PROYECTO FORMATIVO

1. Información básica del proyecto

Código Proyecto SOFIA:	**2686778**	**Código del Programa SOFIA:**	**524704**	**Versión del Programa:**	**1**	**Fichas asociadas:**	**0**

1.1 Centro de Formación:	CENTRO DE GESTION ADMINISTRATIVA Y FORTALECIMIENTO EMPRESARIAL	**1.2 Regional:**	REGIONAL BOYACÁ
1.3 Nombre del proyecto:	CREACIÓN DE PIEZAS MULTIMEDIA COMO ESTRATEGIA DIGITAL EN EL CONTEXTO DE LAS MIPYMES DE BOYACÁ		
1.4 Programa de Formación al que da respuesta:	INTEGRACION DE CONTENIDOS DIGITALES.		
1.5 Tiempo estimado de ejecución del proyecto (meses):	22		
1.6 Empresas o instituciones que participan en su formulación o financiación: (si Existe)	SENA		
1.7 Palabras claves de búsqueda:	Multimedia, StoryBoard, StopMotion, Digital, Contenidos Digitales, Guión Literario, Guión Técnico, PhotoShop, Mockup, Animación		

1.8 Número total de resultados de aprendizaje del programa de formación:	52	**1.9 Número de resultados de aprendizaje por tipo de competencia**	**1.9.1 Número de resultados de aprendizaje específicos que se alcanzan con el proyecto:**	51
			1.9.2 Número de resultados de aprendizaje transversales que se alcanzan con el proyecto:	0
			1.9.3 Número de resultados de aprendizaje básicos que se alcanzan con el proyecto:	1

2. Estructura del proyecto

2.1 Planteamiento del problema o necesidad que se pretende solucionar

De acuerdo al lineamiento por el cual el gobierno apoya al sector de contenidos digitales, se busca acrecentar una industria con proyección global, innovadora, de vanguardia, rentable y que genere empleo de calidad, concentandose en fortalecer las empresas actuales, promocionar el espiritú emprendedor e incentivar la creación de nuevas empresas y/o unidades de negocio con proyección internacional (MinTic, 2021). Aunado a ésto, en el sector productivo no se evidencia de manera sólida la creación de contenidos digitales para la promoción y crecimiento económico de la empresas.
¿Cómo desarrollar las estrategías para la creación de contenidos digitales en el contexto productivo?

2.2 Justificación del proyecto
Teniendo en cuenta que desde el MinTic, en la actualidad se apoya el desarrollo y fortalecimiento del sector de contenidos digitales de manera integral, fortaleciendo el talento humano, fomentando la innovación y facilitando el acceso a mercados nacionales e internacionales; al crear contenidos digitales de calidad se puede dar soluciones a necesidades comunicacionales y económicas en diferentes ambitos; educativo, empresarial, institucional y entretenimiento, todo esto busca transmitir ideas conceptos y sentimientos al usuario final. Aunado a lo anterior se resalta que con este tipo de soluciones el impacto ambiental se vé favorecido especialmente en el uso de medios de difusión digital en reemplazo de los tradicionales (medios impresos).

2.3 Objetivo general
CREAR PIEZAS MULTIMEDIA COMO ESTRATEGIA DIGITAL EN EL CONTEXTO DE LAS MIPYMES DE BOYACA.

2.4 Objetivos específicos
1. Identificar las necesidades de las Mipymes del departamento en cuanto al desarrollo de estrategias digitales . 2. Diseñar la estructura, los elementos gráficos y audiovisuales de la estrategia seleccionada. 3. Elaborar los elementos gráficos y audiovisuales establecidos para la estrategia digital. 4. Incorporar los elementos del proyecto como un producto transmedia que de solución al requerimiento.

2.5 Alcance	
2.5.1 Beneficiarios del proyecto	Aprendices de Instituciones Educativas, Propietarios de Mipymes, Emprendimientos.
2.5.2 Impacto	
Social:	Generar cambio en la imagen corporativa de sector empresarial, incrementado su productividad mediante una propuesta creativa moderna e innovadora.
Económico:	El sector ha sido uno de los más dinámicos a nivel mundial, hace parte de la economía naranja, la cuál manifiesta que éste representa el 7% del PIB a nivel mundial. En Colombia el sector representa el 3,3% del PIB y genera el 5,8% de empleo. Por lo tanto responde a las necesidades de este sector dividiendose en varios sub-sectores como son, videojuegos, aplicaciones moviles, animación digital, transmedia (Fuente: Economia Naranja).
Ambiental:	Crear conciencia de desarrollo sostenible promoviendo el consumo responsable de los recursos naturales, especialmente en el uso de medios de difusión digital en reemplazo de los tradicionales (medios análogos)
Tecnológico:	Promover el uso de nuevas tecnologías de la información y la comunicación que esten a la vanguardia de la necesidad de la sociedad, aplicadas al desarrollo de contenidos digitales para el sector empresarial

2.5.3 Restricciones o riesgos asociados y alternativas de solución
Se condicionan a la disponibilidad de las tecnologías especificas en la Institución Educativa. Posibles soluciones: Diseñar nuevas estrategias tecnológicas que favorezcan el desarrollo del aprendizaje, establecer nuevas alianzas con el sector productivo para la adquisición de elementos apropiados para el desarrollo de los productos requeridos e implementar estrategias para el mejoramiento de la conectividad a internet.

2.5.4. Productos o resultados del proyecto
1.Diagnóstico de requerimientos de estrategias digitales de la Mipymes seleccionada. 2. Piezas multimedia que contengan ilustración básica, composición de imagen digital, formatos de pre-producción, análisis audiovisual entre otros. 3. Contenidos audiovisuales, gráficos e interactivos de la estrategia digital. 4. Pitch el cual contiene desarrollo y creación de marca, animación digital 2D, Stopmotion, entre otros, de la estrategia digital.

2.6 Innovación/Gestión Tecnológica	
El proyecto resuelve una necesidad del sector productivo?	SI
El proyecto mejora el proceso/producto/servicio existente?	SI
El proyecto involucra el uso de nuevas técnicas y tecnologías de proceso?	SI
Los productos finales son susceptibles a protección industrial y/o derechos de autor?	SI
Los productos obtenidos en el proyecto pueden ser posicionados en el mercado?	SI
2.7 Valoración Productiva	
Con el desarrollo del proyecto se puede satisfacer la necesidad de un cliente potencial?	SI
Viabilidad de proyecto para plan de negocio?	SI

3. Planeación del proyecto

3.1. Fases del Proyecto	3.2. Actividades del Proyecto	3.3. Resultados de Aprendizaje Específicos, Transversales y Básicos (a partir del programa de formación)	3.4. Competencia Asociada
1. ANÁLISIS	1.1. IDENTIFICAR LAS NECESIDADES DE LAS MIPYMES EN CUANTO AL DESARROLLO DE ESTRATEGIAS DIGITALES	584306 - EDITAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS DEL MEDIO DE DIFUSIÓN.	220501102 - Integrar elementos multimedia de acuerdo con técnicas y herramientas de producción digital
1. ANÁLISIS	1.1. IDENTIFICAR LAS NECESIDADES DE LAS MIPYMES EN CUANTO AL DESARROLLO DE ESTRATEGIAS DIGITALES	584355 - INTERPRETAR EL SENTIDO DE LA COMUNICACIÓN COMO MEDIO DE EXPRESIÓN SOCIAL, CULTURAL, LABORAL Y ARTÍSTICA.	240201524 - DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
1. ANÁLISIS	1.1. IDENTIFICAR LAS NECESIDADES DE LAS MIPYMES EN CUANTO AL DESARROLLO DE ESTRATEGIAS DIGITALES	584380 - IDENTIFICAR LA DINÁMICA ORGANIZACIONAL DEL SENA Y EL ROL DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL DE ACUERDO CON SU PROYECTO DE VIDA Y EL DESARROLLO PROFESIONAL.	240201530 - Resultado de Aprendizaje de la Inducción.
1. ANÁLISIS	1.1. IDENTIFICAR LAS NECESIDADES DE LAS MIPYMES EN CUANTO AL DESARROLLO DE ESTRATEGIAS	584381 - SELECCIONAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS	220501046 - Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

	DIGITALES	NECESIDADES IDENTIFICADAS.	
1. ANÁLISIS	1.1. IDENTIFICAR LAS NECESIDADES DE LAS MIPYMES EN CUANTO AL DESARROLLO DE ESTRATEGIAS DIGITALES	584390 - DESCRIBIR A NIVEL BÁSICO, DE FORMA ORAL Y ESCRITA EN INGLÉS PERSONAS, SITUACIONES Y LUGARES DE ACUERDO CON SUS COSTUMBRES Y EXPERIENCIAS DE VIDA.	240202501 - INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR EL MARCO COMÚN EUROPEO DE REFERENCIA PARA LAS
1. ANÁLISIS	1.1. IDENTIFICAR LAS NECESIDADES DE LAS MIPYMES EN CUANTO AL DESARROLLO DE ESTRATEGIAS DIGITALES	584393 - INTERPRETAR LOS PROBLEMAS AMBIENTALES Y DE SST TENIENDO EN CUENTA LOS PLANES Y PROGRAMAS ESTABLECIDOS POR LA ORGANIZACIÓN Y EL ENTORNO SOCIAL.	220601501 - APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA NORMATIVIDAD VIGENTE.
1. ANÁLISIS	1.1. IDENTIFICAR LAS NECESIDADES DE LAS MIPYMES EN CUANTO AL DESARROLLO DE ESTRATEGIAS DIGITALES	584403 - INTERPRETAR LOS CAMBIOS QUE SE PRESENTAN EN LOS CUERPOS SEGÚN LOS PRINCIPIOS Y LEYES FÍSICAS.	220201501 - APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.
1. ANÁLISIS	1.2. REALIZAR COMPOSICIONES UTILIZANDO LAS TÉCNICAS DE DISEÑO AUDIOVISUAL	584305 - ELABORAR EL STORYBOARD TENIENDO EN CUENTA LAS CARACTERÍSTICAS DEL GUION DE LA ESTRATEGIA DIGITAL.	220501102 - Integrar elementos multimedia de acuerdo con técnicas y herramientas de producción digital
1. ANÁLISIS	1.2. REALIZAR COMPOSICIONES UTILIZANDO LAS TÉCNICAS DE DISEÑO AUDIOVISUAL	584391 - COMPRENDER INFORMACIÓN BÁSICA ORAL Y ESCRITA EN INGLÉS ACERCA DE SÍ MISMO, DE LAS PERSONAS Y DE SU CONTEXTO INMEDIATO EN REALIDADES PRESENTES E HISTORIAS DE VIDA.	240202501 - INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR EL MARCO COMÚN EUROPEO DE REFERENCIA PARA LAS
1. ANÁLISIS	1.2. REALIZAR COMPOSICIONES UTILIZANDO LAS TÉCNICAS DE DISEÑO AUDIOVISUAL	584399 - DESARROLLAR HABILIDADES PSICOMOTRICES EN EL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.	230101507 - GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
1. ANÁLISIS	1.2. REALIZAR COMPOSICIONES UTILIZANDO LAS TÉCNICAS DE DISEÑO AUDIOVISUAL	584405 - 01- Reconocer el trabajo como factor de movilidad social y transformación vital con referencia a la fenomenología y a los derechos fundamentales en el trabajo.	210201501 - Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
1. ANÁLISIS	1.2. REALIZAR COMPOSICIONES UTILIZANDO LAS TÉCNICAS DE DISEÑO AUDIOVISUAL	584409 - IDENTIFICAR SITUACIONES PROBLEMÁTICAS ASOCIADAS A SUS NECESIDADES DE CONTEXTO APLICANDO PROCEDIMIENTOS MATEMÁTICOS.	240201528 - Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
1. ANÁLISIS	1.2. REALIZAR COMPOSICIONES UTILIZANDO LAS TÉCNICAS DE DISEÑO AUDIOVISUAL	584413 - CARACTERIZAR LA IDEA DE NEGOCIO TENIENDO EN CUENTA LAS OPORTUNIDADES Y NECESIDADES DEL SECTOR PRODUCTIVO Y SOCIAL.	240201529 - Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.
1. ANÁLISIS	1.2. REALIZAR COMPOSICIONES UTILIZANDO LAS TÉCNICAS DE DISEÑO AUDIOVISUAL	584420 - PROMOVER MI DIGNIDAD Y LA DEL OTRO A PARTIR DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES ÉTICOS COMO APORTE EN LA INSTAURACIÓN DE UNA CULTURA DE PAZ.	240201526 - Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.

2. PLANEACIÓN	2.1. DISEÑAR LA ESTRUCTURA DEL CONTENIDO DIGITAL	584309 - COMPONER EL REFINE DE LOS MOVIMIENTOS DE ACUERDO CON LOS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN.	250201026 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL
2. PLANEACIÓN	2.1. DISEÑAR LA ESTRUCTURA DEL CONTENIDO DIGITAL	584354 - DECODIFICAR MENSAJES COMUNICATIVOS EN SITUACIONES DE LA VIDA SOCIAL Y LABORAL, TENIENDO EN CUENTA EL CONTEXTO DE LA COMUNICACIÓN.	240201524 - DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
2. PLANEACIÓN	2.1. DISEÑAR LA ESTRUCTURA DEL CONTENIDO DIGITAL	584382 - USAR HERRAMIENTAS TIC, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS, MANUALES DE FUNCIONAMIENTO, PROCEDIMIENTOS Y ESTÁNDARES.	220501046 - Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información
2. PLANEACIÓN	2.1. DISEÑAR LA ESTRUCTURA DEL CONTENIDO DIGITAL	584389 - COMUNICARSE DE MANERA SENCILLA EN INGLÉS EN FORMA ORAL Y ESCRITA CON UN VISITANTE O COLEGA EN UN CONTEXTO LABORAL COTIDIANO.	240202501 - INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR EL MARCO COMÚN EUROPEO DE REFERENCIA PARA LAS
2. PLANEACIÓN	2.1. DISEÑAR LA ESTRUCTURA DEL CONTENIDO DIGITAL	584395 - REPORTAR LAS CONDICIONES Y ACTOS QUE AFECTEN LA PROTECCIÓN DEL MEDIO AMBIENTE Y LA SST, DE ACUERDO CON LOS LINEAMIENTOS ESTABLECIDOS EN EL CONTEXTO ORGANIZACIONAL Y SOCIAL.	220601501 - APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA NORMATIVIDAD VIGENTE.
2. PLANEACIÓN	2.1. DISEÑAR LA ESTRUCTURA DEL CONTENIDO DIGITAL	584397 - PRACTICAR HÁBITOS SALUDABLES MEDIANTE LA APLICACIÓN DE FUNDAMENTOS DE NUTRICIÓN E HIGIENE.	230101507 - GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
2. PLANEACIÓN	2.1. DISEÑAR LA ESTRUCTURA DEL CONTENIDO DIGITAL	584404 - ORGANIZAR PROCESO PRODUCTIVO DE FORMA ORDENADA Y SISTEMÁTICA SEGÚN LOS CAMBIOS FÍSICOS QUE OCURREN EN EL CONTEXTO	220201501 - APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.
2. PLANEACIÓN	2.1. DISEÑAR LA ESTRUCTURA DEL CONTENIDO DIGITAL	584419 - CONTRIBUIR CON EL FORTALECIMIENTO DE LA CULTURA DE PAZ A PARTIR DE LA DIGNIDAD HUMANA Y LAS ESTRATEGIAS PARA LA TRANSFORMACIÓN DE CONFLICTOS.	240201526 - Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
2. PLANEACIÓN	2.2. PLANTEAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS Y/O AUDIOVISUALES DE LA ESTRATEGIA DIGITAL	584310 - CREAR LA SECUENCIA DE LA ANIMACIÓN DE ACUERDO CON EL STORYBOARD DE LA ESTRATEGIA DIGITAL.	250201026 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL
2. PLANEACIÓN	2.2. PLANTEAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS Y/O AUDIOVISUALES DE LA ESTRATEGIA DIGITAL	584392 - PONER EN PRÁCTICA VOCABULARIO BÁSICO Y EXPRESIONES COMUNES DE SU ÁREA OCUPACIONAL EN CONTEXTOS ESPECÍFICOS DE SU TRABAJO POR MEDIO DEL USO DE FRASES SENCILLAS EN FORMA ORAL Y ESCRITA.	240202501 - INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR EL MARCO COMÚN EUROPEO DE REFERENCIA PARA LAS
2. PLANEACIÓN	2.2. PLANTEAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS Y/O AUDIOVISUALES DE LA	584408 - 02- Valorar la importancia de la ciudadanía laboral con base en el estudio de los	210201501 - Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los

	ESTRATEGIA DIGITAL	derechos humanos y fundamentales en el trabajo.	convenios internacionales.
2. PLANEACIÓN	2.2. PLANTEAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS Y/O AUDIOVISUALES DE LA ESTRATEGIA DIGITAL	584412 - PLANTEAR PROBLEMAS ARITMÉTICOS, GEOMÉTRICOS Y MÉTRICOS DE ACUERDO CON LOS CONTEXTOS PRODUCTIVO Y SOCIAL.	240201528 - Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
2. PLANEACIÓN	2.2. PLANTEAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS Y/O AUDIOVISUALES DE LA ESTRATEGIA DIGITAL	584414 - ESTRUCTURAR EL PLAN DE NEGOCIO DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS EMPRESARIALES Y TENDENCIAS DE MERCADO.	240201529 - Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.
3. PRODUCCIÓN	3.1. ELABORAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS Y/O AUDIOVISUALES DE LA ESTRATEGIA DIGITAL	584307 - REALIZAR LOS CONTENIDOS DIGITALES DE ACUERDO CON LOS FUNDAMENTOS DE DISEÑO Y EL LENGUAJE AUDIOVISUAL.	220501102 - Integrar elementos multimedia de acuerdo con técnicas y herramientas de producción digital
3. PRODUCCIÓN	3.1. ELABORAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS Y/O AUDIOVISUALES DE LA ESTRATEGIA DIGITAL	584384 - IMPLEMENTAR BUENAS PRÁCTICAS DE USO, DE ACUERDO CON LA TECNOLOGÍA EMPLEADA.	220501046 - Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información
3. PRODUCCIÓN	3.1. ELABORAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS Y/O AUDIOVISUALES DE LA ESTRATEGIA DIGITAL	584396 - EFECTUAR LAS ACCIONES PARA LA PREVENCIÓN Y CONTROL DE LA PROBLEMÁTICA AMBIENTAL Y DE SST, TENIENDO EN CUENTA LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS POR LA ORGANIZACIÓN.	220601501 - APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA NORMATIVIDAD VIGENTE.
3. PRODUCCIÓN	3.1. ELABORAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS Y/O AUDIOVISUALES DE LA ESTRATEGIA DIGITAL	584400 - IMPLEMENTAR UN PLAN DE ERGONOMÍA Y PAUSAS ACTIVAS SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DE LA FUNCIÓN	230101507 - GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
3. PRODUCCIÓN	3.1. ELABORAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS Y/O AUDIOVISUALES DE LA ESTRATEGIA DIGITAL	584417 - ESTABLECER RELACIONES DE CRECIMIENTO PERSONAL Y COMUNITARIO A PARTIR DEL BIEN COMÚN COMO APORTE PARA EL DESARROLLO SOCIAL.	240201526 - Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
3. PRODUCCIÓN	3.1. ELABORAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS Y/O AUDIOVISUALES DE LA ESTRATEGIA DIGITAL	584421 - PARTICIPAR EN INTERCAMBIOS CONVERSACIONALES BÁSICOS EN FORMA ORAL Y ESCRITA EN INGLÉS EN DIFERENTES SITUACIONES SOCIALES TANTO EN LA COTIDIANIDAD COMO EN EXPERIENCIAS	240202501 - INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR EL MARCO COMÚN EUROPEO DE REFERENCIA PARA LAS
3. PRODUCCIÓN	3.2. DESARROLLAR LA PROGRAMACIÓN INTERACTIVA DE LA ESTRATEGÍA DIGITAL.	584311 - INTEGRAR EL BLOCKING CON BASE EN LOS LINEAMIENTOS DE LA SECUENCIA DE LA ESTRATEGIA DIGITAL.	250201026 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL
3. PRODUCCIÓN	3.2. DESARROLLAR LA PROGRAMACIÓN INTERACTIVA DE LA ESTRATEGÍA DIGITAL.	584356 - APLICAR ACCIONES DE MEJORAMIENTO EN EL DESARROLLO DE PROCESOS COMUNICATIVOS SEGÚN REQUERIMIENTOS DEL CONTEXTO.	240201524 - DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
3. PRODUCCIÓN	3.2. DESARROLLAR LA PROGRAMACIÓN INTERACTIVA DE LA ESTRATEGÍA DIGITAL.	584402 - APLICAR FUNDAMENTOS DE LA FÍSICA EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS DEL	220201501 - APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y

		PRODUCTIVO.	SOCIAL.
3. PRODUCCIÓN	3.2. DESARROLLAR LA PROGRAMACIÓN INTERACTIVA DE LA ESTRATEGÍA DIGITAL.	584406 - 04- Participar en acciones solidarias teniendo en cuenta el ejercicio de los derechos humanos, de los pueblos y de la naturaleza.	210201501 - Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
3. PRODUCCIÓN	3.2. DESARROLLAR LA PROGRAMACIÓN INTERACTIVA DE LA ESTRATEGÍA DIGITAL.	584411 - SOLUCIONAR PROBLEMAS DEL ENTORNO PRODUCTIVO Y SOCIAL APLICANDO PRINCIPIOS MATEMÁTICOS.	240201528 - Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
3. PRODUCCIÓN	3.2. DESARROLLAR LA PROGRAMACIÓN INTERACTIVA DE LA ESTRATEGÍA DIGITAL.	584415 - INTEGRAR ELEMENTOS DE LA CULTURA EMPRENDEDORA TENIENDO EN CUENTA EL PERFIL PERSONAL Y EL CONTEXTO DE DESARROLLO SOCIAL.	240201529 - Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.
4. VALIDACIÓN	4.1. INCORPORAR LOS ELEMENTOS DEL PROYECTO COMO UN PRODUCTO TRANSMEDIA QUE DE SOLUCIÓN AL REQUERIMIENTO.	583824 - APLICAR EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS REALES DEL SECTOR PRODUCTIVO, LOS CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y DESTREZAS PERTINENTES A LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA DE FORMACIÓN ASUMIENDO ESTRATEGIAS Y METODOLOGÍAS DE AUTOGESTIÓN	999999999 - RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA
4. VALIDACIÓN	4.1. INCORPORAR LOS ELEMENTOS DEL PROYECTO COMO UN PRODUCTO TRANSMEDIA QUE DE SOLUCIÓN AL REQUERIMIENTO.	584308 - CONSTRUIR LA INTERFAZ GRÁFICA DEL PROYECTO SIGUIENDO LAS PAUTAS ESTABLECIDAS EN EL STORYBOARD Y EL GUIÓN DE LA ESTRATEGIA DIGITAL.	220501102 - Integrar elementos multimedia de acuerdo con técnicas y herramientas de producción digital
4. VALIDACIÓN	4.1. INCORPORAR LOS ELEMENTOS DEL PROYECTO COMO UN PRODUCTO TRANSMEDIA QUE DE SOLUCIÓN AL REQUERIMIENTO.	584383 - VERIFICAR LOS RESULTADOS OBTENIDOS, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS.	220501046 - Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información
4. VALIDACIÓN	4.1. INCORPORAR LOS ELEMENTOS DEL PROYECTO COMO UN PRODUCTO TRANSMEDIA QUE DE SOLUCIÓN AL REQUERIMIENTO.	584394 - VERIFICAR LAS CONDICIONES AMBIENTALES Y DE SST ACORDE CON LOS LINEAMIENTOS ESTABLECIDOS PARA EL ÁREA DE DESEMPEÑO LABORAL.	220601501 - APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA NORMATIVIDAD VIGENTE.
4. VALIDACIÓN	4.1. INCORPORAR LOS ELEMENTOS DEL PROYECTO COMO UN PRODUCTO TRANSMEDIA QUE DE SOLUCIÓN AL REQUERIMIENTO.	584398 - EJECUTAR ACTIVIDADES DE ACONDICIONAMIENTO FÍSICO ORIENTADAS HACIA EL MEJORAMIENTO DE LA CONDICIÓN FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVO Y SOCIAL.	230101507 - GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
4. VALIDACIÓN	4.1. INCORPORAR LOS ELEMENTOS DEL PROYECTO COMO UN PRODUCTO TRANSMEDIA QUE DE SOLUCIÓN AL REQUERIMIENTO.	584418 - PROMOVER EL USO RACIONAL DE LOS RECURSOS NATURALES A PARTIR DE CRITERIOS DE SOSTENIBILIDAD Y SUSTENTABILIDAD ÉTICA Y NORMATIVA VIGENTE	240201526 - Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
4. VALIDACIÓN	4.1. INCORPORAR LOS ELEMENTOS DEL PROYECTO COMO UN PRODUCTO	584422 - LLEVAR A CABO ACCIONES DE MEJORA RELACIONADAS CON EL INTERCAMBIO DE	240202501 - INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE

	TRANSMEDIA QUE DE SOLUCIÓN AL REQUERIMIENTO.	INFORMACIÓN BÁSICA EN INGLÉS, SOBRE SÍ MISMO, OTRAS PERSONAS, SU CONTEXTO INMEDIATO ASÍ COMO DE EXPERIENCIAS PASADAS.	CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR EL MARCO COMÚN EUROPEO DE REFERENCIA PARA LAS
4. VALIDACIÓN	4.2. VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL SELECCIONADA PARA SATISFACER LAS NECESIDADES DEL SECTOR EMPRESARIAL.	584312 - VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL DE ACUERDO CON EL GUION.	250201026 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL
4. VALIDACIÓN	4.2. VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL SELECCIONADA PARA SATISFACER LAS NECESIDADES DEL SECTOR EMPRESARIAL.	584353 - VALIDAR LA IMPORTANCIA DE LOS PROCESOS COMUNICATIVOS TENIENDO EN CUENTA CRITERIOS DE LÓGICA Y	240201524 - DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
4. VALIDACIÓN	4.2. VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL SELECCIONADA PARA SATISFACER LAS NECESIDADES DEL SECTOR EMPRESARIAL.	584401 - PROPONER ACCIONES DE MEJORA EN SU CONTEXTO DE ACUERDO CON PRINCIPIOS FÍSICOS.	220201501 - APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.
4. VALIDACIÓN	4.2. VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL SELECCIONADA PARA SATISFACER LAS NECESIDADES DEL SECTOR EMPRESARIAL.	584407 - 03- Practicar los derechos fundamentales en el trabajo de acuerdo con la Constitución Política y los Convenios Internacionales.	210201501 - Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
4. VALIDACIÓN	4.2. VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL SELECCIONADA PARA SATISFACER LAS NECESIDADES DEL SECTOR EMPRESARIAL.	584410 - VERIFICAR LOS RESULTADOS DE LOS PROCEDIMIENTOS MATEMÁTICOS CONFORME CON LOS REQUERIMIENTOS DE LOS DIFERENTES CONTEXTOS.	240201528 - Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
4. VALIDACIÓN	4.2. VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL SELECCIONADA PARA SATISFACER LAS NECESIDADES DEL SECTOR EMPRESARIAL.	584416 - VALORAR LA PROPUESTA DE NEGOCIO CONFORME CON SU ESTRUCTURA Y NECESIDADES DEL SECTOR PRODUCTIVO Y	240201529 - Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.

3.5 Organización del proyecto

3.5.1 No. Instructores requeridos	11	3.5.2 No. Aprendices sugeridos para participar en el proyecto	35

3.6 Descripción del ambiente de aprendizaje requerido

Ambiente con iluminacion y ventilacion adecuados, dotado con herramientas audiovisuales y conexion a internet, donde tenga dispuestos los materiales didácticos o las instancias de mediación que requiera el curso para la conceptualización y el acceso a la información: textos, imágenes, videos, audios, animaciones, simulaciones. Dichos materiales pueden ser diversos y tener en cuenta los distintos estilos de aprendizaje, muebles y enseres para 35 aprendices, tablero acrilico, 35 equipos de computo con suites de desarrollo (Software de Multimedia - Adobe Creative Suite) y programas informaticos basicos y elementos y condiciones de seguridad industrial, salud ocupacional y medio ambiente, puntos ecologicos para la recoleccion de residuos, extintor, camilla y botiquin de primeros auxilios en lugar visible, señalización de salidas de emergencia, empresas donde los aprendices van a realizar el proyecto.

3.7. Recursos estimados

Actividades del proyecto	Duración (Meses)	Equipos / Herramientas				Talento Humano (Instructores)				Materiales de formación consumibles			
		Descripción	Cant.	V. Unit.	V. Total	Especialidad	Cant.	V. Unit.	V. Total	Descripción	Cant.	V. Unit.	V. Total
1.1. IDENTIFICAR LAS NECESIDADES DE LAS MIPYMES EN CUANTO AL DESARROLLO DE ESTRATEGIAS DIGITALES	1.3									Block Papel Bond	35	€ 6.000	€ 210.000
1.1. IDENTIFICAR LAS NECESIDADES DE LAS MIPYMES EN CUANTO AL DESARROLLO DE ESTRATEGIAS DIGITALES	1.3									Caja de Colores / 12	35	€ 17.000	€ 595.000
1.1. IDENTIFICAR LAS NECESIDADES DE LAS MIPYMES EN CUANTO AL DESARROLLO DE ESTRATEGIAS DIGITALES	1.3					Horas Instructor - Profesional o tecnologo en producción de multimedia, diseño gráfico, ingenieros de sistemas, y áreas afines. profesionales áreas básicas (transversales y claves).	208	€ 25.000	€ 5.200.000				
1.2. REALIZAR COMPOSICIONES UTILIZANDO LAS TÉCNICAS DE DISEÑO AUDIOVISUAL	1.3									Caja Lápiz dibujo /12	35	€ 13.800	€ 483.000
1.2. REALIZAR COMPOSICIONES UTILIZANDO LAS TÉCNICAS DE DISEÑO AUDIOVISUAL	1.3					Horas Instructor - Profesional o tecnologo en producción de multimedia, diseño gráfico, ingenieros de sistemas, y áreas afines. profesionales áreas básicas (transversales y claves).	208	€ 25.000	€ 5.200.000				
2.1. DISEÑAR LA ESTRUCTURA DEL CONTENIDO DIGITAL	1.05									Tajalapiz	35	€ 2.500	€ 87.500
2.1. DISEÑAR LA ESTRUCTURA DEL CONTENIDO DIGITAL	1.05									Borrador de Nata	35	€ 800	€ 28.000

2.1. DISEÑAR LA ESTRUCTURA DEL CONTENIDO DIGITAL	1.05					Horas Instructor - Profesional o tecnologo en producción de multimedia, diseño gráfico, ingenieros de sistemas, y áreas afines. profesionales áreas básicas (transversales y claves).	168	€ 25.000	€ 4.200.000				
2.2. PLANTEAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS Y/O AUDIOVISUALES DE LA ESTRATEGIA DIGITAL	1.05									Caja de Carboncillos / 12	35	€ 45.000	€ 1.575.000
2.2. PLANTEAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS Y/O AUDIOVISUALES DE LA ESTRATEGIA DIGITAL	1.05									Caja de Micropunta de colores / 12	35	€ 23.500	€ 822.500
2.2. PLANTEAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS Y/O AUDIOVISUALES DE LA ESTRATEGIA DIGITAL	1.05					Horas Instructor - Profesional o tecnologo en producción de multimedia, diseño gráfico, ingenieros de sistemas, y áreas afines. profesionales áreas básicas (transversales y claves).	168	€ 25.000	€ 4.200.000				
3.1. ELABORAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS Y/O AUDIOVISUALES DE LA ESTRATEGIA DIGITAL	0.97									Compás de precisión	35	€ 12.000	€ 420.000
3.1. ELABORAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS Y/O AUDIOVISUALES DE LA ESTRATEGIA DIGITAL	0.97									Caja de Plumones / 12	35	€ 20.000	€ 700.000
3.1. ELABORAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS Y/O AUDIOVISUALES DE LA ESTRATEGIA DIGITAL	0.97					Horas Instructor - Profesional o tecnologo en producción de multimedia, diseño gráfico, ingenieros de sistemas, y áreas afines. profesionales áreas básicas (transversales y claves).	155	€ 25.000	€ 3.875.000				

3.2. DESARROLLAR LA PROGRAMACIÓN INTERACTIVA DE LA ESTRATEGÍA DIGITAL.	0.97					Horas Instructor - Profesional o tecnologo en producción de multimedia, diseño gráfico, ingenieros de sistemas, y áreas afines. profesionales áreas básicas (transversales y claves).	155	€ 25.000	€ 3.875.000				
4.1. INCORPORAR LOS ELEMENTOS DEL PROYECTO COMO UN PRODUCTO TRANSMEDIA QUE DE SOLUCIÓN AL REQUERIMIENTO.	0.88									Difuminadores para dibujo/6	35	€ 8.300	€ 290.500
4.1. INCORPORAR LOS ELEMENTOS DEL PROYECTO COMO UN PRODUCTO TRANSMEDIA QUE DE SOLUCIÓN AL REQUERIMIENTO.	0.88									Juego de escuadras	35	€ 5.000	€ 175.000
4.1. INCORPORAR LOS ELEMENTOS DEL PROYECTO COMO UN PRODUCTO TRANSMEDIA QUE DE SOLUCIÓN AL REQUERIMIENTO.	0.88					Horas Instructor - Profesional o tecnologo en producción de multimedia, diseño gráfico, ingenieros de sistemas, y áreas afines. profesionales áreas básicas (transversales y claves).	141	€ 25.000	€ 3.525.000				
4.2. VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL SELECCIONADA PARA SATISFACER LAS NECESIDADES DEL SECTOR EMPRESARIAL.	0.88									Barra de plastilina/12	35	€ 16.000	€ 560.000
4.2. VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL SELECCIONADA PARA SATISFACER LAS NECESIDADES DEL SECTOR EMPRESARIAL.	0.88					Horas Instructor - Profesional o tecnologo en producción de multimedia, diseño gráfico, ingenieros de sistemas, y áreas afines. profesionales áreas básicas (transversales y claves).	141	€ 25.000	€ 3.525.000				

4. Rubros presupuestales

Recurso	Cantidad	Valor Unitario	Valor Total	Rubro presupuestal por el que se financiará el proyecto
Materiales de Formación	35	€ 169.100	€ 5.918.500	MATERIALES PARA FORMACION PROFESIONAL
Talento Humano	2.208	€ 25.000	€ 55.200.000	HONORARIOS FORMACION PROFESIONAL
		Total:	€ 61.118.500	

5. Equipo que participó en la formulación del proyecto

Nombre	Especialidad	Nombre Centro	Regional
MARYED LUCIA CARREÑO	INSTRUCTORA ÁREA TÉCNICA	CENTRO DE GESTION ADMINISTRATIVA Y FORTALECIMIENTO EMPRESARIAL	REGIONAL BOYACÁ
MAHYRA LIZETTE BARRERO	INSTRUCTORA ÁREA TÉCNICA	CENTRO DE GESTION ADMINISTRATIVA Y FORTALECIMIENTO EMPRESARIAL	REGIONAL BOYACÁ
MARTHA GILMA BECERRA	APOYO PEDAGÓGICO	CENTRO DE GESTION ADMINISTRATIVA Y FORTALECIMIENTO EMPRESARIAL	REGIONAL BOYACÁ