PROCESO GESTIÓN DEL TALENTO HUMANO

FORMATO INFORME MENSUAL EJECUCIÓN CONTRACTUAL

Fonseca 26 de octubre de 2020

Señor (a)
DELIA MARIA RAMOS BELLO
SUPERVISOR(A) CONTRATO No. CO1.PCCNTR.**1382070 del 2020**
Coordinador de Formación
Centro Agroempresarial y Acuícola
Fonseca

Asunto: Informe mensual de ejecución contractual Mes octubre del año 2020.

Referencia: No CO1.PCCNTR.**1382070 del 2020**

YEISON RAFAEL CUJIA RADILLO, identificado con la cédula de ciudadanía No. 84.088.387 de Riohacha, en mi calidad de Contratista del SENA, en (**Centro Agroempresarial y Acuícola**), en cumplimiento del Contrato de Prestación de Servicios de la referencia, a continuación presento el Informe de actividades realizadas en el mes objeto de cobro.
.

Valor y forma de Pago: El valor total del presente contrato asciende a la suma de **TREINTA Y SIETE MILLONES DIEZ Y SIETE MIL CIENTO TREINTA Y DOS PESOS ($37.017.132) M/Cte.** Esta suma será pagada por el SENA al contratista de la siguiente manera: **a. Un primer pago correspondiente a once (11) días del mes de febrero por valor de UN MILLON TRESCIENTOS OCHENTA Y NUEVE MIL SETECIENTOS VEINTI DOS PESOS ($1.389.722.00) M/Cte. b. Nueve (09) pagos iguales por los meses de Marzo a Noviembre de 2020, cada uno por valor de TRES MILLONES SETECIENTOS NOVENTA MIL CIENTO CINCUENTA PESOS ($3.790.150.00) M/Cte. c. Un último pago correspondiente a Doce (12) días del mes de Diciembre de 2020 por valor de UN MILLON QUINIENTOS DIEZ Y SEIS MIL SESENTA PESOS ($1.516.060.00) M/Cte.** Los honorarios serán pagados por el SENA al contratista de acuerdo con el cronograma definido por la Dirección Administrativa y Financiera de la Dirección General, en la cuenta de Ahorros No. 0477017438 de BBVA COLOMBIA, cuyo titular es el (la) Contratista.

Plazo: Será hasta el 12 de Diciembre de 2020.

OBJETO:
Contratar los servicios personales de carácter temporal de Técnicos, Tecnólogos y/o Profesionales que se desempeñen como instructores en los programas de Formación Titulada y Complementaria en el programa de Integración con la Media", ejecutando horas directas a formación y otras actividades relacionadas con la Formación Profesional en el Centro Agroempresarial y Acuícola de la Regional Guajira.

CLÁUSULA SEGUNDA

No	Obligaciones	Acciones realizadas	Evidencias
1	Realizar Actividades de Formación y tutorías para la ejecución y consolidación de los proyectos productivos.	No se realizaron actividades relacionadas con esta obligación.	
2	Elaborar y aplicar el proyecto de formación, guías de aprendizaje, de instrumentos de evaluación con técnicas didácticas activas para garantizar el cumplimiento de los resultados de aprendizaje, según formatos establecidos.	a. Elaboración del Proyecto Formativo. b. Elaboración de la Planeación Pedagógica. c. Elaboración de las guías de aprendizaje, para cada grupo en formación.	a. Publicado en el Aplicativo Sofíaplus. b. Publicado en el Aplicativo Sofíaplus. c. Publicadas en el portafolio del Instructor en Sofía plus.
3	Entregar los reportes mensuales estadísticos y registros inherentes al proceso formativo y productivo de los proyectos en ejecución.	a. Informe de actividades académicas.	a. Reporte en medio físico, enviado al líder de articulación.
4	Entregar el plan de ejecución mensual y avances de los proyectos.	No se realizaron actividades relacionadas con esta obligación.	
5	Acompañar la formalización de la forma asociativa que adopten para la explotación de la unidad productiva.	No se realizaron actividades relacionadas con esta obligación.	
6	Presentar un plan de estrategias de fortalecimiento que permitan la sostenibilidad de los proyectos productivos ejecutados.	No se realizaron actividades relacionadas con esta obligación.	
7	Mantener los registros en forma oportuna en el aplicativo Sofía Plus.	Gestionar el proceso de verificación de datos básicos y documentos de identidad de cada aprendiz de grado 11°, de la Institución Educativa Margoth Maestre de Ariza, del municipio de Distracción, en el aplicativo Sofía Plus.	Registro Plataforma Sofía Plus. Copia del documento de Identidad solicitada a cada aprendiz.
8	Compromiso de aplicar, durante el período de duración del contrato, al proceso de Certificación de competencias según normas de competencias que aplican a la función del instructor, así como a los	Asistir y participar de las capacitaciones de certificación por competencias que sean programadas.	En espera de programación.

	procesos que el SENA adelante para certificar habilidades pedagógicas.		
9	Compromiso de capacitarse, durante el período de duración del contrato, en el idioma Inglés y aplicar a la certificación como mínimo del nivel A2.	Asistir a las capacitaciones de inglés.	Certificado
10	Responsabilidad, seguimiento y control de los materiales solicitados para el desarrollo de la formación de acuerdo a las necesidades del programa.	No se realizaron actividades relacionadas con esta obligación.	
11	Brindar apoyo en la Elaboración de fichas técnicas para la compra de materiales de formación.	No se realizaron actividades relacionadas con esta obligación.	
12	Compromiso de aplicar al proceso de certificación de las normas de competencias "ORIENTAR FORMACIÓN PRESENCIAL DE ACUERDO CON PROCEDIMIENTO TECNICO Y NORMATIVO" y aportar el respectivo certificado aprobado, al informe de ejecución contractual, con plazo máximo correspondiente a junio 30 de 2020.	Asistir y participar de las capacitaciones de certificación por competencias que sean programadas.	En espera de programación.
13	Las demás que se hagan necesarias para el cabal cumplimiento del objeto contractual.	Debido a la suspensión de actividades en las Instituciones Educativas, a causa de la pandemia ocasionada por el virus COVID – 19, continuamos implementando estrategias que permitan la formación mediante medios tecnológicos para intercambiar desde casa con los aprendices, siendo las diferentes aplicaciones de correo electrónico plataformas educativas y redes sociales, los canales de comunicación, a través de los cuales se busca establecer contacto permanente para desarrollar la formación.	Plan Semanal de Actividades, donde se emite el Informe con las respectivas evidencias de las actividades desarrolladas durante la formación, con los grupos a mi cargo. Informe de Actividades Paralelas, donde se evidencian acciones necesarias para fortalecer los procesos de formación. Enviados por correo electrónico a la Coordinadora de Formación y al Líder de la estrategia de articulación con la media.

A continuación relaciono los desplazamientos que realicé previo a la presentación de este informe. Una vez finalizado cada desplazamiento presenté al ordenador del gasto el informe en el Formato Informe Legalización Desplazamiento Contratista GTH-F-087, en el que se describieron las actividades desarrolladas y los resultados de cada desplazamiento. Cada informe cuenta con el visto bueno del Supervisor.
Se lista a continuación el soporte de la legalización de los desplazamientos realizados, los cuales forman parte integral del presente informe de ejecución contractual.

ITEM	No DE LA ORDEN DE VIAJE	LUGAR DE DESPLAZAMIENTO	FECHAS DE DESPLAZAMIENTOS	
			INICIO	FINALIZACIÓN
1.				
2.				

Nota 1: *Por cada desplazamiento que haya realizado el contratista, adjuntará el respectivo informe que la soporte. En caso de haber realizado el desplazamiento en fecha posterior a la presentación del informe de ejecución contractual, deberá reportarlo en el siguiente informe de ejecución contractual.*

Para el trámite de la cuenta me permito adjuntar: Documentos enunciados como evidencias del cumplimiento de las obligaciones contractuales y los desplazamientos realizados y el recibo de pago de aportes a salud, pensiones y ARL, (**9411223845**) expedido por Aportes en Línea correspondiente al mes de septiembre del año 2020. (Decreto Ley 2106 de 2019 – " *Decreto Ley Antitrámites"*)

Evidencias en ( ) folios

Cordialmente,

YEISON RAFAEL CUJIA RADILLO
Contratista
C.C. No. 84.088.387

Recibí a satisfacción:

DELIA MARIA RAMOS BELLO
Supervisor(a) Contrato No. CO1.PCCNTR.**1382070 del 2020**
Coordinador de Formación

PROGRAMA DE ARTICULACION CON LA EDUCACION MED*IA*

ACTIVIDADES SEMANALES MES: OCTUBRE DEL 13 AL 16 2020

TRABAJO REMOTO

DATOS BASICOS DE LA FICHA			
INSTITUCION EDUCATIVA:	*Margoth Maestre De Ariza - Distracción*		
CODIGO DE FICHA:	*1847021*	***GRADO:***	*11°*
PROGRAMA DE FORMACION:	*Técnico en Sistemas*		
COMPETENCIA:	Implementar la estructura de la red de acuerdo con un diseño preestablecido a partir de normas técnicas internacionales.		
RESULTADO APRENDIZAJE:	Documentar técnicamente el proceso de instalación de un proyecto de cableado estructurado y/o red inalámbrica, de acuerdo con las normas y estándares vigentes. Seleccionar herramientas, equipos y materiales necesarios para la ejecución de la obra de cableado y/o red inalámbrica, de acuerdo con las especificaciones definidas en el diseño.		
FASE DEL PROYECTO:	*Ejecución*	**No. DE LA GUIA:**	*11*

DATOS DE LA ESTARTEGIA				
1. La suma de retirados + formación + sin cobertura = Matriculados. ***2. La suma de Classroom + WhatsApp + Correo Electrónico + fotocopia + otro = Aprendices en formación***	***APRENDICES MATRICULADOS:***	*26*	***CANTIDAD DE APRENDICES EN ESTRATEGIA***	
	APRENDICES RETIRADOS:	*7*	***CLASSROOM***	
			WHATSAPP	*16*
	APRENDICES EN FORMACION:	*16*	***CORREO ELECTRONICO***	
			FOTOCOPIA	
	APRENDICES SIN COBERTURA:	*3*	***OTRO***	
OTRO CUAL				

ACTIVIDADES

1. *Actividad de reflexión inicial.*

Actividad 1: *Se plantea la actividad de reflexión inicial, donde el aprendiz, a partir de las 2 imágenes que se presentan deberán, interactuar y debatir en los espacios creados por el instructor, sobre las sensaciones que les producen las imágenes, contextualizándolas hacia el mundo de las redes de computadoras.*

Luego del anterior debate, deberán estar preparados para opinar y dar su punto de vista, sobre su percepción a cerca de las iagenes presentadas.

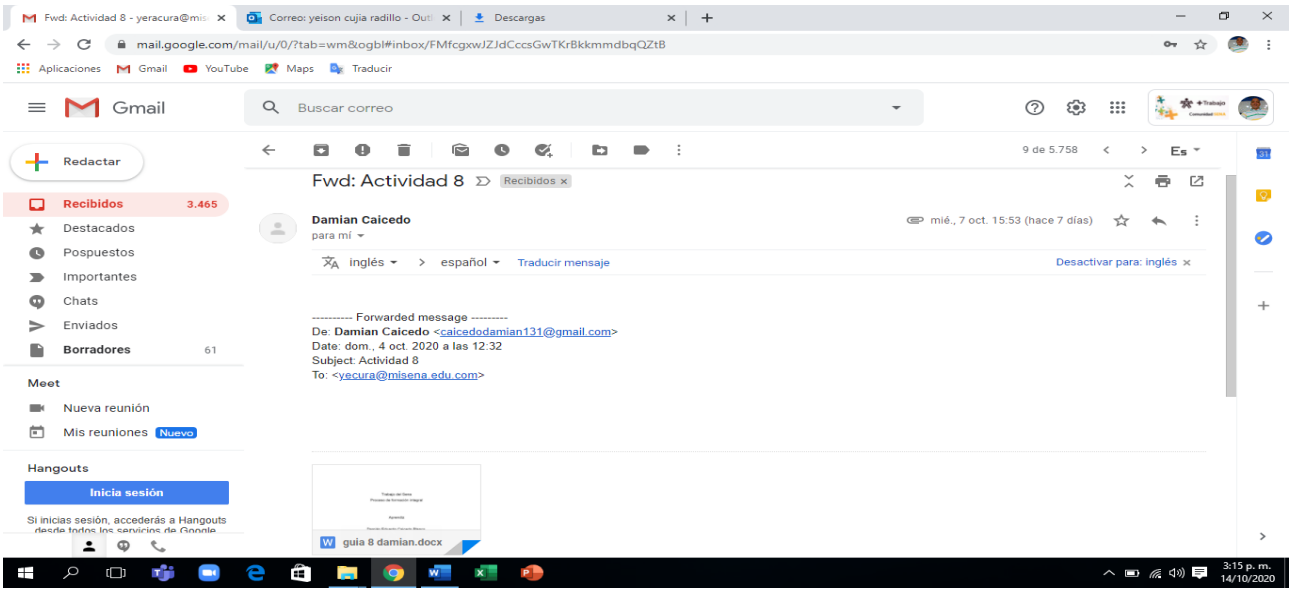
El instructor escogerá diferentes participantes, para realizar sus aportes y reflexiones personales. Podrá resolver, desde su dispositivo móvil o equipo de cómputo en el que pueda desarrollar las actividades.

2. *Actividad de Contextualización.* ***Actividad 2:*** *La siguiente imagen muestra en la sala de un aeropuerto, personas que están usando diferentes redes para compartir información, utilizar recursos y comunicarse con otras personas. En la escena se muestran varios tipos de redes.* *El instructor plantea realizar un análisis sobre lo observado en la imagen, donde cada aprendiz debe, exponer según sus conocimientos y conceptos sobre la siguiente pregunta problema:* *¿Cuántas y que tipos de redes puedes encontrar en la imagen?*
3. *Actividad de Apropiación del conocimiento.* ***Actividad 3:*** *A continuación se plantea esta actividad, con el propósito de adquirir conocimientos que permitirán identificar las diferentes técnicas y características de las redes de computdores, topologías, tipologías, hardware de red, protocolos, modelo OSI. Entre otros.* *Empleando diferentes metodologías de consulta resuelva, dando respuesta a los siguientes interrogantes:* ***Actividad 4:*** *Completar el siguiente cuadro de acuerdo con cada una de las topologías de red planteadas:*
4. *Actividad de transferencia del conocimiento.* ***Actividad 5:*** *Realice la identificación, de acuerdo a las imágenes mostradas en el cuadro, donde se presentan los diferentes tipos de red de computadoras. Según corresponda y de acuerdo a los conocimientos obtenidos hasta el momento, con sus palabras haga la descripción de cada una de estos tipos de red y sus características.*
DIFICULTAD (SI LA HUBO)
Algunos aprendices manifestaron tener dificultad para la realización de la actividad por falta de conectividad a internet. *Lo que de alguna manera ocasiona la baja participación por parte de estos aprendices e Incumplimiento en la entrega de las actividades, de acuerdo a las fechas y compromisos establecidos.*
SOLUCION PLANTEADA POR EL INSTRUCTOR
Intermediación por parte del Rector, Coordinador académico y Psicoorientadora de la IE, y docentes de grupo de grado 11°, en busca de alteravitas de solución que permitan la participación de los aprendices, mediante los canales establecidos para tal fin.

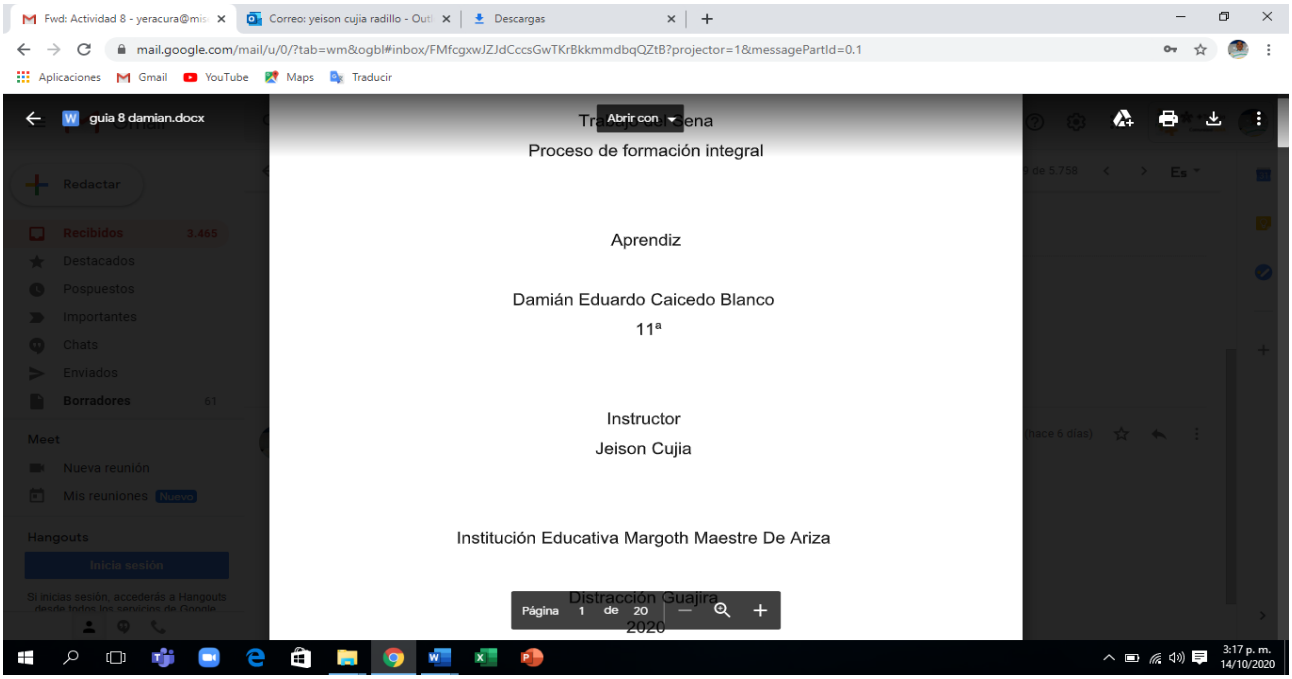
EVIDENCIAS DE CADA ACTIVIDAD

Evidencias tomadas a los aprendices pertenecientes a este grupo en formación. Dando respuesta a las actividades pendientes por entregar, correspondientes a las guías de aprendizaje enviadas y actividades prácticas programadas.

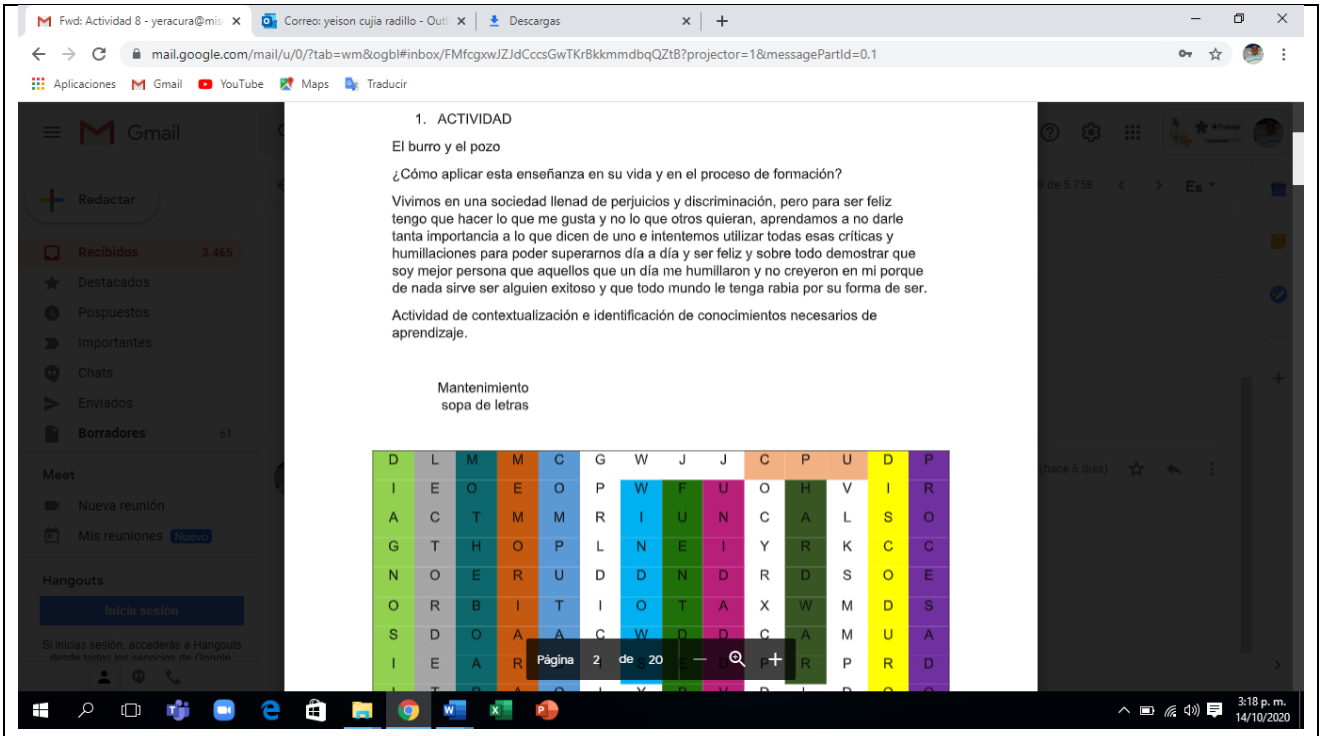
Respuesta a las actividades planteadas en las guías de aprendizaje:



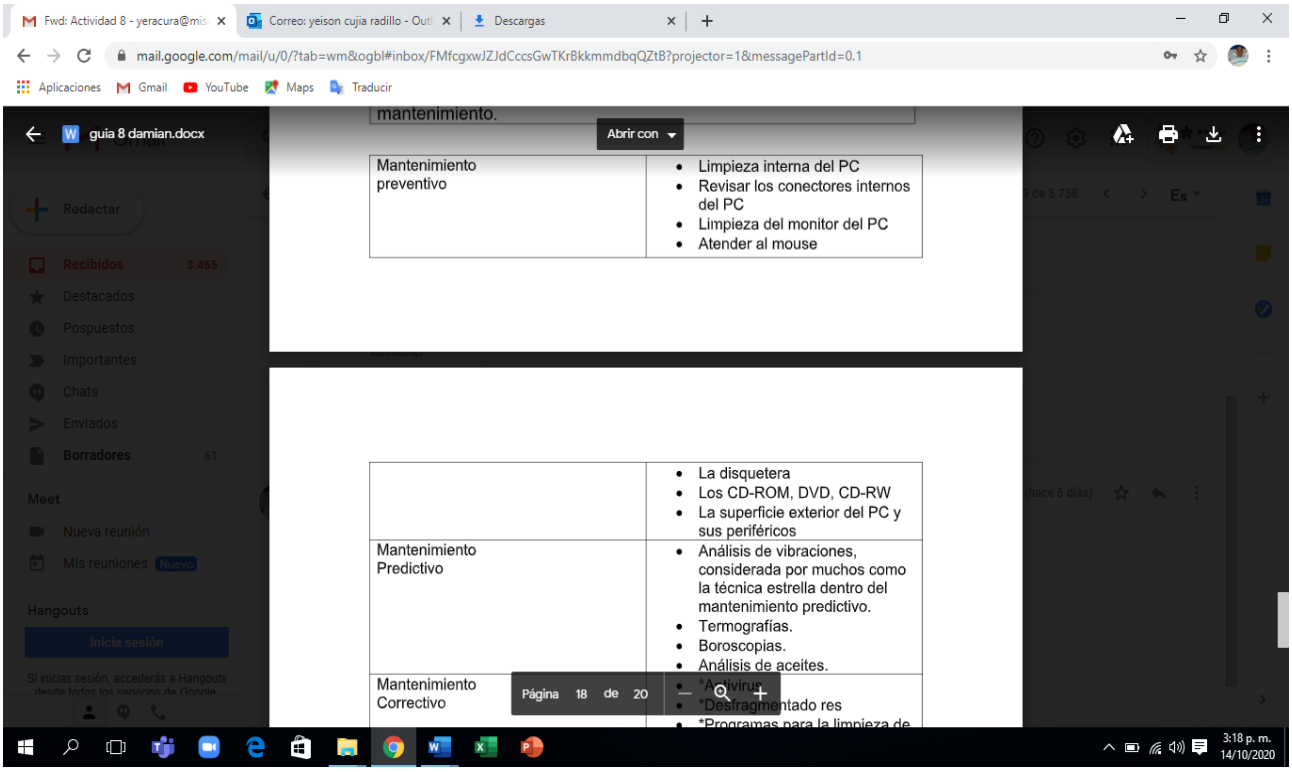
Capture de actividad recibida porcorreo electrónico. Realizada y enviada en formato de documento de Word.



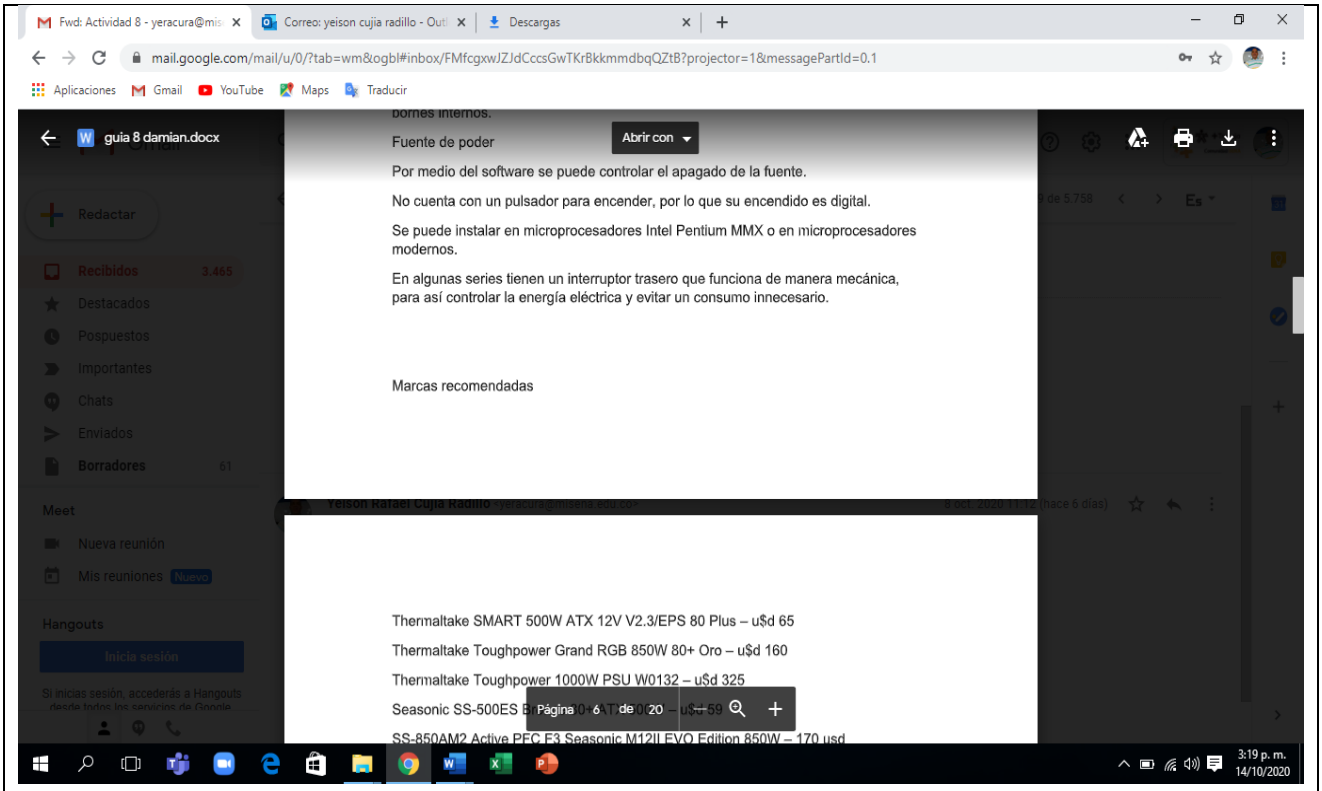
Capture de actividad recibida porcorreo electrónico. Realizada y enviada en formato de documento de Word.



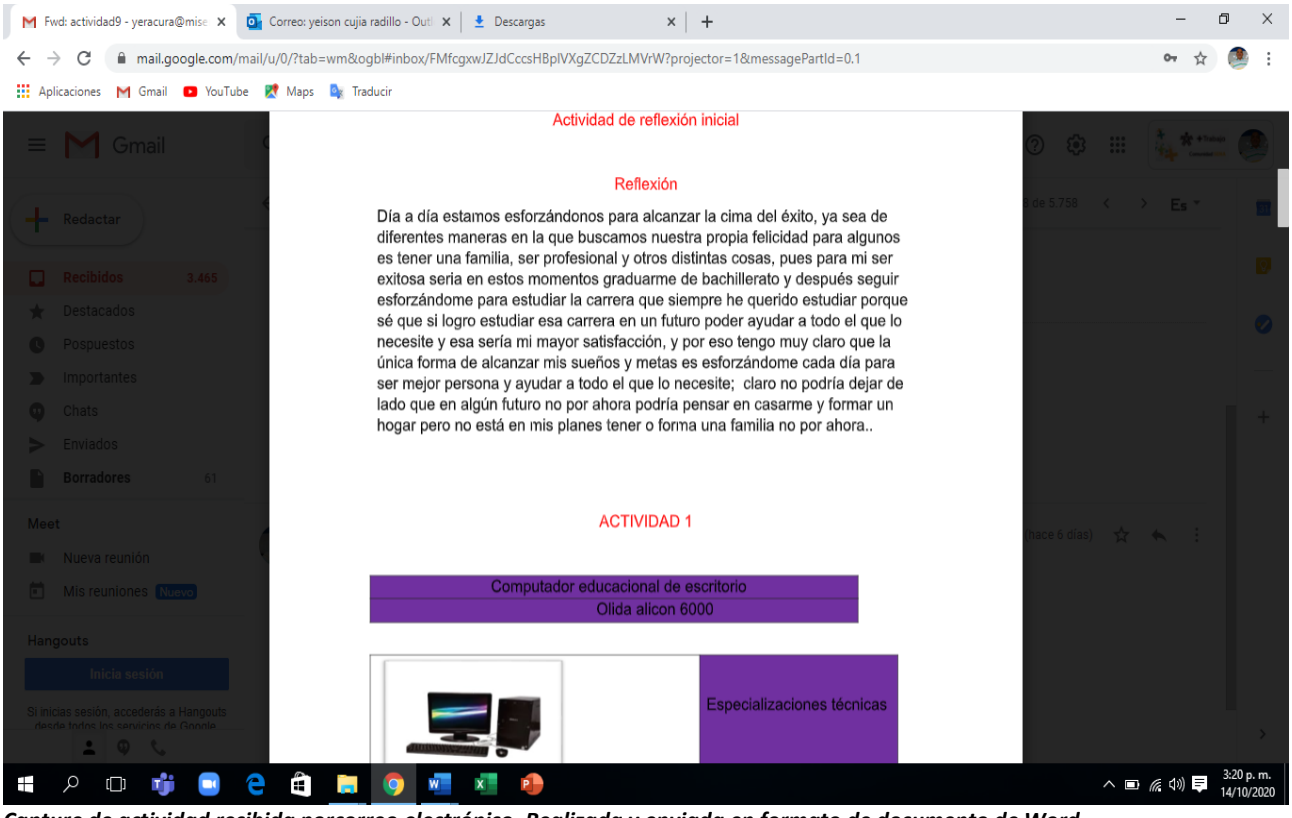
Capture de actividad recibida porcorreo electrónico. Realizada y enviada en formato de documento de Word.



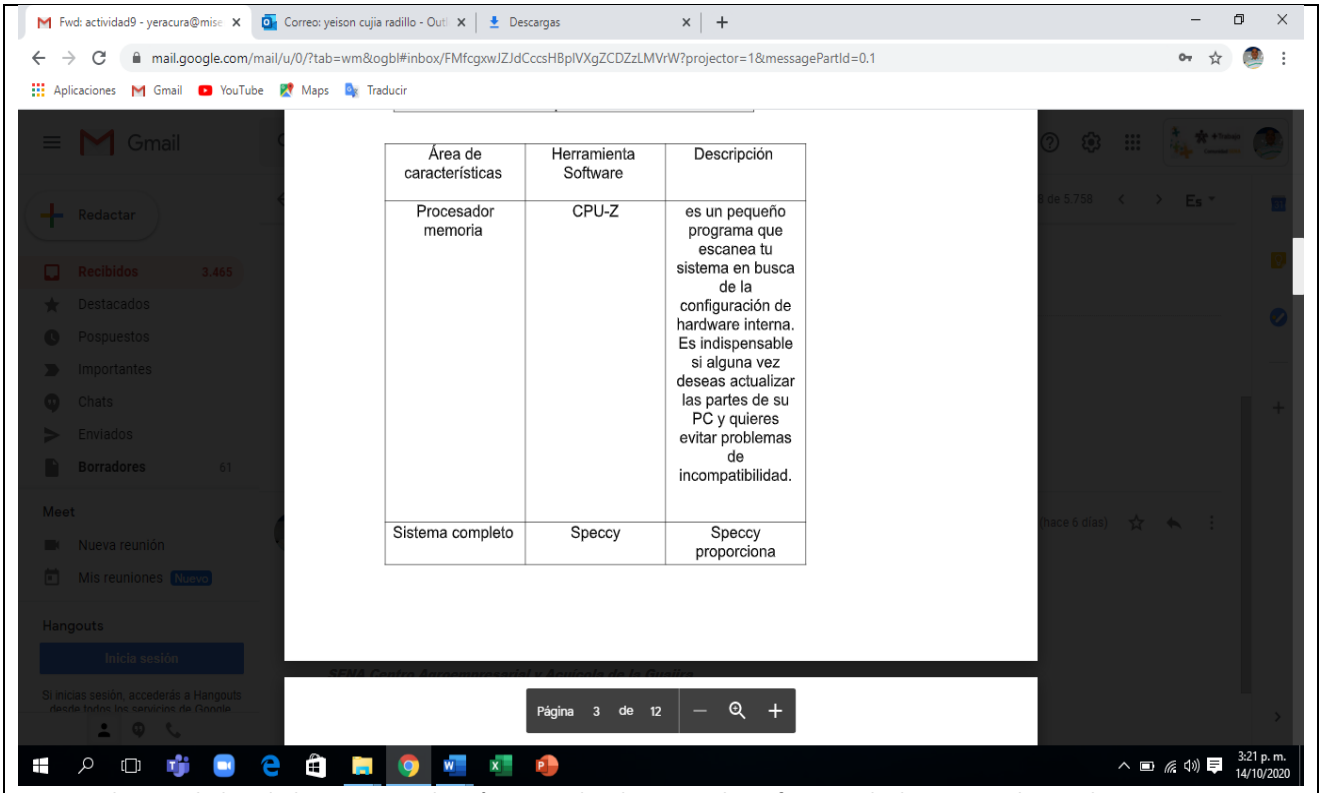
Capture de actividad recibida porcorreo electrónico. Realizada y enviada en formato de documento de Word.



Capture de actividad recibida porcorreo electrónico. Realizada y enviada en formato de documento de Word.

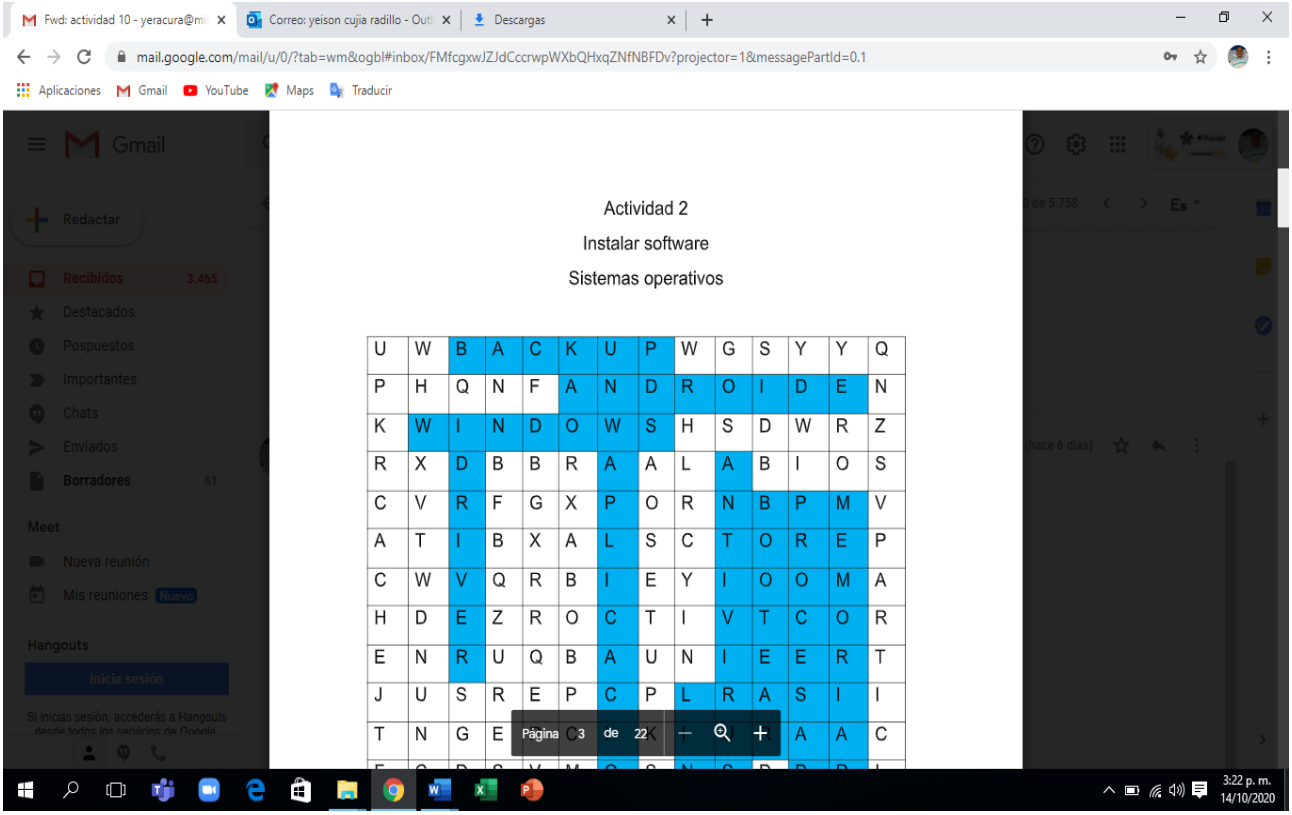


Capture de actividad recibida porcorreo electrónico. Realizada y enviada en formato de documento de Word.



Área de características	Herramienta Software	Descripción
Procesador memoria	CPU-Z	es un pequeño programa que escanea tu sistema en busca de la configuración de hardware interna. Es indispensable si alguna vez deseas actualizar las partes de su PC y quieres evitar problemas de incompatibilidad.
Sistema completo	Speccy	Speccy proporciona

Capture de actividad recibida porcorreo electrónico. Realizada y enviada en formato de documento de Word.



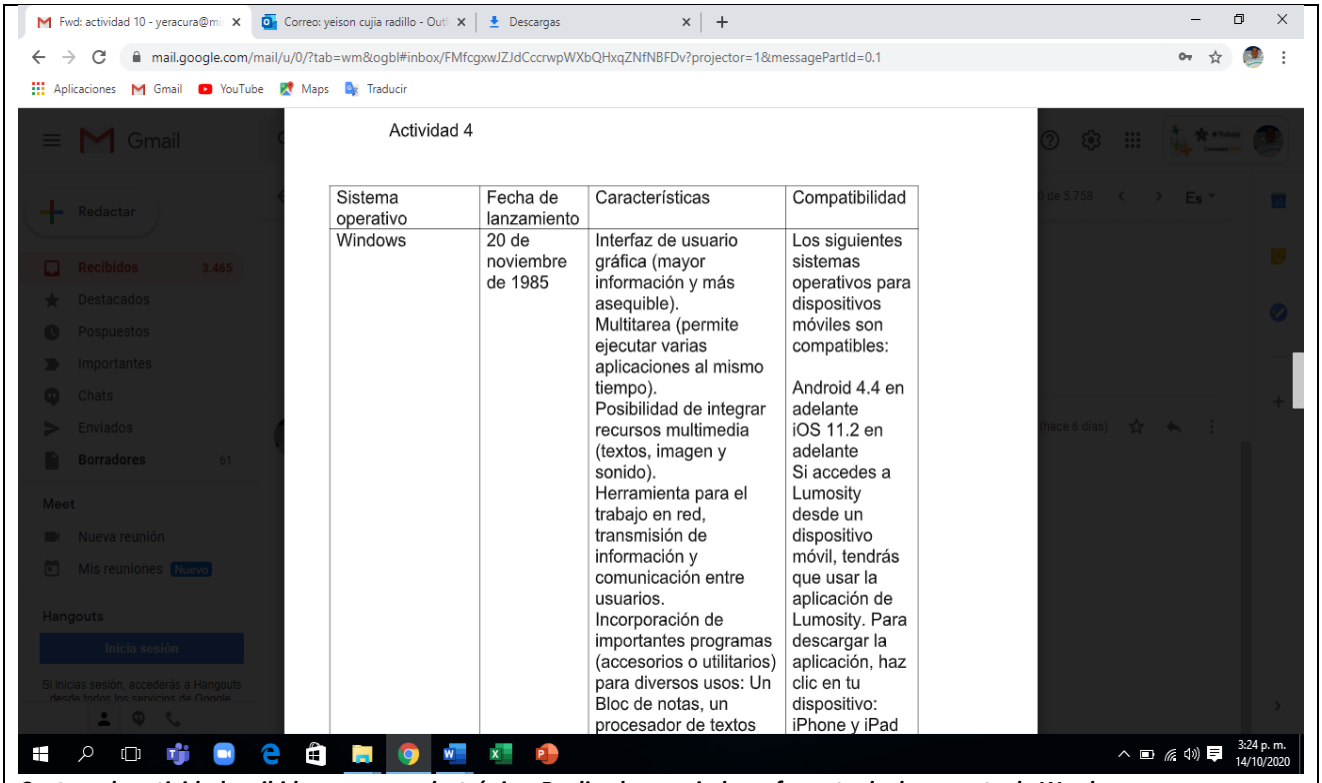
Actividad 2

Instalar software

Sistemas operativos

U	W	B	A	C	K	U	P	W	G	S	Y	Y	Q
P	H	Q	N	F	A	N	D	R	O	I	D	E	N
K	W	I	N	D	O	W	S	H	S	D	W	R	Z
R	X	D	B	B	R	A	A	L	A	B	I	O	S
C	V	R	F	G	X	P	O	R	N	B	P	M	V
A	T	I	B	X	A	L	S	C	T	O	R	E	P
C	W	V	Q	R	B	I	E	Y	I	O	O	M	A
H	D	E	Z	R	O	C	T	I	V	T	C	O	R
E	N	R	U	Q	B	A	U	N	I	E	E	R	T
J	U	S	R	E	P	C	P	L	R	A	S	I	I
T	N	G	E								A	A	C

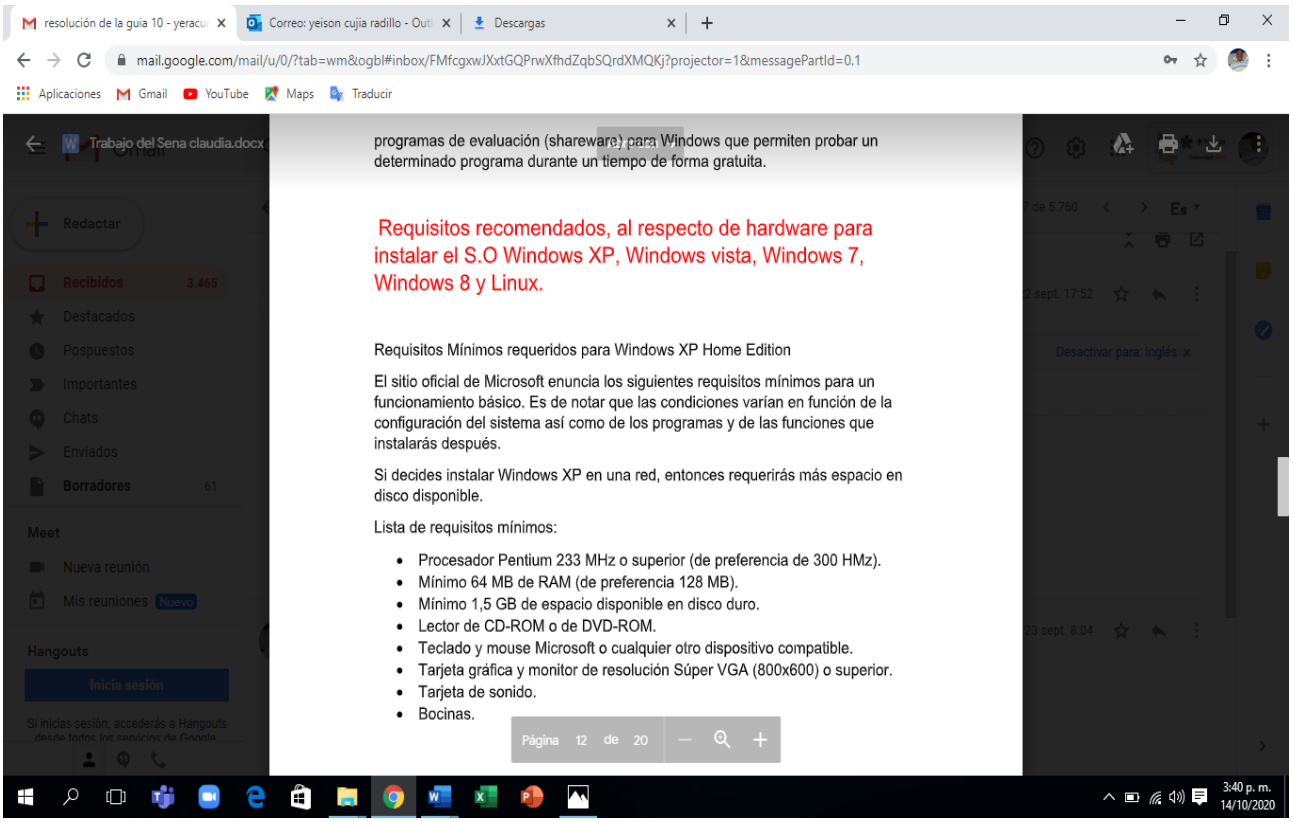
Capture de actividad recibida porcorreo electrónico. Realizada y enviada en formato de documento de Word.



Actividad 4

Sistema operativo	Fecha de lanzamiento	Características	Compatibilidad
Windows	20 de noviembre de 1985	Interfaz de usuario gráfica (mayor información y más asequible). Multitarea (permite ejecutar varias aplicaciones al mismo tiempo). Posibilidad de integrar recursos multimedia (textos, imagen y sonido). Herramienta para el trabajo en red, transmisión de información y comunicación entre usuarios. Incorporación de importantes programas (accesorios o utilitarios) para diversos usos: Un Bloc de notas, un procesador de textos	Los siguientes sistemas operativos para dispositivos móviles son compatibles: Android 4.4 en adelante iOS 11.2 en adelante Si accedes a Lumosity desde un dispositivo móvil, tendrás que usar la aplicación de Lumosity. Para descargar la aplicación, haz clic en tu dispositivo: iPhone y iPad

Capture de actividad recibida porcorreo electrónico. Realizada y enviada en formato de documento de Word.



programas de evaluación (shareware) para Windows que permiten probar un determinado programa durante un tiempo de forma gratuita.

Requisitos recomendados, al respecto de hardware para instalar el S.O Windows XP, Windows vista, Windows 7, Windows 8 y Linux.

Requisitos Mínimos requeridos para Windows XP Home Edition

El sitio oficial de Microsoft enuncia los siguientes requisitos mínimos para un funcionamiento básico. Es de notar que las condiciones varían en función de la configuración del sistema así como de los programas y de las funciones que instalarás después.

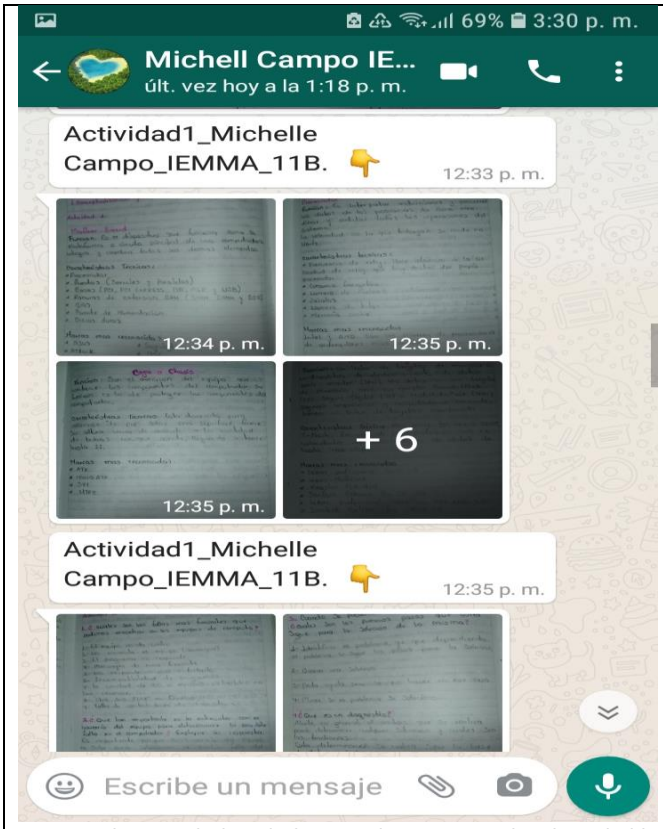
Si decides instalar Windows XP en una red, entonces requerirás más espacio en disco disponible.

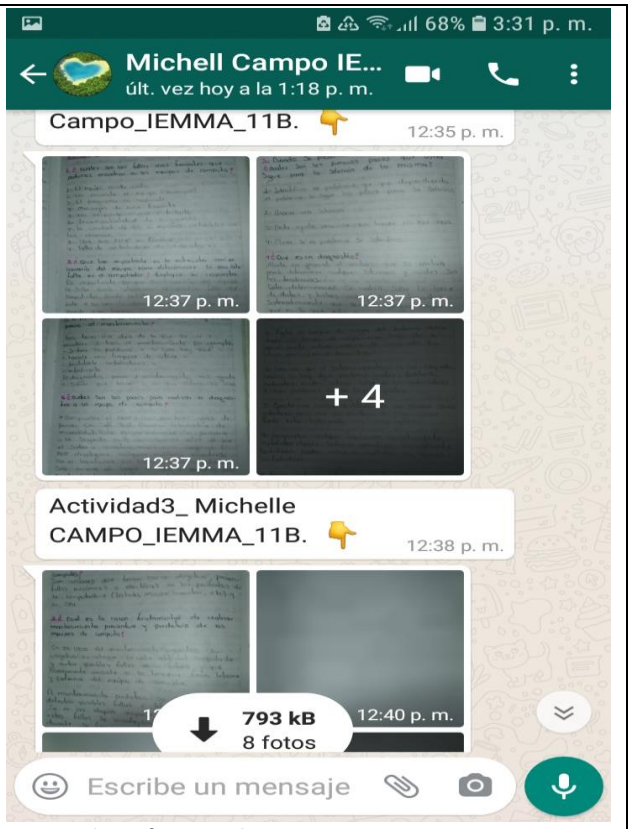
Lista de requisitos mínimos:

- Procesador Pentium 233 MHz o superior (de preferencia de 300 HMz).
- Mínimo 64 MB de RAM (de preferencia 128 MB).
- Mínimo 1,5 GB de espacio disponible en disco duro.
- Lector de CD-ROM o de DVD-ROM.
- Teclado y mouse Microsoft o cualquier otro dispositivo compatible.
- Tarjeta gráfica y monitor de resolución Súper VGA (800x600) o superior.
- Tarjeta de sonido.
- Bocinas.

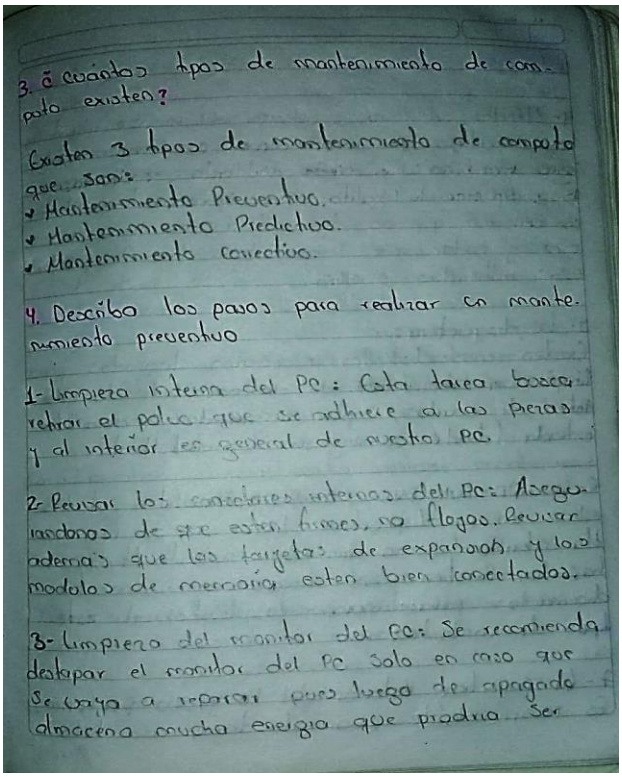
Página 12 de 20

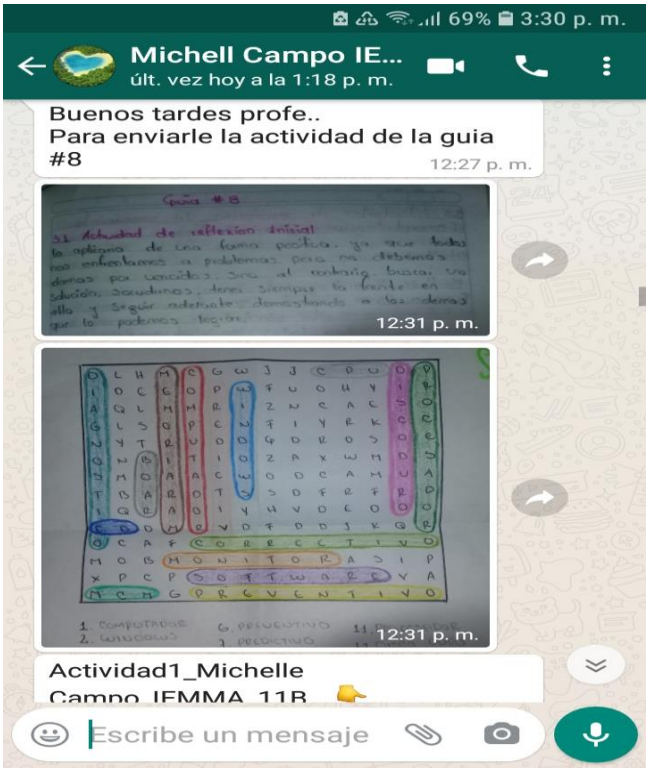
Capture de actividad recibida porcorreo electrónico. Realizada y enviada en formato de documento de Word.



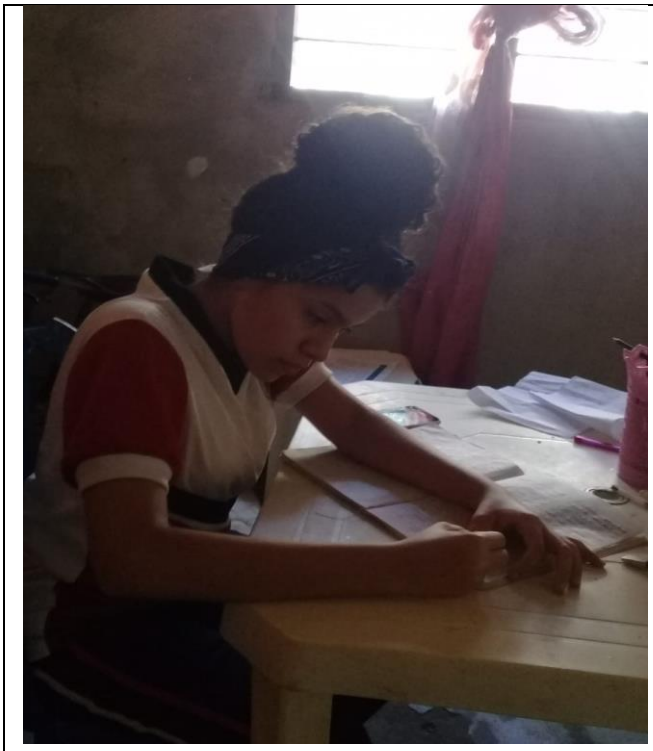


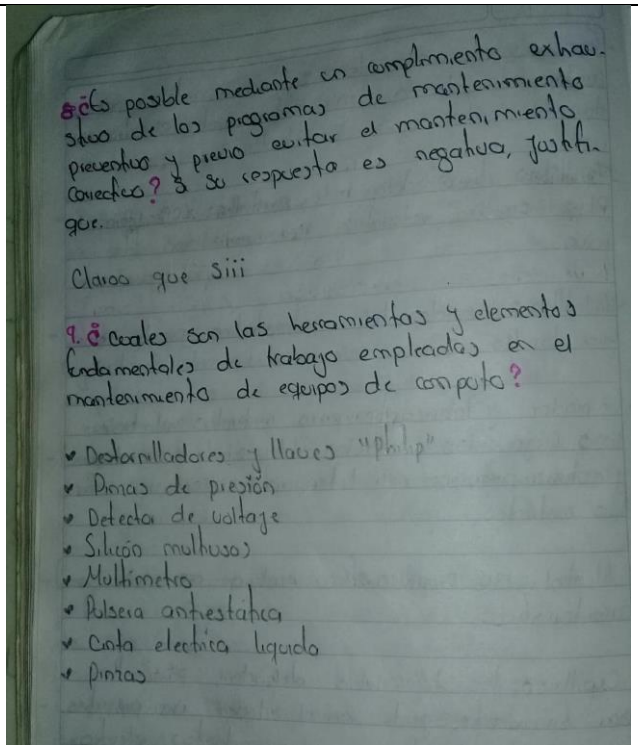
Capture de actividad recibida por WhatsApp. Realizada en la libreta y enviada en formato de imagen.





Capture de actividad recibida por WhatsApp. Realizada en la libreta y enviada en formato de imagen.





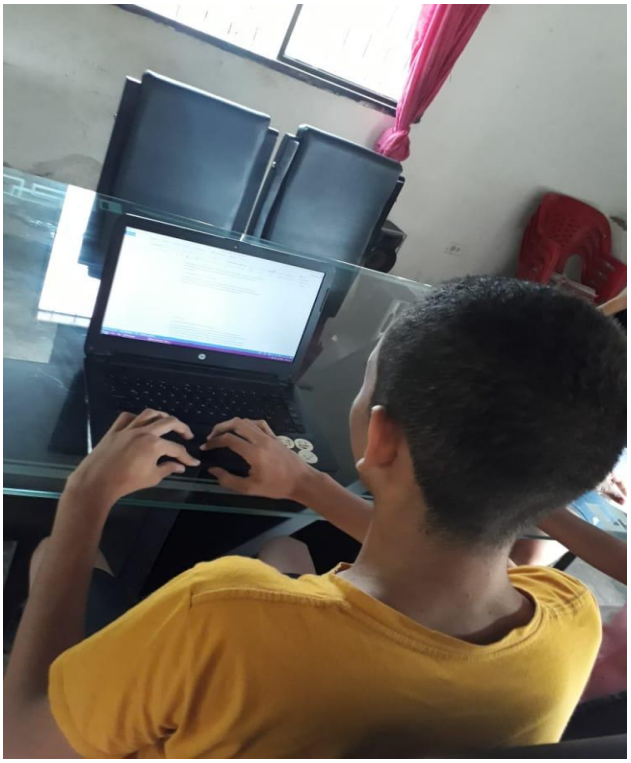
8. ¿Es posible mediante un mantenimiento exhaustivo de los programas de mantenimiento preventivo y previo evitar el mantenimiento correctivo? Y su respuesta es negativa, justifique.

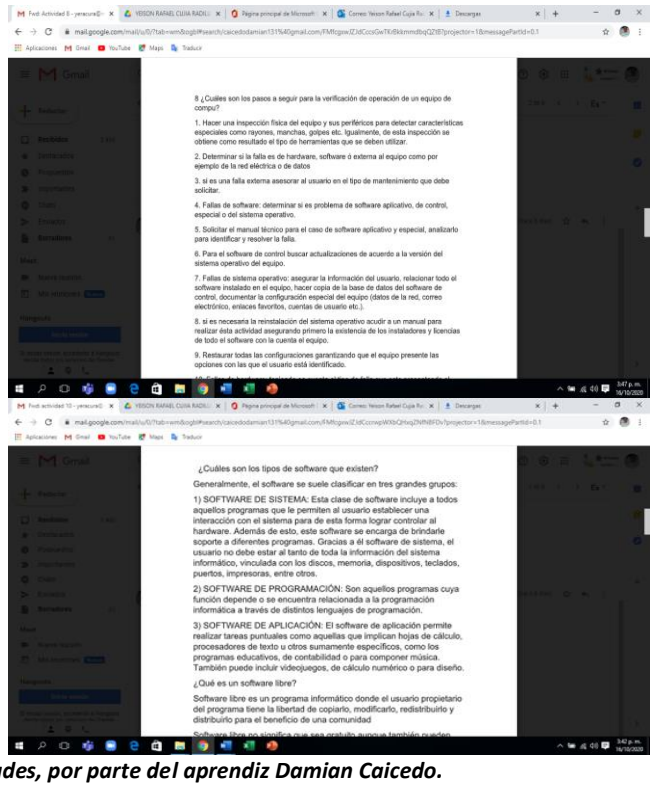
Claro que Siii

9. ¿Cuales son las herramientas y elementos fundamentales de trabajo empleados en el mantenimiento de equipos de computo?

- Destornilladores y llaves "Philip"
- Pinzas de presión
- Detecta de voltaje
- Silicón multiusos
- Multimetro
- Pulsera antiestatica
- Cinta electrica liquido
- Pinzas

En la imagen se evidencia el momento del desarrollo de actividades, por parte de la aprendiz Michelle Campo.





8 ¿Cuáles son los pasos a seguir para la verificación de operación de un equipo de compu?

1. Hacer una inspección física del equipo y sus periféricos para detectar características especiales como rayones, manchas, golpes etc. Igualmente, de esta inspección se obtiene como resultado el tipo de herramientas que se deben utilizar.

2. Determinar si la falla es de hardware, software ó externa al equipo como por ejemplo de la red eléctrica o de datos

3. si es una falla externa asesorar al usuario en el tipo de mantenimiento que debe solicitar.

4. Fallas de software: determinar si es problema de software aplicativo, de control, especial o del sistema operativo.

5. Solicitar el manual técnico para el caso de software aplicativo y especial, analizarlo para identificar y resolver la falla.

6. Para el software de control buscar actualizaciones de acuerdo a la versión del sistema operativo del equipo.

7. Fallas de sistema operativo: asegurar la información del usuario, relacionar todo el software instalado en el equipo, hacer copia de la base de datos del software de control, documentar la configuración especial del equipo (datos de la red, correo electrónico, enlaces favoritos, cuentas de usuario etc.).

8. si es necesara la reinstalación del sistema operativo acudir a un manual para realizar ésta actividad asegurando primero la existencia de los instaladores y licencias de todo el software con la cuenta el equipo.

9. Restaurar todas las configuraciones garantizando que el equipo presente las opciones con las que el usuario está identificado.

¿Cuáles son los tipos de software que existen?

Generalmente, el software se suele clasificar en tres grandes grupos:

1) SOFTWARE DE SISTEMA: Esta clase de software incluye a todos aquellos programas que le permiten al usuario establecer una interacción con el sistema para de esta forma lograr controlar al hardware. Además de esto, este software se encarga de brindarle soporte a diferentes programas. Gracias a él software de sistema, el usuario no debe estar al tanto de toda la información del sistema informático, vinculada con los discos, memoria, dispositivos, teclados, puertos, impresoras, entre otros.

2) SOFTWARE DE PROGRAMACIÓN: Son aquellos programas cuya función depende o se encuentra relacionada a la programación informática a través de distintos lenguajes de programación.

3) SOFTWARE DE APLICACIÓN: El software de aplicación permite realizar tareas puntuales como aquellas que implican hojas de cálculo, procesadores de texto u otros sumamente específicos, como los programas educativos, de contabilidad o para componer música. También puede incluir videojuegos, de cálculo numérico o para diseño.

¿Qué es un software libre?

Software libre es un programa informático donde el usuario propietario del programa tiene la libertad de copiarlo, modificarlo, redistribuirlo y distribuirlo para el beneficio de una comunidad

En la imagen se evidencia el momento del desarrollo de actividades, por parte del aprendiz Damian Caicedo.

OBSERVACIONES	
ADMINISTRATIVAS:	**1**. *Se adelanta el proceso de recolección de documentos de identidad, con algunos aprendices que aún se encuentran pendiente de entregar, para posteriormente realizar la verificación de datos, previo al avance del proceso de certificación.*
	2.
	3.
ACADEMICAS:	**1**. *Es preciso mencionar y reconocer el efuerzo realizado para cumplir con el compromiso establecido, para llevar a cabo el desarrollo del plan de nivelación, asumido por algunos aprendices que se encontraban con actividades pendientes, debido a diferentes circunstancias que se les habían presentado.* *En este caso se hace mención de la Aprendiz MICHELLE DAYANA CAMPO FLOREZ, quien realizó el envío de las actividades de aprendizaje propuestas, de acuerdo al plan de nivelación, además de las evidencias solicitadas como soporte, durante el desarrollo de las actividades correspondientes a la etapa productiva.* *La aprendiz desarrolló actividades de mantenimiento y recuperación del estado de operación del equipo de computo de un miembro de la comunidad educativa.* *Se observa, al arrancar el computador, que enciende pero no da imagen. Razón por la que procede a realizar la verificación para determinar la falla.* *Durante la actividad, realizó el mantenimiento preventivo y predictivo del equipo de computo, ejecutando procedimientos de limpieza e instalación de aplicaciones para lograr optimizar el funcionamiento y operatividad.*



En la imagen se evidencia la prueba diagnostica realizada por la aprendiz, donde encuentra, que el equipo enciende pero no da imagen.



Imágenes correspondiente al desensamble y limpieza, interna del gabinete y sus componentes.



Imagen correspondiente a la limpieza, externa del gabinete y el monitor.

	 ***Imagen correspondiente a la puesta en marcha del equipo de computo, luego de aplicar el mantenimiento que permitió la recuperación.***
	2.
	3.

NOMBRE DEL INSTRUCTOR: YEISON RAFAEL CUJIA RADILLO

FIRMA DEL INSTRUCTOR:_____

COMPLETAR: Nombre del rector ( ), coordinador (X) o docente ( ) de la institución educativa que interactúa con usted para el desarrollo de la formación: JAVIER NUÑEZ RUDAS.

DATOS BASICOS DE LA FICHA				
INSTITUCION EDUCATIVA:	*Margoth Maestre De Ariza - Distracción*			
CODIGO DE FICHA:	*2086309*	**GRADO:**	*10°*	
PROGRAMA DE FORMACION:	*Técnico en Diseño e Integración de Multimedia*			
COMPETENCIA:	*Diseñar la solución multimedial de acuerdo con el informe de análisis de la información recolectada.*			
RESULTADO APRENDIZAJE:	***1.** Crear el prototipo de la multimedia siguiendo el patrón establecido en el guión, el mapa de navegación y el storyboard.*			
	2.			
FASE DEL PROYECTO:	*Planeación*	**No. DE LA GUIA:**	*6*	

DATOS DE LA ESTARTEGIA				
2. La suma de retirados + formación + sin cobertura = Matriculados. ***2. La suma de Classroom + WhatsApp + Correo Electrónico + fotocopia + otro = Aprendices en formación***	***APRENDICES MATRICULADOS:***	*30*	***CANTIDAD DE APRENDICES EN ESTRATEGIA***	
	APRENDICES RETIRADOS:	*0*	***CLASSROOM***	
			WHATSAPP	*21*
	APRENDICES EN FORMACION:	*27*	***CORREO ELECTRONICO***	*6*
			FOTOCOPIA	
	APRENDICES SIN COBERTURA:	*3*	***OTRO***	
OTRO CUAL				

ACTIVIDADES

1. *Actividad de reflexión inicial.*

Actividad 1: *Se plantea la actividad de reflexión inicial, donde el aprendiz a partir de un caso debe realizar el análisis de la situación presentada, además debe responder los interrogantes planeados.*

Lea y analice el siguiente caso:

"La agencia Creative Works solicita a Pablo la elaboración de una imagen gráfica para la creación de un sitio Web de un cliente, la cual fue solicitada en vectores porque de igual manera se destinará para la elaboración de material publicitario promocional en diferentes tamaños (tarjetas de presentación, membretes de cartas, pendones, murales publicitarios). Pablo tiene poco conocimiento sobre software de diseño y decide realizarlo en el software de edición de imagen PhotoShop."

- *¿Considera que la elección del software para la realización de la imagen gráfica fue la adecuada?*
- *Observe el video de presentación de la herramienta de gráficos vectoriales.*

https://www.youtube.com/watch?v=_F7p-sb1S_A

2. *Actividad de Contextualización.*

Actividad 2: *Teniendo en cuenta su entorno y de acuerdo a sus conocimientos sobre diseño de páginas web, resuelva esta actividad, respondiendo los siguientes interrogantes, según tus conocimientos sobre vectores aplicados en el diseño gráfico. Marca la respuesta correcta.*

3. *Actividad de Apropiación del conocimiento.*

Actividad 3: *Con base en la explicación del instructor, el material de apoyo y lo consultado en internet, respondo las siguientes preguntas:*

4. *Actividad de transferencia del conocimiento.*

Actividad 4: *Crear elementos gráficos de acuerdo con el concepto y requerimientos de una organización.*

Realice un dibujo en Illustrator donde utilice las herramientas de línea y formas básicas (Circulo, cuadrado, triangulo, polígono, estrella). Aplique color y sombra. Puede utilizar algunas de las siguientes imágenes, buscar en internet o crearlas desde su creatividad.

DIFICULTAD (SI LA HUBO)

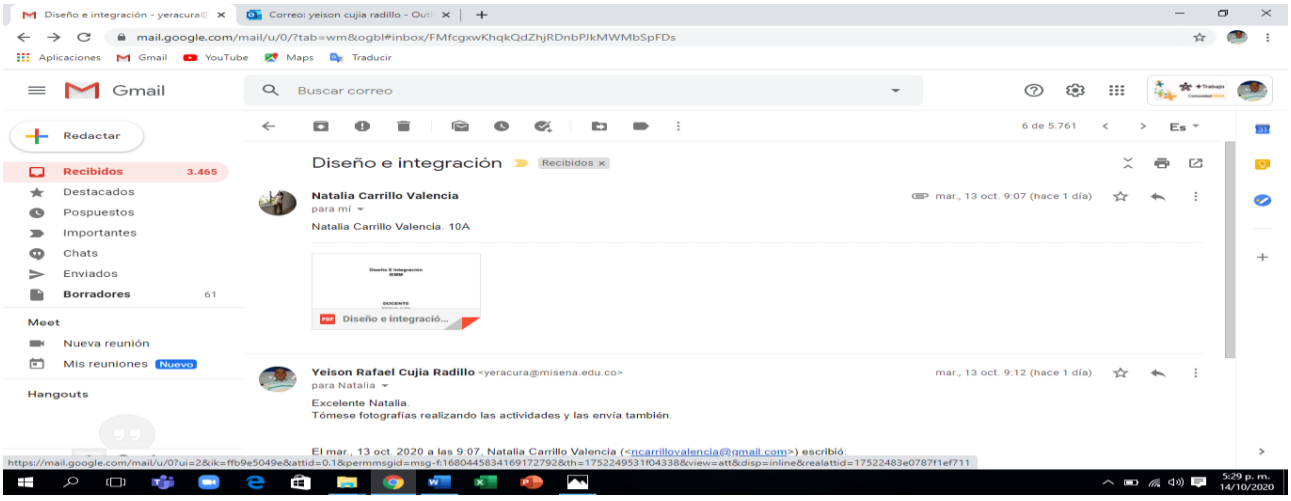
Continuamos con la dificultad de algunos aprendices que no cuentan con dispositivos móviles para interactuar, mediante los canales establecidos por WhatsApp.

SOLUCION PLANTEADA POR EL INSTRUCTOR

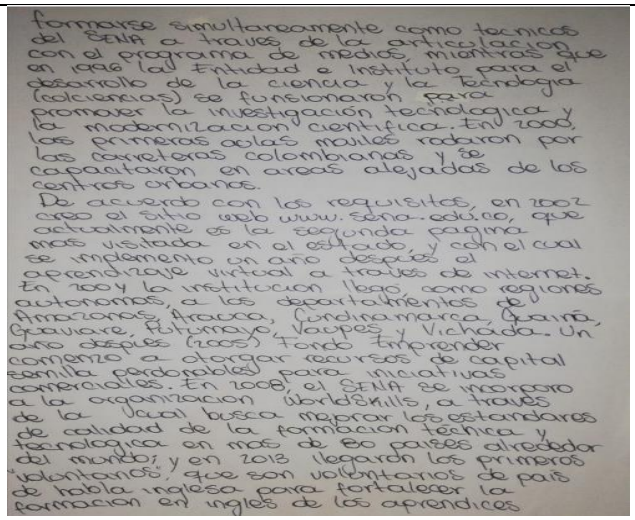
Seguimos realizando la gestión para lograr integrar mediante los canales implementados, a los aprendices faltantes, tratando de establecer comunicación por medio de los compañeros.

EVIDENCIAS DE CADA ACTIVIDAD

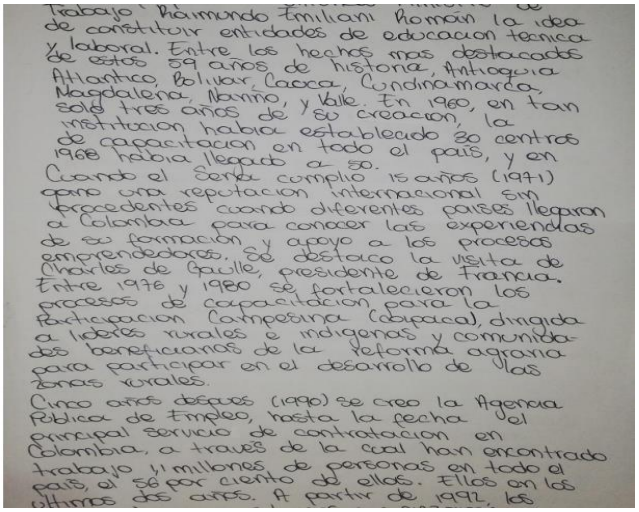
Recepción de actividades pendientes, propuesta a los aprendices para enviar por los canales establecidos.



Capture de actividad recibida porcorreo electrónico. Realizada y enviada en formato de documento de Word.


formarse simultaneamente como tecnicos del SENA a traves de la articulacion con el programa de medios, mientras que en 1996 la Entidad e Instituto para el desarrollo de la ciencia y la tecnologia (Colciencias) se fusionaron para promover la investigacion tecnologica y la modernizacion cientifica. En 2000, los primeros aulas moviles rodaron por las carreteras colombianas y se capacitaron en areas alejadas de los centros urbanos.

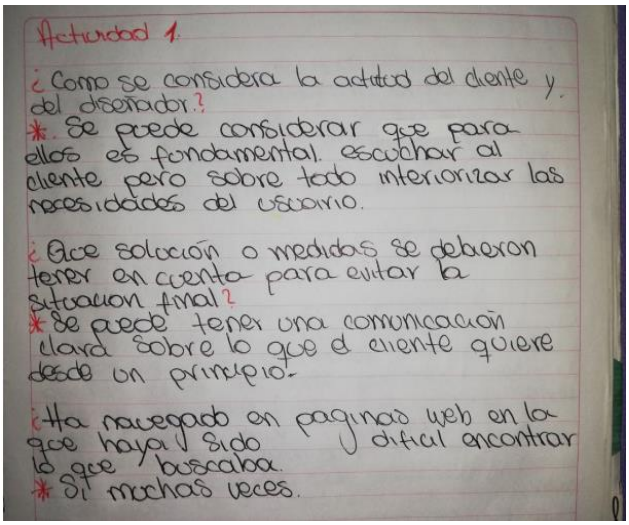
De acuerdo con los requisitos, en 2002 creo el sitio web www.sena.edu.co, que actualmente es la segunda pagina mas visitada en el estado, y con el cual se implemento un año despues el aprendizaje virtual a traves de internet. En 2004 la institucion ibao, como regiones autonomas, a los departamentos de Amazonas, Arauca, Cundinamarca, Guainia, Guaviare, Putumayo, Vaupes y Vichada. Un año despues (2005) fondo emprender comenzo a otorgar recursos de capital semilla (perdonables) para iniciativas empresariales. En 2008, el SENA se incorporo a la organizacion WorldSkills, a traves de la cual busca mejorar los estandares de calidad de la formacion tecnica y tecnologica en mas de 80 paises alrededor del mundo; y en 2013 llegaron los primeros "voluntarios", que son voluntarios de pais de habla inglesa para fortalecer la formacion en ingles de los aprendices


Trabajo Raimundo Emiliani Roman la idea de constituir entidades de educacion tecnica y laboral. Entre los hechos mas destacados de estos 59 años de historia, Antioquia Atlantico, Bolivar, Cauca, Cundinamarca, Magdalena, Narino, y Valle. En 1960, en tan solo tres años de su creacion, la institucion habia establecido 30 centros de capacitacion en todo el pais, y en 1968 habia llegado a 50.

Cuando el Sena cumplio 15 años (1971) gano una reputacion internacional sin precedentes cuando diferentes paises llegaron a Colombia para conocer las experiencias de su formacion y apoyo a los procesos emprendedores. Se destaco la visita de Charles de Gaulle, presidente de Francia. Entre 1976 y 1980 se fortalecieron los procesos de capacitacion para la Participacion Campesina (Cobipaca), dirigida a lideres rurales e indigenas y comunidades beneficiarios de la reforma agraria para participar en el desarrollo de las zonas rurales.

Cinco años despues (1990) se creo la Agencia Publica de Empleo, hasta la fecha el principal servicio de contratacion en Colombia, a traves de la cual han encontrado trabajo 1,1 millones de personas en todo el pais, el 56 por ciento de ellos. Ellos en los ultimos dos años. A partir de 1992, los

Capture de actividad recibida porcorreo electrónico. Realizada en la libreta y enviada en formato de imagen.


Actividad 1.

¿Como se considera la actitud del cliente y del diseñador?

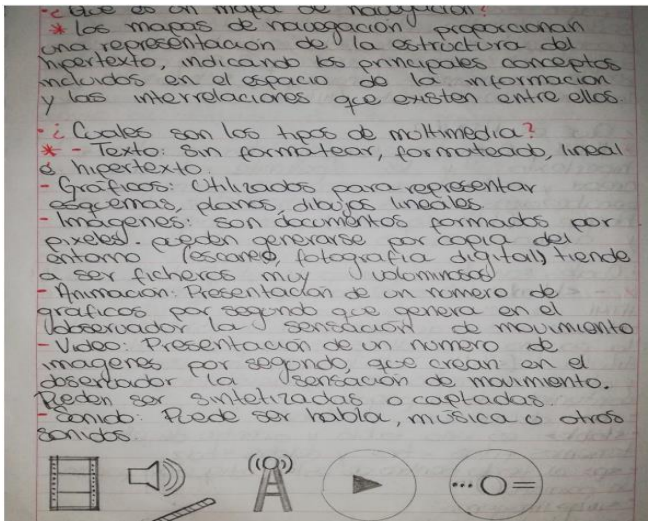
* Se puede considerar que para ellos es fundamental escuchar al cliente pero sobre todo interiorizar las necesidades del usuario.

¿Que solucion o medidas se deberon tener en cuenta para evitar la situacion final?

* Se puede tener una comunicacion clara sobre lo que el cliente quiere desde un principio.

¿Ha navegado en paginas web en la que haya sido dificil encontrar lo que buscaba.

* Si muchas veces.


* Los mapas de navegacion proporcionan una representacion de la estructura del hipertexto, indicando los principales conceptos incluidos en el espacio de la informacion y las interrelaciones que existen entre ellos.

- ¿Cuales son los tipos de multimedia?
* - Texto: Sin formatear, formateado, lineal e hipertexto.
- Graficos: Utilizados para representar esquemas, planos, dibujos lineales.
- Imagenes: son documentos formados por pixeles. pueden generarse por copia del entorno (escaner), fotografia digital) tiende a ser ficheros muy voluminosos.
- Animacion: Presentacion de un numero de graficos por segundo que genera en el observador la sensacion de movimiento.
- Video: Presentacion de un numero de imagenes por segundo, que crean en el observador la sensacion de movimiento. Pueden ser sintetizadas o captadas.
- Sonido: Puede ser habla, musica o otros sonidos.

Capture de actividad recibida por WhatsApp. Realizada en la libreta y enviada en formato de imagen.

OBSERVACIONES	
ADMINISTRATIVAS:	**1.**
	2.
	3.
ACADEMICAS:	**1.**
	2.
	3.

NOMBRE DEL INSTRUCTOR: YEISON RAFAEL CUJIA RADILLO

FIRMA DEL INSTRUCTOR:_____

COMPLETAR: Nombre del rector ( ), coordinador (X) o docente ( ) de la institución educativa que interactúa con usted para el desarrollo de la formación: JAVIER NUÑEZ RUDAS

DATOS BASICOS DE LA FICHA				
INSTITUCION EDUCATIVA:	Rural de Buenavista - Distracción			
CODIGO DE FICHA:	2086306	**GRADO:**	10°	
PROGRAMA DE FORMACION:	Técnico en Diseño e Integración de Multimedia			
COMPETENCIA:	Diseñar la solución multimedial de acuerdo con el informe de análisis de la información recolectada.			
RESULTADO APRENDIZAJE:	**1.** Crear el prototipo de la multimedia siguiendo el patrón establecido en el guión, el mapa de navegación y el storyboard.			
	2.			
FASE DEL PROYECTO:	Planeación	**No. DE LA GUIA:**	6	

DATOS DE LA ESTARTEGIA				
3. La suma de retirados + formación + sin cobertura = Matriculados. **2. La suma de Classroom + WhatsApp + Correo Electrónico + fotocopia + otro = Aprendices en formación**	**APRENDICES MATRICULADOS:**	22	**CANTIDAD DE APRENDICES EN ESTRATEGIA**	
	APRENDICES RETIRADOS:	0	**CLASSROOM**	
			WHATSAPP	19
	APRENDICES EN FORMACION:	22	**CORREO ELECTRONICO**	3
			FOTOCOPIA	
	APRENDICES SIN COBERTURA:	0	**OTRO**	
OTRO CUAL				

ACTIVIDADES

1. *Actividad de reflexión inicial.*

Actividad 1: *Se plantea la actividad de reflexión inicial, donde el aprendiz a partir de un caso debe realizar el análisis de la situación presentada, además debe responder los interrogantes planeados. Lea y analice el siguiente caso:*

"La agencia Creative Works solicita a Pablo la elaboración de una imagen gráfica para la creación de un sitio Web de un cliente, la cual fue solicitada en vectores porque de igual manera se destinará para la elaboración de material publicitario promocional en diferentes tamaños (tarjetas de presentación, membretes de cartas, pendones, murales publicitarios). Pablo tiene poco conocimiento sobre software de diseño y decide realizarlo en el software de edición de imagen PhotoShop."

- *¿Considera que la elección del software para la realización de la imagen gráfica fue la adecuada?*
- *Observe el video de presentación de la herramienta de gráficos vectoriales.*

https://www.youtube.com/watch?v= F7p-sb1S_A

2. *Actividad de Contextualización.*

Actividad 2: *Teniendo en cuenta su entorno y de acuerdo a sus conocimientos sobre diseño de páginas web, resuelva esta actividad, respondiendo los siguientes interrogantes, según tus conocimientos sobre vectores aplicados en el diseño gráfico. Marca la respuesta correcta.*

3. *Actividad de Apropiación del conocimiento.*

Actividad 3: *Con base en la explicación del instructor, el material de apoyo y lo consultado en internet, respondo las siguientes preguntas:*

4. *Actividad de transferencia del conocimiento.*

Actividad 4: *Crear elementos gráficos de acuerdo con el concepto y requerimientos de una organización.*

Realice un dibujo en Illustrator donde utilice las herramientas de línea y formas básicas (Circulo, cuadrado, triangulo, polígono, estrella). Aplique color y sombra. Puede utilizar algunas de las siguientes imágenes, buscar en internet o crearlas desde su creatividad.

DIFICULTAD (SI LA HUBO)

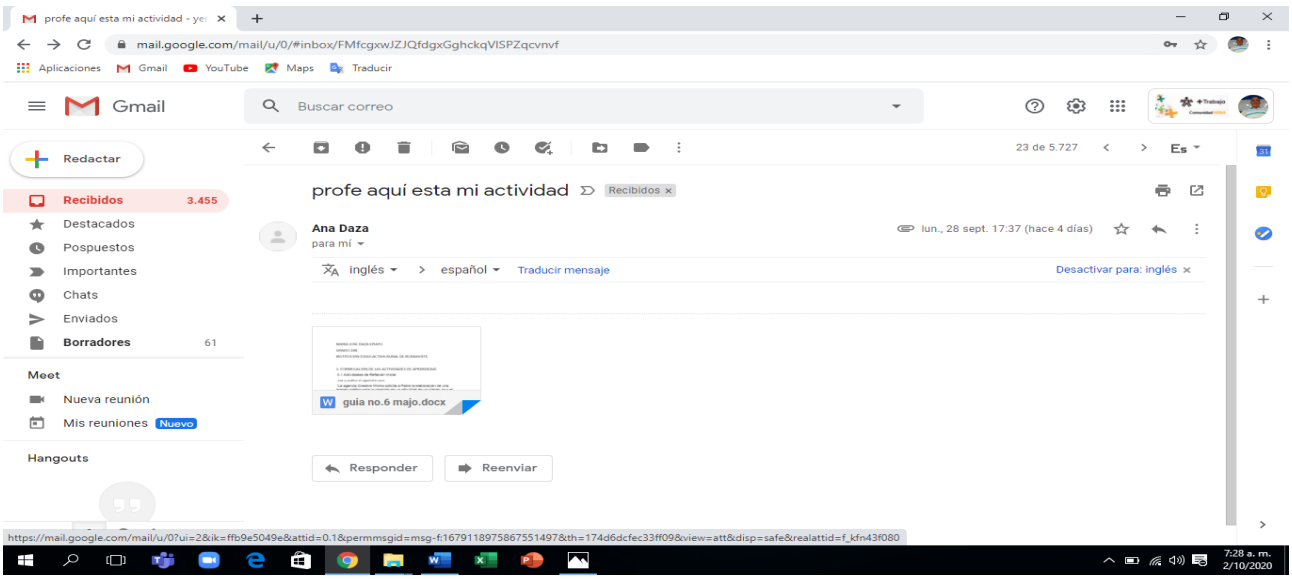
Continuamos con la dificultad de algunos aprendices que no cuentan con dispositivos móviles para interactuar, mediante los canales establecidos por WhatsApp.

SOLUCION PLANTEADA POR EL INSTRUCTOR

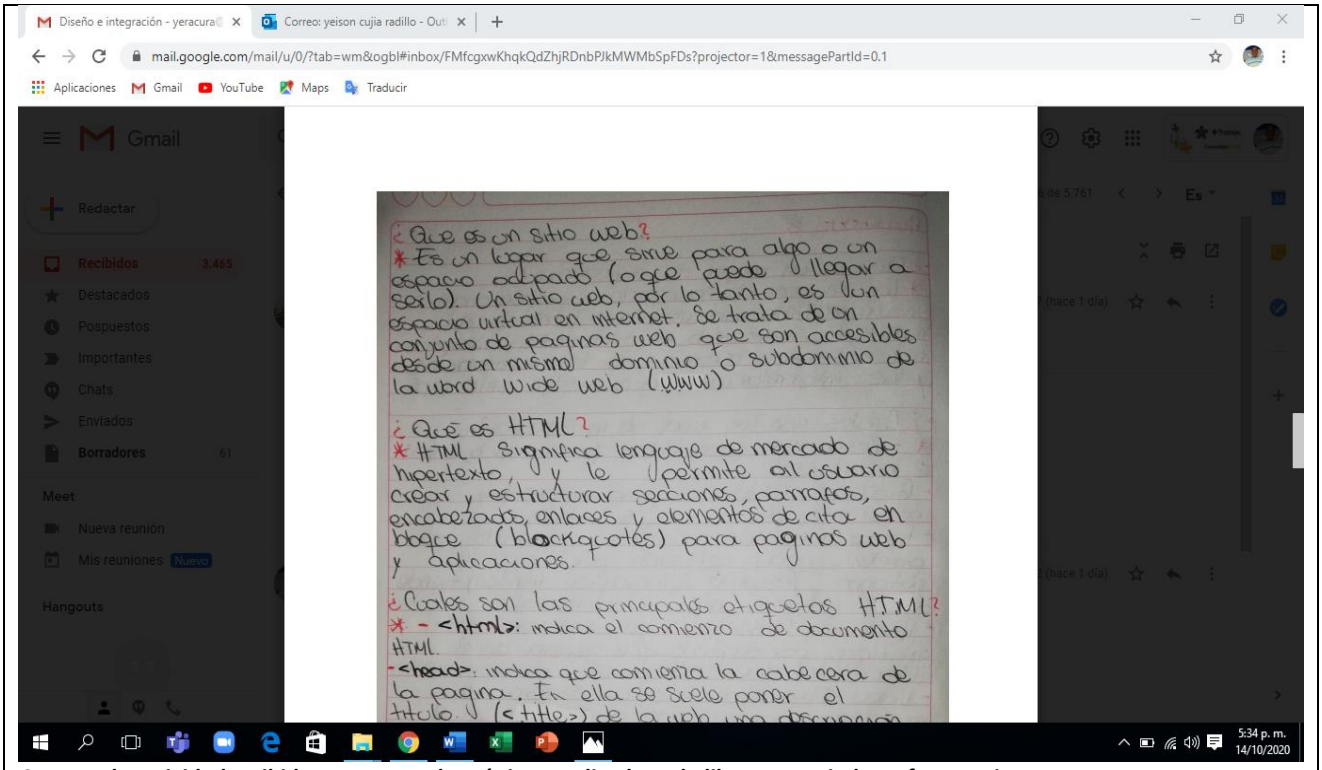
Seguimos realizando la gestión para lograr integrar mediante los canales implementados, a los aprendices, en compañía de la docente encargada de la articulación en la Institución.

EVIDENCIAS DE CADA ACTIVIDAD

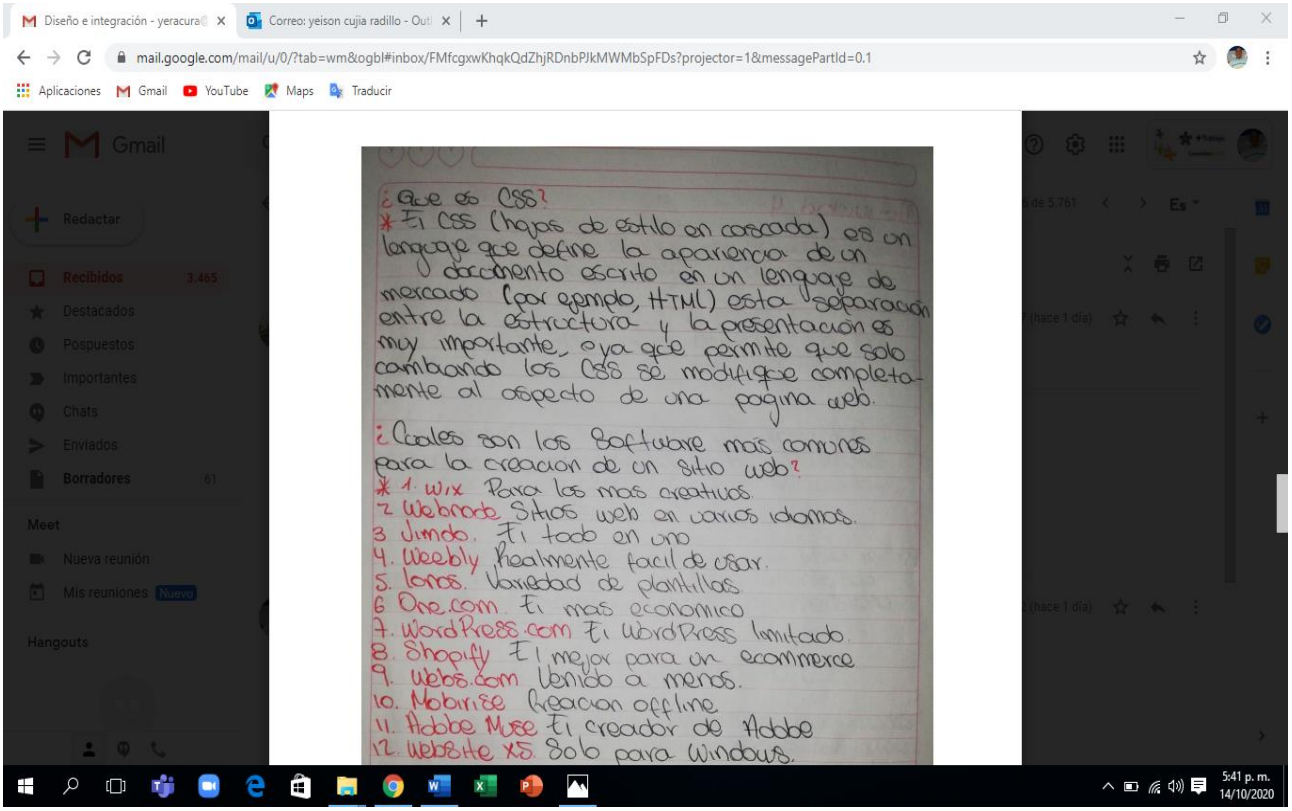
Recepción de actividades pendientes, propuestas en la semana anterior, pero que aún no han terminado de enviar los aprendices.



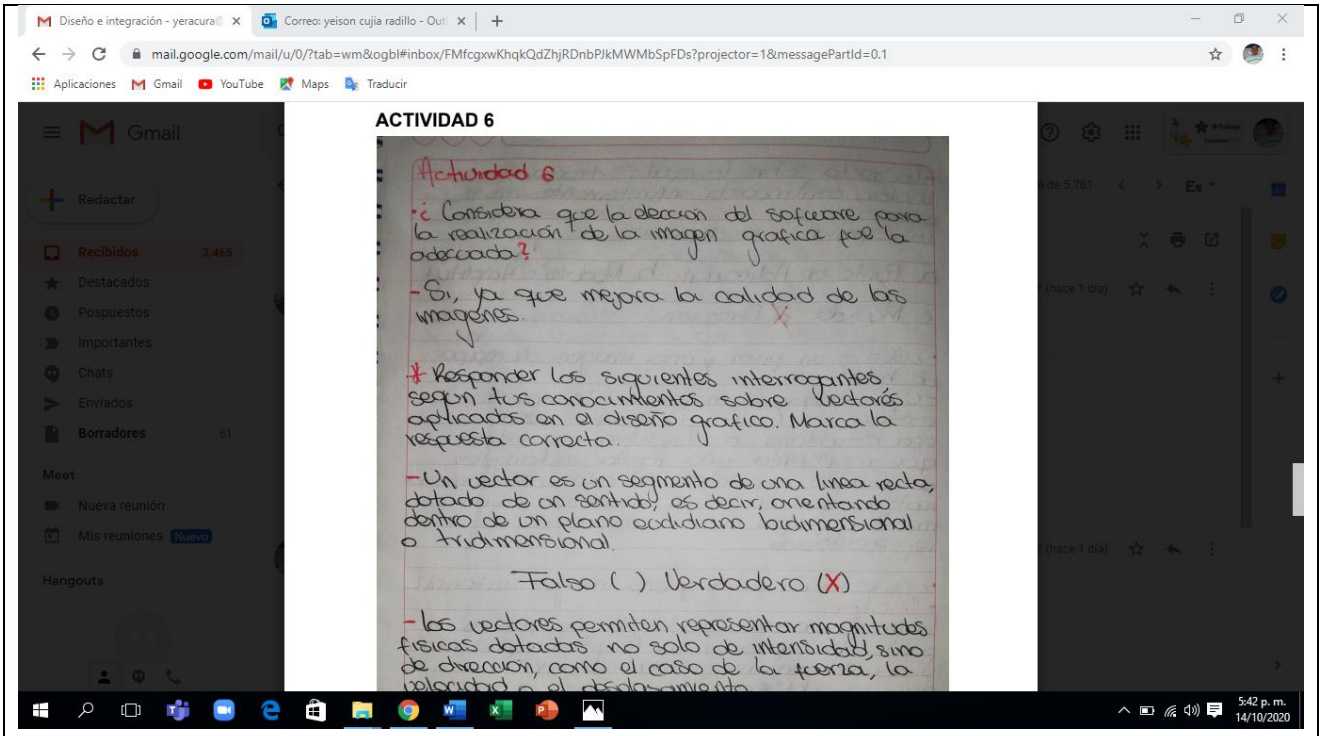
Capture de actividad recibida por correo electrónico. Realizada en la libreta y enviada en formato imagen .



Capture de actividad recibida por correo electrónico. Realizada en la libreta y enviada en formato imagen .



Capture de actividad recibida por correo electrónico. Realizada en la libreta y enviada en formato imagen .



Capture de actividad recibida por correo electrónico. Realizada en la libreta y enviada en formato imagen .

OBSERVACIONES	
ADMINISTRATIVAS:	**1.**
	2.
	3.
ACADEMICAS:	**1.**
	2.
	3.

NOMBRE DEL INSTRUCTOR: YEISON RAFAEL CUJIA RADILLO

FIRMA DEL INSTRUCTOR:_____

COMPLETAR: Nombre del rector ( ), coordinador ( ) o docente (X) de la institución educativa que interactúa con usted para el desarrollo de la formación: LINA DINA PITRE.

DATOS BASICOS DE LA FICHA				
INSTITUCION EDUCATIVA:	Rural de Guamachito - Hatonuevo			
CODIGO DE FICHA:	2086270	**GRADO:**	10°	
PROGRAMA DE FORMACION:	Técnico en Diseño e Integración de Multimedia			
COMPETENCIA:	Diseñar la solución multimedial de acuerdo con el informe de análisis de la información recolectada.			
RESULTADO APRENDIZAJE:	**1.** Definir la estructura del mapa de navegación según la necesidad del cliente.			
	2.			
FASE DEL PROYECTO:	Planeación	**No. DE LA GUIA:**	5	

DATOS DE LA ESTARTEGIA				
4. La suma de retirados + formación + sin cobertura = Matriculados. **2. La suma de Classroom + WhatsApp + Correo Electrónico + fotocopia + otro = Aprendices en formación**	**APRENDICES MATRICULADOS:**	30	**CANTIDAD DE APRENDICES EN ESTRATEGIA**	
	APRENDICES RETIRADOS:	0	**CLASSROOM**	
			WHATSAPP	18
	APRENDICES EN FORMACION:	18	**CORREO ELECTRONICO**	
			FOTOCOPIA	
	APRENDICES SIN COBERTURA:	12	**OTRO**	
OTRO CUAL				

ACTIVIDADES

1. *Actividad de reflexión inicial.*

Actividad 1: *Se plantea la actividad de reflexión inicial, donde el aprendiz a partir de un caso debe realizar el análisis de la situación presentada, además debe responder los interrogantes planeados.*

Nota: *Debe Presentar evidencia digital, enviando al instructor el resultado de la actividad desarrollada, a través de los canales establecidos por correo electrónico, WhatsApp u otros. con el fin de mostrar en el portafolio de cada aprendiz su resultado de aprendizaje.*

Recuerde que puede desarrollar su actividad en Word si le es posible, en caso contrario resuelva en la libreta y luego tomar el capture y enviar. ***Colocando el nombre de la siguiente manera: Actividad1_Nombre del Aprendiz_10°.***

2. *Actividad de Contextualización.*

Actividad 2: *Teniendo en cuenta su entorno y de acuerdo a sus conocimientos sobre diseño de páginas web, resuelva esta actividad, relacionando el término de la columna izquierda con la imagen de la columna derecha, según corresponda. A continuación, encontrará la actividad propuesta en el siguiente link:*

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/6760022-contextualizacion.html

3. *Actividad de Apropiación del conocimiento.*

Actividad 3: *Con base en la explicación del docente, el material de apoyo y lo consultado en internet, respondo las siguientes preguntas:*

4. *Actividad de transferencia del conocimiento.*

Actividad 4: *Definir la estructura del mapa de navegación para un proyecto multimedia de acuerdo a la necesidad de la información.*

DIFICULTAD (SI LA HUBO)

Continuamos con la dificultad de algunos aprendices que no cuentan con dispositivos móviles para interactuar, mediante los canales establecidos por WhatsApp.

Además, Existen algunos aprendices que no tienen disponibilidad de conectividad en los lugares en donde se encuentran.

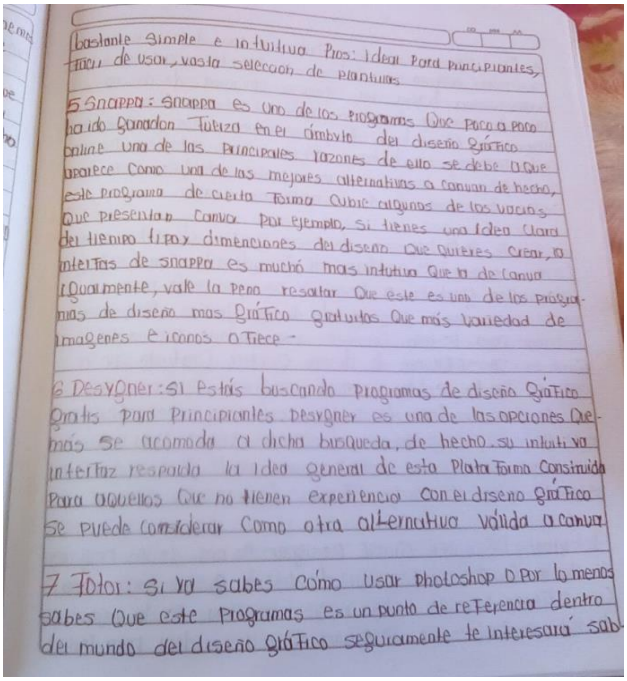
Por otro lado podemos mencionar que existe gran dificultad para comunicarse con algunos aprendices, debido a que viven en zona rural del municipio de Hatonuevo.

SOLUCION PLANTEADA POR EL INSTRUCTOR

Se envió la Guía de Aprendizaje, por correo electrónico, a la institución, para entregar en medio físico a los aprendices que viven en zonas retiradas y no cuentan con medios de comunicación, para establecer contacto.

EVIDENCIAS DE CADA ACTIVIDAD

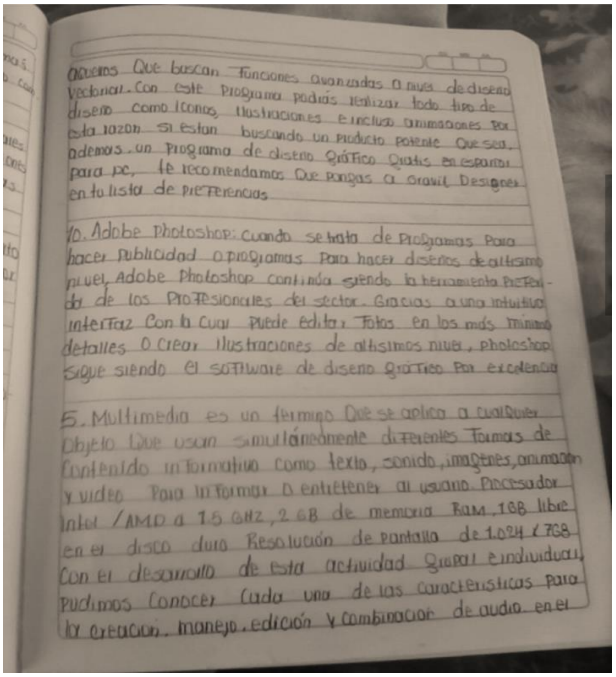
Recepción de actividades pendientes, propuestas en la semana anterior, pero que aún no han terminado de enviar los aprendices.


bastante simple e intuitiva Pros: Ideal para principiantes, fácil de usar, vasta selección de plantillas

5 Snappa: Snappa es uno de los programas que poco a poco ha ido ganando terreno en el ámbito del diseño gráfico online una de las principales razones de ello se debe a que aparece como una de las mejores alternativas a canvas de hecho, que presenta canva por ejemplo, si tienes una idea clara del tamaño tipo y dimensiones del diseño que quieres crear, la interfaz de snappa es mucho más intuitiva que la de canva igualmente, vale la pena resaltar que este es uno de los programas más de diseño más gráfico gratuitos que más variedad de imágenes e iconos ofrece.

6 Desygner: Si estás buscando programas de diseño gráfico gratis para principiantes desygner es una de las opciones que más se acomoda a dicha búsqueda, de hecho su intuitiva interfaz respalda la idea general de esta plataforma construida para aquellos que no tienen experiencia con el diseño gráfico se puede considerar como otra alternativa válida a canva.

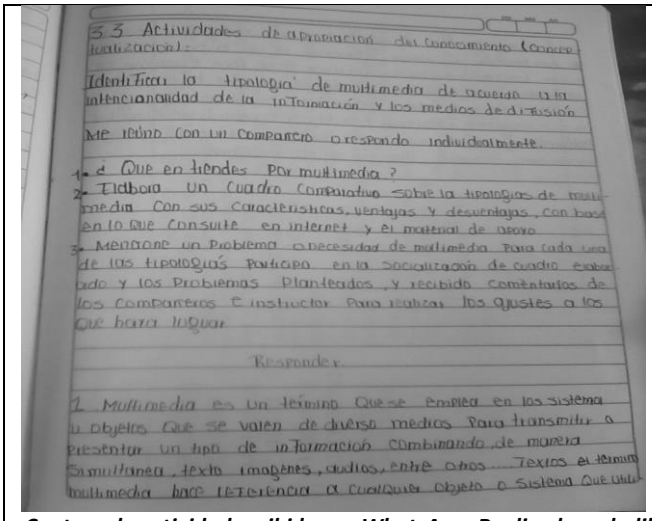
7 Fotor: Si ya sabes cómo usar photoshop o por lo menos sabes que este programas es un punto de referencia dentro del mundo del diseño gráfico seguramente te interesará sab


aquellos que buscan funciones avanzadas o nivel de diseño vectorial. Con este programa podrás realizar todo tipo de diseño como iconos, ilustraciones e incluso animaciones. Por esta razón si estan buscando un producto potente que sea, además, un programa de diseño gráfico gratis en español para pc, te recomendamos que pongas a Gravit Designer en tu lista de preferencias.

10. Adobe Photoshop: Cuando se trata de programas para hacer publicidad o programas para hacer diseños de altísimo nivel, Adobe Photoshop continúa siendo la herramienta preferida de los profesionales del sector. Gracias a una intuitiva interfaz con la cual puede editar fotos en los más mínimos detalles o crear ilustraciones de altísimos nivel, photoshop sigue siendo el software de diseño gráfico por excelencia

5. Multimedia es un termino que se aplica a cualquier objeto que usan simultáneamente diferentes formas de contenido informativo como texto, sonido, imágenes, animación y video. Para informar o entretener al usuario Procesador Intel / AMD a 1.5 GHz, 2 GB de memoria Ram, 10 GB libre en el disco duro Resolución de pantalla de 1024 x 768 Con el desarrollo de esta actividad pudimos conocer cada una de las características para la creación, manejo, edición y combinación de audio en el

Capture de actividad recibida por WhatsApp. Realizada en la libreta y enviada en formato de imagen.



3.3 Actividades de apropiación del conocimiento (conceptualización).

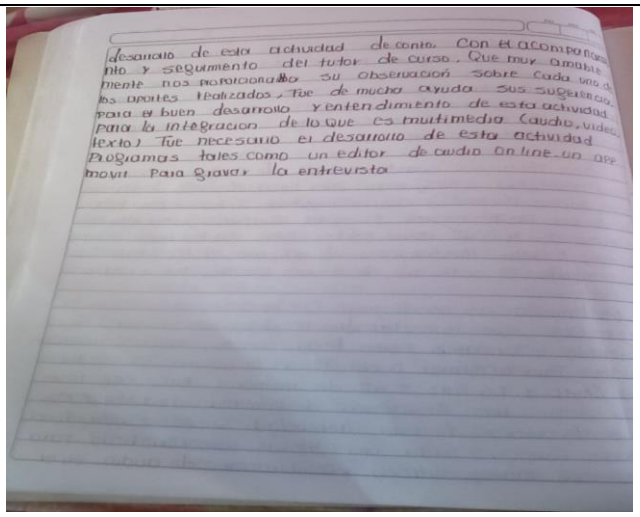
Identifica la tipología de multimedia de acuerdo a la intencionalidad de la información y los medios de difusión.

Me reúno con un compañero a responder individualmente.

1. ¿Que entiendes por multimedia?
2. Elabora un cuadro comparativo sobre la tipología de multimedia con sus características, ventajas y desventajas, con base en lo que consulte en internet y el material de apoyo.
3. Mencione un problema o necesidad de multimedia para cada una de las tipologías participo en la socialización de cuadro elaborado y los problemas planteados y recibido comentarios de los compañeros e instructor para realizar los ajustes a los que haya lugar.

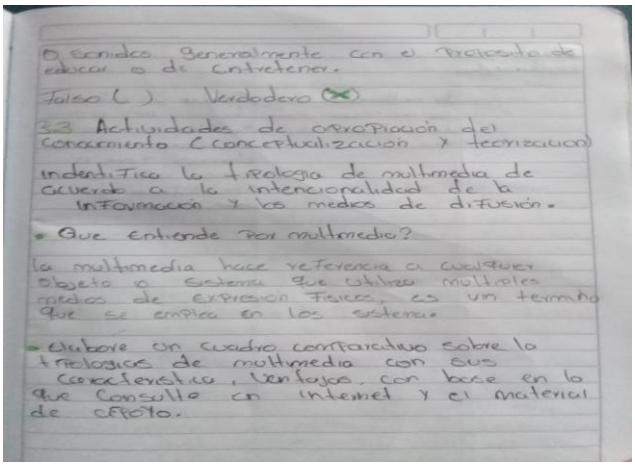
Responder

1. Multimedia es un término que se emplea en los sistema u objetos que se valen de diversa medios para transmitir o presentar un tipo de información combinando de manera simultánea, texto imagenes, audios, entre otros. Textos el término multimedia hace referencia a cualquier objeto o sistema que utili



desarrollo de esta actividad de conte. Con el acompañamiento y seguimiento del tutor de curso, que muy amablemente nos proporcionaba su observación sobre cada uno de los aportes realizados, fue de mucha ayuda sus sugerencias para el buen desarrollo y entendimiento de esta actividad para la integración de lo que es multimedia (audio, video, texto) fue necesario el desarrollo de esta actividad Programas tales como un editor de audio Online un app movil Para Grabar la entrevista

Capture de actividad recibida por WhatsApp. Realizada en la libreta y enviada en formato de imagen.



Sentido Generalmente con el propósito de educar o de entretener.

Falso ( ) Verdadero (X)

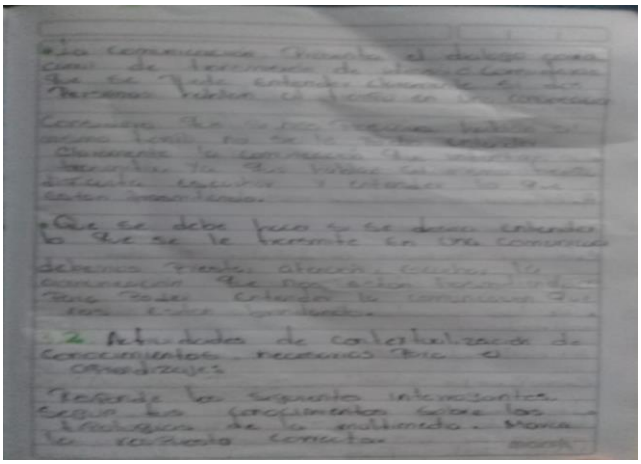
3.3 Actividades de apropiación del conocimiento (conceptualización y teorización)

Identifica la tipología de multimedia de acuerdo a la intencionalidad de la información y los medios de difusión.

- Que entiende por multimedia?

la multimedia hace referencia a cualquier objeto o sistema que utilizan multiples medios de expresión físicos, es un termino que se emplea en los sistemas

- Elabore un cuadro comparativo sobre la tipologías de multimedia con sus caracteristica, ventajas, con base en lo que consulte en internet y el material de apoyo.



Capture de actividad recibida por WhatsApp. Realizada en la libreta y enviada en formato de imagen.

OBSERVACIONES	
ADMINISTRATIVAS:	**1.**
	2.
	3.
ACADEMICAS:	**1.**
	2.
	3.

NOMBRE DEL INSTRUCTOR: YEISON RAFAEL CUJIA RADILLO

FIRMA DEL INSTRUCTOR:_____

COMPLETAR: Nombre del rector ( ), coordinador () o docente (X) de la institución educativa que interactúa con usted para el desarrollo de la formación: YEINIS DIAZ REALES.

DATOS BASICOS DE LA FICHA				
INSTITUCION EDUCATIVA:	Rural de Guamachito - Hatonuevo			
CODIGO DE FICHA:	2086318	**GRADO:**	10°	
PROGRAMA DE FORMACION:	Técnico en Diseño e Integración de Multimedia			
COMPETENCIA:	Diseñar la solución multimedial de acuerdo con el informe de análisis de la información recolectada.			
RESULTADO APRENDIZAJE:	**1.** Definir la estructura del mapa de navegación según la necesidad del cliente.			
	2.			
FASE DEL PROYECTO:	Planeación	**No. DE LA GUIA:**	5	

DATOS DE LA ESTARTEGIA				
5. La suma de retirados + formación + sin cobertura = Matriculados. **2. La suma de Classroom + WhatsApp + Correo Electrónico + fotocopia + otro = Aprendices en formación**	**APRENDICES MATRICULADOS:**	27	**CANTIDAD DE APRENDICES EN ESTRATEGIA**	
	APRENDICES RETIRADOS:	0	**CLASSROOM**	
			WHATSAPP	18
	APRENDICES EN FORMACION:	18	**CORREO ELECTRONICO**	
			FOTOCOPIA	
	APRENDICES SIN COBERTURA:	9	**OTRO**	
OTRO CUAL				

ACTIVIDADES

1. *Actividad de reflexión inicial.*

Actividad 1: *Se plantea la actividad de reflexión inicial, donde el aprendiz a partir de un caso debe realizar el análisis de la situación presentada, además debe responder los interrogantes planeados.*

Nota: *Debe Presentar evidencia digital, enviando al instructor el resultado de la actividad desarrollada, a través de los canales establecidos por correo electrónico, WhatsApp u otros. con el fin de mostrar en el portafolio de cada aprendiz su resultado de aprendizaje.*

Recuerde que puede desarrollar su actividad en Word si le es posible, en caso contrario resuelva en la libreta y luego tomar el capture y enviar. ***Colocando el nombre de la siguiente manera: Actividad1_Nombre del Aprendiz_10°.***

2. *Actividad de Contextualización.*

Actividad 2: *Teniendo en cuenta su entorno y de acuerdo a sus conocimientos sobre diseño de páginas web, resuelva esta actividad, relacionando el término de la columna izquierda con la imagen de la columna derecha, según corresponda. A continuación, encontrará la actividad propuesta en el siguiente link:*

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/6760022-contextualizacion.html

3. *Actividad de Apropiación del conocimiento.*

Actividad 3: *Con base en la explicación del docente, el material de apoyo y lo consultado en internet, respondo las siguientes preguntas:*

4. *Actividad de transferencia del conocimiento.*

Actividad 4: *Definir la estructura del mapa de navegación para un proyecto multimedia de acuerdo a la necesidad de la información.*

DIFICULTAD (SI LA HUBO)

Continuamos con la dificultad de algunos aprendices que no cuentan con dispositivos móviles para interactuar, mediante los canales establecidos por WhatsApp.

Además, Existen algunos aprendices que no tienen disponibilidad de conectividad en los lugares en donde se encuentran.

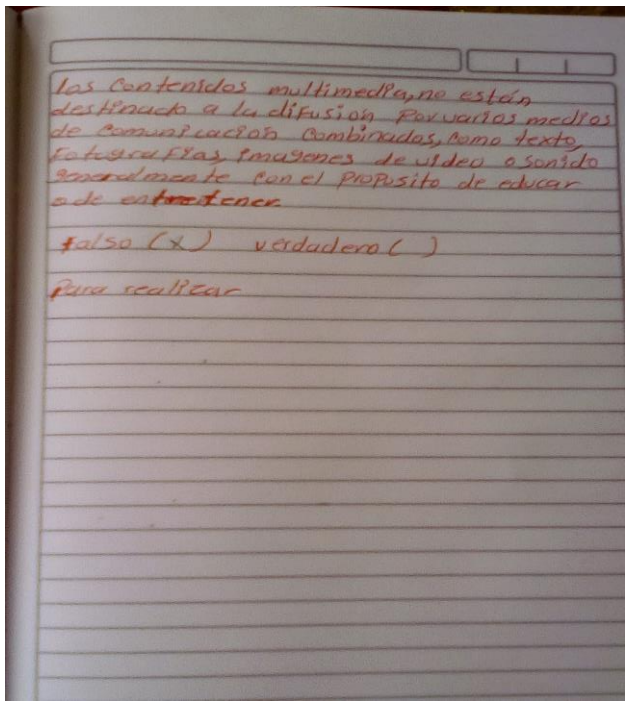
Por otro lado podemos mencionar que existe gran dificultad para comunicarse con algunos aprendices, debido a que viven en zona rural del municipio de Hatonuevo.

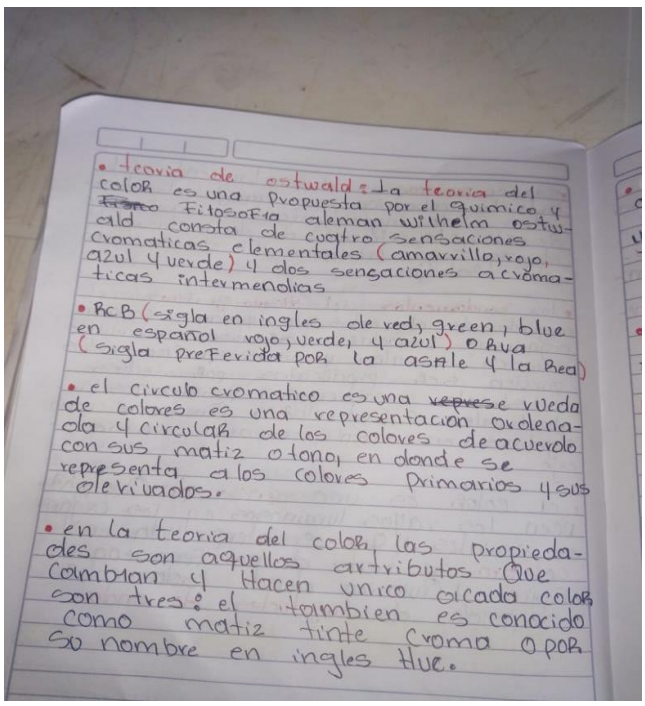
SOLUCION PLANTEADA POR EL INSTRUCTOR

Se envió la Guía de Aprendizaje, por correo electrónico, a la institución, para entregar en medio físico a los aprendices que viven en zonas retiradas y no cuentan con medios de comunicación, para establecer contacto.

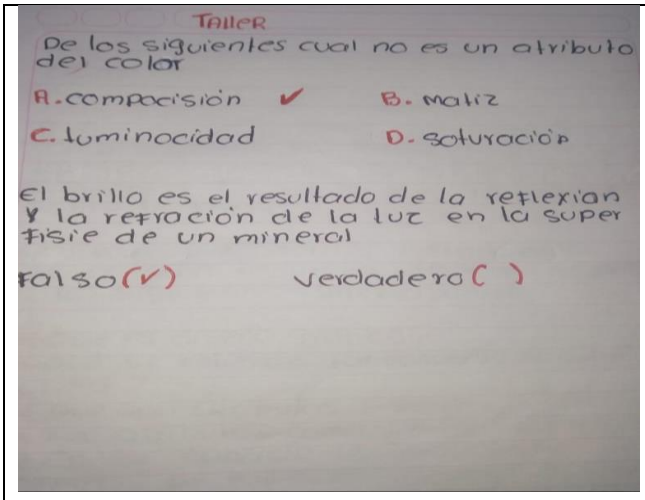
EVIDENCIAS DE CADA ACTIVIDAD

Recepción de actividades pendientes, propuestas en la semana anterior, pero que aún no han terminado de enviar los aprendices.





Capture de actividad recibida por WhatsApp. Realizada en la libreta y enviada en formato de imagen.


TALLER

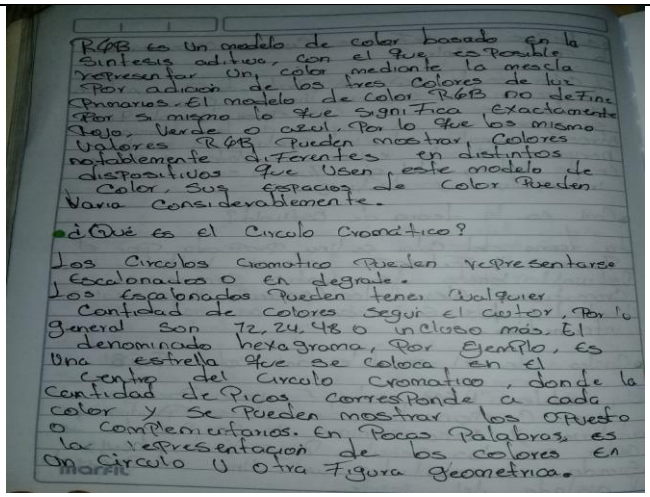
De los siguientes cual no es un atributo del color

A. compacisión ✓ B. Matiz

C. luminocidad D. saturación

El brillo es el resultado de la reflexian y la refracion de la luz en la super fisie de un mineral

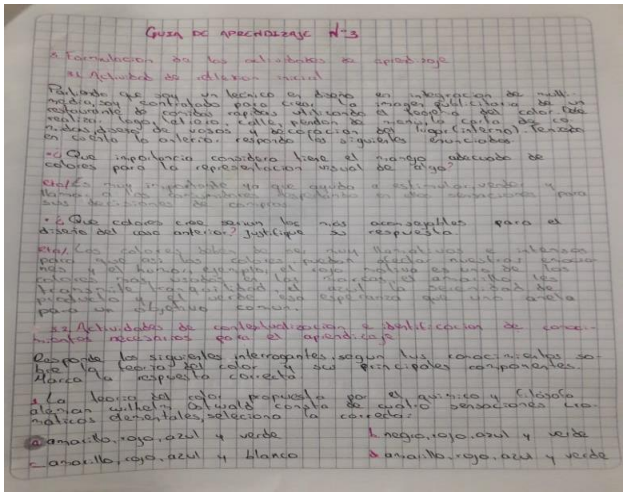
Falso (V) verdadero ( )

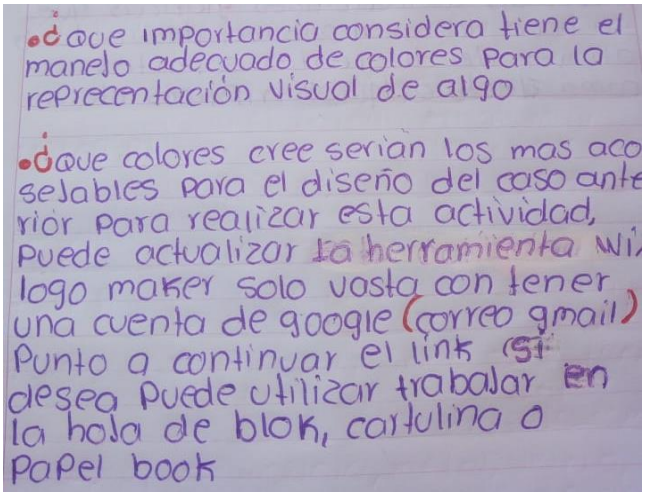

RGB es un modelo de color basado en la síntesis aditiva, con el que es posible representar un color mediante la mezcla por adición de los tres colores de luz primarios. El modelo de color RGB no define por sí mismo lo que significa exactamente rojo, verde o azul, por lo que los mismo valores RGB pueden mostrar colores notablemente diferentes en distintos dispositivos que usen este modelo de color, sus espacios de color pueden varia considerablemente.

¿Qué es el Circulo Cromatico?

Los Circulos Cromatico pueden representarse Escalonados o en degrade. Los Escalonados pueden tener cualquier Cantidad de colores segun el autor, por lo general son 72, 24, 48 o incluso mas. El denominado hexagroma, por ejemplo, es una estrella que se coloca en el centro del Circulo Cromatico, donde la Cantidad de Picos corresponde a cada color y se pueden mostrar los opuesto o complementarios. En Pocas Palabras es la representacion de los colores en un Circulo y otra figura geometrica.

Capture de actividad recibida por WhatsApp. Realizada en la libreta y enviada en formato de imagen.


GUIA DE APRENDIZAJE N°3


¿que importancia considera tiene el manejo adecuado de colores para la repreecentación visual de algo

¿que colores cree serian los mas aco selables para el diseño del caso ante rior para realizar esta actividad, Puede actualizar la herramienta wi logo maker solo vasta con tener una cuenta de google (correo gmail) Punto a continuar el link (si desea puede utilizar trabajar en la hoja de blok, cartulina o papel book

Capture de actividad recibida por WhatsApp. Realizada en la libreta y enviada en formato de imagen.

OBSERVACIONES	
ADMINISTRATIVAS:	***1.***
	2.
	3.
ACADEMICAS:	**1.**
	2.
	3.

NOMBRE DEL INSTRUCTOR: YEISON RAFAEL CUJIA RADILLO

FIRMA DEL INSTRUCTOR:_____

COMPLETAR: Nombre del rector ( ), coordinador () o docente (X) de la institución educativa que interactúa con usted para el desarrollo de la formación: YEINIS DIAZ REALES.

PROGRAMA DE ARTICULACION CON LA EDUCACION MED*IA*

ACTIVIDADES SEMANALES MES: OCTUBRE DEL 19 AL 23 2020

TRABAJO REMOTO

DATOS BASICOS DE LA FICHA			
INSTITUCION EDUCATIVA:	*Margoth Maestre De Ariza - Distracción*		
CODIGO DE FICHA:	*1847021*	***GRADO:***	*11°*
PROGRAMA DE FORMACION:	*Técnico en Sistemas*		
COMPETENCIA:	Implementar la estructura de la red de acuerdo con un diseño preestablecido a partir de normas técnicas internacionales.		
RESULTADO APRENDIZAJE:	Documentar técnicamente el proceso de instalación de un proyecto de cableado estructurado y/o red inalámbrica, de acuerdo con las normas y estándares vigentes. Seleccionar herramientas, equipos y materiales necesarios para la ejecución de la obra de cableado y/o red inalámbrica, de acuerdo con las especificaciones definidas en el diseño.		
FASE DEL PROYECTO:	*Ejecución*	**No. DE LA GUIA:**	*11*

DATOS DE LA ESTARTEGIA				
1. La suma de retirados + formación + sin cobertura = Matriculados. ***2. La suma de Classroom + WhatsApp + Correo Electrónico + fotocopia + otro = Aprendices en formación***	***APRENDICES MATRICULADOS:***	*26*	***CANTIDAD DE APRENDICES EN ESTRATEGIA***	
	APRENDICES RETIRADOS:	*7*	***CLASSROOM***	
			WHATSAPP	*16*
	APRENDICES EN FORMACION:	*16*	***CORREO ELECTRONICO***	
			FOTOCOPIA	
	APRENDICES SIN COBERTURA:	*3*	***OTRO***	
OTRO CUAL				

ACTIVIDADES

1. *Actividad de reflexión inicial.*

Actividad 1: *Se plantea la actividad de reflexión inicial, donde el aprendiz, a partir de las 2 imágenes que se presentan deberán, interactuar y debatir en los espacios creados por el instructor, sobre las sensaciones que les producen las imágenes, contextualizándolas hacia el mundo de las redes de computadoras.*

Luego del anterior debate, deberán estar preparados para opinar y dar su punto de vista, sobre su percepción a cerca de las iagenes presentadas.

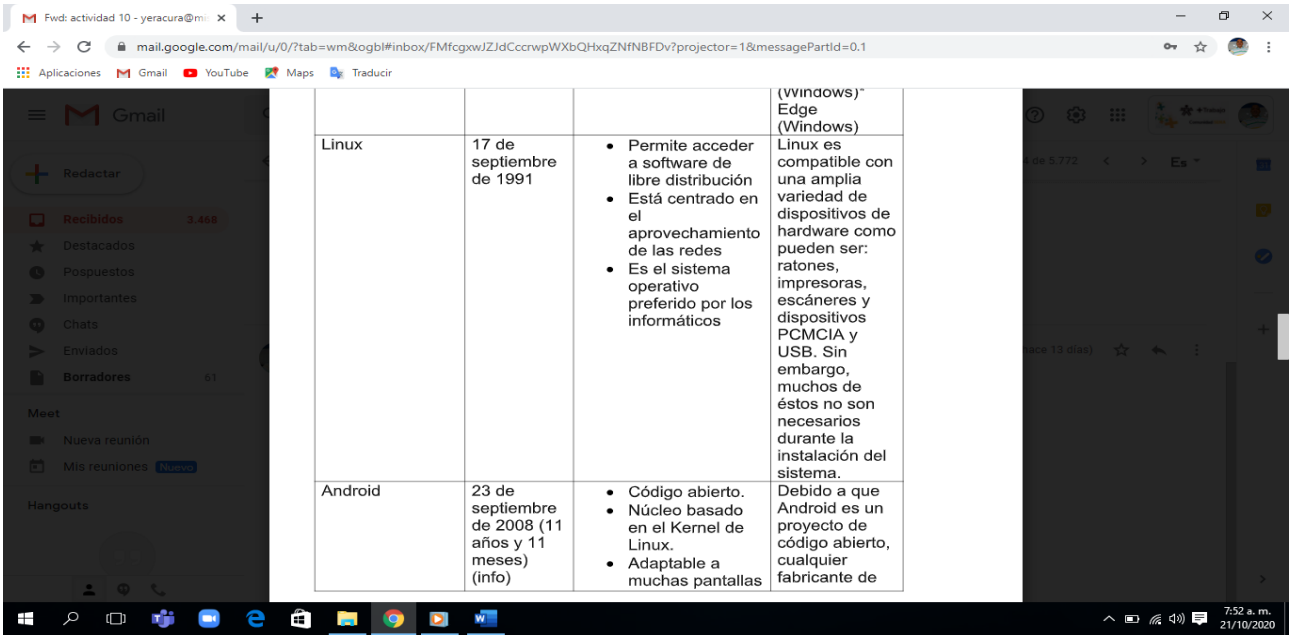
El instructor escogerá diferentes participantes, para realizar sus aportes y reflexiones personales. Podrá resolver, desde su dispositivo móvil o equipo de cómputo en el que pueda desarrollar las actividades.

2. *Actividad de Contextualización.* ***Actividad 2:*** *La siguiente imagen muestra en la sala de un aeropuerto, personas que están usando diferentes redes para compartir información, utilizar recursos y comunicarse con otras personas. En la escena se muestran varios tipos de redes.* *El instructor plantea realizar un análisis sobre lo observado en la imagen, donde cada aprendiz debe, exponer según sus conocimientos y conceptos sobre la siguiente pregunta problema:* *¿Cuántas y que tipos de redes puedes encontrar en la imagen?*
3. *Actividad de Apropiación del conocimiento.* ***Actividad 3:*** *A continuación se plantea esta actividad, con el propósito de adquirir conocimientos que permitirán identificar las diferentes técnicas y características de las redes de computdores, topologías, tipologías, hardware de red, protocolos, modelo OSI. Entre otros.* *Empleando diferentes metodologías de consulta resuelva, dando respuesta a los siguientes interrogantes:* ***Actividad 4:*** *Completar el siguiente cuadro de acuerdo con cada una de las topologías de red planteadas:*
4. *Actividad de transferencia del conocimiento.* ***Actividad 5:*** *Realice la identificación, de acuerdo a las imágenes mostradas en el cuadro, donde se presentan los diferentes tipos de red de computadoras. Según corresponda y de acuerdo a los conocimientos obtenidos hasta el momento, con sus palabras haga la descripción de cada una de estos tipos de red y sus características.*
DIFICULTAD (SI LA HUBO)
Algunos aprendices manifestaron tener dificultad para la realización de la actividad por falta de conectividad a internet. *Lo que de alguna manera ocasiona la baja participación por parte de estos aprendices e Incumplimiento en la entrega de las actividades, de acuerdo a las fechas y compromisos establecidos.*
SOLUCION PLANTEADA POR EL INSTRUCTOR
Intermediación por parte del Rector, Coordinador académico y Psicoorientadora de la IE, y docentes de grupo de grado 11°, en busca de alteravitas de solución que permitan la participación de los aprendices, mediante los canales establecidos para tal fin.

EVIDENCIAS DE CADA ACTIVIDAD

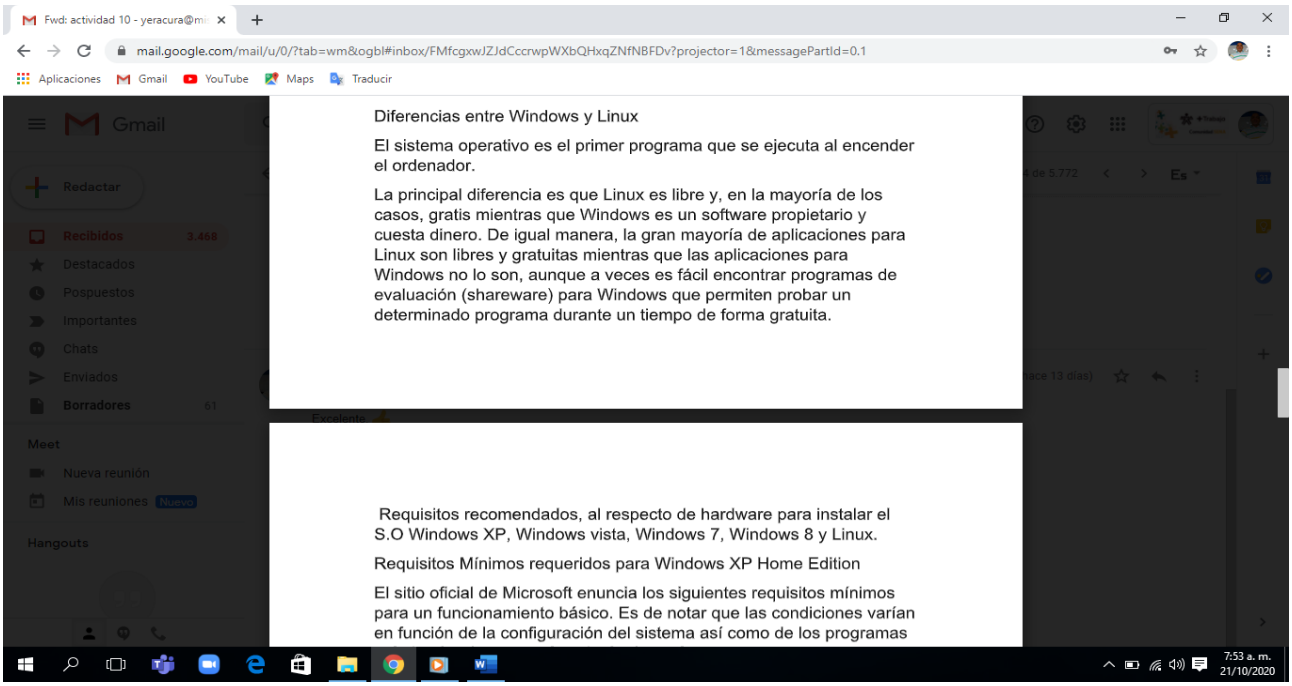
Evidencias tomadas a los aprendices pertenecientes a este grupo en formación. Dando respuesta a las actividades pendientes por entregar, correspondientes a las guías de aprendizaje enviadas.

Respuesta a las actividades planteadas en las guías de aprendizaje:



			(Windows)" Edge (Windows)
Linux	17 de septiembre de 1991	• Permite acceder a software de libre distribución • Está centrado en el aprovechamiento de las redes • Es el sistema operativo preferido por los informáticos	Linux es compatible con una amplia variedad de dispositivos de hardware como pueden ser: ratones, impresoras, escáneres y dispositivos PCMCIA y USB. Sin embargo, muchos de éstos no son necesarios durante la instalación del sistema.
Android	23 de septiembre de 2008 (11 años y 11 meses) (info)	• Código abierto. • Núcleo basado en el Kernel de Linux. • Adaptable a muchas pantallas	Debido a que Android es un proyecto de código abierto, cualquier fabricante de

Capture de actividad recibida por correo electrónico. Realizada y enviada en formato de documento de Word.



Diferencias entre Windows y Linux

El sistema operativo es el primer programa que se ejecuta al encender el ordenador.

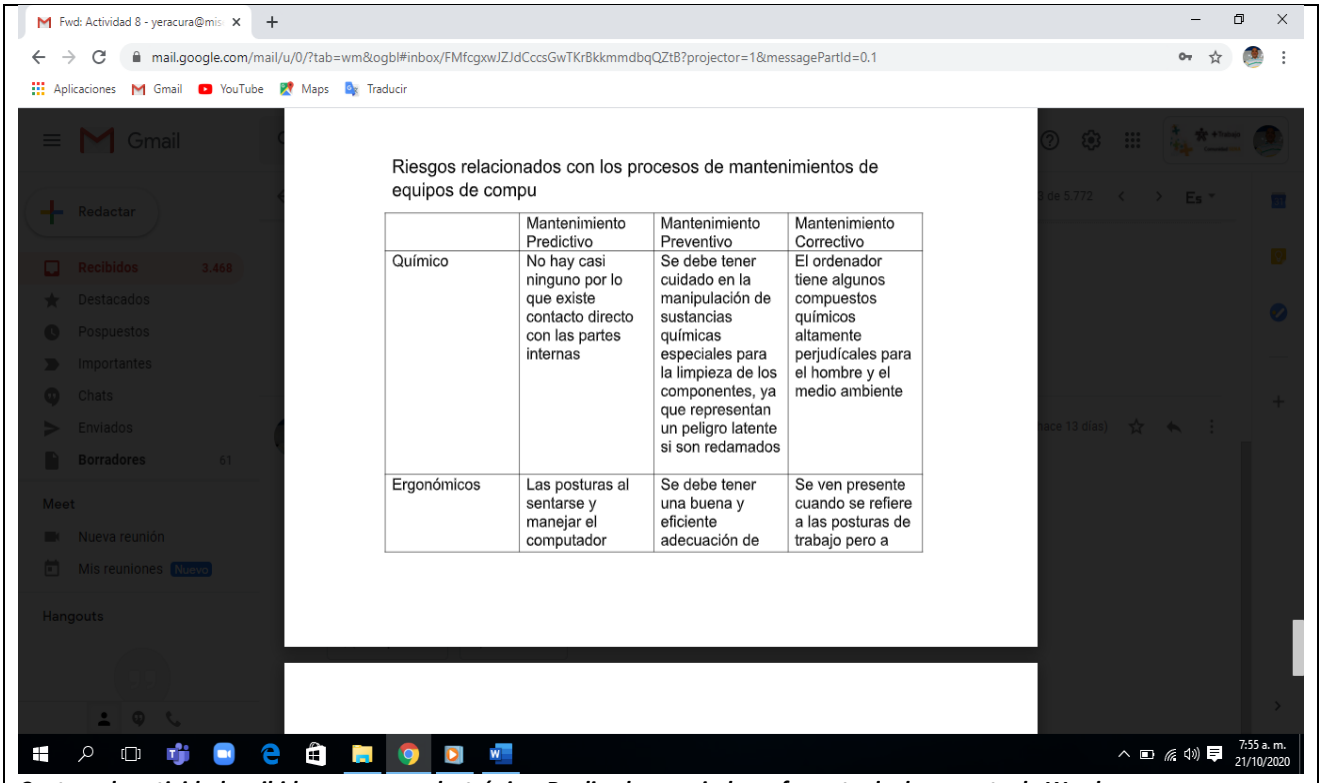
La principal diferencia es que Linux es libre y, en la mayoría de los casos, gratis mientras que Windows es un software propietario y cuesta dinero. De igual manera, la gran mayoría de aplicaciones para Linux son libres y gratuitas mientras que las aplicaciones para Windows no lo son, aunque a veces es fácil encontrar programas de evaluación (shareware) para Windows que permiten probar un determinado programa durante un tiempo de forma gratuita.

Requisitos recomendados, al respecto de hardware para instalar el S.O Windows XP, Windows vista, Windows 7, Windows 8 y Linux.

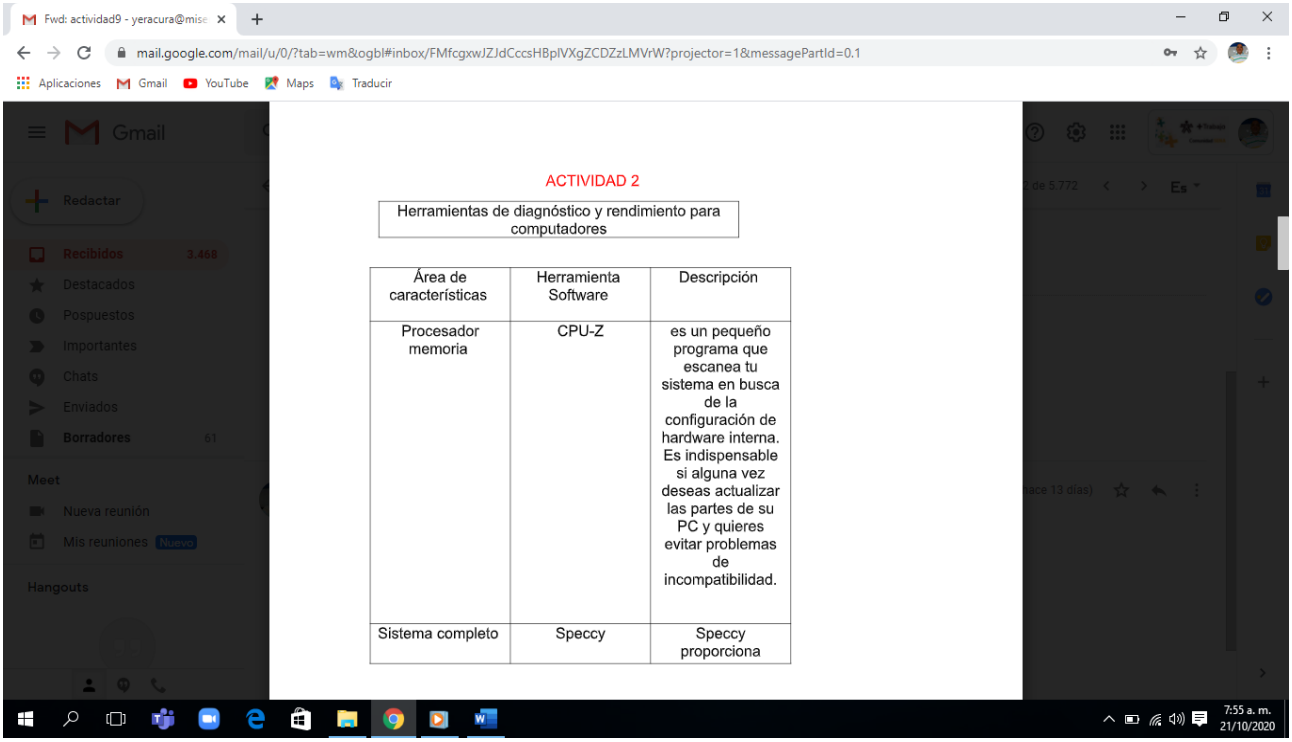
Requisitos Mínimos requeridos para Windows XP Home Edition

El sitio oficial de Microsoft enuncia los siguientes requisitos mínimos para un funcionamiento básico. Es de notar que las condiciones varían en función de la configuración del sistema así como de los programas

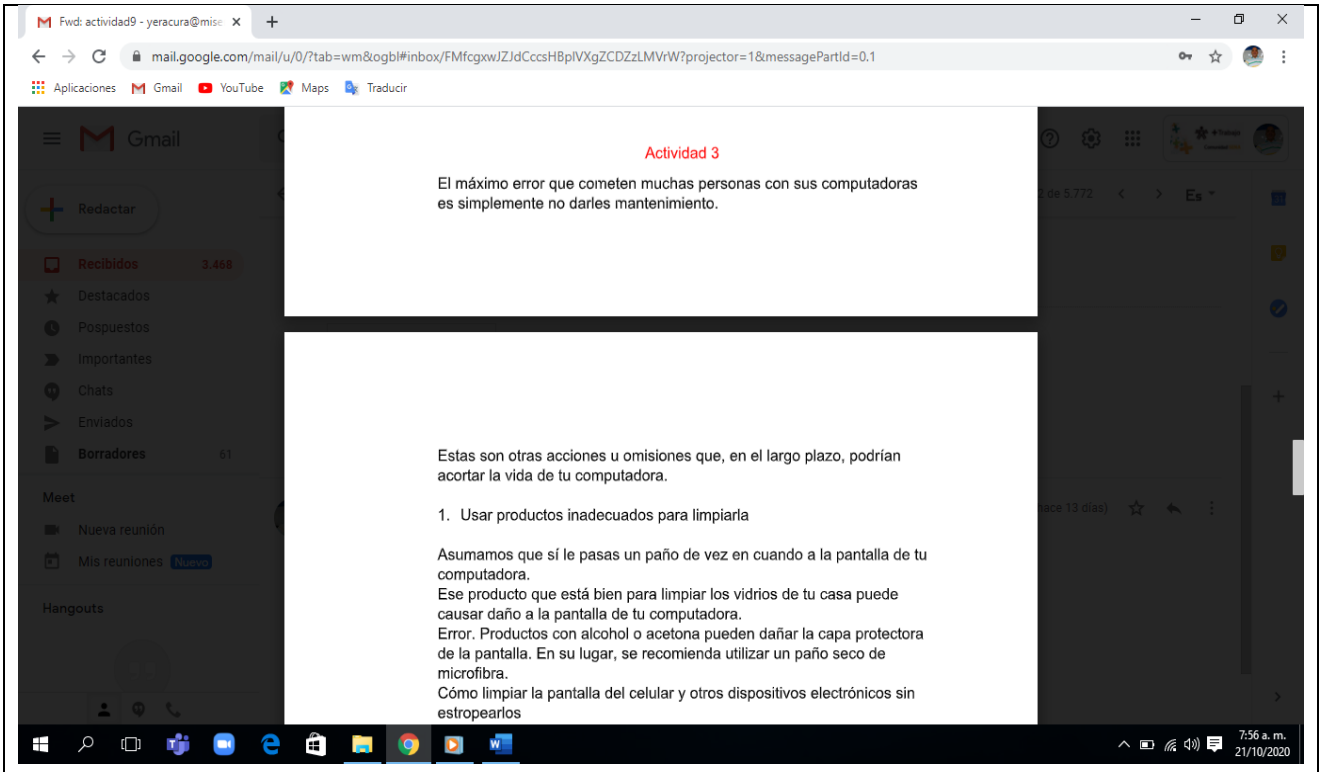
Capture de actividad recibida por correo electrónico. Realizada y enviada en formato de documento de Word.



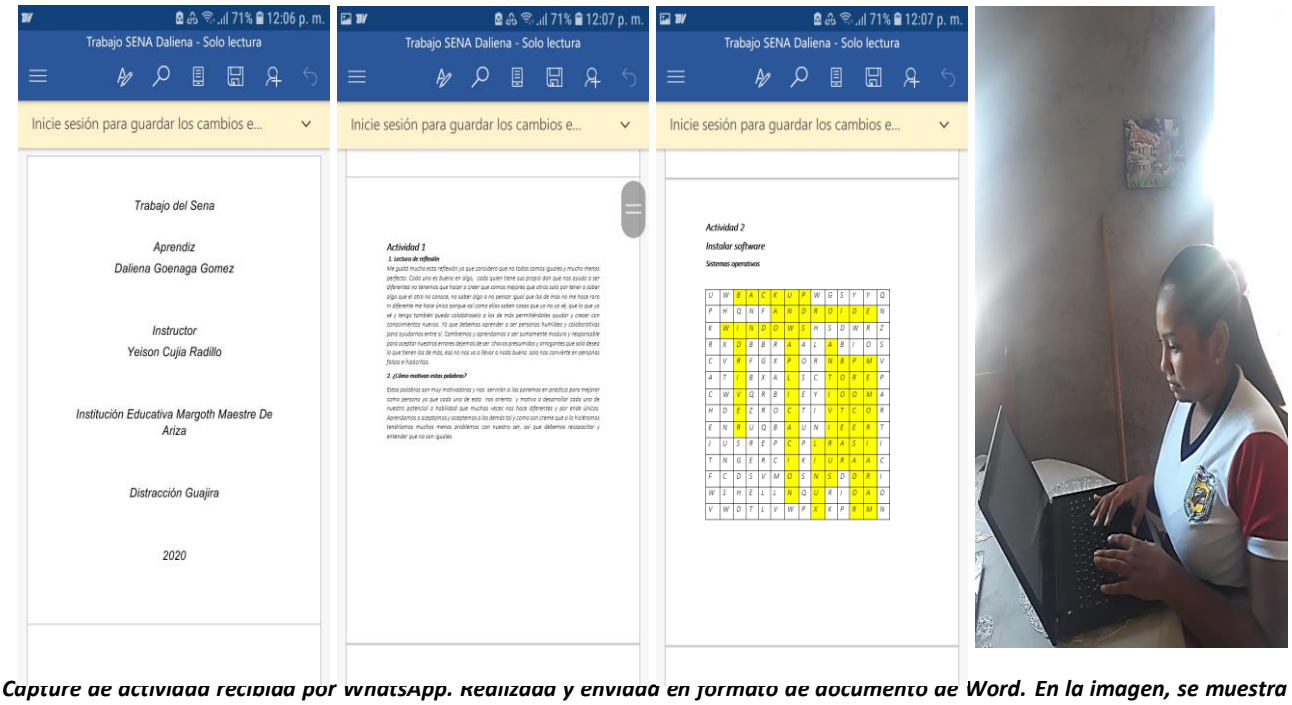
Capture de actividad recibida por correo electrónico. Realizada y enviada en formato de documento de Word.



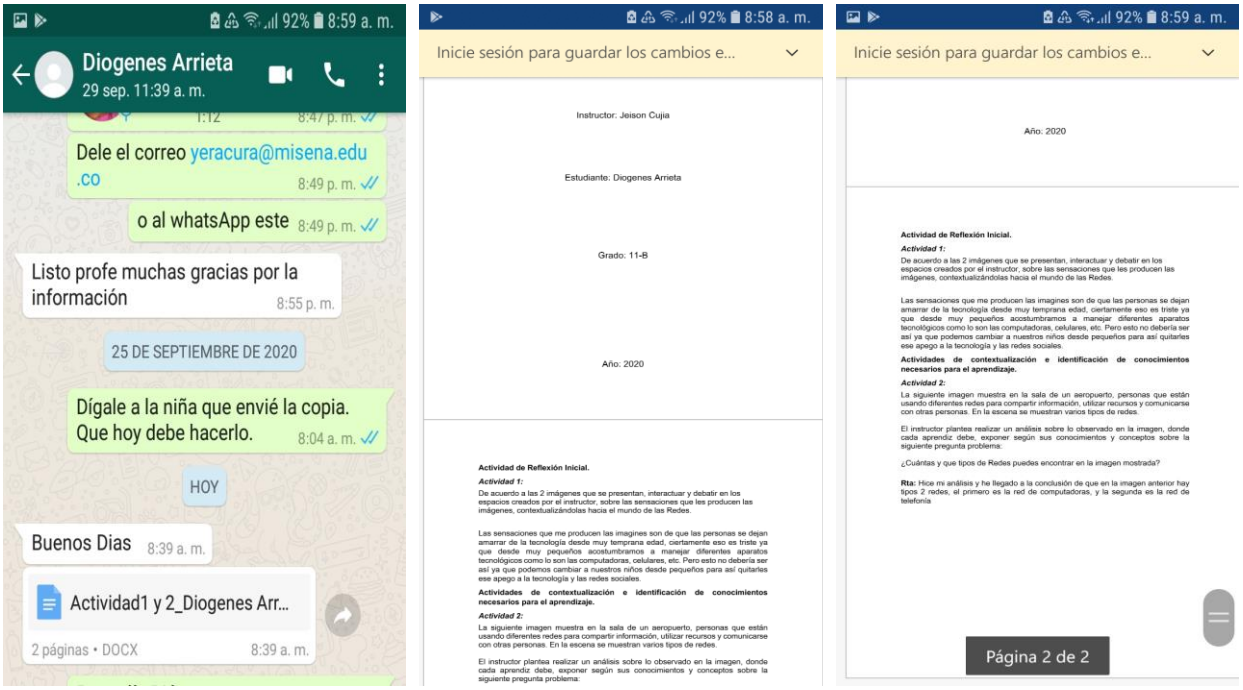
Capture de actividad recibida por correo electrónico. Realizada y enviada en formato de documento de Word.



Capture de actividad recibida por correo electrónico. Realizada y enviada en formato de documento de Word.



Capture de actividad recibida por WhatsApp. Realizada y enviada en formato de documento de Word. En la imagen, se muestra la evidencia tomada, durante el desarrollo de la actividad, por parte de la Aprendiz, Daliena Goenaga.



Capture de actividad recibida por WhatsApp. Realizada y enviada en formato de documento de Word.

Evidencias tomadas a los aprendices pertenecientes a este grupo en formación. Dando respuesta a las actividades prácticas programadas.

El día 16 de octubre de 2020, se programó con los aprendices del grupo en formación, una nueva sesión para continuar con el desarrollo de actividades prácticas, en el periodo de aislamiento obligatorio, ocasionado por la pandemia generada por el virus COVID – 19.

Se cumplió el encuentro, aplicando todos los protocolos de bioseguridad obligatorios para prevenir el contagio entre los participantes; es preciso mencionar que se llevó a cabo en un espacio abierto, amplio, exigiendo la utilización del tapabocas como elemento indispensable para la asistencia y permanencia en el sitio, además de la aplicación de soluciones desinfectantes para las manos (alcohol, gel y jabón líquido) y empleando medidas de distanciamiento.

Se contó con la asistencia y participación de 7 aprendices, cabe mencionar que otros 6 de los que se encuentran activos no pudieron asistir, pero realizaron actividades prácticas en casa.

Se tomaron evidencias correspondientes al desarrollo de las actividades asociadas a la etapa práctica, entre las actividades desarrolladas se destaca el proceso de configuración y alistamiento de componentes y dispositivos de red y de los equipos de cómputo para el restablecimento de la conectvidad.

A continuación, se muestran las fotografías de las actividades desarrolladas:



Imagen 1. Desarrollo de actividad de ponchado de cable par trenzado, para realizar la conectividad de equipos, por medios guiados, actividad realizada por el aprendiz Luis Mario Molina.



Imagen 2. Desarrollo de actividad de ponchado de cable par trenzado, para realizar la conectividad de equipos, por medios guiados, actividad realizada por la aprendiz Claudia Mejia.



Imagen 3. Desarrollo de actividad de ponchado de cable par trenzado, para realizar la conectividad de equipos, por medios guiados, actividad realizada por la aprendiz Katherin Mejia.



Imagen 4. Desarrollo de actividad de ponchado de cable par trenzado, para realizar la conectividad de equipos, por medios guiados, actividad realizada por el aprendiz Damian Caicedo.



Imagen 5. Desarrollo de actividad de ponchado de cable par trenzado, para realizar la conectividad de equipos, por medios guiados, actividad realizada por el aprendiz Diogenes Arrieta.



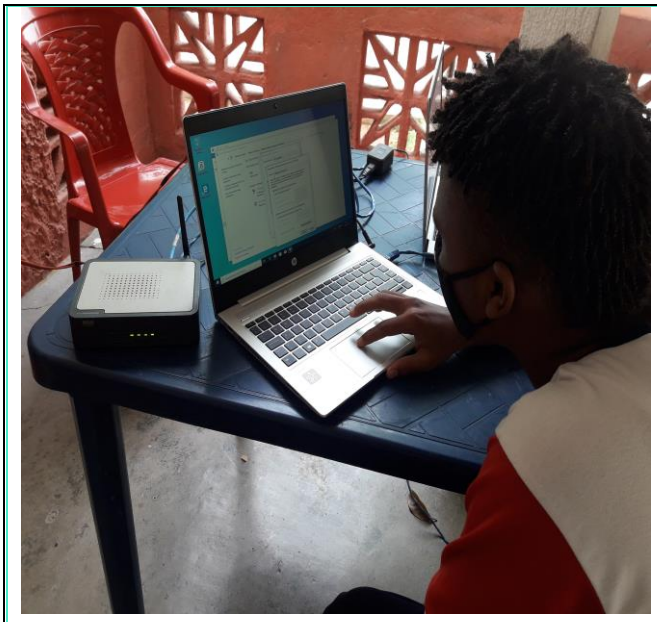
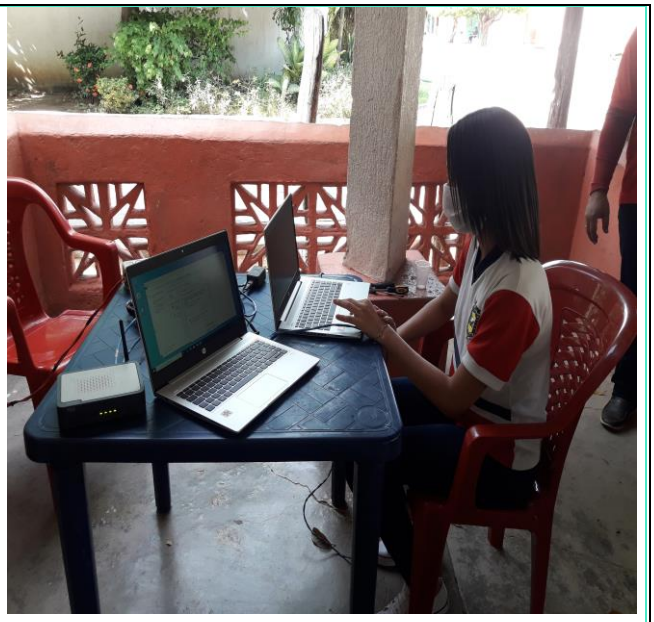
Imagen 6. Desarrollo de actividad de alistamiento de dispositivos para, realizar la configuración de la red, para permirir el restablecimiento de la conectividad, actividad realizada por el aprendiz Diogenes Arrieta.



Imagen 7. Desarrollo de actividad de configuración de equipos de computo en la red, asegurando la conectividad, actividad realizada por la aprendiz Daliena Goenaga.



Imagen 8. Desarrollo de actividad de configuración de equipos de computo en la red, asegurando la conectividad, actividad realizada por la aprendiz Astrid Mercado.

	
Imagen 9. Desarrollo de actividad de configuración de equipos de computo en la red, asegurando la conectividad, actividad realizada por el aprendiz Luis Mario Molina.	**Imagen 10. Desarrollo de actividad de configuración de equipos de computo en la red, asegurando la conectividad, actividad realizada por la aprendiz Katherin Mejia.**

OBSERVACIONES	
ADMINISTRATIVAS:	**1.** *Se adelanta el proceso de gestión, de resultados obtenidos por cada aprendiz, en las asignaturas pertenecientes al plan curricular de la Institución Educativa y que a su vez se encuentran asociadas, mediante las competencias establecidas en el programa de formación Técnico en Sistemas.* *Las asignatutas asociadas, de las que la Institución Educativa se hace cargo y debe desarrollar para dar cumplimiento a las competencias y finalmente emitir los resultados alcanzados por los aprendices, son: Etica e Ingles.* *En ese sentido se procede a solicitar, al coordinador académico y docentes da cada asignatura, los resultados alcanzados por los aprendices. Por tal razón se envía mediante correo electrónico, el listado de los aprendices con la información solicitada.*

	 CALIFICACION EN LAS ASIGNATURAS DE ETICA E INGLES. PROGRAMA DE FORMACIÓN: TÉCNICO EN SISTEMAS N° DE FICHA: 1847021 INFORMACION DEL APRENDIZ VoBo Coordinador Académico ***Pantallazo, tomado desde el correo enviado al Coordinador Académico y docentes de cada área asociada.*** *Se obtiene respuesta, en este caso el formato diligeniado, donde cada docente registró el resultado alcanzado por cada aprendiz, el formato fue enviado con el visto bueno del Coordinador Adacémico.* Institución Educativa MARGOTH MAESTRE DE ARIZA ESTUDIANTES DE LA INSTITUCION EDUCATIVA MARGOTH MAESTRE DE ARIZA EN FORMACIÓN CON EL SENA PROGRAMA: TÉCNICO EN SISTEMAS FICHA: 1847021 DISTRACCIÓN CALIFICACIÓN EN LAS ASIGNATURAS DE ÉTICA E INGLES. PROGRAMA DE FORMACIÓN: TÉCNICO EN SISTEMAS N° DE FICHA: 1847021 INFORMACION DEL APRENDIZ Javier Nuñez Vo. Bo. Coordinador Académico ***Pantallazo, tomado del documento enviado por el Coordinador Académico, donde se evidencia el registro de las calificaciónes obtenidas por cada aprendiz en las asignaturas de Etica e Ingles.***
	2.
	3.
ACADEMICAS:	**1.**
	2.
	3.

N°	N° IDENTIFICACION	NOMBRES	ÉTICA	INGLES
1	TI 1006727342	DIOGENES ANTONIO ARRIETA CORDOBA		
2	CC 1006727032	NICOLL VANESSA SIERRA GOMEZ		
3	TI 1121040052	KATY YULIETH BRITO CORONADO		
4	TI 1121040616	LUIS MARIO MOLINA SUAREZ		
5	TI 1006727490	LUISANA ANDREA ARAUJO BRITTO		
6	CC 1121528541	MAYERLIS YULIETH DE LA ROSA PINTO		
7	TI 1007891382	DALIENA MICHELL GOENAGA GOMEZ		
8	TI 1006727306	KATERIN YULIAINIS MEJIA SUAREZ		
9	TI 1121040111	DAMIAN EDUARDO CAICEDO BLANCO		
10	TI 1063950278	ASTRID CAROLINA MERCADO CARMONA		
11	TI 1066865120	MICHELLE DAYANA CAMPO FLOREZ		
12	TI 1003003844	ANDREA DEL PILAR GALINDO CASTRO		
13	TI 1121526448	CLAUDIA YANETH MEJIA SUAREZ		

N°	N° IDENTIFICACION	NOMBRES	ÉTICA	INGLES
1	TI 1006727342	DIOGENES ANTONIO ARRIETA CORDOBA	7,25	8,25
2	CC 1006727032	NICOLL VANESSA SIERRA GOMEZ	8,75	8,25
3	TI 1121040052	KATY YULIETH BRITO CORONADO	0	4,06
4	TI 1121040616	LUIS MARIO MOLINA SUAREZ	7,51	7
5	TI 1006727490	LUISANA ANDREA ARAUJO BRITTO	8,25	8,08
6	CC 1121528541	MAYERLIS YULIETH DE LA ROSA PINTO	8	8,25
7	TI 1007891382	DALIENA MICHELL GOENAGA GOMEZ	7,75	7,54
8	TI 1006727306	KATERIN YULIAINIS MEJIA SUAREZ	7	7,17
9	TI 1121040111	DAMIAN EDUARDO CAICEDO BLANCO	8,25	8,33
10	TI 1063950278	ASTRID CAROLINA MERCADO CARMONA	8,5	4,06
11	TI 1066865120	MICHELLE DAYANA CAMPO FLOREZ	8,25	8,5
12	TI 1003003844	ANDREA DEL PILAR GALINDO CASTRO	8	7,56
13	TI 1121526448	CLAUDIA YANETH MEJIA SUAREZ	8,75	7,74

NOMBRE DEL INSTRUCTOR: YEISON RAFAEL CUJIA RADILLO

FIRMA DEL INSTRUCTOR:_____

COMPLETAR: Nombre del rector ( ), coordinador (X) o docente ( ) de la institución educativa que interactúa con usted para el desarrollo de la formación: JAVIER NUÑEZ RUDAS.

DATOS BASICOS DE LA FICHA				
INSTITUCION EDUCATIVA:	*Margoth Maestre De Ariza - Distracción*			
CODIGO DE FICHA:	*2086309*	**GRADO:**	*10°*	
PROGRAMA DE FORMACION:	*Técnico en Diseño e Integración de Multimedia*			
COMPETENCIA:	*Diseñar la solución multimedial de acuerdo con el informe de análisis de la información recolectada.*			
RESULTADO APRENDIZAJE:	***1.** Crear el prototipo de la multimedia siguiendo el patrón establecido en el guión, el mapa de navegación y el storyboard.*			
	2.			
FASE DEL PROYECTO:	*Planeación*	**No. DE LA GUIA:**	*6*	

DATOS DE LA ESTARTEGIA				
2. La suma de retirados + formación + sin cobertura = Matriculados. ***2. La suma de Classroom + WhatsApp + Correo Electrónico + fotocopia + otro = Aprendices en formación***	***APRENDICES MATRICULADOS:***	*30*	***CANTIDAD DE APRENDICES EN ESTRATEGIA***	
	APRENDICES RETIRADOS:	*0*	***CLASSROOM***	
			WHATSAPP	*21*
	APRENDICES EN FORMACION:	*27*	***CORREO ELECTRONICO***	*6*
			FOTOCOPIA	
	APRENDICES SIN COBERTURA:	*3*	***OTRO***	
OTRO CUAL				

ACTIVIDADES

1. *Actividad de reflexión inicial.*

Actividad 1: *Se plantea la actividad de reflexión inicial, donde el aprendiz a partir de un caso debe realizar el análisis de la situación presentada, además debe responder los interrogantes planeados.*

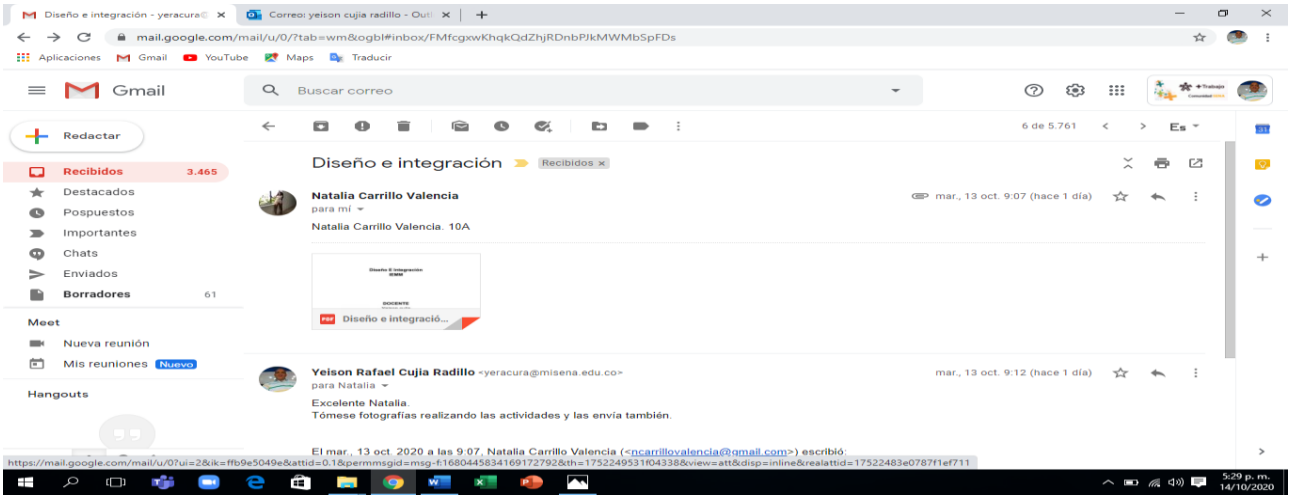
Lea y analice el siguiente caso:

"La agencia Creative Works solicita a Pablo la elaboración de una imagen gráfica para la creación de un sitio Web de un cliente, la cual fue solicitada en vectores porque de igual manera se destinará para la elaboración de material publicitario promocional en diferentes tamaños (tarjetas de presentación, membretes de cartas, pendones, murales publicitarios). Pablo tiene poco conocimiento sobre software de diseño y decide realizarlo en el software de edición de imagen PhotoShop."

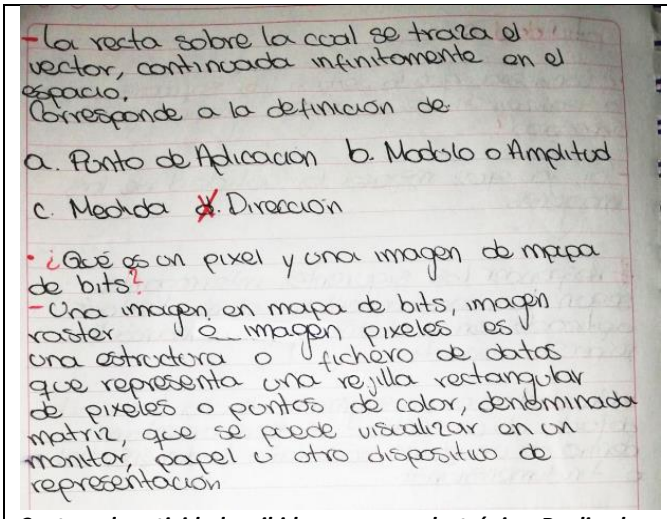
- *¿Considera que la elección del software para la realización de la imagen gráfica fue la adecuada?*
- *Observe el video de presentación de la herramienta de gráficos vectoriales.*

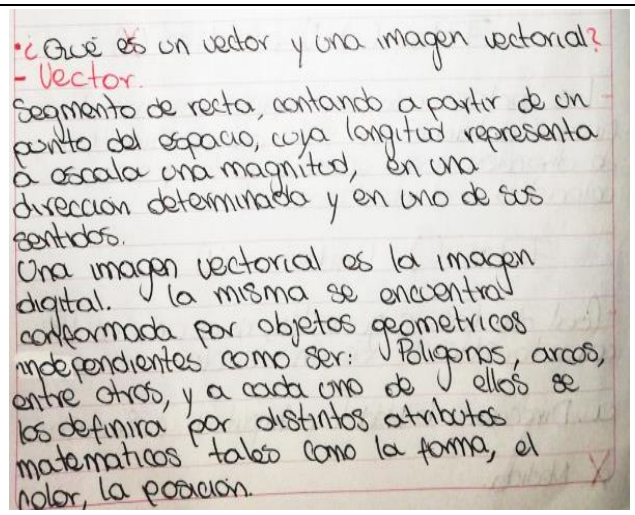
https://www.youtube.com/watch?v=_F7p-sb1S_A

2. *Actividad de Contextualización.* ***Actividad 2:*** *Teniendo en cuenta su entorno y de acuerdo a sus conocimientos sobre diseño de páginas web, resuelva esta actividad, respondiendo los siguientes interrogantes, según tus conocimientos sobre vectores aplicados en el diseño gráfico. Marca la respuesta correcta.*
3. *Actividad de Apropiación del conocimiento.* ***Actividad 3:*** *Con base en la explicación del instructor, el material de apoyo y lo consultado en internet, respondo las siguientes preguntas:*
4. *Actividad de transferencia del conocimiento.* ***Actividad 4:*** *Crear elementos gráficos de acuerdo con el concepto y requerimientos de una organización.* *Realice un dibujo en Illustrator donde utilice las herramientas de línea y formas básicas (Circulo, cuadrado, triangulo, polígono, estrella). Aplique color y sombra. Puede utilizar algunas de las siguientes imágenes, buscar en internet o crearlas desde su creatividad.*
DIFICULTAD (SI LA HUBO)
Continuamos con la dificultad de algunos aprendices que no cuentan con dispositivos móviles para interactuar, mediante los canales establecidos por WhatsApp.
SOLUCION PLANTEADA POR EL INSTRUCTOR
Seguimos realizando la gestión para lograr integrar mediante los canales implementados, a los aprendices faltantes, tratando de establecer comunicación por medio de los compañeros.
EVIDENCIAS DE CADA ACTIVIDAD
Recepción de actividades pendientes, propuesta a los aprendices para enviar por los canales establecidos.

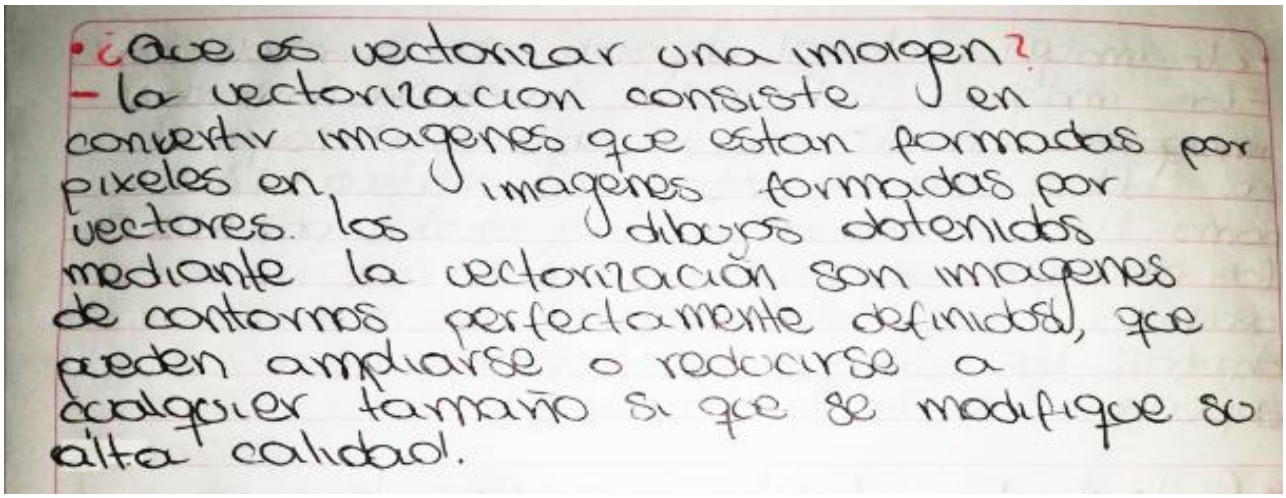


Capture de actividad recibida por correo electrónico. Realizada y enviada en formato de documento de Word.





Capture de actividad recibida porcorreo electrónico. Realizada en la libreta y enviada en formato de imagen.



Capture de actividad recibida por WhatsApp. Realizada en la libreta y enviada en formato de imagen.

OBSERVACIONES	
ADMINISTRATIVAS:	**1.**
	2.
	3.
ACADEMICAS:	**1.**
	2.
	3.

NOMBRE DEL INSTRUCTOR: YEISON RAFAEL CUJIA RADILLO

FIRMA DEL INSTRUCTOR:_____

COMPLETAR: Nombre del rector ( ), coordinador (X) o docente ( ) de la institución educativa que interactúa con usted para el desarrollo de la formación: JAVIER NUÑEZ RUDAS

DATOS BASICOS DE LA FICHA				
INSTITUCION EDUCATIVA:	*Rural de Buenavista - Distracción*			
CODIGO DE FICHA:	*2086306*	**GRADO:**	*10°*	
PROGRAMA DE FORMACION:	*Técnico en Diseño e Integración de Multimedia*			
COMPETENCIA:	*Diseñar la solución multimedial de acuerdo con el informe de análisis de la información recolectada.*			
RESULTADO APRENDIZAJE:	***1.** Crear el prototipo de la multimedia siguiendo el patrón establecido en el guión, el mapa de navegación y el storyboard.*			
	2.			
FASE DEL PROYECTO:	*Planeación*	**No. DE LA GUIA:**	*6*	

DATOS DE LA ESTARTEGIA				
3. La suma de retirados + formación + sin cobertura = Matriculados. ***2. La suma de Classroom + WhatsApp + Correo Electrónico + fotocopia + otro = Aprendices en formación***	***APRENDICES MATRICULADOS:***	*22*	***CANTIDAD DE APRENDICES EN ESTRATEGIA***	
	APRENDICES RETIRADOS:	*0*	***CLASSROOM***	
			WHATSAPP	*19*
	APRENDICES EN FORMACION:	*22*	***CORREO ELECTRONICO***	*3*
			FOTOCOPIA	
	APRENDICES SIN COBERTURA:	*0*	***OTRO***	
OTRO CUAL				

ACTIVIDADES

1. *Actividad de reflexión inicial.*

Actividad 1: *Se plantea la actividad de reflexión inicial, donde el aprendiz a partir de un caso debe realizar el análisis de la situación presentada, además debe responder los interrogantes planeados. Lea y analice el siguiente caso:*

"La agencia Creative Works solicita a Pablo la elaboración de una imagen gráfica para la creación de un sitio Web de un cliente, la cual fue solicitada en vectores porque de igual manera se destinará para la elaboración de material publicitario promocional en diferentes tamaños (tarjetas de presentación, membretes de cartas, pendones, murales publicitarios). Pablo tiene poco conocimiento sobre software de diseño y decide realizarlo en el software de edición de imagen PhotoShop."

- *¿Considera que la elección del software para la realización de la imagen gráfica fue la adecuada?*
- *Observe el video de presentación de la herramienta de gráficos vectoriales.*

https://www.youtube.com/watch?v= F7p-sb1S_A

2. *Actividad de Contextualización.*

Actividad 2: *Teniendo en cuenta su entorno y de acuerdo a sus conocimientos sobre diseño de páginas web, resuelva esta actividad, respondiendo los siguientes interrogantes, según tus conocimientos sobre vectores aplicados en el diseño gráfico. Marca la respuesta correcta.*

3. *Actividad de Apropiación del conocimiento.*

Actividad 3: *Con base en la explicación del instructor, el material de apoyo y lo consultado en internet, respondo las siguientes preguntas:*

4. *Actividad de transferencia del conocimiento.*

Actividad 4: *Crear elementos gráficos de acuerdo con el concepto y requerimientos de una organización.*

Realice un dibujo en Illustrator donde utilice las herramientas de línea y formas básicas (Circulo, cuadrado, triangulo, polígono, estrella). Aplique color y sombra. Puede utilizar algunas de las siguientes imágenes, buscar en internet o crearlas desde su creatividad.

DIFICULTAD (SI LA HUBO)

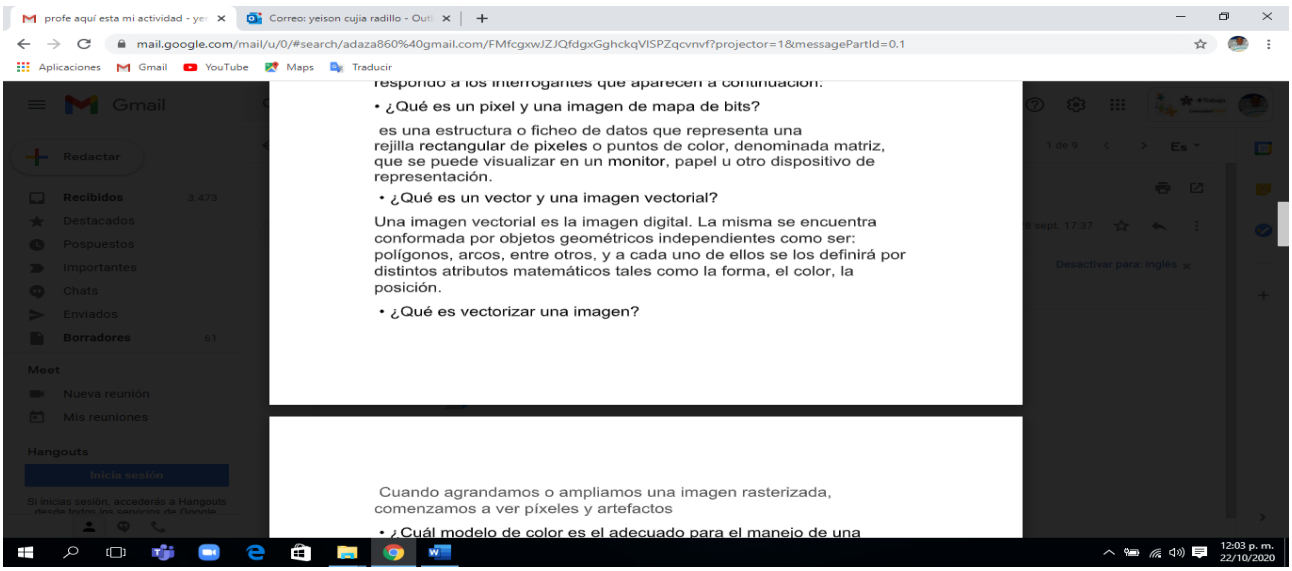
Continuamos con la dificultad de algunos aprendices que no cuentan con dispositivos móviles para interactuar, mediante los canales establecidos por WhatsApp.

SOLUCION PLANTEADA POR EL INSTRUCTOR

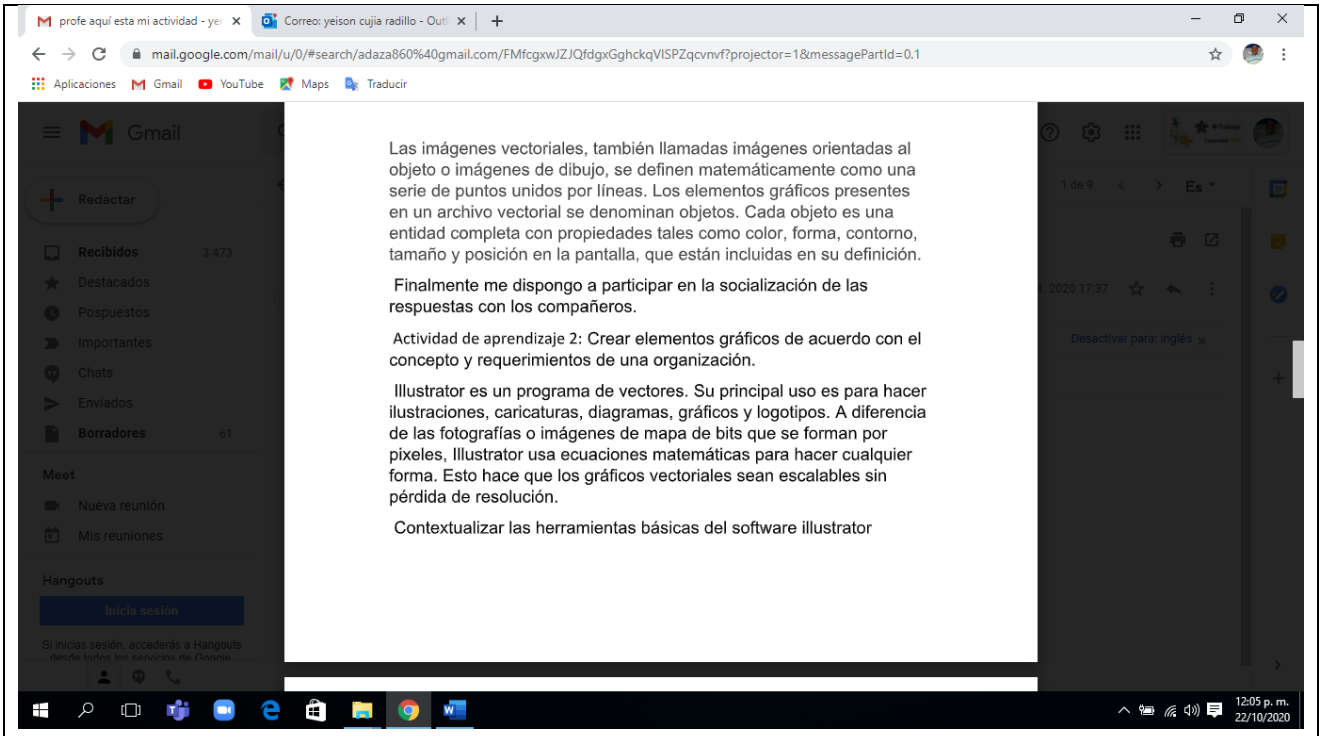
Seguimos realizando la gestión para lograr integrar mediante los canales implementados, a los aprendices, en compañía de la docente encargada de la articulación en la Institución.

EVIDENCIAS DE CADA ACTIVIDAD

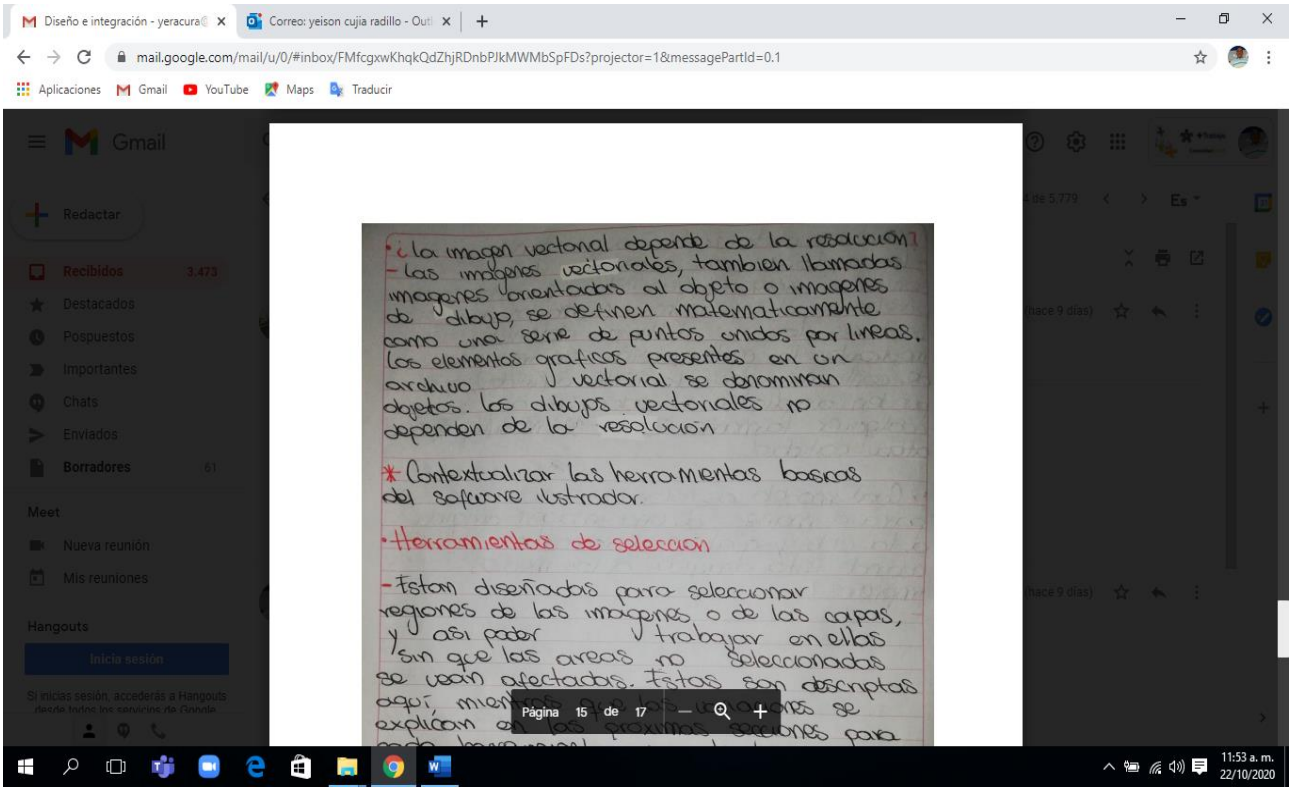
Recepción de actividades pendientes, propuestas en la semana anterior, pero que aún no han terminado de enviar los aprendices.



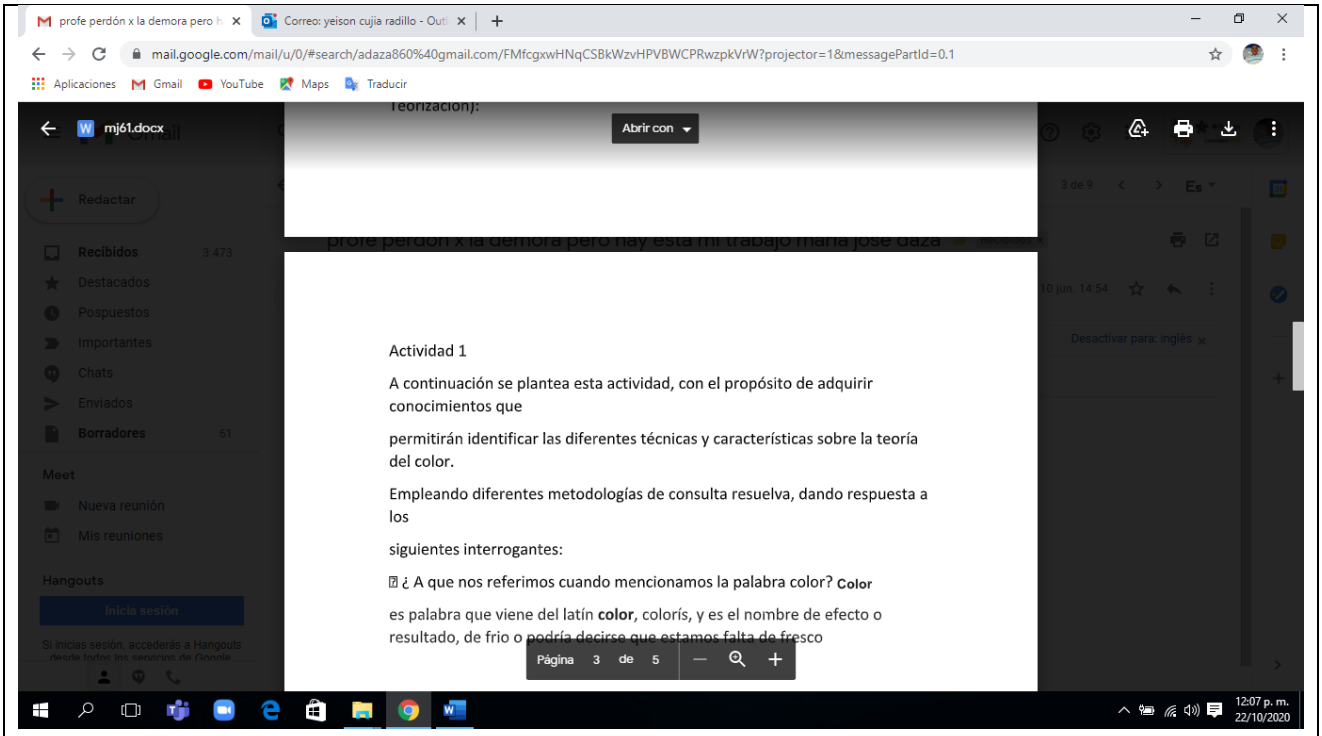
Capture de actividad recibida por correo electrónico. Realizada y enviada en formato de documento de Word.



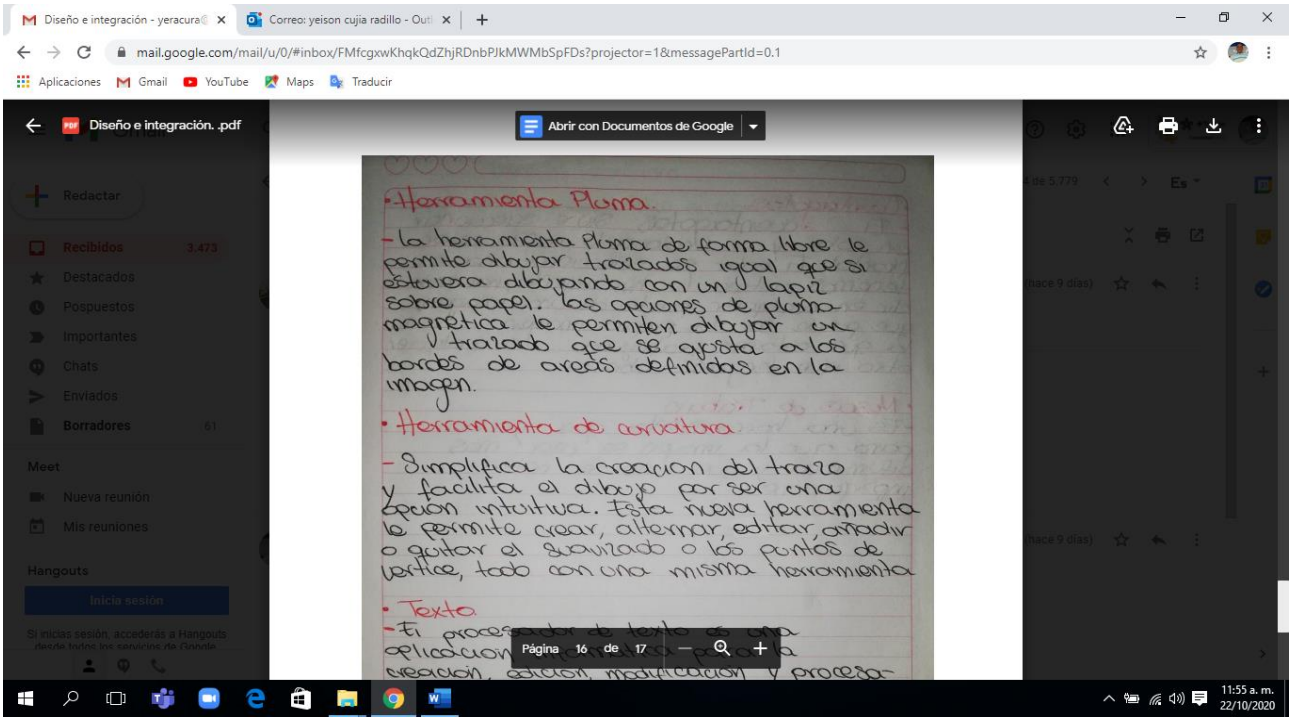
Capture de actividad recibida por correo electrónico. Realizada y enviada en formato de documento de Word.



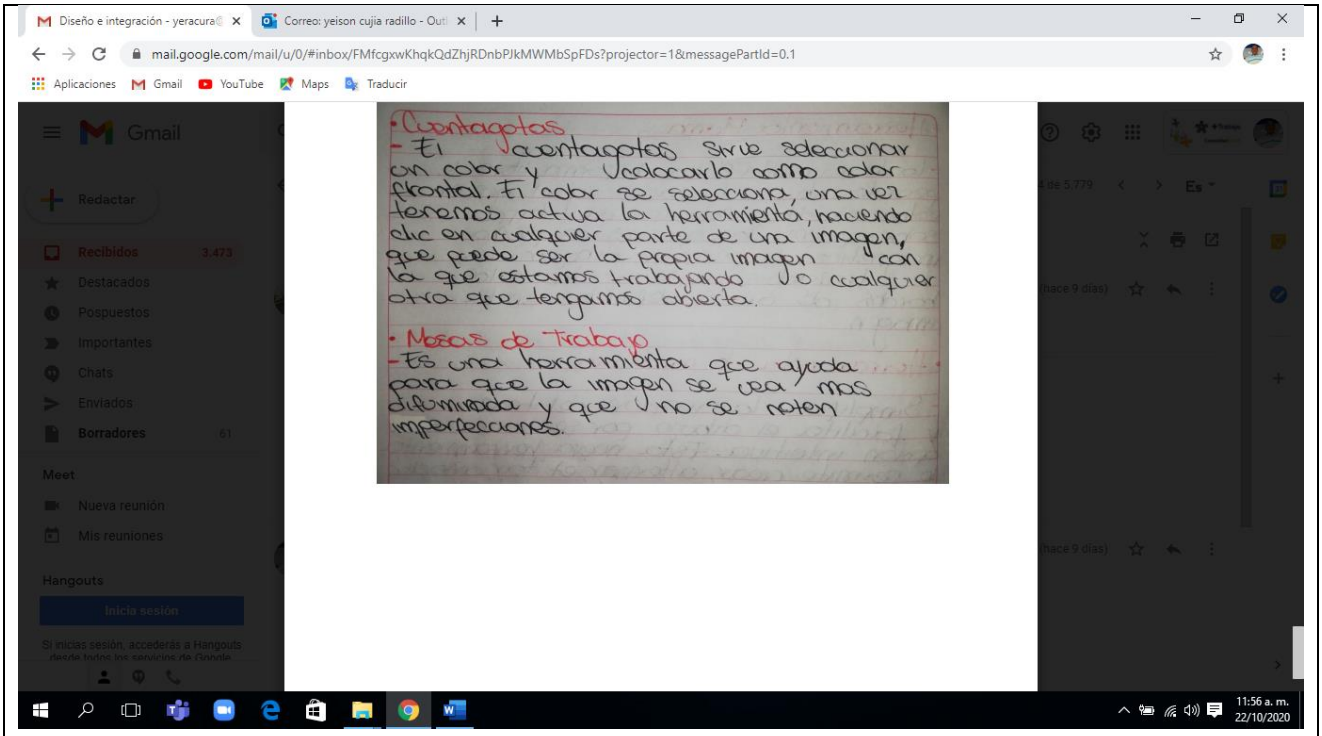
Capture de actividad recibida por correo electrónico. Realizada en la libreta y enviada en formato imagen.



Capture de actividad recibida por correo electrónico. Realizada y enviada en formato de documento de Word.



Capture de actividad recibida por correo electrónico. Realizada en la libreta y enviada en formato imagen.



Capture de actividad recibida por correo electrónico. Realizada en la libreta y enviada en formato imagen.

OBSERVACIONES	
ADMINISTRATIVAS:	**1.**
	2.
	3.
ACADEMICAS:	**1.**
	2.
	3.

NOMBRE DEL INSTRUCTOR: YEISON RAFAEL CUJIA RADILLO

FIRMA DEL INSTRUCTOR:_____

COMPLETAR: Nombre del rector ( ), coordinador ( ) o docente (X) de la institución educativa que interactúa con usted para el desarrollo de la formación: LINA DINA PITRE.

DATOS BASICOS DE LA FICHA				
INSTITUCION EDUCATIVA:	Rural de Guamachito - Hatonuevo			
CODIGO DE FICHA:	2086270	**GRADO:**	10°	
PROGRAMA DE FORMACION:	Técnico en Diseño e Integración de Multimedia			
COMPETENCIA:	Diseñar la solución multimedial de acuerdo con el informe de análisis de la información recolectada.			
RESULTADO APRENDIZAJE:	**1.** Definir la estructura del mapa de navegación según la necesidad del cliente.			
	2.			
FASE DEL PROYECTO:	Planeación	**No. DE LA GUIA:**	5	

DATOS DE LA ESTARTEGIA				
4. La suma de retirados + formación + sin cobertura = Matriculados. **2. La suma de Classroom + WhatsApp + Correo Electrónico + fotocopia + otro = Aprendices en formación**	**APRENDICES MATRICULADOS:**	30	**CANTIDAD DE APRENDICES EN ESTRATEGIA**	
	APRENDICES RETIRADOS:	0	**CLASSROOM**	
			WHATSAPP	18
	APRENDICES EN FORMACION:	18	**CORREO ELECTRONICO**	
			FOTOCOPIA	
	APRENDICES SIN COBERTURA:	12	**OTRO**	
OTRO CUAL				

ACTIVIDADES

1. *Actividad de reflexión inicial.*

Actividad 1: *Se plantea la actividad de reflexión inicial, donde el aprendiz a partir de un caso debe realizar el análisis de la situación presentada, además debe responder los interrogantes planeados.*

Nota: *Debe Presentar evidencia digital, enviando al instructor el resultado de la actividad desarrollada, a través de los canales establecidos por correo electrónico, WhatsApp u otros. con el fin de mostrar en el portafolio de cada aprendiz su resultado de aprendizaje.*

Recuerde que puede desarrollar su actividad en Word si le es posible, en caso contrario resuelva en la libreta y luego tomar el capture y enviar. ***Colocando el nombre de la siguiente manera: Actividad1_Nombre del Aprendiz_10°.***

2. *Actividad de Contextualización.*

Actividad 2: *Teniendo en cuenta su entorno y de acuerdo a sus conocimientos sobre diseño de páginas web, resuelva esta actividad, relacionando el término de la columna izquierda con la imagen de la columna derecha, según corresponda. A continuación, encontrará la actividad propuesta en el siguiente link:*

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/6760022-contextualizacion.html

3. *Actividad de Apropiación del conocimiento.*

Actividad 3: *Con base en la explicación del docente, el material de apoyo y lo consultado en internet, respondo las siguientes preguntas:*

4. *Actividad de transferencia del conocimiento.*

Actividad 4: *Definir la estructura del mapa de navegación para un proyecto multimedia de acuerdo a la necesidad de la información.*

DIFICULTAD (SI LA HUBO)

Continuamos con la dificultad de algunos aprendices que no cuentan con dispositivos móviles para interactuar, mediante los canales establecidos por WhatsApp.

Además, Existen algunos aprendices que no tienen disponibilidad de conectividad en los lugares en donde se encuentran.

Por otro lado podemos mencionar que existe gran dificultad para comunicarse con algunos aprendices, debido a que viven en zona rural del municipio de Hatonuevo.

SOLUCION PLANTEADA POR EL INSTRUCTOR

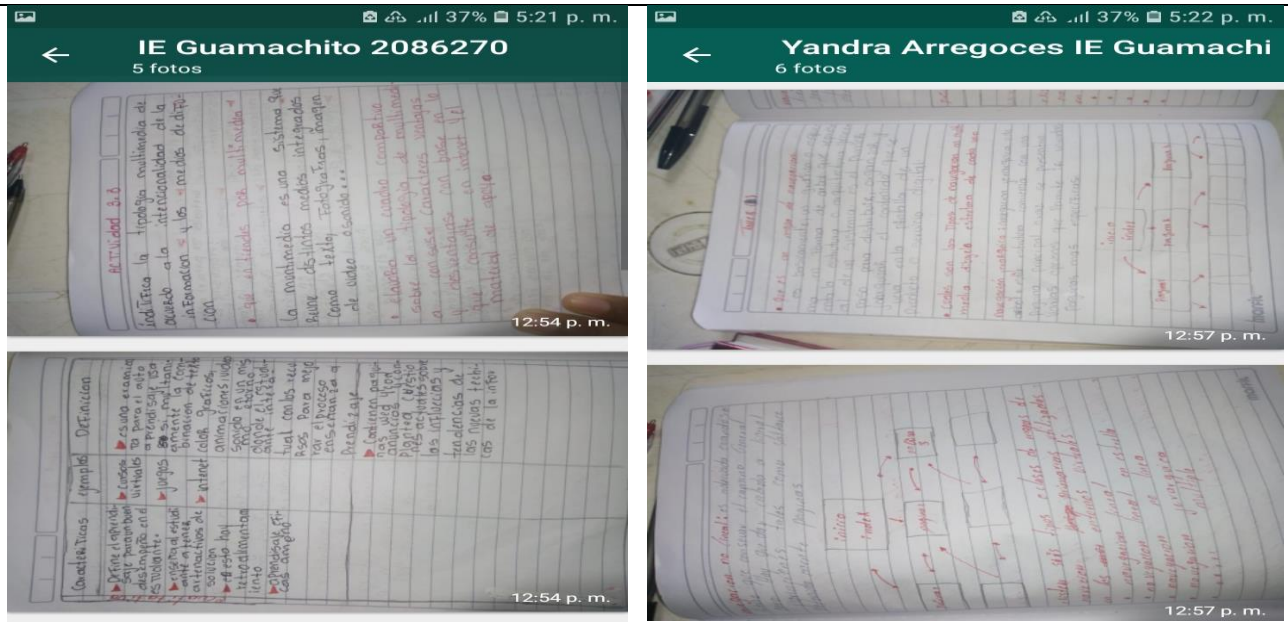
Se envió la Guía de Aprendizaje, por correo electrónico, a la institución, para entregar en medio físico a los aprendices que viven en zonas retiradas y no cuentan con medios de comunicación, para establecer contacto.

EVIDENCIAS DE CADA ACTIVIDAD

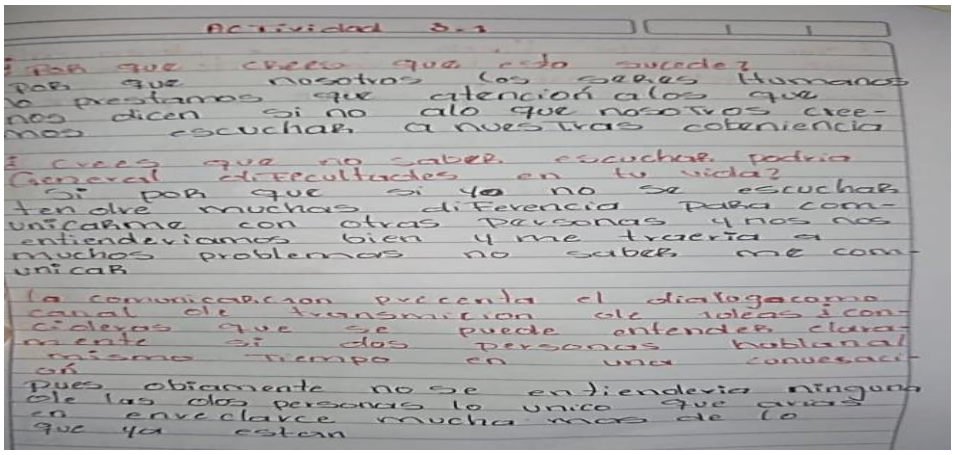
Recepción de actividades pendientes, propuestas en la semana anterior, pero que aún no han terminado de enviar los aprendices.



Capture de actividad recibida por WhatsApp. Realizada en la libreta y enviada en formato de imagen.



Capture de actividad recibida por WhatsApp. Realizada en la libreta y enviada en formato de imagen.



Capture de actividad recibida por WhatsApp. Realizada en la libreta y enviada en formato de imagen.

OBSERVACIONES	
ADMINISTRATIVAS:	**1.**
	2.
	3.
ACADEMICAS:	**1.**
	2.
	3.

NOMBRE DEL INSTRUCTOR: YEISON RAFAEL CUJIA RADILLO

FIRMA DEL INSTRUCTOR:_____

COMPLETAR: Nombre del rector ( ), coordinador () o docente (X) de la institución educativa que interactúa con usted para el desarrollo de la formación: YEINIS DIAZ REALES.

DATOS BASICOS DE LA FICHA				
INSTITUCION EDUCATIVA:	Rural de Guamachito - Hatonuevo			
CODIGO DE FICHA:	2086318	**GRADO:**	10°	
PROGRAMA DE FORMACION:	Técnico en Diseño e Integración de Multimedia			
COMPETENCIA:	Diseñar la solución multimedial de acuerdo con el informe de análisis de la información recolectada.			
RESULTADO APRENDIZAJE:	**1.** Definir la estructura del mapa de navegación según la necesidad del cliente.			
	2.			
FASE DEL PROYECTO:	Planeación	**No. DE LA GUIA:**	5	

DATOS DE LA ESTARTEGIA				
5. La suma de retirados + formación + sin cobertura = Matriculados. **2. La suma de Classroom + WhatsApp + Correo Electrónico + fotocopia + otro = Aprendices en formación**	**APRENDICES MATRICULADOS:**	27	**CANTIDAD DE APRENDICES EN ESTRATEGIA**	
	APRENDICES RETIRADOS:	0	**CLASSROOM**	
			WHATSAPP	18
	APRENDICES EN FORMACION:	18	**CORREO ELECTRONICO**	
			FOTOCOPIA	
	APRENDICES SIN COBERTURA:	9	**OTRO**	
OTRO CUAL				

ACTIVIDADES

1. *Actividad de reflexión inicial.*

Actividad 1: *Se plantea la actividad de reflexión inicial, donde el aprendiz a partir de un caso debe realizar el análisis de la situación presentada, además debe responder los interrogantes planeados.*

Nota: *Debe Presentar evidencia digital, enviando al instructor el resultado de la actividad desarrollada, a través de los canales establecidos por correo electrónico, WhatsApp u otros. con el fin de mostrar en el portafolio de cada aprendiz su resultado de aprendizaje.*

Recuerde que puede desarrollar su actividad en Word si le es posible, en caso contrario resuelva en la libreta y luego tomar el capture y enviar. ***Colocando el nombre de la siguiente manera: Actividad1_Nombre del Aprendiz_10°.***

2. *Actividad de Contextualización.*

Actividad 2: *Teniendo en cuenta su entorno y de acuerdo a sus conocimientos sobre diseño de páginas web, resuelva esta actividad, relacionando el término de la columna izquierda con la imagen de la columna derecha, según corresponda. A continuación, encontrará la actividad propuesta en el siguiente link:*

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/6760022-contextualizacion.html

3. *Actividad de Apropiación del conocimiento.*

Actividad 3: *Con base en la explicación del docente, el material de apoyo y lo consultado en internet, respondo las siguientes preguntas:*

4. *Actividad de transferencia del conocimiento.*

Actividad 4: *Definir la estructura del mapa de navegación para un proyecto multimedia de acuerdo a la necesidad de la información.*

DIFICULTAD (SI LA HUBO)

Continuamos con la dificultad de algunos aprendices que no cuentan con dispositivos móviles para interactuar, mediante los canales establecidos por WhatsApp.

Además, Existen algunos aprendices que no tienen disponibilidad de conectividad en los lugares en donde se encuentran.

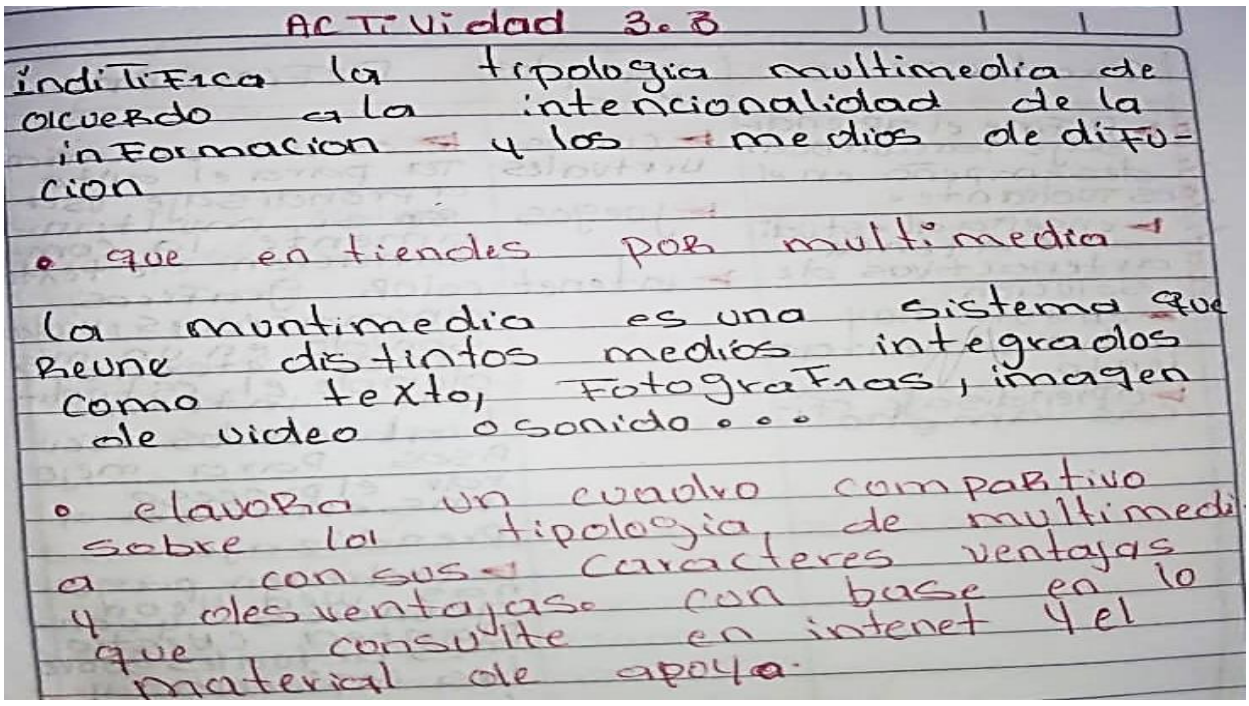
Por otro lado podemos mencionar que existe gran dificultad para comunicarse con algunos aprendices, debido a que viven en zona rural del municipio de Hatonuevo.

SOLUCION PLANTEADA POR EL INSTRUCTOR

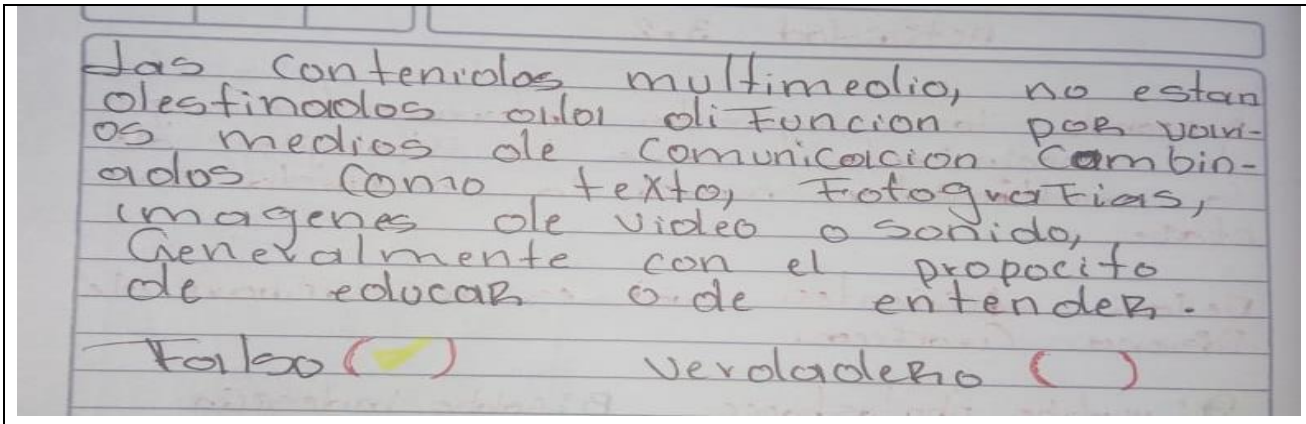
Se envió la Guía de Aprendizaje, por correo electrónico, a la institución, para entregar en medio físico a los aprendices que viven en zonas retiradas y no cuentan con medios de comunicación, para establecer contacto.

EVIDENCIAS DE CADA ACTIVIDAD

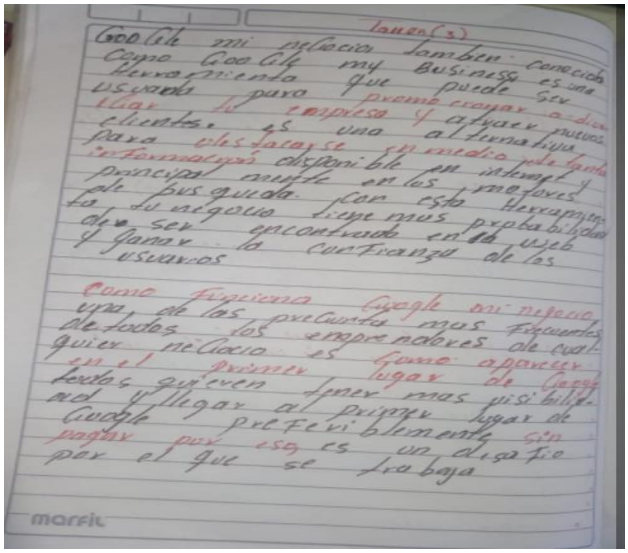
Recepción de actividades pendientes, propuestas en la semana anterior, pero que aún no han terminado de enviar los aprendices.

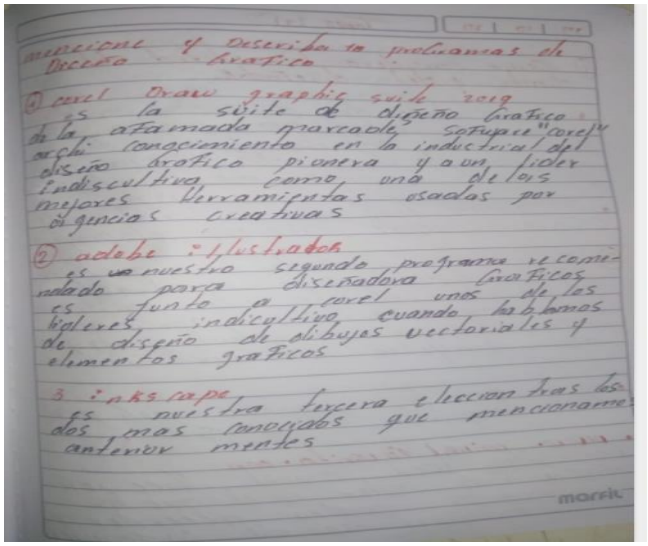


Capture de actividad recibida por WhatsApp. Realizada en la libreta y enviada en formato de imagen.



Capture de actividad recibida por WhatsApp. Realizada en la libreta y enviada en formato de imagen.





Capture de actividad recibida por WhatsApp. Realizada en la libreta y enviada en formato de imagen.

OBSERVACIONES	
ADMINISTRATIVAS:	***1.***
	2.
	3.
ACADEMICAS:	**1.**
	2.
	3.

NOMBRE DEL INSTRUCTOR: YEISON RAFAEL CUJIA RADILLO

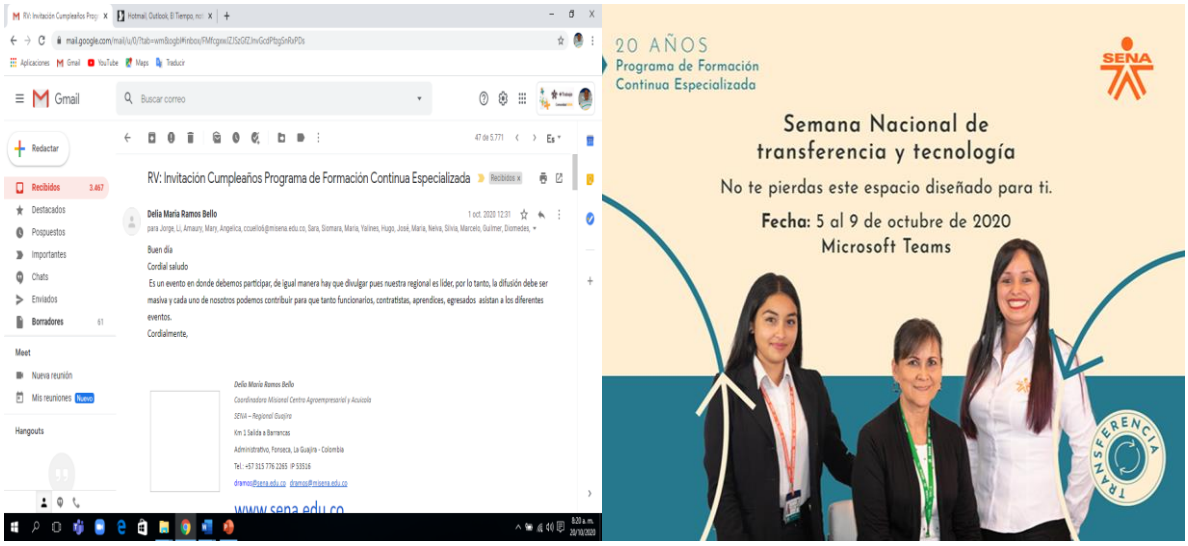
FIRMA DEL INSTRUCTOR:_____

COMPLETAR: Nombre del rector ( ), coordinador () o docente (X) de la institución educativa que interactúa con usted para el desarrollo de la formación: YEINIS DIAZ REALES.

Informe de Actividades inherentes al proceso de formación, desarrolladas por canales tecnologicos, pertinentes para el avance mediante el trabajo remoto.

A continuación se describen algunas actividades realizadas en este periodo, paralelas a las actividades relacionadas con la formación desarrollada con los grupos asignados en cada Institución Educativa.

Actividad 1: El día 1 de octubre, se recibió un correo por parte de la Cordinadora de Formación, Delia Maria Ramos Bello, quien a traves de este medio, hace estensiva la participación, de a cuerdo a lo establecido en el cronograma enviado, por El Programa de Formación Continua Especializada, quienes a su vez, tienen el gusto de invitarlo a participar en el evento "Semana Nacional de Transferencia de Conocimiento" entre los días 05 al 09 de octubre, evento realizado para celebrar los 20 años del programa en la entidad en servicio del sector productivo y los trabajadores del país.



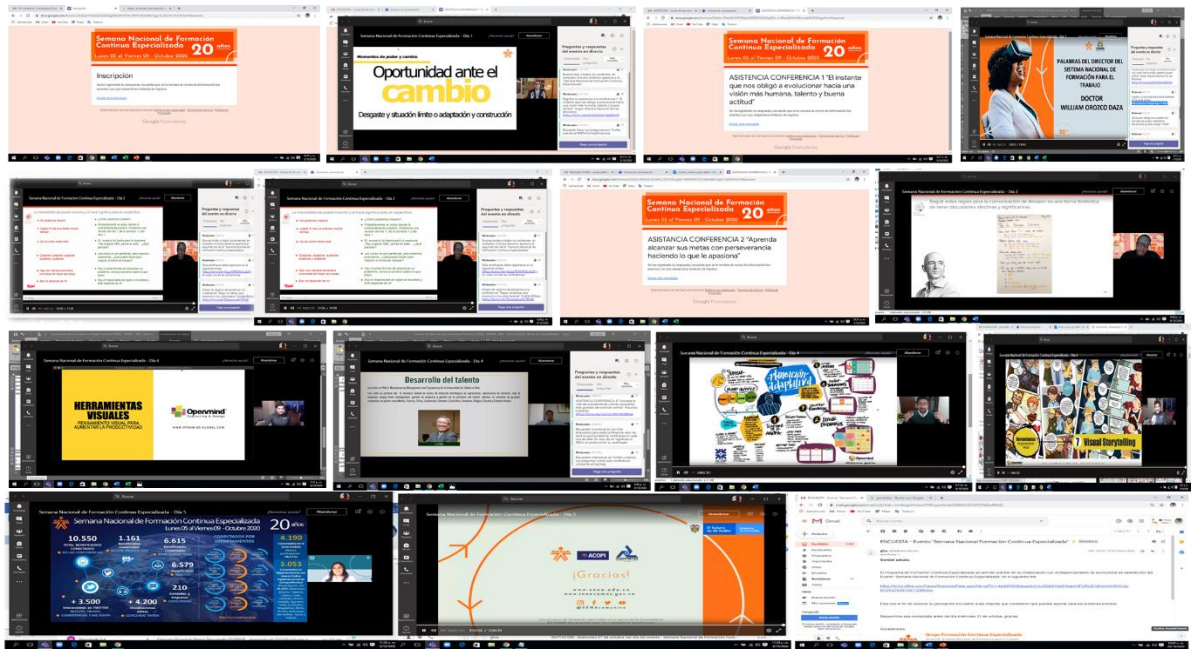
Pantallazo, tomado de la invitación recibida por la cordinadora de formación, Delia Maria Ramos Bello.

Actividad 2: El día 5 de octubre, sé dio inicio a las actividades según el cronograma establecido para el desarrollo de la **"Semana Nacional de Formación Continua Especializada"** del 5 al 9 de octubre de 2020.

Se desarrolló la partcipación, de cada uno de los panelistas invitados, cumpliendo con la fecha y hora, de acuerdo al orden programado en el cronograma del evento, en estos espacios, se trataron temas, abordados por cada uno de los expertos especialistas.



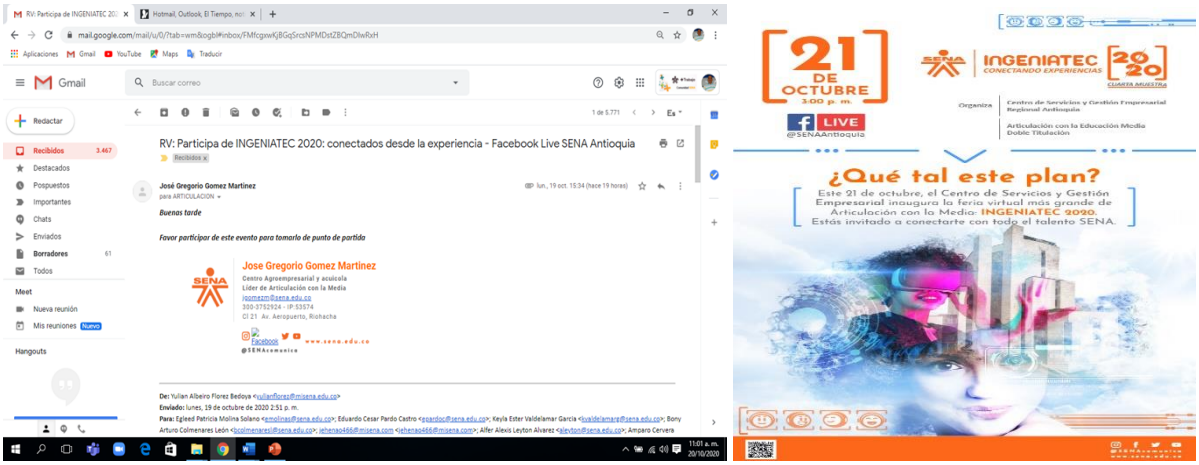
Pantallazo, de la imagen correspondiente al panel de especialistas expertos, programados para la partcipación en cada jornada del evento.



Pantallazo, de la imagen correspondiente a la participación en cada jornada, desarrollada durante el evento *"Semana Nacional de Formación Continua Especializada"*, desarrollada de 5 al 9 de octubre de 2020.

Actividad 3: Se recibío el día 19 de octubre, por parte del Líder de la Estrategia de Articulación con la Media, señor José Gregorio Gómez Martínez. Invitación para participar en el evento, en el que se desarrolló la muestra INGENIATEC 2020, organizada por el Centro de Servicios y Gestión Empresarial de Antioquia.

El desarrollo de esta sesión, se llevo a cabo el día 21 de octubre a las 3:00 p. m. mediante el espacio de interacción por redes sociales, en Facebook Live por @SENAAntioquia.

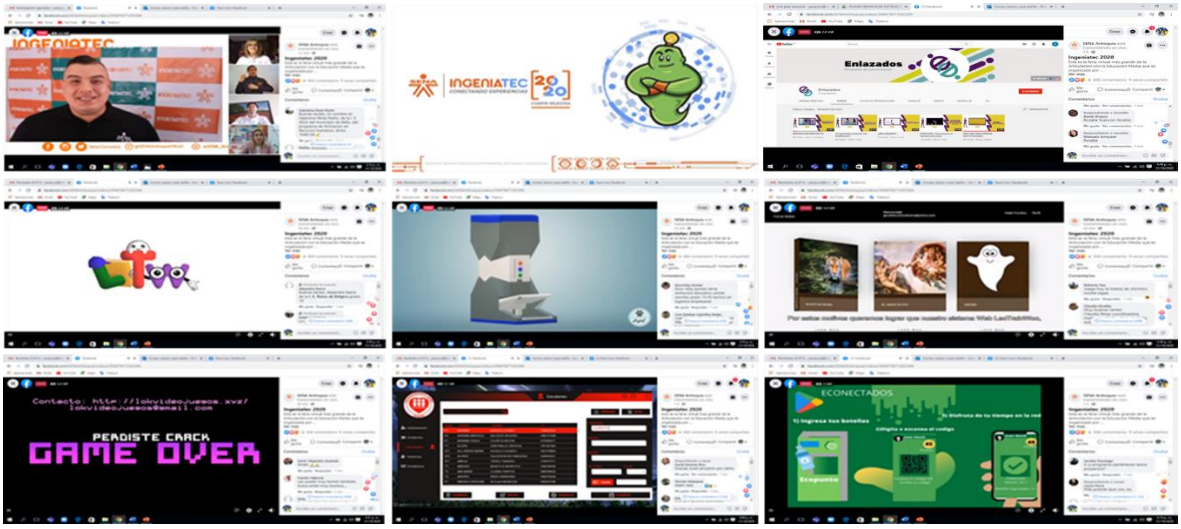


Pantallazo del correo con la invitación, enviado por el Líder José Gregorio Gomez Martinez, donde se encuentra el enlace fecha y hora para participar en el espacio dispuesto para la actividad.

Actividad 4: Sé dío inicio al evento INGENIATEC, En este espacio fueron presentados 25 proyectos que permitieron conectar las experiencias de los aprendices, con los asistentes al evento.

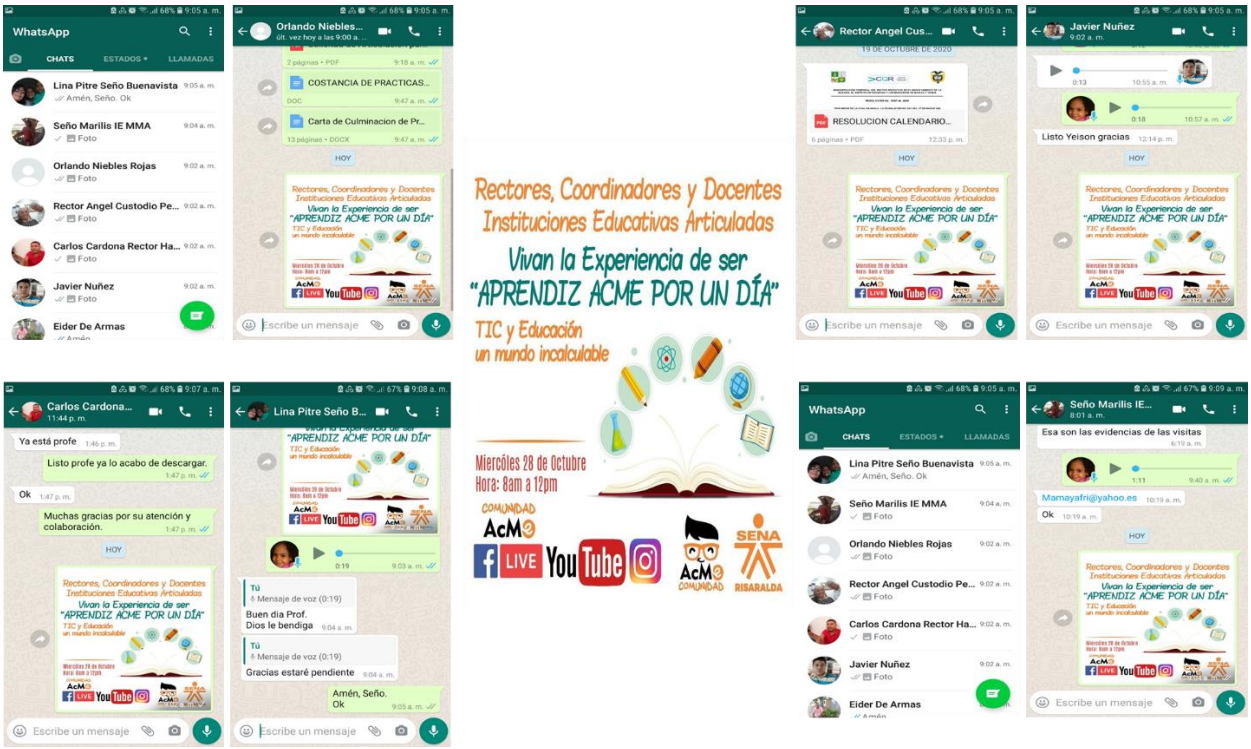


Pantallazo, tomado del inicio de la sesión correspondiente al evento INGENIATEC.



Pantallazo, de la imagen correspondiente a la participación en el evento INGENIATEC, donde se observaron diferentes proyectos, desarrollados por aprendices de las diferentes areas y programas de formación.

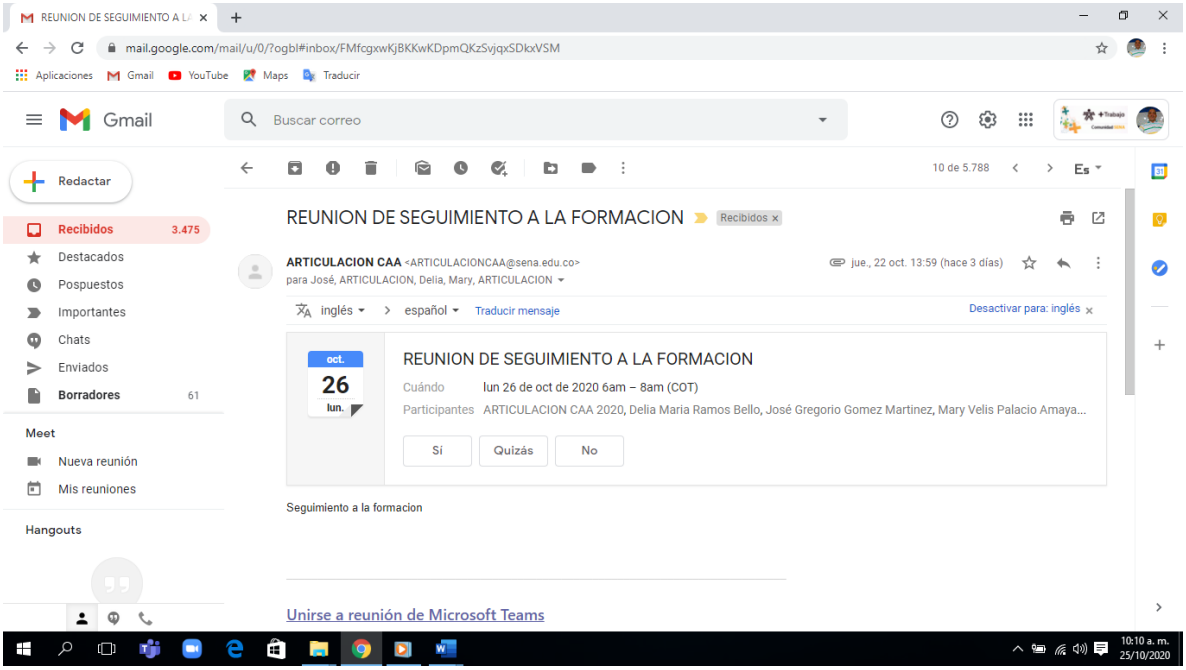
Actividad 5: socialización y envío de invitación, a los Rectores, Coordinadores y Docentes de las Instituciones Educativas Articuladas, para participar de la experiencia de ser "*Aprendiz ACME por un día*". Programada para el día miercoles 28 de octubre de 2020, de 8:00 am – 12:00 pm.



Pantallazo, de la imagen correspondiente al envío de la invitación a Rectores, Coordinadores y Docentes de las Instituciones Educativas Articulada.

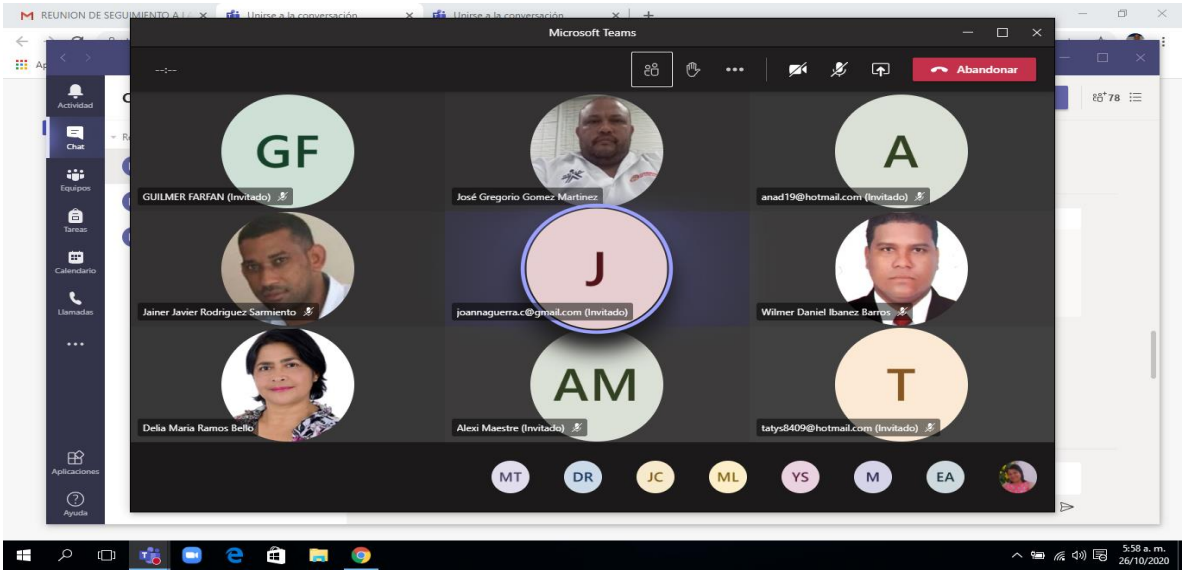
Actividad 6: El día 26 de octubre de 2020, se atendió a la invitación donde se programó una reunión bajo la coordinación y orientación del equipo de la estrategia de articulación con la media, donde, contamos con la participación de la Coordinadora de Formación del Programa de Articulación con la Medía, Delia Maria Ramos Bello, la Funcionaria de Apoyo a Coordinación de Formación, Mary Velys Palacio y el Líder de la Estrategia José Gregorio Gómez Martínez.

- Durante el desarrollo de la reunión, se llevó a cabo la revisión de evidencias y seguimiento a la formación con cada grupo, seguimiento de la Etapa Practica, desarrollada con los aprendices de grado 11°, de las diferentes Instituciones Educativas.



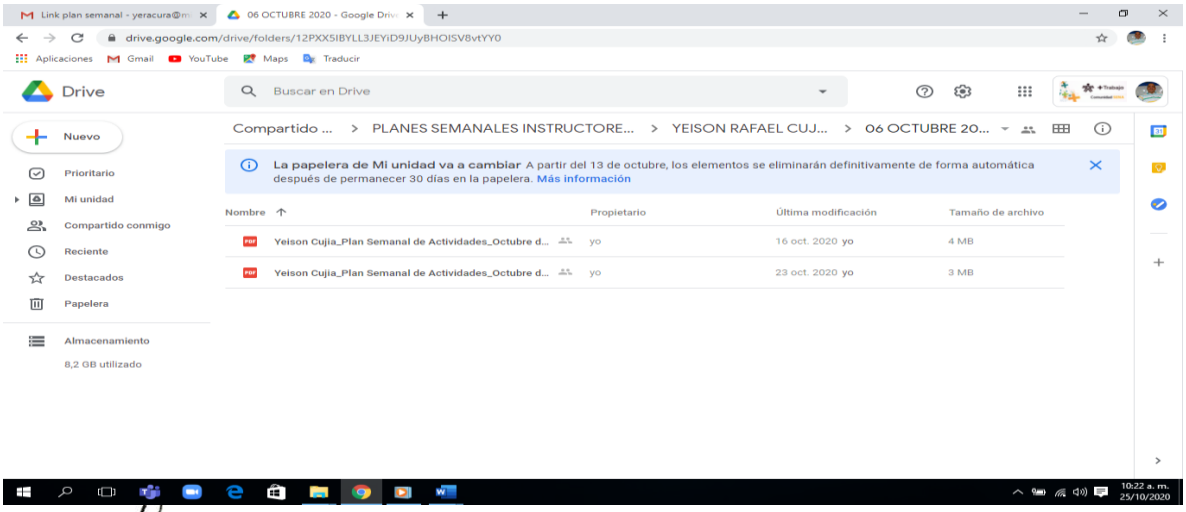
Pantallazo de invitación para participación en la reunión programada, mediante la herramienta de interación por videoconferencia Microsoft Teams.

- Se realizó la presentación de los avances en los procesos de formación con cada grupo, en este espacio se detallaron los hechos y situaciones que hasta el momento se han presentado, que de alguna manera han ocasionado dificultad, pero que, bajo la orientación del equipo de articulación con la media, se han podido aplicar estrategias, para lograr desarrollar las acciones asociadas a las actividades prácticas, necesarias para la culmiación del proceso de formación de cada aprendiz.



Pantallazo inicio y participación en la reunión programada, mediante la herramienta de interación por videoconferencia Microsoft Teams.

Actividad 7: Interacción con Mary Velys Palacio, Funcionaria de Apoyo a Coordinación de Formación, a quien se le compartió mediante el uso de la herramienta Drive, los documentos correspondiente a los planes semanales.



Pantallazo del espacio compartido en Drive, para el cargue de los documentos correspondientes a los planes semanales del mes de octubre de 2020.

Yeison Rafael Cujia Radillo
Instructor
Centro Agroempresarial y Acuicola de La Guajira

TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: YEISON RAFAEL CUJIA RADILLO

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO AGROEMPRESARIAL Y ACUICOLA

FECHA INICIAL: 01/10/2020 00:00:00

FECHA FINAL: 31/10/2020 23:59:59

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

FICHA DE APRENDIZAJE: 2086318 - DISEÑO E INTEGRACION DE MULTIMEDIA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN

CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD

DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE.

DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL STORYBOARD

ELABORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS PAUTAS ESTABLECIDAS EN EL GUIÓN TÉCNICO

IDENTIFICAR LOS ELEMENTOS DEL DISEÑO GRÁFICO PARA LA COMPOSICIÓN DE LA MULTIMEDIA

INTERPRETAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) DE ACUERDO A LOS CONCEPTOS DE DISEÑO GRÁFICO.

RECONOCER LA TIPOLOGÍA DE LA MULTIMEDIA DE ACUERDO CON EL ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA

VALIDAR EL PROTOTIPO CON EL DIRECTOR DEL PROYECTO MULTIMEDIA DE ACUERDO CON EL GUIÓN TÉCNICO DEJANDO CONSTANCIA EN LA LISTA DE CHEQUEO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 25,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2086270 - DISEÑO E INTEGRACION DE MULTIMEDIA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN

CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD

DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE.

DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL STORYBOARD

ELABORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS PAUTAS ESTABLECIDAS EN EL GUIÓN TÉCNICO

IDENTIFICAR LOS ELEMENTOS DEL DISEÑO GRÁFICO PARA LA COMPOSICIÓN DE LA MULTIMEDIA

INTERPRETAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) DE ACUERDO A LOS CONCEPTOS DE DISEÑO GRÁFICO.

RECONOCER LA TIPOLOGÍA DE LA MULTIMEDIA DE ACUERDO CON EL ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA

VALIDAR EL PROTOTIPO CON EL DIRECTOR DEL PROYECTO MULTIMEDIA DE ACUERDO CON EL GUIÓN TÉCNICO DEJANDO CONSTANCIA EN LA LISTA DE CHEQUEO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 20,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2086309 - DISEÑO E INTEGRACION DE MULTIMEDIA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN

CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD

DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE.

DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL STORYBOARD

ELABORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS PAUTAS ESTABLECIDAS EN EL GUIÓN TÉCNICO

IDENTIFICAR LOS ELEMENTOS DEL DISEÑO GRÁFICO PARA LA COMPOSICIÓN DE LA MULTIMEDIA

INTERPRETAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) DE ACUERDO A LOS CONCEPTOS DE DISEÑO GRÁFICO.

RECONOCER LA TIPOLOGÍA DE LA MULTIMEDIA DE ACUERDO CON EL ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA

VALIDAR EL PROTOTIPO CON EL DIRECTOR DEL PROYECTO MULTIMEDIA DE ACUERDO CON EL GUIÓN TÉCNICO DEJANDO CONSTANCIA EN LA LISTA DE CHEQUEO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 56,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2086306 - DISEÑO E INTEGRACION DE MULTIMEDIA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN

CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD

DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE.

DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL STORYBOARD

ELABORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS PAUTAS ESTABLECIDAS EN EL GUIÓN TÉCNICO

IDENTIFICAR LOS ELEMENTOS DEL DISEÑO GRÁFICO PARA LA COMPOSICIÓN DE LA MULTIMEDIA

INTERPRETAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) DE ACUERDO A LOS CONCEPTOS DE DISEÑO GRÁFICO.

RECONOCER LA TIPOLOGÍA DE LA MULTIMEDIA DE ACUERDO CON EL ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA

VALIDAR EL PROTOTIPO CON EL DIRECTOR DEL PROYECTO MULTIMEDIA DE ACUERDO CON EL GUIÓN TÉCNICO DEJANDO CONSTANCIA EN LA LISTA DE CHEQUEO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 37,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 1847021 - SISTEMAS

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICAR HERRAMIENTAS OFIMÁTICAS, REDES SOCIALES Y COLABORATIVAS DE ACUERDO CON EL PROYECTO A DESARROLLAR

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	IMPLEMENTAR LA ESTRUCTURA DE LA RED DE ACUERDO CON UN DISEÑO PREESTABLECIDO A PARTIR DE NORMAS TÉCNICAS INTERNACIONALES.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CERTIFICAR EL CABLEADO ESTRUCTURADO DE ACUERDO CON NORMAS Y ESTÁNDARES VIGENTES.

DOCUMENTAR TÉCNICAMENTE EL PROCESO DE INSTALACIÓN DE UN PROYECTO DE CABLEADO ESTRUCTURADO Y/O RED INALÁMBRICA, DE ACUERDO CON LAS NORMAS Y ESTÁNDARES VIGENTES.

INSTALAR EL CABLEADO ESTRUCTURADO Y/O LA RED INALÁMBRICA DE ACUERDO CON LAS NORMAS Y ESTÁNDARES DE CABLEADO Y SEGURIDAD VIGENTES.

SELECCIONAR HERRAMIENTAS, EQUIPOS Y MATERIALES NECESARIOS PARA LA EJECUCIÓN DE LA OBRA DE CABLEADO Y/O RED INALÁMBRICA, DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEFINIDAS EN EL DISEÑO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	REALIZAR MANTENIMIENTO PREVENTIVO Y PREDICTIVO QUE PROLONGUE EL FUNCIONAMIENTO DE LOS EQUIPOS DE COMPUTO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 24,00

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS: 162,00

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: YEISON RAFAEL CUJIA RADILLO

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO AGROEMPRESARIAL Y ACUICOLA