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: **PLANEACIÓN**
- Actividad de Proyecto: **Construir el Plan de Creación de Contenidos Multimedia basado en el Informe de caracterización necesidades de producción.**
- **COMPETENCIAS:**

1. **Analizar la información recolectada para definir la tipología de proyecto multimedial.**
2. **Diseñar la solución multimedial de acuerdo con el informe de análisis de la información recolectada.**
3. **Comprender textos en inglés en forma escrita y auditiva**
4. **Producir textos en inglés en forma escrita y oral.**
5. **Promover la interacción idónea consigo mismo, con los demás y con la naturaleza en los contextos laboral y social.**

- **RESULTADOS DE APRENDIZAJE ALCANZAR:**

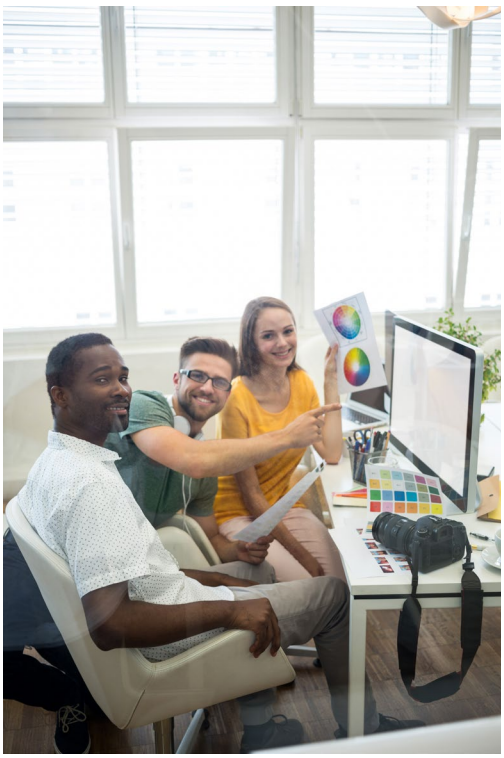
1. **Elaborar el cronograma de trabajo con base en los acuerdos de tiempo y presupuesto pactados con el cliente.**
2. **Elaborar el guión multimedia (literario y técnico) aplicando técnicas de composición literaria y lenguaje cinematográfico conforme a la tipología definida y al público destino.**
3. **Construir el storyboard aplicando técnicas de creatividad de acuerdo con la estructura del guión técnico y el mapa de navegación.**
4. **Validar el storyboard con el cliente de acuerdo con las especificaciones del guión técnico para su aprobación dejando constancia en un acta.**
5. **Crear el prototipo de la multimedia siguiendo el patrón establecido en el guión, el mapa de navegación y el storyboard.**
6. **Definir la estructura del mapa de navegación según la necesidad del cliente.**

7. **Realizar intercambios sociales y prácticos muy breves, con un vocabulario suficiente para hacer una exposición o mantener una conversación sencilla sobre temas técnicos.**
8. **Leer textos muy breves y sencillos en inglés general y técnico.**
9. **Comprender una amplia variedad de frases y vocabulario en inglés sobre temas de interés personal y temas técnicos.**
10. **Buscar de manera sistemática información específica y detallada en escritos en inglés, más estructurados y con mayor contenido técnico.**
11. **Identificar formas gramaticales básicas en textos y documentos elementales escritos en inglés.**
12. **Asumir actitudes críticas , argumentativas y propositivas en función de la resolución de problemas de carácter productivo y social.**
13. **Aplicar técnicas de cultura física para el mejoramiento de su expresión corporal, desempeño laboral según la naturaleza y complejidad del área ocupacional.**

Duración de la Guía : 4 MESES, 2 semanas, **Fecha de inicio: 1 de NOVIEMBRE 2024 -Fecha fin 15 de MARZO 2025**

2. PRESENTACIÓN

Bienvenidos a la guía de la fase de planeación, en esta nos enfocaremos en la creación del plan de contenidos multimedia para el proyecto "Sembrando Historias". Este plan será fundamental para organizar y estructurar la producción de los contenidos, asegurando que se cumplan los objetivos del proyecto de manera eficiente y efectiva, según los proyectos formulados por cada uno de los equipos de aprendices. El objetivo principal de esta fase es crear un plan integral que guíe la producción de los contenidos multimedia. Este plan incluirá el cronograma de producción de los contenidos, los guiones, el storyboard, el prototipo de navegación y su identidad de marca. Además, se articularán las formas gramaticales de inglés según las necesidades del contenido, con el fin de resolver problemas de carácter productivo y social, promoviendo el mejoramiento del desempeño laboral según la naturaleza del área ocupacional.



En esta fase, es fundamental que trabajemos juntos como equipo y también que cada uno de ustedes desarrolle su trabajo de manera autónoma. La colaboración entre todos nos permitirá crear un plan de contenidos multimedia completo y bien estructurado para el proyecto "Sembrando Historias", con sus 4 proyectos planteados. Cada uno aportará su experiencia y habilidades, lo que nos ayudará a integrar de manera efectiva el cronograma de producción, los guiones, el storyboard, el prototipo de navegación y la identidad de marca. Recuerden que, además de trabajar en equipo, es importante que cada uno se esfuerce en su trabajo individual, desarrollando sus habilidades y contribuyendo al éxito del proyecto.

¡Vamos a hacer un gran trabajo juntos!

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

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.

3.1 Comprendiendo el Diseño de Marca



RAP DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE

Descripción de la Actividad: Aprendices vamos a explorarar el diseño de marca a través del estudio de libros especializados y la investigación individual. Posteriormente, realizarán una exposición para compartir sus hallazgos con un programa de formación del área de comercio y servicio.

Instrucciones:

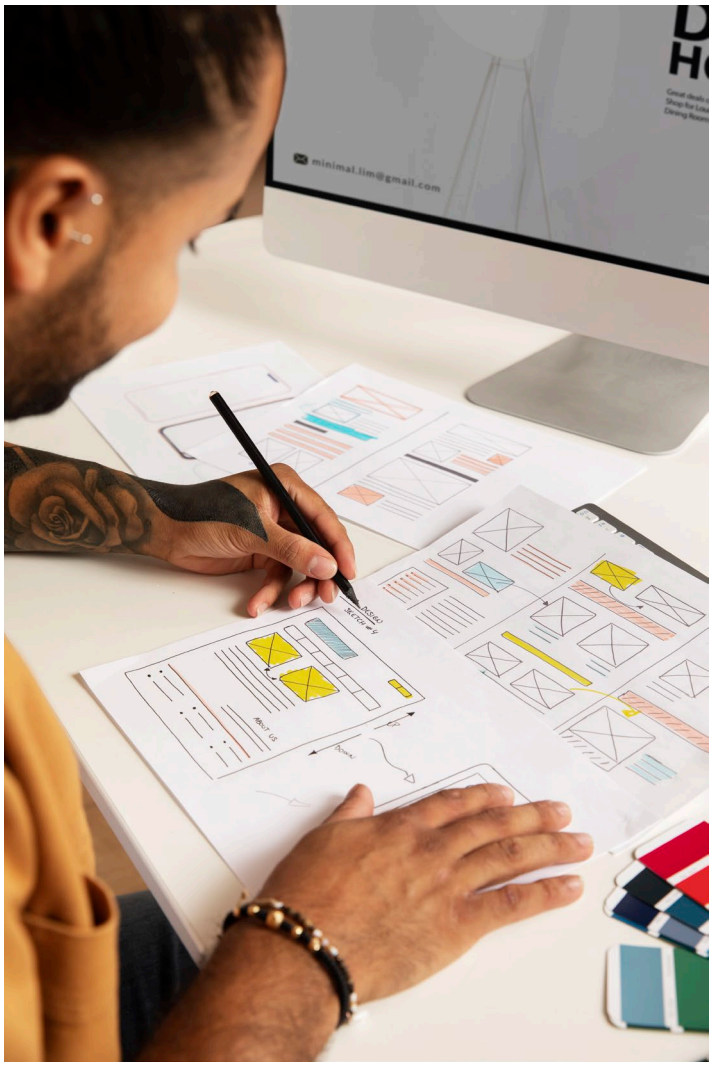
1. Lectura y estudio de libros especializados de la base de datos de la biblioteca SENA:
- Leer y estudiar los libros "Diseño y publicidad" de Joan Costa y Abraham y GUIA PARA CREAR UNA MARCA" de Blanca nieve flores Calderón.
- Preparar una sustentación verbal de los conceptos aprendidos para compartir con su instructor.
2. Investigación en equipo: Realizar una investigación sobre los siguientes temas relacionados con el diseño de marca:
- ¿Qué es una marca?
- Elementos de una marca
- Branding

- Creación de una marca
- Importancia de una marca en la producción multimedia
- Elaborar una presentación que resuma los hallazgos de la investigación.

3. Exposición y socialización: Presentar los resultados de la investigación en una exposición que será compartida con un programa de formación del área de comercio y servicio.
   - Explicar de manera clara y concisa los conceptos aprendidos y su relevancia en el diseño de marca y la producción multimedia.

Retroalimentación y reflexión: Después de la exposición, recibirá la retroalimentación de su instructor y de los compañeros. Reflexionar sobre el proceso de investigación y exposición, identificando aprendizajes y áreas de mejora.

3.2 Diseñando el Mapa de Navegación



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.

Descripción: los invitamos a aprender la manera de definir la estructura del mapa de navegación de un proyecto multimedia según las necesidades del cliente. En esta actividad nos enfocaremos en comprender los conceptos del mapa de navegación y las diferentes clases de mapas de navegación, así como en aplicar estos conocimientos en la creación de un mapa de navegación para un proyecto multimedia.

Instrucciones:

Introducción al mapa de navegación: Su instructor proporcionará una introducción al concepto de mapa de navegación en el diseño de proyectos multimedia. En este se explicarán las diferentes clases de mapas de navegación (lineal, jerárquico, libre, híbrido) y sus características.

Estudio de casos: El instructor les presentar una serie de estudios de casos de proyectos multimedia y analizarán cómo se estructuraron sus mapas de navegación para satisfacer las necesidades del cliente.

Creación de un mapa de navegación:

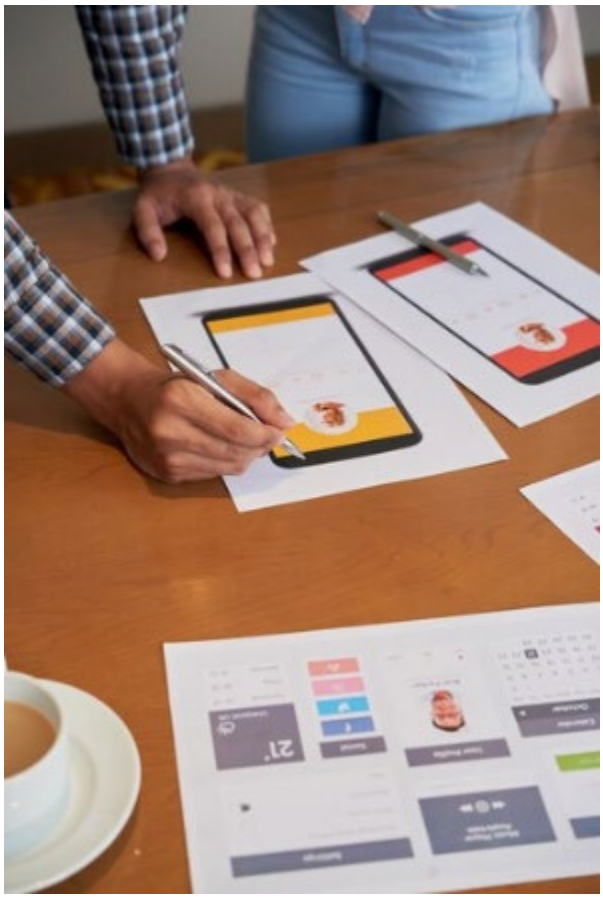
En equipos, los aprendices seleccionarán un proyecto multimedia ficticio y definirán la estructura de su mapa de navegación según las necesidades del cliente. Deberán considerar la interfaz gráfica y la experiencia del usuario al diseñar el mapa de navegación.

Presentación y evaluación:

Cada equipo presentará su mapa de navegación al resto de la formación, explicando las decisiones de diseño tomadas y cómo se ajustan a las necesidades del cliente.

Se abrirá un espacio para la evaluación y la retroalimentación por parte de los compañeros y el instructor.

3.3 Creación de un Prototipo Multimedia



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.

Descripción: En esta actividad, identificacremos como crear un prototipo de multimedia siguiendo el patrón establecido en el mapa de navegación de un proyecto específico. Se enfocarán en aplicar los estándares de usabilidad aprendidos para garantizar que el prototipo sea intuitivo y fácil de usar para el usuario final.

Instrucciones:

Presentación de estándares de usabilidad: Su instructor repasará los conceptos y características de los estándares de usabilidad, así como sus aplicaciones en el diseño de interfaces multimedia.

Definición del patrón de usabilidad: En equipos asignados por su intructor, revisar el mapa de navegación de un proyecto multimedia asigando y definirán el patrón de usabilidad que seguirán para el prototipo.

Creación del prototipo: Utilizando herramientas de diseño gráfico y multimedia, los aprendices crearán el prototipo de la multimedia siguiendo el patrón de usabilidad definido. Deberán asegurarse de que el prototipo sea coherente con el mapa de navegación y cumpla con los estándares de usabilidad establecidos.

Evaluación y ajustes: Una vez creado el prototipo, los aprendices realizarán pruebas de usabilidad internas para identificar posibles mejoras. Realizarán los ajustes necesarios en el prototipo para mejorar su usabilidad y experiencia del usuario.

Presentación y retroalimentación: Cada equipo presentará su prototipo al resto de la formación, explicando el proceso de diseño y las decisiones tomadas en relación con los estándares de usabilidad.

3.4 Introducción al Diseño de Marca y Prototipado Multimedia con Adobe Illustrator y Adobe Photoshop



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.

Descripción: los aprendices se familiarizarán con los principios básicos del diseño de marca y el prototipado multimedia citados en las actividades anteriores utilizando Adobe Illustrator y Adobe Photoshop. Aprenderán a utilizar estas herramientas para crear elementos gráficos clave, como logotipos y prototipos de interfaces multimedia, centrándose en la aplicación práctica de los conceptos de diseño.

Instrucciones:

1. Demostración de Adobe Illustrator y Adobe Photoshop: su instructor realizará una demostración de las herramientas de Adobe Illustrator y Adobe Photoshop, mostrando cómo crear elementos gráficos simples como logotipos y prototipos de interfaces.

2. Práctica guiada: - Los aprendices seguirán las instrucciones del instructor para l realización de una serie de tutoriales guiados en Adobe Illustrator y Adobe Photoshop. - Se les animará a experimentar con las herramientas y funciones de los programas para familiarizarse con su uso.

3.Creación de proyectos individuales: Una vez completada la práctica guiada, los aprendices trabajarán de forma individual para crear un logotipo y un prototipo de interfaz multimedia para un proyecto asignado por su instructor.

- Se les pedirá que apliquen los principios de diseño aprendidos durante la actividad.

4.Presentación y retroalimentación: Al finalizar la actividad, los aprendices presentarán sus proyectos al resto de la cformación, explicando sus decisiones de diseño y recibiendo retroalimentación constructiva.

3.5 Creación del Cronograma de Trabajo

RAP : ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.

Descripción de la Actividad : Aprendices en esta actividad aprenderemos los conceptos relacionados con la elaboración del cronograma de trabajo, la planificación del proyecto, la asignación de roles y el uso del diagrama de Gantt. Este conocimiento les proporcionará las bases necesarias para realizar la actividad práctica de creación del cronograma de trabajo.

Instrucciones:



1. Consulta de información: Los aprendices realizarán una investigación individual sobre los siguientes conceptos:
    - Cronograma: Qué es, para qué se utiliza y cómo se elabora.
    - Plan de trabajo: Qué elementos incluye y cómo se relaciona con el cronograma.
    - Asignación de roles: Importancia de asignar responsabilidades dentro de un proyecto.
    - Diagrama de Gantt: Qué es, cómo se crea y para qué sirve en la planificación de proyectos.
2. Preparación de la exposición: Cada aprendiz preparará una breve exposición sobre uno de los conceptos investigados asignados al azar, que deberá presentar al grupo en la siguiente sesión.
3. Exposición y discusión: En la siguiente sesión, los aprendices presentarán sus exposiciones al grupo. Después de cada exposición, se abrirá un espacio para la discusión y el intercambio de ideas sobre el concepto presentado.

4. Socialización: Al finalizar las exposiciones, se realizará una síntesis colectiva de los conceptos aprendidos y se reflexionará sobre la importancia de estos en la planificación y ejecución de proyectos multimedia.

3.6 Elaboración del Guión Multimedia



RAP : ELABORAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN LITERARIA Y LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO CONFORME A LA TIPOLOGÍA DEFINIDA Y AL PÚBLICO DESTINO

Descripción: durante el desarrollo de esta actividad los aprendices elaborarán un guión multimedia que combine los aspectos literarios y técnicos necesarios para la producción de un proyecto audiovisual. Se enfocarán en aplicar técnicas de composición literaria y lenguaje cinematográfico para crear un guión coherente y atractivo para el público objetivo.

Instrucciones:

1. Introducción al guión multimedia: El instructor proporcionará una introducción a los conceptos de guión literario y técnico, explicando su importancia en la producción multimedia.

2. Ejemplos y análisis: Se presentarán ejemplos de guiones multimedia previamente realizados para su análisis por parte de los aprendices.

- Se destacarán las técnicas de composición literaria y lenguaje cinematográfico utilizadas en cada ejemplo.

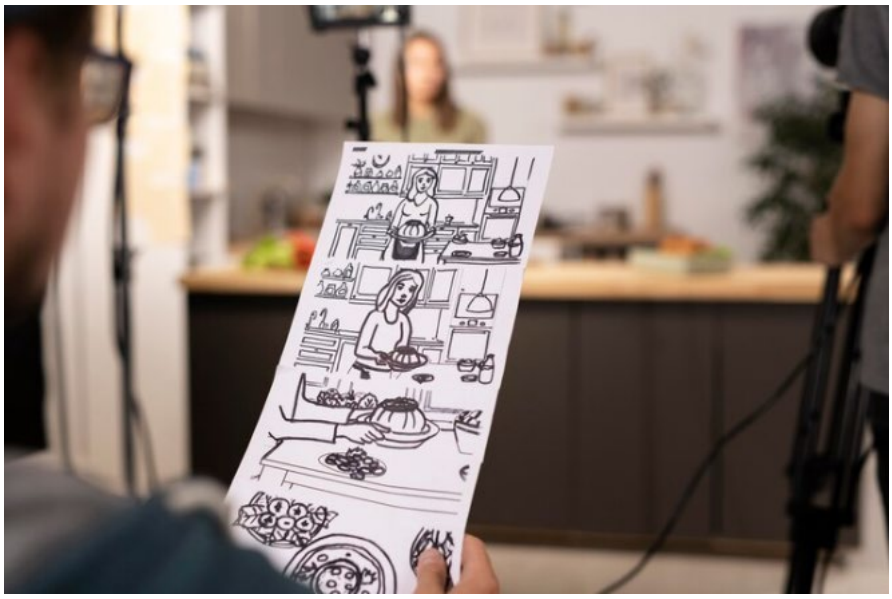
3. Desarrollo del guión: Los aprendices trabajarán en equipos para desarrollar un guión multimedia para un proyecto ficticio o real. - Deberán aplicar las técnicas de composición literaria y lenguaje cinematográfico aprendidas para crear un guión coherente y efectivo.

4. Presentación y retroalimentación: Cada equipo presentará su guión al resto de la clase, explicando las decisiones de composición y lenguaje cinematográfico tomadas. - Se abrirá un espacio para la retroalimentación por parte de los compañeros y el instructor.

3.7 Construcción y Validación del Storyboard

RAPS: *CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN. *VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO CONSTANCIA EN UN ACTA.

Descripción: En esta actividad, los aprendices trabajarán en la construcción de un storyboard para un proyecto asignado por el instructor, aplicando técnicas de creatividad y asegurando que el storyboard cumpla con las especificaciones del guión técnico. Luego, validarán el storyboard según las necesidades de la comunicación.



Instrucciones:

1. Construcción del Storyboard: - Los aprendices trabajarán en equipos para construir un storyboard para un proyecto multimedia dado. - Deberán aplicar técnicas de creatividad para representar visualmente las escenas y elementos clave del proyecto.

2. Validación de las necesidades del guion tecnico: - Cada equipo presentará su storyboard a su instructor. - El intructor evaluará el storyboard según las especificaciones del guión técnico, y dará su aprobación o sugerirá cambios.

3. Creación del Acta de Aprobación: - Una vez validado el storyboard, los aprendices crearán un acta de aprobación que documente la validación del cliente y cualquier cambio solicitado.

4. Presentación y Retroalimentación: - Cada equipo presentará su storyboard y el acta de aprobación al resto de la clase, explicando las decisiones de diseño y los cambios realizados según la retroalimentación del cliente.

3.8 Criticando, proponiendo y argumentando



RAP. ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.

Descripción: En esta actividad, los aprendices participarán en una socialización sobre las inteligencias múltiples, centrándose en aspectos relacionados con la criticidad y la solución de problemas. De manera individual, cada aprendiz realizará un collage que represente la inteligencia con la que más se identifica y explicará por qué esa elección. Posteriormente, se organizará un debate sobre un tema libre o un estudio de caso relacionado con una problemática en su área técnica o tecnológica.

Instrucciones:

1. Participe de la socialización de su instructora sobre las inteligencias múltiples, teniendo en cuenta aspectos relacionados con la criticidad y solución de problemas.

2.De manera individual realicé un collage con la inteligencia que más se identifica y expliqué por qué.

3.Posteriormente, Organice un debate sobre Tema libre o un estudio de caso relacionado con una problemática en su formación.

4. Elabore conclusiones al final según el ejercicio.

5.Ingrese los productos elaborados al portafolio del aprendiz.

3.9 Magazine and creating my own blog

RAPS. REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS.

ENCONTRAR VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ANUNCIOS, FOLLETOS, PÁGINAS WEB, ETC.

LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO

COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS

BUSCAR DE MANERA SISTEMÁTICA INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y DETALLADA EN ESCRITOS EN INGLÉS, MÁS ESTRUCTURADOS Y CON MAYOR CONTENIDO TÉCNICO.

IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS

Activity 1: Magazine.

Dear all.



Now you will create a Magazine, each one of you is going to focus on one part of the magazine. This is activity aims to state what your knowledge of your field of study is. To begin with, each of you is going to follow the same structure of the magazine. You will divide the magazine in 4 sections: general Technological tips, issues of the environment world, an article of what is new in the Safety health at work and a short letter from you explaining the content of your page and general thanks. In addition, as a group you will have to get all the pages together and create the magazine. Finally, as a group you will work together and create the cover and the last page of the magazine.



Activity 2: creating my own blog

Now is time to create your own blog and share with other people your knowledge about some

products and services, you can use the tool of your preference, use images and some strategies about sales and customer you have learned throughout your learning process to catch people attention.

Prepare a brochure to invite people to visit your blog.

Producto a entregar: Link del blog y folleto de presentación al blog.

3.10 Seleccionar los ejercicios para establecer rutina de trabajo

Después de realizar un análisis del estado de salud podemos empezar a consultar cuales son los ejercicios y actividades que podemos realizar para desarrollar las diferentes capacidades físicas, a continuación, se realice una consulta del desarrollo de las diferentes condiciones según indicaciones del instructor.

Actividad No 1



Teniendo en cuenta que los medios son los ejercicios que se van a tener en cuenta para | desarrollar una capacidad física consulte a continuación:

¿Cuáles son los medios para desarrollar la fuerza?

¿Cuáles son los medios para desarrollar la velocidad?

¿Cuáles son los medios para desarrollar el equilibrio?

¿Cuáles son los medios para desarrollar la resistencia?

ACTIVIDADES SUGERIDAS	
AEROBICAS	
CORRER	https://www.google.com/search?q=TIPS+TECNICA+PARA+CORRER&rlz=1C1OKWM_esCO906CO906&oq=TIPS+TECNICA+PARA+CORRER&aqs=chrome..69i57j0i546l4.16560j0j4&sourceid=chrome&ie=UTF-8#kpvalbx=_8oZmZOzdOd2sqtsPstGpSA_29
CICLISMO	https://www.youtube.com/watch?v=8zeVfXXqyzU
NATACION	http://www.i-natacion.com/
REALIZAR SALTOS	
BURPEES	https://www.youtube.com/watch?v=IYusabTdFEo
FUERZA	
AUTOCARGAS	
MAQUINAS	
PESAS	
MANCUERNAS	
BANDAS ELASTICAS	https://www.panathletic.com/ebook/eBook_Panathletic_ES.pdf https://www.theraband.com/static/version1651788000/frontend/Theraband/default/en_US/instructions/Fit_con_la_BANDA_ELASTICA.pdf
FLEXIBILIDAD	
	https://www.fisioterapia-online.com/infografias/ejercicios-para-mejorar-tu-flexibilidad-y-cuidar-tu-salud
	http://fisico.uta.cl/documentos/acondicionamiento/Enciclopedia%20de%20ejercicios%20de%20estiramientos%20Facebook_MenteAtleta%20(1).pdf

Evidencia: Cartilla medios para desarrollar las capacidades físicas

Realice una cartilla con los ejercicios que desarrollen las capacidades físicas de la fuerza, velocidad, equilibrio y resistencia. En este trabajo debe ir especificado; capacidad física a desarrollar, nombre del ejercicio, descripción e imagen. Cada capacidad física constará de 15 ejercicios.

Trabajo para realizar en grupos de tres aprendices.

Actividad No 2

Según su gusto y los objetivos de su entrenamiento elija las actividades que desea realizar en su entrenamiento.

Tenga en cuenta escoger actividades viables por tiempos, recursos físicos y económicos.

Actividad No 3

Determine cuales son los tiempos reales en los cuales usted puede desarrollar estas actividades en una semana

Realice en el calendario unos horarios reales teniendo en cuenta las horas de estudio y trabajo. Por otra parte, tenga en cuenta que deben ser jornadas que pueda descansar.

La planeación debe ser por tres meses

Actividad No 4

Consulte

¿Cuáles son las recomendaciones de la organización mundial de la salud con respecto al realizar actividad física?

Que es FITT (frecuencia, intensidad, tiempo y tipo)

¿Qué es una sesión de entrenamiento?

Principios del entrenamiento

¿Cuáles son las partes de una sesión y como se desarrollan?

Actividad No 5



Consulte cual es la frecuencia cardiaca

Que es FC en reposo

Frecuencia cardiaca máxima

Frecuencia basal

Después de la explicación del instructor, en grupos realizar la toma de frecuencia cardiaca en reposo, sacar la FCM predictiva y luego realizar la planeación de las frecuencias.

NOTA: En el material de apoyo encontrará en la plataforma un plan de entrenamiento

Evidencia de producto: Plan de entrenamiento

Determine el plan de entrenamiento teniendo en cuenta los diferentes lineamientos de actividad física vistos.
Por medio de una hoja Excel y en un formato realice su planeación por el término de tres meses. El cual después de ese tiempo se volverán a realizar las pruebas físicas
.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar: Plan de entrenamiento**

● **Formato:** PDF.
● Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio para el envío de la evidencia: **Plan de entrenamiento**

Evidencia de proceso: Sesión de entrenamiento

Realice un informe sobre una sesión de entrenamiento realizada en formación donde determine los tiempos, ejercicios y actividades realizadas en la sesión. Aportar registro fotográfico de la sesión.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:
● **Producto para entregar: Informe de sesión de entrenamiento**
● **Formato:** PDF.
● Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio para el envío de la evidencia: **Sesión de entrenamiento**

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 diferentes 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	**Técnica de Evaluación**: Valoración del producto **Instrumento de Evaluación**: Lista de chequeo.

	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 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	**Técnica de Evaluación**: Valoración del producto **Instrumento de Evaluación**: Lista de chequeo.

	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.	
De Producto: • Plan de Entrenamiento.	Selecciona técnicas para potenciar su capacidad de reacción mental y 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.	**Técnica de Evaluación**: 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)					