PROCESO GESTIÓN DEL TALENTO HUMANO

FORMATO INFORME MENSUAL EJECUCIÓN CONTRACTUAL

Barranquilla, Mayo de 2020

Señor (a)
MILDRED MERCEDES BELTRÁN MEDINA
SUPERVISOR(A) CONTRATO No. **1315875**
Coordinador Académico Gestión
Articulación Con La Media
Barranquilla

Asunto: Informe mensual de ejecución contractual Mes Mayo del año 2020

Referencia: No 1315875 del año 2020

ZANDRA MORA VEGA, identificado con la cédula de ciudadanía No. 1.045.685.968 de Barranquilla, en mi calidad de Contratista del SENA, en Articulación Con La Media, 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: e). un pago correspondiente al mes de Mayo de 2020 por valor de (3.032.166). Los honorarios serán pagados por el SENA al contratista de acuerdo al cronograma definido por la Dirección Administrativa y Financiera de la Dirección General, en la cuenta de Ahorros No. 026670245732 Davivienda, cuyo titular es el Contratista.

Plazo: Será hasta el 26 de Noviembre de 2020.

OBJETO:
Desarrollar formación profesional por competencias laborales, mediante la estrategia de aprendizaje por proyectos en los programas de formación de ARTICULACION CON LA EDUCACION MEDIA - AREA: ELABORACION DE AUDIOVISUALES, PREPRENSA DIGITAL DE MEDIOS IMPRESOS , participando en los equipos de diseño y desarrollo curricular y gestionando las actividades y proyectos a través de las tecnologías de la información y la comunicación que brinda la entidad

CLÁUSULA (No. de cláusula donde se encuentren las obligaciones del contratista)

No	Obligaciones	Acciones realizadas	Evidencias
1	1.FORMULAR PROYECTO FORMATIVO, PLANEACIóN PEDAGóGICA DEL PROYECTO Y RECURSOS DIDáCTICOS (GUíAS DE APRENDIZAJE, INSTRUMENTOS DE EVALUACIóN Y MATERIAL DE APOYO) PARA EL	GUíAS DE APRENDIZAJE, INSTRUMENTOS DE EVALUACIóN Y MATERIAL DE APOYO PARA EL PROGRAMA DE DISEÑO E INTEGRACIÓN MULTIMEDIA	Adecuar los contenidos y Reestructurar las guías de aprendizaje con nuevas estrategias didácticas

	DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA DE FORMACIóN SEGúN LINEAMIENTOS DEL PROCEDIMIENTO Y GUíA DE DESARROLLO CURRICULAR.		para la metodología virtual y a distancia. Planeación Pedagógica y técnica de las fichas 2072618 . 1857604 . 2057802 . 2057807 . 2057916
2	2.REALIZAR EL ALISTAMIENTO DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE A ORIENTAR TENIENDO EN CUENTA: AMBIENTES, NúMERO DE APRENDICES, DISPONIBILIDAD DE EQUIPOS, MODALIDAD DE FORMACIóN, Y DURACIONES ESTABLECIDAS EN LAS GUíAS DE APRENDIZAJE PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE DEL PROGRAMA.	GUíAS DE APRENDIZAJE, INSTRUMENTOS DE EVALUACIóN Y MATERIAL DE APOYO PARA EL PROGRAMA DE DISEÑO E INTEGRACIÓN MULTIMEDIA	Alistamiento de Recursos virtuales de aprendizajes con nuevas estrategias didácticas para trabajar en la modalidad virtual y a distancia. Creación de Grupos en redes sociales para una mejor comunicación con los aprendices. Reunión con los Instructores de Artes Gráficas.
3	4.ASOCIAR APRENDICES A LA RUTA DE APRENDIZAJE EN EL APLICATIVO SOFIA PLUS DISPUESTO POR LA ENTIDAD	ASOCIAR APRENDICES A LA RUTA DE APRENDIZAJE EN EL APLICATIVO SOFIA PLUS	RUTA DE APRENDIZAJE EN EL APLICATIVO SOFIA PLUS ficha RUTA 2057916 - ficha RUTA 2057807 - ficha RUTA 2057802
4	3.REALIZAR LAS ACTIVIDADES DE INDUCCIóN A LOS APRENDICES UTILIZANDO EL AMBIENTE VIRTUAL DISPUESTO (LMS) ACORDE A LO ESTABLECIDO EN LA CIRCULAR DE INDUCCIóN VIGENTE Y GUíA DESARROLLO DEL PROCESO FORMATIVO.	Inducción a los aprendices y socialización con padres de familia.	Inducción a los aprendices de la plataforma Territorium.
5	6.UTILIZAR HERRAMIENTAS TECNOLóGICAS QUE EL SENA BRINDA PARA LA GESTIóN DEL APRENDIZAJE Y APOYO A LOS PROCESOS FORMATIVOS, PARA ORGANIZAR Y DESARROLLAR ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE Y LLEVAR EL REGISTRO DEL PORTAFOLIO DE EVIDENCIAS.	GESTIóN DEL APRENDIZAJE Y APOYO A LOS PROCESOS FORMATIVOS, PARA ORGANIZAR Y DESARROLLAR ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	GESTIÓN DEL APRENDIZAJE Y DESARROLLO DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE. USO DE HERRAMIENTAS EN REDES SOCIALES PARA FACILITAR LA RETROALIMENTACIÓN

			Y COMUNICACIÓN ENTRE LOS APRENDICES. Atención de Videollamadas para socializar las temáticas con aprendices de las fichas 2072618 . 1857604 . 2057802 . 2057807 . 2057916

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

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 No. de la planilla, operador y periodo. (Decreto Ley 2106 de 2019 – " *Decreto Ley Antitrámites"*)

Evidencias en ( ) folios

Cordialmente,

ZANDRA MORA VEGA
Contratista
C.C. No. 1.045.685.968

Recibí a satisfacción:

MILDRED MERCEDES BELTRÁN MEDINA
Supervisor(a) Contrato 1315875 de 2020
Coordinador Académico Gestión

DISEÑO E INTEGRACIÓN MULTIMEDIA

ACTIVIDAD 4: Timelapse

El Timelapse es una técnica fotográfica que consiste en capturar a través de imágenes sucesos que acontecen a velocidades muy lentas. Te invitamos a plasmar TU PRIMER TIMELAPSE, con una temática de la vida cotidiana. El video debe realizarse con una duración de **3 minutos.**

Fecha de entrega: **17 de Mayo 2020 – Enviar** el video al correo zandramoravega@gmail.com **con el asunto ACTIVIDAD 4: TIMELAPSE**

Timelapse es un vídeo a cámara rápida. Se trata de una técnica utilizada para mostrar de forma muy rápida algo que sucede a velocidades muy lentas e incluso imperceptibles para el ojo humano. Consiste en tomar determinadas fotos en un intervalo de tiempo y unirlas en un vídeo. Y como los límites de la creatividad son infinitos, pues puedes usar esta técnica para múltiples motivos. Por ejemplo, ahora se usa mucho para esas recetas en video compartidas en las redes sociales. En dos minutos, por ejemplo, puedes ver cómo se prepara un plato que se hace en unas dos horas.

EJEMPLOS

https://youtu.be/UoeEcMqmtPI NOCTURNO
https://www.youtube.com/watch?v=vuCT_twbl2k MURAL
https://www.youtube.com/watch?v=chvLicUgF6w RECETA
https://www.youtube.com/watch?v=Y761vTkjcSs MAQUILLAJE
https://www.youtube.com/watch?v=6NCFRYkFlOo ATARDECER
https://www.youtube.com/watch?v=uLOekFzAl1w MURAL

Manos a la Obra !

¿QUÉ NECESITAS?

Hacer un time-lapse con el celular no requiere de equipos profesionales, es muy sencillo:

1. Tu **celular**. Bien con la cámara que tenga opción de *time-lapse* o bien con alguna aplicación instalada para hacerlos. Con **espacio suficiente en la memoria.**

2. Un **trípode** o soporte para celular. Es muy importante que el teléfono no se mueva absolutamente nada mientras graba. Ten en cuenta que esta tecnica no son segundos en el que puedes permanecer en modo estatua con un pulso de premio, aquí pueden ser horas. ***Puedes hacer uno casero***: con papel o carton o madera https://www.youtube.com/watch?v=MU55GvpqugA

3. Un **motivo.** Sí, algo que fotografiar. Tu motivo. Puedes capturar la preparación de una receta, cuando organices tu cuarto, realices una pintura o dibujo, armar un lego o rompecabeza, las nubes, un atardecer, un cambio de look, etc. Cualquier cosa que se mueva en un entorno fijo te servirá para lograr un *time-lapse*. Para un resultado de calidad se recomienda un ***entorno con mucha luz*** (natural o artificial).

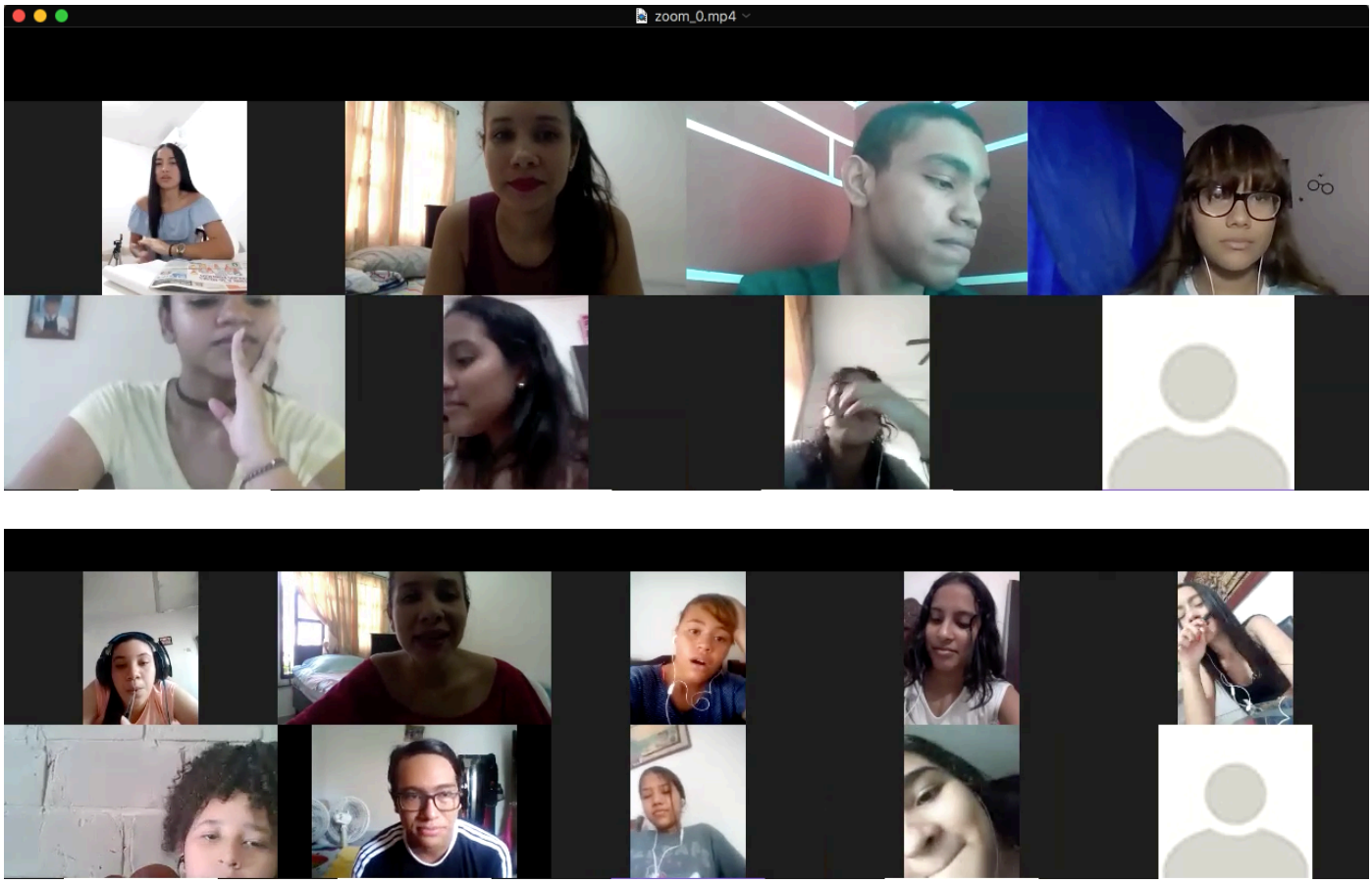
4. **Batería** con carga al 100% o facil conexión al cargador. Recuerda que el teléfono no se debe mover absolutamente nada mientras graba o captura las imágenes.

¿CÓMO PUEDES HACERLO?

- Hacer muchas fotos y unirlas con un programa de edición de vídeo.
- Utilizar la opción de *time-lapse* de la cámara de tu celular (si la tiene)
- O, si no lo tiene, como te decía al principio, DESCARGAR alguna aplicación **Lapse It - Time spirit – framelapse – Hyperlapse.**

Si puedes soñarlo, puedes hacerlo !

Jeisson otero marti.	Recibidos	**ACTIVIDAD 4 TIMELAPSE** - video gisella .zip gisella ines roa torres -- jeisson otero		**17 may.**
Jeisson otero marti.	Recibidos	**ACTIVIDAD 4: TIMELAPSE** - Gisella Ines Roa Torres 11°01		**17 may.**
Andrea Chica	Recibidos	**Actividad 4: Timelapse** - Andrea Chica maquillaje.mp4		**17 may.**
Jeimy Marquez	Recibidos	ACTIVIDAD 4: TIMELAPSE. Jeimy Márquez. - Seño no me deja enviar el video por aquí. ¿Qué hago? :"(		15 may.


zoom_0.mp4

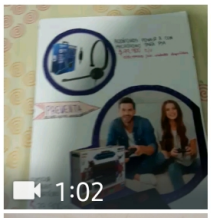

10:00
Sena - 10G Chincá DISEÑO
Jair, Michele, Nataly, +57 300 3395521, +5...
Unirse a la reunión Zoom
https://us04web.zoom.us/j/77598145256?pwd=UkVyR0VVdmlVTXdVUWNxeGJrdFhtQT09
ID de reunión: 775 9814 5256
Contraseña: 075327
2:21 p. m.
Significado
TEORIA COLOR foto...
22 páginas • 849 kB • PDF 2:43 p. m.
PRINCIPIOS FUNDAMENT...
11 páginas • PDF 2:44 p. m.
https://youtu.be/7N2v0bpNFKA
2:45 p. m.
Tú
https://youtu.be/7N2v0bpNFKA
Fundamentos del Diseño 2:45 p. m.
¿Qué hacer y qué no hacer con el color?
https://youtu.be/gS0EljqGxU0 2:47 p. m.
Escribe un mensaje

LA SEMANA PASADA

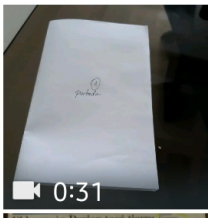


EL MES PASADO











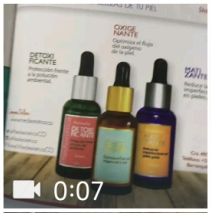






























10:27

Sena - 10G Chincá DISEÑO
Jair, Michele, Nataly, +57 300 3395521, +5...

Hay 6 alineaciones 5:01 p. m.

+57 300 8320721 ~Aylin



Isabella Chams Vega

la reina del carnaval y de la gente

Isabella Chams Vega es la soberana del Carnaval de Barranquilla 20, una mujer extrovertida, alegre, profesional en Comunicación cial y es una bailadora nata. Es la menor y consentida de la a, desde niña hacía espectáculos de bailes el Día de la Madre o cualquier fecha especial, y ahora tiene la gran responsabilidad comandar una de las fiestas más importantes de Colombia, rimonio Oral e Inmaterial de la Humanidad.

ntrevista con la revista 'Amas', Isabella contó un poco sobre lo será su carnaval, sus gustos y su vida familiar.

ué significa para ti ser la reina del naval de Barranquilla 2020?

mente ser la reina es un honor y una onsabilidad muy grande, pues soy la esentante del carnaval más lindo y ntico que hay en el mundo.

amilia está también muy contenta, ue siempre hemos sido carnavaleros, y le pequeña me enseñaron a bailar antes caminar, me vestían de cumbiambera, cabe duda de que esto está dentro de

upre has estado cerca a reinas del carnaval, ¿las ctativas se están cumpliendo o es diferente?

tivamente es mejor de lo que soñé.

¿Qué vamos a ver y a vivir en el Carnaval de Barranquilla 2020?

Este carnaval va a estar lleno de sorpresas, vamos a tener muchas cosas. Lo primero que lancé fue "Pa' que lo escriba la gente", un concurso que tendrá diferentes categorías, donde vamos a rescatar la poesía aquí en Barranquilla, y haremos un homenaje a mi tía-abuela Meira Del Mar. También le haré un homenaje a Selva Africana, que es mi grupo folclórico, donde demuestro ese amor por el mapalé y las máscaras.

¿Qué nos puedes contar sobre tu lectura del Bando y coronación?

En ambos eventos también hay un homenaje a Meira y a Selva Africana. En el Bando vamos a hacer una demostración de cómo es que se vive en Barranquilla, porque este es el mejor vividero del mundo, y eso lo

¿Cómo es Isabella Chams en su di vivir, dejando a un lado el título reina del Carnaval?

Yo soy una persona muy extrave familiar, me encanta bailar, tengo pasión que es actuar, me encanta cámaras y hablar.

¿Qué te gusta hacer en fa ¿cuál es el plan preferido?

Nosotros somos muy familiares hacemos muchas reuniones.

¿Qué tan buena eres para la c

¡Uy!, terrible, malísima para la coc

Bueno seño yo acá identifiqué varios principios como el contraste: como se puede ver la tipografía y el color del título es diferente al resto, igual que el subtítulo. Repetición: arriba en la parte izquierda se ve algo que dice gente que brilla, que sale en cada página de la revista. Alineación: los elementos alineados a la izquierda, se diferencian de los elementos a la derecha. Proximidad: la agrupación de las columnas

5:04 p. m.

+57 304 3929101 ~Alonso Bilbao

Escribe un mensaje

Proximidad:tipo de letra (asociación de texto)

5:19 p. m.

Nataly Estudiante Chinca



Cartilla estrena nuevas calles

Recomiendan desviarse por obras

ANIVERSARIO. LA ENTIDAD ADSCRITA AL COMITÉ INTERNACIONAL CELEBRÓ SU CUMPLEAÑOS Y EL PRÓXIMO 3 DE ABRIL REALIZARÁ LA CONFERENCIA 'JÓVENES LÍDERES: PROTAGONISTAS DEL FUTURO', EN LA UNIVERSIDAD DEL NORTE

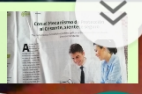
CRUZ ROJA ATLÁNTICO Y SUS 70 AÑOS DE VOLUNTARIADO

Son 70 años de labor ininterrumpida apoyando diferentes eventos como el Carnaval.

Proximidad: en la imagen se puede ver que los elementos están agrupados de manera coherente y fácil de entender. Alineación: la manera en la que está organizada la información (en columnas). Repetición: se encuentra en las formas cuadradas y rectangulares. Contraste: el texto más grande contrasta con el texto del cuerpo y la imagen grande contrasta con las imágenes pequeñas de arriba

5:44 p. m.

+57 301 6965185



Escribe un mensaje

10:28

Nataly Estudiante Chinca
últ. vez hoy a las 10:02 p. m.

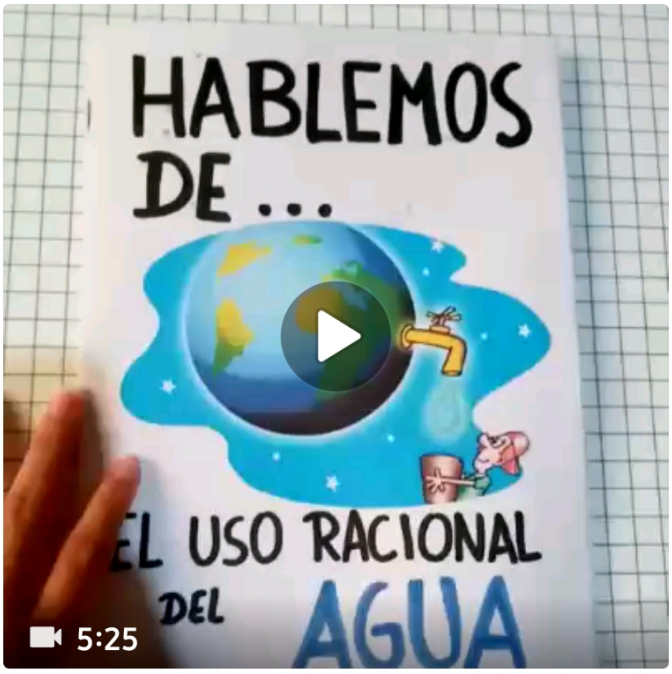
Hay dos actividades.. una para hoy y la otra para el martes 4:49 p. m.

Dile a tus compañeros que te explique. Voy a entrar a una reunión 4:50 p. m.

Por video llamada también 4:50 p. m.

Bueno, muchas gracias 4:51 p. m.

5 DE MAYO DE 2020



Buenas tardes instructora, este es mi trabajo de la revista con los principios del diseño 6:21 p. m.

Te felicito Nataly 👏👏👏 6:33 p. m.

Muchas gracias ☺️ 6:48 p. m.

Escribe un mensaje

TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: ZANDRA MILENA MORA VEGA

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO INDUSTRIAL Y DE AVIACION

FECHA INICIAL: 01/04/2020 00:00:00

FECHA FINAL: 30/04/2020 23:59:59

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

FICHA DE APRENDIZAJE: 1857589 - 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 : 28,80

FICHA DE APRENDIZAJE: 2057807 - 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 : 23,90

FICHA DE APRENDIZAJE: 2057916 - 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 : 28,80

FICHA DE APRENDIZAJE: 2057802 - 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 : 23,90

FICHA DE APRENDIZAJE: 1857604 - 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 : 19,90

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS: 125,30

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: ZANDRA MILENA MORA VEGA

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO INDUSTRIAL Y DE AVIACION