

 Modelo de Mejora	SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA Sistema Integrado de Gestión y Autocontrol Procedimiento Ejecución de la Formación PROYECTO FORMATIVO					
--	---	--	--	--	--	--

1. Información básica del proyecto							
Código Proyecto SOFIA:	2864583	Código del Programa SOFIA:	228101	Versión del Programa:	102	Fichas asociadas:	3
1.1 Centro de Formación:	CENTRO DE INDUSTRIA Y CONSTRUCCION		1.2 Regional:	REGIONAL TOLIMA			
1.3 Nombre del proyecto:	DESARROLLO DE CONTENIDOS Y ESTRATEGIAS DIGITALES PARA IMPULSAR EL CRECIMIENTO DE LAS MIPYMES TOLIMENSES						
1.4 Programa de Formación al que da respuesta:	PRODUCCION DE MULTIMEDIA						
1.5 Tiempo estimado de ejecución del proyecto (meses):	24						
1.6 Empresas o instituciones que participan en su formulación o financiación: (si Existe)	Aprendices e instructores del Centro de Industria y Construcción - Sena Regional Tolima.						
1.7 Palabras claves de búsqueda:	Economía Digital, MiPymes, Multimedia, Web, Comercio Electrónico, Redes Sociales, Marketing Digital, Tienda Virtual						
1.8 Número total de resultados de aprendizaje del programa de formación:	60	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:			30	
			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:			30	

2. Estructura del proyecto
2.1 Planteamiento del problema o necesidad que se pretende solucionar
En el entorno empresarial actual, las pequeñas y medianas empresas (PyMEs) desempeñan un papel vital en la economía. Sin embargo, su capacidad para competir y posicionarse efectivamente en el mercado se ve influida en gran medida por las estrategias de comunicación y marketing que emplean. A pesar de la importancia de estas estrategias, existe una cuestión fundamental que merece un análisis más profundo: ¿las estrategias de comunicación y marketing implementadas por las PyMEs les permiten competir y posicionarse de manera efectiva en el mercado? Se resalta la necesidad de investigar en profundidad las estrategias de comunicación y marketing implementadas por las PyMEs, su impacto en la capacidad de competir y posicionarse en el mercado y las posibles áreas de mejora. El abordaje de estas cuestiones puede ser fundamental para el crecimiento y la supervivencia de las PyMEs en un entorno empresarial altamente competitivo y en constante cambio.



Modelo de Mejora

SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA

Sistema Integrado de Gestión y Autocontrol

Procedimiento Ejecución de la Formación

PROYECTO FORMATIVO

2.2 Justificación del proyecto

El 98,12% de las empresas del Tolima son microempresas. De acuerdo con los datos entregados por la Cámara de Comercio de Ibagué a corte del 31 de diciembre del 2022, de 29.800 empresas del registro mercantil 28.440 son MiPyMEs; algunas de ellas en sectores estratégicos con potencial para llegar a mercados internacionales y susceptibles a realizar adecuación de la oferta exportable. Es por lo que fomentar estrategias de posicionamiento y comercialización a través de canales digitales para las pequeñas y medianas empresas se ha convertido en un tema clave para su sostenibilidad.

Las empresas que no se encaminen por la ruta de la economía digital tienden a desaparecer. El proyecto busca fortalecer la participación de las MiPymes colombianas para aplicar las TIC en sus procesos de negocio, con el fin de incrementar su competitividad y productividad en el actual mercado globalizado, contribuyendo al cierre de la brecha digital entre las empresas. Es una gran oportunidad para que el aprendiz SENA aplique todo su conocimiento y capacidades en el mundo productivo y contribuya con las MiPymes de la región, incluso generando oportunidades de negocio que les permita crecer profesionalmente.

2.3 Objetivo general

Desarrollar contenidos y estrategias digitales para el mejoramiento de la competitividad, productividad y el crecimiento de las MiPyMEs del Tolima.

2.4 Objetivos específicos

- *Analizar la necesidad detectada en la MiPyMEs para definir el alcance de la solución
- * Llevar a cabo un diseño de acuerdo al análisis realizado apropiando las herramientas tecnológicas adecuadas de los productos multimedia a implementar.
- * Integrar los elementos de la multimedia en una propuesta tecnológica acorde con la necesidad de la MiPyME
- * Producir los contenidos multimedia físicos, audiovisuales y las estrategias digitales de acuerdo al sector económico de la empresa
- * Realizar negociación con el cliente según los objetivos y estrategias digitales a implementar

2.5 Alcance

2.5.1 Beneficiarios del proyecto

6 MiPyMes del Tolima - Aprendices del programa de tecnología producción de multimedia.

2.5.2 Impacto

Social:	Micros, pequeñas y medianas empresas encaminadas hacia la ruta de la economía digital a través de nuevas formas de hacer negocios y fortalecer relaciones con nuevos clientes.
Económico:	Disminución de costos para las MiPyMEs en la creación de material publicitario (Brochures, Sitio Web, Marketing electrónico, Redes sociales). Generación de oportunidades de negocio.
Ambiental:	La utilización de medios Digitales en la creación de portafolios y la difusión de los mismos a través de medios electrónicos, lo anterior disminuyendo elementos publicitarios físicos.
Tecnológico:	La utilización de medios multimediales como audio, video, fotografía, animación implementados a través de (internet, televisión, radio, prensa entre otras), permitirán la divulgación y el uso de las TIC.

2.5.3 Restricciones o riesgos asociados y alternativas de solución

- Falta de Apoyo institucional en la consecución de recursos y equipos para el desarrollo de las actividades del proyecto formativo.
- Desinterés por parte de empresarios en la implementación de estrategias tecnológicas para su negocio.
- Desintegración del equipo de trabajo.
- Falta de un ambiente de aprendizaje debidamente organizado y adecuado para cumplir con los objetivos del proyecto.



Modelo de Mejora

SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA

Sistema Integrado de Gestión y Autocontrol

Procedimiento Ejecución de la Formación

PROYECTO FORMATIVO

2.5.4. Productos o resultados del proyecto

- o Documento Brief para determinar las necesidades del cliente.
- o Manual de Identidad Corporativa.
- o Portafolio de productos y servicios empresarial en formato digital.
- o Paquete de Marketing de contenidos audiovisuales y piezas gráficas.
- o Sitio Web con implementación de Comercio Electrónico.
- o Plan de Marketing Digital.
- o Contrato de proyecto.

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
ANÁLISIS	DEFINIR LOS REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE.	436354 - COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	240201501 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
ANÁLISIS	DEFINIR LOS REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE.	436356 - LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	240201501 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
ANÁLISIS	DEFINIR LOS REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE.	436359 - ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS	240201501 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA



Modelo de Mejora

SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA

Sistema Integrado de Gestión y Autocontrol

Procedimiento Ejecución de la Formación

PROYECTO FORMATIVO

		SENCILLOS Y COTIDIANOS	
ANÁLISIS	DEFINIR LOS REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE.	436360 - COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO	240201501 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
ANÁLISIS	DEFINIR LOS REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE.	437115 - ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE	220501028 - ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.
ANÁLISIS	DEFINIR LOS REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE.	437117 - CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.	220501028 - ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.
ANÁLISIS	DEFINIR LOS REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE.	437119 - ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS	220501028 - ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.
ANÁLISIS	ELABORAR LA PROPUESTA CONCEPTUAL DE LA MULTIMEDIA.	436352 - IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE	260101021 - REALIZAR NEGOCIACIÓN CON LOS PROVEEDORES Y CLIENTES, SEGÚN LOS OBJETIVOS Y ESTRATEGIAS ESTABLECIDAS POR LA ORGANIZACIÓN.
ANÁLISIS	ELABORAR LA PROPUESTA CONCEPTUAL DE LA MULTIMEDIA.	436357 - COMUNICARSE EN TAREAS SENCILLAS Y HABITUALES QUE REQUIEREN UN INTERCAMBIO SIMPLE Y DIRECTO DE INFORMACIÓN COTIDIANA Y TÉCNICA	240201501 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
ANÁLISIS	ELABORAR LA PROPUESTA CONCEPTUAL DE LA MULTIMEDIA.	436361 - ASUMIR RESPONSABLEMENTE LOS CRITERIOS DE PRESERVACIÓN Y CONSERVACIÓN DEL MEDIO AMBIENTE Y DE DESARROLLO SOSTENIBLE, EN EL EJERCICIO DE SU DESEMPEÑO LABORAL Y SOCIAL.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
ANÁLISIS	ELABORAR LA PROPUESTA CONCEPTUAL DE LA MULTIMEDIA.	436445 - 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.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
ANÁLISIS	ELABORAR LA PROPUESTA CONCEPTUAL DE LA MULTIMEDIA.	437116 - DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	220501028 - ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.
ANÁLISIS	ELABORAR LA PROPUESTA CONCEPTUAL DE LA MULTIMEDIA.	437120 - IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL	220501028 - ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.



Modelo de Mejora

SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA

Sistema Integrado de Gestión y Autocontrol

Procedimiento Ejecución de la Formación

PROYECTO FORMATIVO

		MEDIO.	
EJECUCIÓN	APLICAR TEST DE PRUEBAS Y REALIZAR LOS AJUSTES REQUERIDOS	436449 - GENERAR PROCESOS AUTÓNOMOS Y DE TRABAJO COLABORATIVO PERMANENTES, FORTALECIENDO EL EQUILIBRIO DE LOS COMPONENTES RACIONALES Y EMOCIONALES ORIENTADOS HACIA EL DESARROLLO HUMANO INTEGRAL.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
EJECUCIÓN	APLICAR TEST DE PRUEBAS Y REALIZAR LOS AJUSTES REQUERIDOS	436462 - LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MÁS ESPECÍFICO, EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	240201502 - PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL
EJECUCIÓN	APLICAR TEST DE PRUEBAS Y REALIZAR LOS AJUSTES REQUERIDOS	437137 - PROBAR LA ACCESIBILIDAD, DISEÑO, ESCALABILIDAD Y USABILIDAD DE LA MULTIMEDIA DE ACUERDO A LA DEFINICIÓN DEL MAPA DEL SITIO Y EL PÚBLICO OBJETIVO.	220501031 - ENTREGAR LA APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA EVALUAR LA SATISFACCIÓN DEL CLIENTE.
EJECUCIÓN	APLICAR TEST DE PRUEBAS Y REALIZAR LOS AJUSTES REQUERIDOS	437138 - REALIZAR EL EMPAQUE Y LOS ELEMENTOS DE MERCHANDISING CON LOS QUE SE DISTRIBUIRÁ EL PROYECTO MULTIMEDIA	220501031 - ENTREGAR LA APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA EVALUAR LA SATISFACCIÓN DEL CLIENTE.
EJECUCIÓN	APLICAR TEST DE PRUEBAS Y REALIZAR LOS AJUSTES REQUERIDOS	437139 - REALIZAR LAS MODIFICACIONES PERTINENTES DE ACUERDO A LO EVALUADO EN LAS PRUEBAS DE ACCESIBILIDAD, DISEÑO, ESCALABILIDAD Y USABILIDAD DE LA	220501031 - ENTREGAR LA APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA EVALUAR LA SATISFACCIÓN DEL CLIENTE.
EJECUCIÓN	APLICAR TEST DE PRUEBAS Y REALIZAR LOS AJUSTES REQUERIDOS	437140 - ELABORAR LOS MANUALES Y AYUDAS ANÁLOGAS O DIGITALES NECESARIAS PARA FACILITAR LA OPERACIÓN DEL PROYECTO MULTIMEDIA	220501031 - ENTREGAR LA APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA EVALUAR LA SATISFACCIÓN DEL CLIENTE.
EJECUCIÓN	INTEGRAR LOS CONTENIDOS DE LA MULTIMEDIA	436363 - ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS, ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
EJECUCIÓN	INTEGRAR LOS CONTENIDOS DE LA MULTIMEDIA	436446 - DESARROLLAR PROCESOS COMUNICATIVOS EFICACES Y ASERTIVOS DENTRO DE CRITERIOS DE RACIONALIDAD QUE POSIBILITEN LA CONVIVENCIA, EL ESTABLECIMIENTO DE ACUERDOS, LA CONSTRUCCIÓN COLECTIVA DEL CONOCIMIENTO Y LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y	240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
EJECUCIÓN	INTEGRAR LOS CONTENIDOS DE LA MULTIMEDIA	436448 - REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
EJECUCIÓN	INTEGRAR LOS CONTENIDOS DE LA MULTIMEDIA	436455 - BUSCAR DE MANERA SISTEMÁTICA INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y DETALLADA EN	240201502 - PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL



Modelo de Mejora

SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA

Sistema Integrado de Gestión y Autocontrol

Procedimiento Ejecución de la Formación

PROYECTO FORMATIVO

		ESCRITOS EN INGLÉS, MAS ESTRUCTURADOS Y CON MAYOR CONTENIDO TÉCNICO	
EJECUCIÓN	INTEGRAR LOS CONTENIDOS DE LA MULTIMEDIA	436460 - IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS	240201502 - PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL
EJECUCIÓN	INTEGRAR LOS CONTENIDOS DE LA MULTIMEDIA	437122 - CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD	220501029 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.
EJECUCIÓN	INTEGRAR LOS CONTENIDOS DE LA MULTIMEDIA	437168 - INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD	220501030 - INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.
EJECUCIÓN	INTEGRAR LOS CONTENIDOS DE LA MULTIMEDIA	437169 - ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB	220501030 - INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.
EJECUCIÓN	INTEGRAR LOS CONTENIDOS DE LA MULTIMEDIA	437170 - VERIFICAR EL FUNCIONAMIENTO DE LA APLICACIÓN CON BASE EN EL STORYBOARD	220501030 - INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.
EJECUCIÓN	INTEGRAR LOS CONTENIDOS DE LA MULTIMEDIA	437171 - CODIFICAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS ESPECIFICACIONES DEL MAPA DE NAVEGACIÓN CON LA PLATAFORMA SELECCIONADA.	220501030 - INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.
ETAPA PRODUCTIVA	ETAPA PRODUCTIVA	436349 - 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
EVALUACIÓN	AJUSTAR LOS EFECTOS, AUDIO E ILUMINACIÓN DE LA MULTIMEDIA	436461 - ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC	240201502 - PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL
EVALUACIÓN	AJUSTAR LOS EFECTOS, AUDIO E ILUMINACIÓN DE LA MULTIMEDIA	436464 - AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA	220501039 - REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL
EVALUACIÓN	AJUSTAR LOS EFECTOS, AUDIO E ILUMINACIÓN DE LA MULTIMEDIA	436465 - EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO	220501039 - REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL
EVALUACIÓN	AJUSTAR LOS EFECTOS, AUDIO E ILUMINACIÓN DE LA MULTIMEDIA	436466 - MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA	220501039 - REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL



Modelo de Mejora

SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA

Sistema Integrado de Gestión y Autocontrol

Procedimiento Ejecución de la Formación

PROYECTO FORMATIVO

EVALUACIÓN	AJUSTAR LOS EFECTOS, AUDIO E ILUMINACIÓN DE LA MULTIMEDIA	436467 - AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO	220501039 - REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL
EVALUACIÓN	AJUSTAR LOS EFECTOS, AUDIO E ILUMINACIÓN DE LA MULTIMEDIA	436468 - IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN	220501039 - REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL
EVALUACIÓN	DEFINIR LAS CONDICIONES CONTRACTUALES DEL PROYECTO	436350 - VERIFICAR ENTRE LAS PARTES LA PROPUESTA COMERCIAL DE ACUERDO CON LOS PARÁMETROS DE LA NEGOCIACIÓN	260101021 - REALIZAR NEGOCIACIÓN CON LOS PROVEEDORES Y CLIENTES, SEGÚN LOS OBJETIVOS Y ESTRATEGIAS ESTABLECIDAS POR LA ORGANIZACIÓN.
EVALUACIÓN	DEFINIR LAS CONDICIONES CONTRACTUALES DEL PROYECTO	436351 - CREAR LA PROPUESTA Y/O CONTRAPROPUESTA QUE ESTABLEZCA DETALLES DE RENTABILIDAD, PRECIOS, Y COMPROMISOS CON BASE EN LAS POLÍTICAS DEL CLIENTE (FINANCIACIÓN, PRESUPUESTO, OBJETIVOS E IDENTIDAD CORPORATIVA).	260101021 - REALIZAR NEGOCIACIÓN CON LOS PROVEEDORES Y CLIENTES, SEGÚN LOS OBJETIVOS Y ESTRATEGIAS ESTABLECIDAS POR LA ORGANIZACIÓN.
EVALUACIÓN	DEFINIR LAS CONDICIONES CONTRACTUALES DEL PROYECTO	436353 - DEFINIR EL COSTO DEL PROYECTO TENIENDO EN CUENTA LOS GASTOS FIJOS, VARIABLES Y TIEMPO INVERTIDO EN LA REALIZACIÓN DEL MISMO	260101021 - REALIZAR NEGOCIACIÓN CON LOS PROVEEDORES Y CLIENTES, SEGÚN LOS OBJETIVOS Y ESTRATEGIAS ESTABLECIDAS POR LA ORGANIZACIÓN.
EVALUACIÓN	DEFINIR LAS CONDICIONES CONTRACTUALES DEL PROYECTO	436453 - INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
EVALUACIÓN	DEFINIR LAS CONDICIONES CONTRACTUALES DEL PROYECTO	436457 - 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	240201502 - PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL
EVALUACIÓN	DEFINIR LAS CONDICIONES CONTRACTUALES DEL PROYECTO	436458 - RELACIONARSE CON HABLANTES NATIVOS EN UN GRADO SUFICIENTE DE FLUIDEZ Y NATURALIDAD, DE MODO QUE LA COMUNICACIÓN SE REALICE SIN ESFUERZO POR PARTE DE LOS INTERLOCUTORES	240201502 - PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL
INDUCCIÓN	INDUCCIÓN AL PROCESO DE FORMACIÓN TECNÓLOGO EN PRODUCCIÓN DE MULTIMEDIA.	436444 - ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
INDUCCIÓN	INDUCCIÓN AL PROCESO DE FORMACIÓN TECNÓLOGO EN PRODUCCIÓN DE MULTIMEDIA.	436447 - CONCERTAR ALTERNATIVAS Y ACCIONES DE FORMACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DEL	240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y



Modelo de Mejora

SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA

Sistema Integrado de Gestión y Autocontrol

Procedimiento Ejecución de la Formación

PROYECTO FORMATIVO

		FORMACIÓN, CON BASE EN LA POLÍTICA INSTITUCIONAL.	SOCIAL
INDUCCIÓN	INDUCCIÓN AL PROCESO DE FORMACIÓN TECNÓLOGO EN PRODUCCIÓN DE MULTIMEDIA.	436450 - RECONOCER EL ROL DE LOS PARTICIPANTES EN EL PROCESO FORMATIVO, EL PAPEL DE LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE Y LA METODOLOGÍA DE FORMACIÓN, DE ACUERDO CON LA DINÁMICA ORGANIZACIONAL	240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
INDUCCIÓN	INDUCCIÓN AL PROCESO DE FORMACIÓN TECNÓLOGO EN PRODUCCIÓN DE MULTIMEDIA.	436451 - GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
INDUCCIÓN	INDUCCIÓN AL PROCESO DE FORMACIÓN TECNÓLOGO EN PRODUCCIÓN DE MULTIMEDIA.	436452 - IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E INTERNACIONAL.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
PLANEACIÓN	DISEÑAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA	436362 - APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
PLANEACIÓN	DISEÑAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA	436454 - DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
PLANEACIÓN	DISEÑAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA	436456 - COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS	240201502 - PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL
PLANEACIÓN	DISEÑAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA	437121 - MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN	220501029 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.
PLANEACIÓN	DISEÑAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA	437123 - VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO CONSTANCIA EN UN ACTA	220501029 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.
PLANEACIÓN	DISEÑAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA	437164 - CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN	220501029 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.
PLANEACIÓN	DISEÑAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA	437167 - DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN	220501029 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.



Modelo de Mejora

SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA

Sistema Integrado de Gestión y Autocontrol

Procedimiento Ejecución de la Formación

PROYECTO FORMATIVO

PLANEACIÓN	PLANTEAR LA ESTRUCTURA DE LA MULTIMEDIA	436355 - REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS	240201501 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
PLANEACIÓN	PLANTEAR LA ESTRUCTURA DE LA MULTIMEDIA	436358 - ENCONTRAR VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ANUNCIOS, FOLLETOS, PÁGINAS WEB, ETC	240201501 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
PLANEACIÓN	PLANTEAR LA ESTRUCTURA DE LA MULTIMEDIA	436459 - REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O	240201502 - PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL
PLANEACIÓN	PLANTEAR LA ESTRUCTURA DE LA MULTIMEDIA	437118 - RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA	220501028 - ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.
PLANEACIÓN	PLANTEAR LA ESTRUCTURA DE LA MULTIMEDIA	437165 - ELABORAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN LITERARIA Y LENGUAJE CINEMATOGRAFICO CONFORME A LA TIPOLOGÍA DEFINIDA Y AL PÚBLICO DESTINO	220501029 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.
PLANEACIÓN	PLANTEAR LA ESTRUCTURA DE LA MULTIMEDIA	437166 - DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL	220501029 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.

3.5 Organización del proyecto

3.5.1 No. Instructores requeridos	12	3.5.2 No. Aprendices sugeridos para participar en el proyecto	30
-----------------------------------	----	---	----

3.6 Descripción del ambiente de aprendizaje requerido

Ambiente dotado de recursos tecnológicos tales como computadores con procesador I5, RAM 16GB, DD 500GB, SO Windows - Macintosh. Televisor 42, PC portátil para conexión al televisor y video beam. Software para el desarrollo multimedia adecuadamente licenciado o de libre uso: Suite de Adobe CC, (Photoshop, Illustrator, Audition, After Effects, Indesign y Premiere), paquete ofimático de Office 2020, Blender, XAMP, Editores de código. Tabletas digitalizadoras. Dron.

Laboratorio audiovisual para prácticas de medios audiovisuales: Ambiente con adecuación de Chromakey, Cámara de video, cámara fotográfica, luces, micrófonos, memorias SD, trípodes, mezclador de audio. Mobiliario con capacidad para 30 aprendices y 1 instructor. Conectividad a Internet.

Ambiente Virtual de Aprendizaje (Territorium) para la administración y gestión de la formación.



Modelo de Mejora

SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA

Sistema Integrado de Gestión y Autocontrol

Procedimiento Ejecución de la Formación

PROYECTO FORMATIVO

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
AJUSTAR LOS EFECTOS, AUDIO E ILUMINACIÓN DE LA MULTIMEDIA	3	Equipos de cómputo	3	€ 6.667.000	€ 20.001.000								
AJUSTAR LOS EFECTOS, AUDIO E ILUMINACIÓN DE LA MULTIMEDIA	3	Licencias, equipo audiovisual.	3	€ 10.300.000	€ 30.900.000								
AJUSTAR LOS EFECTOS, AUDIO E ILUMINACIÓN DE LA MULTIMEDIA	3									Materiales consumibles	3	€ 275.000	€ 825.000
AJUSTAR LOS EFECTOS, AUDIO E ILUMINACIÓN DE LA MULTIMEDIA	3					Instructor técnico y transversal	3	€ 6.150.000	€ 18.450.000				
APLICAR TEST DE PRUEBAS Y REALIZAR LOS AJUSTES REQUERIDOS	2	Equipos de cómputo	2	€ 6.667.000	€ 13.334.000								
APLICAR TEST DE PRUEBAS Y REALIZAR LOS AJUSTES REQUERIDOS	2	Licencias, equipo audiovisual.	2	€ 10.300.000	€ 20.600.000								
APLICAR TEST DE PRUEBAS Y REALIZAR LOS AJUSTES REQUERIDOS	2									Materiales consumibles	2	€ 275.000	€ 550.000
APLICAR TEST DE PRUEBAS Y REALIZAR LOS AJUSTES REQUERIDOS	2					Instructor técnico y transversal	2	€ 6.150.000	€ 12.300.000				
DEFINIR LAS CONDICIONES CONTRACTUALES DEL PROYECTO	1	Equipos de cómputo	1	€ 6.667.000	€ 6.667.000								
DEFINIR LAS CONDICIONES CONTRACTUALES DEL PROYECTO	1	Licencias, equipo audiovisual.	1	€ 10.300.000	€ 10.300.000								
DEFINIR LAS CONDICIONES CONTRACTUALES DEL PROYECTO	1									Materiales consumibles	1	€ 275.000	€ 275.000
DEFINIR LAS CONDICIONES CONTRACTUALES DEL PROYECTO	1					Instructor técnico y transversal	1	€ 6.150.000	€ 6.150.000				
DEFINIR LOS REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE.	1	Equipos de cómputo	1	€ 6.667.000	€ 6.667.000								



Modelo de Mejora

SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA

Sistema Integrado de Gestión y Autocontrol

Procedimiento Ejecución de la Formación

PROYECTO FORMATIVO

DEFINIR LOS REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE.	1	Licencias, equipo audiovisual.	1	€ 10.300.000	€ 10.300.000								
DEFINIR LOS REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE.	1									Materiales consumibles	1	€ 275.000	€ 275.000
DEFINIR LOS REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE.	1					Instructor técnico y transversal	1	€ 6.150.000	€ 6.150.000				
DISEÑAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA	3	Equipos de cómputo	3	€ 6.667.000	€ 20.001.000								
DISEÑAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA	3	Licencias, equipo audiovisual.	3	€ 10.300.000	€ 30.900.000								
DISEÑAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA	3									Materiales consumibles	3	€ 275.000	€ 825.000
DISEÑAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA	3					Instructor técnico y transversal	3	€ 6.150.000	€ 18.450.000				
ELABORAR LA PROPUESTA CONCEPTUAL DE LA MULTIMEDIA.	1	Equipos de cómputo	1	€ 6.667.000	€ 6.667.000								
ELABORAR LA PROPUESTA CONCEPTUAL DE LA MULTIMEDIA.	1	Licencias, equipo audiovisual.	1	€ 10.300.000	€ 10.300.000								
ELABORAR LA PROPUESTA CONCEPTUAL DE LA MULTIMEDIA.	1									Materiales consumibles	1	€ 275.000	€ 275.000
ELABORAR LA PROPUESTA CONCEPTUAL DE LA MULTIMEDIA.	1					Instructor técnico y transversal	1	€ 6.150.000	€ 6.150.000				
ETAPA PRODUCTIVA	6					Instructor seguimiento etapa productiva	6	€ 6.150.000	€ 36.900.000				
INDUCCIÓN AL PROCESO DE FORMACIÓN TECNÓLOGO EN PRODUCCIÓN DE MULTIMEDIA.	1	Equipos de cómputo	1	€ 6.667.000	€ 6.667.000								
INDUCCIÓN AL PROCESO DE FORMACIÓN TECNÓLOGO EN PRODUCCIÓN DE MULTIMEDIA.	1	Licencias, equipo audiovisual.	10300 000	€ 1	€ 10.300.000								
INDUCCIÓN AL PROCESO DE FORMACIÓN TECNÓLOGO EN PRODUCCIÓN DE MULTIMEDIA.	1									Materiales consumibles	1	€ 275.000	€ 275.000
INDUCCIÓN AL PROCESO DE FORMACIÓN TECNÓLOGO	1					Instructor técnico y transversal	1	€ 6.150.000	€ 6.150.000				

PRODUCCIÓN DE MULTIMEDIA.													
INTEGRAR LOS CONTENIDOS DE LA	3	Equipos de cómputo	3	€ 6.667.000	€ 20.001.000								
INTEGRAR LOS CONTENIDOS DE LA	3	Licencias, equipo audiovisual.	3	€ 10.300.000	€ 30.900.000								
INTEGRAR LOS CONTENIDOS DE LA	3									Materiales consumibles	3	€ 275.000	€ 825.000
INTEGRAR LOS CONTENIDOS DE LA	3					Instructor técnico y transversal	3	€ 6.150.000	€ 18.450.000				
PLANTEAR LA ESTRUCTURA DE LA MULTIMEDIA	3	Equipos de cómputo	3	€ 6.667.000	€ 20.001.000								
PLANTEAR LA ESTRUCTURA DE LA MULTIMEDIA	3	Licencias, equipo audiovisual.	3	€ 10.300.000	€ 30.900.000								
PLANTEAR LA ESTRUCTURA DE LA MULTIMEDIA	3									Materiales consumibles	3	€ 275.000	€ 825.000
PLANTEAR LA ESTRUCTURA DE LA MULTIMEDIA	3					Instructor técnico y transversal	3	€ 6.150.000	€ 18.450.000				

3.7.1 Detalle de los recursos estimados

Herramientas	Cantidad	Valor Unitario	Valor Total	Fuente Recurso
Licencias, equipo audiovisual.	3	€ 10.300.000	€ 30.900.000	MATERIALES PARA FORMACION PROFESIONAL
Licencias, equipo audiovisual.	2	€ 10.300.000	€ 20.600.000	MATERIALES PARA FORMACION PROFESIONAL
Licencias, equipo audiovisual.	10.300.000	€ 1	€ 10.300.000	MATERIALES PARA FORMACION PROFESIONAL
Licencias, equipo audiovisual.	1	€ 10.300.000	€ 10.300.000	MATERIALES PARA FORMACION PROFESIONAL
Total:			€ 72.100.000	

Equipos	Cantidad	Valor Unitario	Valor Total	Fuente Recurso
Equipos de cómputo	1	€ 6.667.000	€ 6.667.000	COMPRA MAQUINARIA EQUIPO
Equipos de cómputo	3	€ 6.667.000	€ 20.001.000	COMPRA MAQUINARIA EQUIPO

Equipos de cómputo	2	€ 6.667.000	€ 13.334.000	COMPRA MAQUINARIA EQUIPO
Total:			€ 40.002.000	

Materiales	Cantidad	Valor Unitario	Valor Total	Fuente Recurso
Materiales consumibles	3	€ 275.000	€ 825.000	MATERIALES PARA FORMACION PROFESIONAL
Materiales consumibles	2	€ 275.000	€ 550.000	MATERIALES PARA FORMACION PROFESIONAL
Materiales consumibles	1	€ 275.000	€ 275.000	MATERIALES PARA FORMACION PROFESIONAL
Total:			€ 1.650.000	

Talento Humano	Cantidad	Valor Unitario	Valor Total	Fuente Recurso
Instructor técnico y transversal	1	€ 6.150.000	€ 6.150.000	CONTRATACION INSTRUCTORES
Instructor técnico y transversal	3	€ 6.150.000	€ 18.450.000	CONTRATACION INSTRUCTORES
Instructor técnico y transversal	2	€ 6.150.000	€ 12.300.000	CONTRATACION INSTRUCTORES
Instructor seguimiento etapa productiva	6	€ 6.150.000	€ 36.900.000	CONTRATACION INSTRUCTORES
Total:			€ 73.800.000	

4. Rubros presupuestales				
Recurso	Cantidad	Valor Unitario	Valor Total	Rubro presupuestal por el que se financiará el proyecto
Equipos	30	€ 4.000.000	€ 120.000.000	COMPRA MAQUINARIA EQUIPO
Herramientas	30	€ 6.180.000	€ 185.400.000	MATERIALES PARA FORMACION PROFESIONAL

Materiales de Formación	30	€ 165.000	€ 4.950.000	MATERIALES PARA FORMACION PROFESIONAL
Talento Humano	36	€ 4.100.000	€ 147.600.000	CONTRATACION INSTRUCTORES
		Total:	€ 457.950.000	

5. Equipo que participó en la formulación del proyecto			
Nombre	Especialidad	Nombre Centro	Regional
TATIANA ALEXANDRA FORERO	EQUIPO DESARROLLO CURRICULAR	CENTRO DE INDUSTRIA Y CONSTRUCCION	REGIONAL TOLIMA
MARCO TULIO RAMIREZ	COORDINADOR ACADÉMICO	CENTRO DE INDUSTRIA Y CONSTRUCCION	REGIONAL TOLIMA