
TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: GLORIA PILAR LIZCANO CABRALES

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DE COMERCIO Y SERVICIOS

FECHA INICIAL: 01/04/2025 00:00:00

FECHA FINAL: 30/04/2025 23:59:59

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

FICHA 3070460 - DESARROLLO MULTIMEDIA Y WEB
DE APRENDIZAJE:

- **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:** Elaborar proyecto multimedia de acuerdo con procedimientos técnicos

- 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: FORMULAR EL PROYECTO MULTIMEDIA DE ACUERDO CON METODOLOGÍAS Y DOCUMENTO DE REQUISITOS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

AJUSTAR LA PROPUESTA DEL PROYECTO DE ACUERDO CON EL PROCESO DE VALIDACIÓN CON USUARIOS Y EL CLIENTE.

ESTABLECER LOS REQUISITOS DEL PROYECTO MULTIMEDIA CON BASE EN LAS ESPECIFICACIONES DEL PÚBLICO OBJETIVO Y LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.

REALIZAR EL PITCH DE LA PROPUESTA DE ACUERDO CON EL DOCUMENTO ELABORADO.

REALIZAR PROPUESTA TÉCNICA Y GRÁFICA DEL PROYECTO TENIENDO EN CUENTA LOS REQUISITOS ESTABLECIDOS.

- 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

- 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: Orientar investigación formativa según referentes técnicos

- 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 : 71,80

FICHA

2881911 - DESARROLLO DE MEDIOS GRAFICOS VISUALES

DE APRENDIZAJE:

- 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:** Diagramar piezas gráficas de acuerdo con el medio de salida y parámetros de maquetación

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Editar imágenes de acuerdo con criterios de comunicación y técnicas de edición

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- 01 ALISTAR DISPOSITIVOS DE CAPTURA Y MATERIALES DE ILUSTRACIÓN, SEGÚN ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL DISEÑO
- 02 DIGITALIZAR IMÁGENES CON EQUIPOS TECNOLÓGICOS SEGÚN REQUERIMIENTOS DEL PROYECTO DE DISEÑO Y SOFTWARE ESPECIALIZADO.
- 03 APLICAR TÉCNICAS EN EL DESARROLLO DE LA ILUSTRACIÓN DE ACUERDO CON EL BOCETO APROBADO.
- 04 FINALIZAR ILUSTRACIÓN MEDIANTE RECURSOS TÉCNICOS, TECNOLÓGICOS Y PARÁMETROS DEL BRIEF.
- 05 INTERVENIR LOS ARCHIVOS DE LAS IMÁGENES DIGITALES SEGÚN EL MEDIO DE SALIDA.
- 06 VERIFICAR ARCHIVOS DIGITALES SEGÚN MEDIO DE SALIDA.

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** ELABORAR PIEZAS GRAFICAS DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE Y PRINCIPIOS DEL DISEÑO GRÁFICO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- 291301077 01 IDENTIFICAR LA INFORMACIÓN SUMINISTRADA DEL PROYECTO DE DISEÑO SEGÚN CARACTERÍSTICAS DEL BRIEF.
- 291301077 02 PREPARAR ESTRATEGIAS DE PRODUCCIÓN SEGÚN METODOLOGÍAS DE GESTIÓN DE PROYECTOS.
- 291301077 03 ELABORAR BOCETOS TENIENDO EN CUENTA EL BRIEF, LÍNEA DE DISEÑO Y DERECHOS DE AUTOR.
- 291301077 04 DESARROLLAR PROTOTIPO DE DISEÑO MEDIANTE LOS RECURSOS TÉCNICOS Y TECNOLÓGICOS SEGÚN LA RETROALIMENTACIÓN Y APROBACIÓN DEL CLIENTE.
- 291301077 05 ENTREGAR PRODUCTO APROBADO POR EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS DEL MEDIO DE

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Elaborar productos editoriales multimedia según acuerdo editorial y parámetros técnicos

- 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: INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR
- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Orientar investigación formativa según referentes técnicos
- 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 :	107,70
--------------------------------------	---------------

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS:	179,50
--	---------------

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: GLORIA PILAR LIZCANO CABRALES

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DE COMERCIO Y SERVICIOS