión del sonido en una superficie, que puede ser controlado en la acústica de un espacio.

Difusión Acústica: El proceso de dispersar el sonido de manera uniforme en un espacio para mejorar su calidad.

Modos Acústicos: Las frecuencias naturales de resonancia de un espacio, que pueden afectar la calidad del sonido.

Absorción Acústica: La capacidad de un material para absorber el sonido en lugar de reflejarlo.

Atrezzo: Los objetos y elementos de utilería utilizados en una producción para ambientar y enriquecer la escena.

Estudio de Grabación: Un espacio diseñado para grabar audio con control total de condiciones acústicas y sonido.

Formato de Pantalla: La relación entre el ancho y alto de la pantalla, como 16:9 o 4:3.

Anatomía: Es el contexto (estructura) en que ocurren los fenómenos (funciones) vitales.

Fisiología

Habilidades psicomotoras: Es la habilidad que requiere el sujeto para coordinar la información sensorial y la respuesta muscular para así poder realizar una tarea.

Motricidad fina: La coordinación motora fina es toda aquella acción que compromete el uso de las partes finas del cuerpo: manos, pies y dedos.

Motricidad gruesa: Es aquella que tiene que ver con los cambios de posición del cuerpo, los movimientos globales y la capacidad de mantener el equilibrio.

Motricidad: Es el dominio que el ser humano es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo.

Movilidad articular: Capacidad para desplazar un segmento o parte del cuerpo dentro de un arco de recorrido lo más amplio posible manteniendo la integridad de las estructuras anatómicas implicadas.

Psicomotricidad: Es la intervención educativa o terapéutica que tiene como objetivo el desarrollo de las habilidades motrices, expresivas y creativas a través del cuerpo.

6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

Anatomía CON ORIENTACIÓN CLÍNICA 6a Edición, Keith L. Morre y &. Editorial Wolters Kluwer. 2010

HARMUT, B/HERBERT, R Teoría del movimiento. Francfurt. 1994.

SÁNCHEZ F. Bases para una didáctica de la educación física y el deporte. Madrid: Gymnos, 1992.

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	**Harold Triana**	**Instructor Tecnico**	**CTA**	**27 de feb 2024**
	Elkin Toral	**Instructor Tecnico**	**CTA**	**27 de feb 2024**
	Jaime Franco	**Instructor Tecnico**	**CTA**	**27 de feb 2024**

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					