



PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: Producción Multimedia.
- Código del Programa de Formación: 228101
- Nombre del Proyecto Formativo (si aplica): Desarrollo de contenidos y estrategias digitales para impulsar el crecimiento de las mipymes tolimenses.
- Fase del Proyecto (si aplica):Ejecución
- Actividad de Proyecto Formativo (si aplica):
- Competencia: 220501039: Realizar la post-producción para generar la imagen o animación final de acuerdo con las especificaciones del proyecto.
- Resultados de Aprendizaje: - 22050103904: Montar secuencias de acuerdo con las especificaciones del proyecto multimedia.
- 22050103905: Importar y exportar archivos según el soporte técnico final elegido para la proyección y/o distribución de la producción.
- Duración de la Guía de Aprendizaje (horas): 270 horas

2. PRESENTACIÓN

- Bienvenidos al sexto trimestre de formación, la actividad del proyecto Tecnólogo en Producción Multimedia, denominada “Integrar los elementos multimedia Realizar la Negociación y Validación y entrega final de su producto”, donde se realizarán actividades para fortalecer y desarrollar competencias en la implementación de habilidades para desarrollar las páginas web, así como la realización de la negociación con el cliente.
- Para llevar a cabo con éxito la actividad de proyecto, usted debe realizar las siguientes actividades de aprendizaje:



3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Construir la secuencia de video con el software seleccionado, donde aplique los conocimientos adquiridos en la elaboración, montaje y edición del mismo, de acuerdo con las especificaciones del cliente.

3.1 Actividades de reflexión inicial:

Descripción de la actividad: A través de la actividad del proyecto, desarrollará competencias en el diseño y construcción de videos, producciones sonoras e integración de contenidos a páginas web.

En tal sentido, lo invitamos a retomar el caso de de su Empresa de Producción Multimedia Multimedia- “Elaboración de elementos para una propuesta multimedia”, con el fin de reflexionar y crear estrategias para el diseño del prototipo en la solución de las campañas publicitarias en audio y video, que inicialmente ha solicitado el cliente de su selección o su empresa. Por tal motivo, se requiere que reflexione y conteste las siguientes preguntas:

¿Cuáles son los elementos a tener en cuenta para el desarrollo del concept art o diseño de personajes del proyecto?

¿De acuerdo con los elementos gráficos planteados en el storyboard, cuáles cree usted que pueden ser los elementos a construir en cuanto a video, sonido y elementos compositivos de la página web?

Describa la estructura del prototipo funcional que usted considera se debe aplicar a la campaña publicitaria que requiere su proyecto

Ambiente requerido: Ambiente de formación con equipos de computo con capacidad de edición de sonido y video e integracion web.

Estrategias o técnicas didácticas activas: Se implementa como estrategia el trabajo colaborativo en equipos para la realización de los diferentes proyectos.

Materiales de formación: Videos de consulta y ejemplos así, como tutoriales y guías para la realización de las actividades planteadas.



Material de apoyo: consulta virtual

Duración de la actividad: 20 horas.

3.2 Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje:

Descripción de la actividad: 1. Estudiar el material de formación “Introducción a Audacity” o “Adobe Audition” según su elección.

2. Realizar el montaje y la edición de elementos de audio requeridos para el video propuesto, haciendo uso de la aplicación seleccionada.

3. Realizar los cortes de audio que considere necesarios.

4. Eliminar los ruidos que afectan la adecuada audición.

5. Obtener el audio en formato mp3.

6. Realizar investigación adicional con el material complementario en otras fuentes de internet, en caso de requerir mayor información para desarrollar la actividad, así como haciendo uso de los recursos cibernéticos y de fuentes de información adicionales en línea.

Ambiente requerido: Ambiente de formación con equipos de cómputo con capacidad de edición de sonido y video e integración web.

Estrategias o técnicas didácticas activas: Se implementa como estrategia el trabajo colaborativo en equipos para la realización de los diferentes proyectos.

Materiales de formación: Videos de consulta y ejemplos así, como tutoriales y guías para la realización de las actividades planteadas.

Material de apoyo: consulta virtual

Duración de la actividad: 50 horas.

3.3 Actividades de apropiación:

Descripción de la actividad: Realizar el video de la empresa o organización de desarrollo multimedial y de la empresa que tiene como cliente

Ambiente requerido: Ambiente de formación con equipos de cómputo con capacidad de edición de sonido y video e integración web.

Estrategias o técnicas didácticas activas: Se implementa como estrategia el trabajo colaborativo en equipos para la realización de los diferentes proyectos.



Materiales de formación: Videos de consulta y ejemplos así, como tutoriales y guías para la realización de las actividades planteadas.

Material de apoyo: consulta virtual

Evidencias de aprendizaje: Entrega del video editado en formato MP4 H.264 y entrega del proyecto en adobe premiere.

Instrumentos de evaluación: Lista de Chequeo – Verificación

Duración de la actividad: 50 horas.

4. PLANTEAMIENTO DE EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE PARA LA EVALUACIÓN EN EL PROCESO FORMATIVO.

Fase del proyecto formativo	Actividad del proyecto formativo	Actividad de Aprendizaje	Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Ejecucion	Realizar la post-producción para generar la imagen o animación final de acuerdo con las especificaciones del proyecto.	CREAR SECUENCIAS DE VIDEO.	Entrega del video editado en formato MP4 H.264 y entrega del proyecto en adobe premiere.	Optimiza y ordena el material gráfico con base en el orden descrito en el Storyboard.	Lista de Chequeo – Verificación

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Alphachannel: En el formato de representación de imágenes dividiéndolos en los colores primarios Rojo, Verde y Azul (canales RGB) se añade un cuarto canal (alpha) el cual indica la cantidad de transparencia, tiene la imagen respecto al fondo utilizado para mostrarla.

Barra de Progreso: Línea de tiempo por donde se corre el video.

Boceto: Esquema o idea de un proyecto en el que se dibujan las características principales del proyecto multimedia.

Capa: Concepto asignado a la creación o inserción de un objeto en la línea de tiempo. Los objetos se apilan en forma de platos. De ahí el concepto de Capa.



Environmentmap: Tipo de textura utilizada para simular reflexiones sobre los objetos. Consiste en calcular las vistas de la escena desde el punto de vista del objeto y luego realizar una proyección sobre la superficie del mismo.

Desmultiplexación: Es la desarticulación de dos o más canales de audio o información.

Formato de audio: Hace referencia a la selección de uno de los diferentes formatos para configurar el audio. Esta configuración debe estar en coherencia con el formato de video.

Formato de salida: Hace referencia a la selección de uno de los diferentes formatos para configurar el video, antes de guardarlo.

Formato de video: Hace referencia a la selección de uno de los diferentes formatos para configurar el video. Esta configuración debe estar en coherencia con el formato de audio (ver tabla 1).

FPS: Frames por segundo, cuadros por segundo o fotogramas por segundo.

Línea de tiempo: Espacio determinado para observar la posición de los diferentes fotogramas de un movimiento o animación.

Frame: Cuadro o imagen individual de las que componen una animación. La sucesión de Frames consecutivos con pequeñas diferencias producen la ilusión de movimiento. La velocidad de la animación se mide en Frames por segundo o fr/s.

Intefaz: En ingeniería de software o proyectos multimedia, se denomina interfaz al conjunto de elementos que conforman una página web o en su defecto una vista del proyecto multimedia.

Interacción: Modo en que el usuario se comunica o trabaja la interfaz del programa.

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

Video2brain. (2017). Curso sobre Balsamiq Mockups. Recuperado de:
<https://www.video2brain.com/mx/balsamiq-mockups>

Youtube. (2014). Video Tutoriales Educación. Tutorial Avidemux - Cortar y unir vídeos. Cambiar formatos. Sustituir o sincronizar audio. Recuperado de:
<https://www.youtube.com/watch?v=1vltrj8WsfI>

Youtube. (2014). Video Tutoriales Educación. Tutorial Avidemux - Filtros de edición de vídeo. Añadir bordes o logos, recortar, etc. Recuperado de:
<https://www.youtube.com/watch?v=6tFTcFHNhRM>



7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Damian Nieto Rodriguez	Instructor	SENA - CIC	28 de abril de 2025

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					