PROCESO DIRECCIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

- **IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE**

  - Denominación del Programa de Formación: Diseño e Integración Multimedia.
  - Código del Programa de Formación: 524139
  - Nombre del Proyecto: DISEÑAR UN PORTAFOLIO MULTIMEDIAL QUE PERMITA DAR A CONOCER EL ENTORNO DE LA INSTITUCIONES EDUCATIVAS EN EL DEPARTAMENTO DEL CASANARE.
  - Fase del Proyecto: Ejecución
  - Actividad de Proyecto: PLANEAR, ORGANIZA Y DISEÑAR, LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES .
  - Competencia: Diseñar la solución multimedia de acuerdo con el informe de Análisis de la información Recolectada.
  - Resultados de Aprendizaje Alcanzar: DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE.
  - Duración de la Guía : 40 horas

2. PRESENTACIÓN

Querido aprendiz en esta guía de aprendizaje se le invita a participar en las diferentes actividades propuestas de forma virtual, siguiendo con la contingencia del virus COVID-19, tiene un propósito fundamental que es darle la **¡Bienvenida por parte de las instructoras del área de Diseño !** a este importante proceso del desarrollo del programa de formación Diseño e Integración Multimedia. en Institución formadora: **“ SENA en su Regional Casanare”**, donde a través del programa de formación que usted culminará el proceso que empezó el año anterior basado en el proyecto formativo (DISEÑAR UN PORTAFOLIO MULTIMEDIAL QUE PERMITA DAR A CONOCER EL ENTORNO DE LA INSTITUCIONES EDUCATIVAS EN EL DEPARTAMENTO DEL CASANARE) (eje fundamental de su formación).

Tendrá la oportunidad de desarrollar su capacidad de pensamiento, sus habilidades y destrezas para comunicarse eficientemente, para resolver problemas del entorno productivo y social, donde se insertará como un futuro Trabajador y Empresario, un mejor ciudadano y una mejor persona, de ahí la importancia para el **SENA** de lograr una **Formación Profesional Integral.**

Los proceso de FPI (Formación Profesional Integral) que imparte el Sena, están orientados al desarrollo de competencias técnicas y comportamentales para potencializar sus capacidades para el desempaño en la vida y en el trabajo, mediante la aplicación de estrategias didácticas activas que brindan la oportunidad al aprendiz de empoderar se de su propio proceso de aprendizaje, dentro esta estrategia didáctica activa se privilegia en el **SENA** aprendizaje por proyectos, utilizando las cuatro fuentes del conocimiento en el aprendiz.

En este orden de ideas y de esta manera, las actividades que se le proponen en esta guía de aprendizaje, le facilitará esta comprensión, apropiación y aplicación del aprendizaje, la cual

ha sido diseñada por las Instructoras del área Técnica y de Desarrollo Humano, donde se le motivará a incorporar otras fuentes del conocimientos, como son el entorno, el trabajo colaborativo y el uso de las Tecnologías de la Comunicación y de la Información (TIC).

DISEÑO DE UN PORTAFOLIO MULTIMEDIAL PARA EL SECTOR EMPRESARIAL DE CASANARE

Para el desarrollo de esta guía, el estudiante se encaminara sobre temas básicos para la ejecución y proceso de desarrollo de un proyecto multimedia, la gestión, la recolección de la información, las fases que se deben tener en cuenta para el perfecto desarrollo de acuerdo a la tipología multimedia, desde la idea los objetivos los alcances, la planeación, ejecución y presentación del proyecto. Esto con el objetivo de cumplir los resultados de aprendizaje necesarios en la formación del programa de formación "diseño e integración multimedia"
El Servicio Nacional de Aprendizaje SENA le extiende la invitación a realizar las lecturas sugeridas
y desarrollar las actividades dispuestas en esta guía, haciendo entrega oportuna de las mismas
desde los tiempos trazados por el instructor.



Proyectos Multimedia

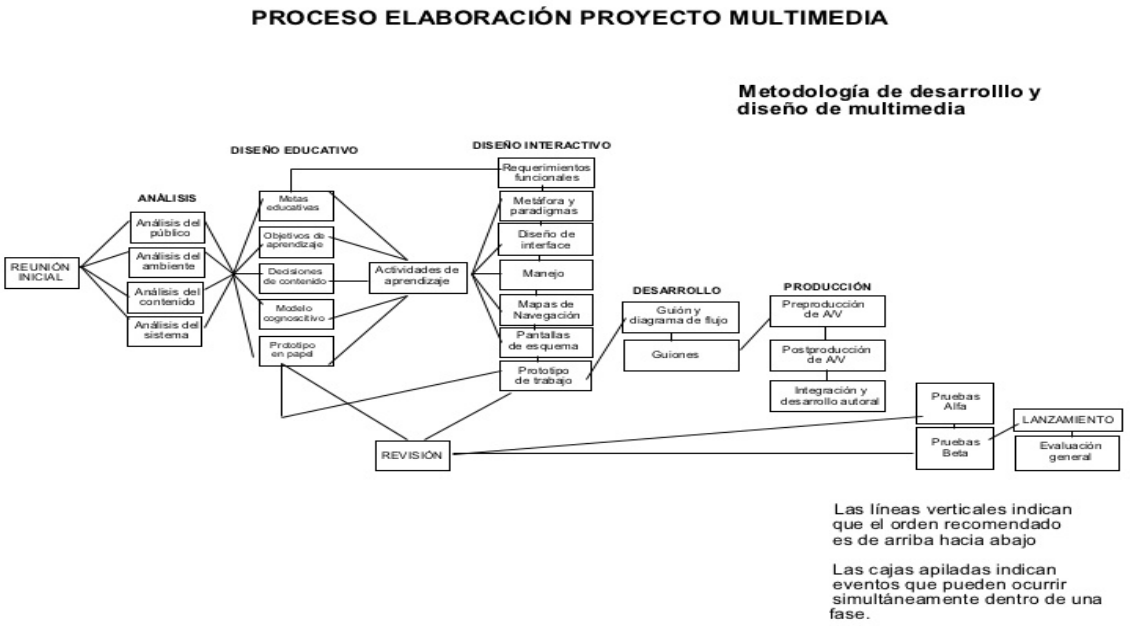
Podemos afirmar, que un proyecto multimedia, es una iniciativa empresarial encaminada a realizar un programa o aplicación digital que incorpora diversos elementos que denominaremos a partir de video, textos, gráficos, animación, generalmente, mediante interactividad.
Se diseña para alcanzar con un presupuesto prefijado, unos objetivos determinados, dentro de un tiempo estipulado,
En la producción se pueden diferenciar tres componentes básicos:
• Gestión de la producción,Cómo conseguir los objetivos
•Componente humana.,Organización del equipo:predefinir la aportación que ha de realizar cada componente.
• Dimensión tecnología, Desarrollar y resolver con los conocimientos y equipos técnicos adecuados cualquier incidencia que pueda surgir.

3. Descripción de la Actividades

Señores aprendices antes de desarrollar las actividades usted debe estudiar y analizar los materiales y la explicación que realiza y dispone su instructor para cada sesión. Acordémonos que cada actividad están enfocadas a construir un proceso de formación y a cumplir los resultados de aprendizaje que permiten un aprendizaje colaborativo y dinámico.

Como evidencia evaluativa, deven enviar el desarrollo de las actividades propuestas en esta guía de aprendizaje y los talleres anexos al material de apoyo,

a la plataforma territorium o al drive del instructor , en la carpeta correspondiente (Multimedia grado 11).



3.1.1.Actividades de Reflexión inicial

Antes de iniciar el desarrollo de las actividades y de iniciar un proceso de desarrollo de un proyecto multimedia.,Analice el siguiente gráfico y los videos referenciados en los siguientes links y reflexione su contenido y conteste las preguntas anexas a la actividad.

https://www.youtube.com/watch?v=DCZJ6YLXyQk
https://proyecto-multimedia2.webnode.es/etapas/
https://www.youtube.com/watch?v=akNmeZgSL-o
https://www.youtube.com/watch?v=tkbBjA42sp0

1.¿Cual es el proceso de Elaboración de un proyecto multimedia?
2. ¿Cuáles son las etapas para elaborar un proyecto multimedial?
3.¿En que Software de diseño se puede Editar un proyecto multimedial y escribe cuales se te facilita manejar?
4.¿Que elementos involucra una múltimedia o aplicación digital?
5.¿ Cuál es mi expectativa frente al programa de Diseño e integración multimedia?

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

Señores aprendices antes de desarrollar las actividades usted debe estudiar y analizar los materiales y la explicación que realiza y dispone su instructor para cada sesión. Acordémonos que cada actividad están enfocadas a construir un proceso de formación y a cumplir los resultados de aprendizaje que permiten un aprendizaje colaborativo y dinámico.



Un *brief* es un documento usado por agencias y creativos para poder llevar a cabo un proyecto requerido por un cliente; Bien sea que se trate del diseño de identidad corporativa, una campaña publicitaria, o la elaboración de material y piezas de comunicación hechas con fines promocionales y de marketing (material impreso, diseño de empaques o de un sitio web por ejemplo), el *brief* es una herramienta que sirve para conocer e identificar diferentes aspectos relacionados con la empresa-cliente, con el fin de poderle presentar una propuesta que se ajuste de la mejor manera a sus necesidades específicas y que esté en consonancia con cosas como sus valores o el posicionamiento del que goza en el mercado. Sin embargo, difícilmente se puede lograr esto si la empresa no provee información detallada que permita conocer a fondo aspectos propios y del mercado en una forma estructurada, y si la agencia no facilita la recolección de la información ni interviene a lo largo de este proceso para precisar bien los datos requeridos para llevar a cabo el trabajo solicitado por el cliente.

Dependiendo del alcance y la magnitud del proyecto puede que este documento demande información, sin embargo, en cualquier caso, como veremos más adelante, existen algunos puntos básicos que debe cubrir (además de aquellos datos que la empresa considere oportuno poner en conocimiento de la agencia para dar marcha al proyecto).

Construir un proyecto múltimedial(https://www.genwords.com/blog/briefing)

1. Con base al material suministrado (brief y definición de proyecto, gestión proyecto multimedia), realicen un mapa mental sobre el proceso para la elaboración de un proyecto multimedia.

2.En un cuadro comparativo, realiza la descripción de los elementos mas importantes para un proyecto multimedia, frente a las características y elementos necesarios para la elaboración de un Brief.
Elaboración de un Brief o Briefing https://www.youtube.com/watch?v=6vlN4DZVQGc .

3. Realiza la siguiente Actividad interactiva.(Video Quiz)
https://es.educaplay.com/usuario/2902458-andrea/ .

4.Realizar el taller de conocimientos Necesarios para el Aprendizaje.(Carpeta material de apoyo).

Envie la actividad a la plataforma territorium o al drive del instructor, en la carpeta correspondiente (Multimedia grado 11).

3.1.3. Actividades de Apropiación

1. Organícese en grupos virtuales de trabajo, máximo cuatro estudiantes, con el cual iniciará la étapa de análisis y planeación de anteproyecto multimedial.

Descargue la presentación que se encuentra en el siguiente link sobre gestión de proyectos, analicen la información y generen una lluvia de ideas para plantear un proyecto multimedial. (Plantear como mínimo 4 ideas), esto según el análisis, necesidades y problemática que encuentren dentro de la Institución educativa a la cual pertenecen. Presentar 5 diapositivas en power point por cada propuesta (presentación integrantes,idea, necesidad, planteamiento problema, justificación). *Además, el tema del proyecto debe ser coherente con el proyecto genérico del programa de Formación (*Diseñar un portafolio multimedial que permita dar a conocer el entorno de la instituciones educativas en el departamento del Casanare).

https://www.youtube.com/watch?v=TxoNA3TRkoM

https://www.youtube.com/watch?v=tkbBjA42sp0

https://www.youtube.com/watch?v=VsW9Cb_mtMk

Envíe la actividad a la plataforma territorium o al drive del instructor en la carpeta correspondiente, (Multimedia grado 11).

3.1.4.Actividades de trasferencia de conocimiento.

ACTIVIDAD GRUPAL

-Con los grupos de trabajo y analizando la mejor propuesta que se obtuvo en la anterior actividad, sobre gestión de proyectos multimedia desarrolle el siguiente Producto final de la guía :

Desarrolle el anteproyecto donde debe ir como mínimo (título proyecto, introducción, justificación, objetivos general y específicos, alcances, beneficiarios, usuarios, un contenido general por temas, unos requerimientos generales de diseño. Y análisis dofa).

1.Presentar en un documento Word. (normas para presentación de documentos escritos) Realice una presentación de este proyecto para socializar con el grupo, agregando imágenes para enriquecerla; la presentación se debe elaborar en power point o prezi

2. Según el análisis y el tema elegido con grupo de trabajo, responda todas los interrogantes que encuentran en el archivo llamado definición del proyecto, anexo a esta guía.

3. Realicar las correcciones sugeridas al proyecto y adjunte un cronograma de actividades (diagrama de Gantt elaborado en Excel), en el tiempo que corresponde al programa de formación de la etapa lectiva, (Junto con su instructor de forma virtual realice lista de actividades), este plan de trabajo debe ir firmado tanto del instructor como del aprendiz.

4.Como Producto final, Realicar la actividad propuesta en el taller de Creatividad, En un software de Diseño, como producto Evaluable de la guía.

> ***Envíe la actividad a la plataforma territorium o al drive del instructor en la carpeta correspondiente (Multimedia grado 11).***

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

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

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento : Conocimientos previos.	-Identificar conocimientos previos del tema.	Lista de chequeo,Analisis conocimientos previos.
Evidencias de Desempeño: Presentación, investigación, plan de trabajo.	-Investigación y recolección Información.	Lista de chequeo, Evaluación.
Evidencias de Producto: Documento word, Presentación power point, cronograma plan de trabajo	- Realiza plan de trabajo, presentación y documentos para soporte.	-Lista de chequeo,Entrega producto final.

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Guía de aprendizaje: Es un recurso didáctico, consolidado como un texto, que facilita el desarrollo de un aprendizaje activo centrado en el aprendiz.A través de estas se desarrollan las competencias básicas, específicas y transversales inherentes a los dominios del aprendizaje: valorativo-actitudinal, cognitivo y procedimental.

Heteroevaluación. Es la evaluación tradicional consiste en que una persona evalúa a la otra sobre su trabajo, actuación, rendimiento. Requiere del instructor una solvente preparación y conocimiento de las técnicas e instrumentos de evaluación, para eliminar una serie de dificultades y problemas que frecuentemente suelen presentarse y causan antagonismos o contradicción.

Instrumentos de Evaluación: Conjunto de herramientas utilizadas por el Instructor-tutor para recoger datos relacionados con los Resultados de Aprendizaje, los Criterios de Evaluación y las Evidencias definidas en el diseño curricular.

Proceso de formación: Actividades de Aprendizaje y Evaluación, tanto presenciales como desescolarizadas (virtuales), que se desarrollan de manera articulada y con la incorporación de diversas fuentes de conocimiento, con el fin de que el Aprendiz desarrolle, como mínimo, las competencias definidas para el programa de formación

Programa de Formación: Es definido con el proceso de diseño curricular y se constituye en el conjunto de condiciones de ingreso y salida del proceso de formación, sujeto a aplicar estrategias metodológicas para desarrollar unas competencias expresadas en unos contenidos. En todos los casos, el programa traduce en un Título en el marco de la formación titulada

Proyecto Formativo: Herramienta de formación que involucra a los Aprendices en la solución de problemas y otras tareas significativas, les permite trabajar de manera autónoma e interdisciplinaria para construir su propio aprendizaje y culmina en resultados reales generados por ellos mismos.

Imagen interactiva: cualquier imagen que contiene instrucciones de manera que al ser pulsada se inicia algún tipo de acción o de resultado. En una página web, una imagen interactiva es cualquier imagen que tenga un URL o más de un URL incrustado o escondido tras ella. Si se incrusta más de un URL en una imagen es necesario construir una imagen gráfica.

Imagen sensible: Una imagen sensible es un imagen dividida en regiones o "*hotspots*", que al ser pulsadas, llaman a una página web que está enlazada con una región en concreto de la imagen. También se le llama mapa sensible.

Interactividad: cualidad que permite un intercambio activo entre el ordenador o el *software* y la persona que lo está utilizando.

Interfaz (Interface): zona de contacto o conexión entre dos componentes de *hardware*; entre dos aplicaciones, o entre un usuario y una aplicación. Apariencia externa de una aplicación informática.

Interfaz gráfica: conjunto de elementos materiales y sensoriales que hacen posible la interacción entre la persona y el ordenador o entre la persona y un sistema operativo, otras aplicaciones o un hipertexto.

Interfaz Gráfica de Usuario (GUI): componente de una aplicación informática que el usuario visualiza y a través de la cual opera con ella. Está formada por ventanas, botones, menús e iconos, entre otros elementos.

Interfaz de Usuario Basada en Web (WUI): Interfaz gráfica de usuario con la apariencia típica de una página web.

Interfaz para Programas de Aplicación (API): conjunto de convenciones de programación que definen cómo se solicita un servicio desde un programa.

internet: en minúsculas, es un grupo de redes conectadas juntas.

Mapa: representación gráfica de la estructura de un hipertexto para la orientación y navegación.

Mapa de Imagen: gráfico en la Web u otro hipertexto que actúa como un hotspot enlazando las diferentes áreas de contenido cuando se hace clic sobre las distintas partes de la imagen.

6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

https://www.genwords.com/blog/briefing
https://www.youtube.com/watch?v=DCZJ6YLXyQk
https://proyecto-multimedia2.webnode.es/etapas/
https://www.youtube.com/watch?v=akNmeZgSL-o
https://www.youtube.com/watch?v=6vlN4DZVQGc .
https://www.youtube.com/watch?v=TxoNA3TRkoM

https://www.youtube.com/watch?v=tkbBjA42sp0

https://www.youtube.com/watch?v=VsW9Cb_mtMk

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Andrea patricia Niño	Instructor	CAFEC	2 de Abril de 2020
Autor (es)	Natalia andrea rosas cárdenas.	Instructor	CAFEC	2 de Abril de 2020.

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					