GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
PROCEDIMIENTO PLANEACIÓN DEL DESARROLLO CURRICULAR
FORMATO PLANEACIÓN PEDAGÓGICA DEL PROYECTO FORMATIVO

Fecha de Elaboración	**06 de febrero de 2026**
Denominación del Programa de formación	**Técnico en Integración de Contenidos Digitales**
Modalidad de Ejecución	**Presencial**
Código y versión del Programa	**524704 V1**
Nombre del Proyecto (Diligencie esta casilla únicamente si es un programa de formación Titulada)	
Código del Proyecto (Diligencie esta casilla únicamente si es un programa de formación Titulada)	
Instructor(es) que elabora la planeación pedagógica	**Tito Javier Beltrán Rico / Mario Ángel Estepa / Alejandro Rubio**
	Regional y Centro de formación
	Distrito Capital, Centro para Industria de la Comunicación Gráfica

FASE DE PROYECTO (Si el programa es de titulada)	ACTIVIDAD DE PROYECTO (si el programa es titulada)	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE A DESARROLLAR	DURACIÓN ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE (HORAS)		ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS ACTIVAS	AMBIENTES DE			CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LA EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	OBSERVACIONES
					HORAS TRABAJO DIRECTO	HORAS TRABAJO INDEPENDIENTE		AMBIENTE	MATERIALES DE FORMACIÓN	INSTRUCTORES RESPONSABLES			
INDUCCIÓN	IDENTIFICAR LA DINÁMICA ORGANIZACIONAL DEL SENA Y EL ROL DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL DE ACUERDO CON SU PROYECTO DE VIDA Y EL DESARROLLO PROFESIONAL.	Resultado de Aprendizaje de la Inducción.	IDENTIFICAR LA DINÁMICA ORGANIZACIONAL DEL SENA Y EL ROL DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL	IDENTIFICA LA DINÁMICA ORGANIZACIONAL DEL SENA RECONOCE EL ROL DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL DE ACUERDO CON SU PROYECTO DE VIDA Y EL DESARROLLO PROFESIONAL.	**20**	**0**	APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTO ESTUDIOS DE CASOS LLUVIA DE IDEAS	AULA DE INFORMATICA ILUMINADA; VENTILADA; CON SEÑALIZACIÓN Y EXTINTOR.	EQUIPOS DE COMPUTO VIDEO BEAN O PANTALLA TV CLABLE HDMI TABLERO Y MARCADORES GUIAS DE FORMACIÓN MATERIAL COMPLEMENTARIO	1	RECONOCE LA IDENTIDAD INSTITUCIONAL Y LOS PROCEDIMIENTOS ADMINISTRATIVOS Y FORMATIVOS. IDENTIFICA LOS COMPONENTES Y ESTRUCTURA DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL SEGÚN EL PROGRAMA DE FORMACIÓN Y SU PERFIL COMO APRENDIZ DEL SENA	Presentación contexto institucional Presentación contexto del aprendiz Presentación contexto educativo	
FASE 1: ANÁLISIS	ACTIVIDAD 1 GUIÓNES Y STORYBOARD DE LA ESTRATEGIA DIGITAL	220501102 INTEGRAR LOS COMPONENTES GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES ESTABLECIDOS EN LA ESTRATEGIA DIGITAL	ELABORAR EL STORYBOARD TENIENDO EN CUENTA LAS CARACTERÍSTICAS DEL GUION DE LA ESTRATEGIA DIGITAL.	STORYBOARD: ESTRUCTURA Y FORMATOS INTERPRETAR EL GUIÓN ROCETAR LOS ELEMENTOS DEL GUIÓN.	**20**	**0**	APRENDIZAJE COLABORATIVO APRENDIZAJE POR PROYECTOS TALLER	AULA DE INFORMATICA ILUMINADA; VENTILADA; CON SEÑALIZACIÓN Y EXTINTOR.	EQUIPOS DE COMPUTO VIDEO BEAN O PANTALLA TV CLABLE HDMI TABLERO Y MARCADORES GUIAS DE FORMACIÓN MATERIAL COMPLEMENTARIO	1	IDENTIFICA LOS ELEMENTOS DEL GUIÓN PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL STORY BOARD APLICA EL LENGUAJE AUDIOVISUAL AL STORYBOARD CON BASE EN EL GUIÓN ELABORA EL STORYBOARD PARA ESTABLECER LA ESTRUCTURA TÉCNICA Y NAVEGACIÓN DE LA ESTRATEGIA DIGITAL	Flujograma guiones y storyboard Guion multimedia y estoryboard de la estrategia digital	
	ACTIVIDAD 2 FUNDAMENTOS DE DISEÑO		REALIZAR LOS CONTENIDOS DIGITALES DE ACUERDO CON LOS FUNDAMENTOS DE DISEÑO Y EL LENGUAJE AUDIOVISUAL	FUNDAMENTOS DE DISEÑO GRÁFICO: COLOR, COMPOSICIÓN, INTERFACES, PUNTOS AUREOS, ANGULOS Y PERSPECTIVA. EMPLEAR SOFTWARE DE EDICIÓN GRÁFICA Y AUDIOVISUAL APLICAR TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN GRÁFICA SELECCIONAR FORMATOS DE SALIDA DE LOS ELEMENTOS GRÁFICOS, AUDIOVISUALES E INTERACTIVOS OPTIMIZAR ELEMENTOS GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES COMPONER LAS PIEZAS GRÁFICAS Y AUDIOVISUALES	**40**	**0**	LLUVIA DE IDEAS APRENDIZAJE BASADO EN RPOBLEMAS APRENDIZAJE BASADO EN RETOS				PRODUCE COMPONENTES GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES APLICANDO EL LENGUAJE Y TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN, EDICIÓN Y MONTAJE SIGUIENDO LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DE LA ESTRATEGIA DIGITAL SELECCIONA LOS FORMATOS DE LOS ARCHIVOS PARA INCORPORARLOS EN LA ESTRATEGIA DIGITAL OPTIMIZA LOS ELEMENTOS GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES CONFORME A LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DE LA ESTRATEGIA DIGITAL EDITA LOS ELEMENTOS GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES TENIENDO EN CUENTA LAS CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS DEL MEDIO DE DIFUSIÓN IMPORTA Y EXPORTA ELEMENTOS AUDIOVISUALES SIGUIENDO LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DE LA ESTRATEGIA DIGITAL.	Productos trabajdos en el software especializado Illustrator o Inkscape Brandboar, banner, patrones para el sitio web, respetando la línea visual establecida	
	ACTIVIDAD 3 LENGUAJE AUDIOVISUAL			LENGUAJE AUDIOVISUAL: PLANOS, ÁNGULOS Y MOVIMIENTOS DE CÁMARA.	**30**	**0**	MESA REDONDA APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS	AULA DE INFORMATICA ILUMINADA; VENTILADA; CON SEÑALIZACIÓN Y EXTINTOR.	EQUIPOS DE COMPUTO VIDEO BEAN O PANTALLA TV CLABLE HDMI TABLERO Y MARCADORES GUIAS DE FORMACIÓN MATERIAL COMPLEMENTARIO	1	PRODUCE COMPONENTES GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES APLICANDO EL LENGUAJE Y TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN, EDICIÓN Y	Infografia planos, ángulos y movimientos de cámara Productos fotográficos y de video según guion sugerido	
	ACTIVIDAD 4 ARTE			ARTE: ESCENOGRAFIA, AMBIENTES, FONDOS, PERSONAJES Y OBJETOS EMPLEAR SOFTWARE DE EDICIÓN GRÁFICA Y AUDIOVISUAL APLICAR TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN GRÁFICA SOFTWARE DE PRODUCCIÓN Y EDICIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES EMPLEAR SOFTWARE DE EDICIÓN GRÁFICA Y AUDIOVISUAL APLICAR TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN GRÁFICA EDICIÓN DE IMAGEN: COMPOSICIÓN, EDICIÓN, RETOQUE, FOTOMONTAJE, FORMATOS, RESOLUCIONES, MODOS DE COLOR, SOFTWARE DE EDICIÓN. EMPLEAR SOFTWARE DE EDICIÓN GRÁFICA Y AUDIOVISUAL SELECCIONAR FORMATOS DE SALIDA DE LOS ELEMENTOS GRÁFICOS, AUDIOVISUALES E INTERACTIVOS OPTIMIZAR ELEMENTOS GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES COMPONER LAS PIEZAS GRÁFICAS Y AUDIOVISUALES IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS	**40**	**0**	DEBATE APRENDIZAJE POR PROYECTOS				PRODUCE COMPONENTES GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES APLICANDO EL LENGUAJE Y TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN, EDICIÓN Y MONTAJE SIGUIENDO LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DE LA ESTRATEGIA DIGITAL SELECCIONA LOS FORMATOS DE LOS ARCHIVOS PARA INCORPORARLOS EN LA ESTRATEGIA DIGITAL OPTIMIZA LOS ELEMENTOS GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES CONFORME A LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DE LA ESTRATEGIA DIGITAL EDITA LOS ELEMENTOS GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES TENIENDO EN CUENTA LAS CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS DEL MEDIO DE DIFUSIÓN IMPORTA Y EXPORTA ELEMENTOS AUDIOVISUALES SIGUIENDO LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DE LA ESTRATEGIA DIGITAL.	Pieces de edición fotográficos (fotomontaje y retoque) Retrato fotográfico biográfico para el sitio web respetando la línea visual establecida	
FASE 2: PLANEACIÓN	ACTIVIDAD 1 PREPRODUCCIÓN AUDIOVISUAL	220501102 INTEGRAR LOS COMPONENTES GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES ESTABLECIDOS EN LA ESTRATEGIA DIGITAL	REALIZAR LOS CONTENIDOS DIGITALES DE ACUERDO CON LOS FUNDAMENTOS DE DISEÑO Y EL LENGUAJE AUDIOVISUAL	LENGUAJE AUDIOVISUAL: PLANOS, ÁNGULOS Y MOVIMIENTOS DE CÁMARA	20	0	DEBATE ESTUDIO DE CASO ANÁLISIS DEL PRODUCTO APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS	AULA DE INFORMATICA ILUMINADA; VENTILADA; CON SEÑALIZACIÓN Y EXTINTOR.	EQUIPOS DE COMPUTO VIDEO BEAN O PANTALLA TV CLABLE HDMI TABLERO Y MARCADORES GUIAS DE FORMACIÓN MATERIAL COMPLEMENTARIO	1	PRODUCE COMPONENTES GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES APLICANDO EL LENGUAJE Y TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN, EDICIÓN Y MONTAJE SIGUIENDO LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DE LA ESTRATEGIA DIGITAL	Cuestionario sobre guiones y storyboard Hoja de vida audiovisual (guiones, storyboard y sinopsis)	
	ACTIVIDAD 2 PRODUCCIÓN Y POSTPRODUCCIÓN AUDIOVISUAL		EDITAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES DE ACUERDO CON LAS CARACTERISTICAS TÉCNICAS DEL MEDIO DE DIFUSIÓN.	EDICIÓN DE VIDEO: FORMATOS, PLANOS, ÁNGULOS, MOVIMIENTOS DE CÁMARA. EMPLEAR SOFTWARE DE EDICIÓN GRÁFICA Y AUDIOVISUAL SELECCIONAR FORMATOS DE SALIDA DE LOS ELEMENTOS GRÁFICOS, AUDIOVISUALES E INTERACTIVOS OPTIMIZAR ELEMENTOS GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES COMPONER LAS PIEZAS GRÁFICAS Y AUDIOVISUALES IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS	90	0					PRODUCE COMPONENTES GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES APLICANDO EL LENGUAJE Y TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN, EDICIÓN Y MONTAJE SIGUIENDO LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DE LA ESTRATEGIA DIGITAL SELECCIONA LOS FORMATOS DE LOS ARCHIVOS PARA INCORPORARLOS EN LA ESTRATEGIA DIGITAL OPTIMIZA LOS ELEMENTOS GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES CONFORME A LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DE LA ESTRATEGIA DIGITAL EDITA LOS ELEMENTOS GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES TENIENDO EN CUENTA LAS CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS DEL MEDIO DE DIFUSIÓN IMPORTA Y EXPORTA ELEMENTOS AUDIOVISUALES SIGUIENDO LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DE LA ESTRATEGIA DIGITAL.	Flujograma de producción y postproducción audiovisual Montaje audiovisual respetando la línea visual establecida	
	ACTIVIDAD 3 EDICIÓN DE AUDIO			EDICIÓN DE AUDIO: COMPOSICIÓN, FORMATOS, EFECTOS Y SOFTWARE DE EDICIÓN EMPLEAR SOFTWARE DE EDICIÓN GRÁFICA Y AUDIOVISUAL SELECCIONAR FORMATOS DE SALIDA DE LOS ELEMENTOS GRÁFICOS, AUDIOVISUALES E INTERACTIVOS OPTIMIZAR ELEMENTOS GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES COMPONER LAS PIEZAS GRÁFICAS Y AUDIOVISUALES IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS	40	0						Flujograma para el proceso de edición de audio Mezcla de audio y pieza audiovisula finalizada para el sitio web respetando la línea visual establecida.	
	CATIVIDAD 4 CREAR UNA SECUENCIA DE ANIMACIÓN	250201026 ELABORAR LAS ANIMACIONES PARA LA ESTRATEGIA DIGITAL	CREAR LA SECUENCIA DE LA ANIMACIÓN DE ACUERDO CON EL STORYBOARD DE LA ESTRATEGIA DIGITAL	ANIMACIÓN: TIPOS, TÉCNICAS Y ESTILOS. TÉCNICAS DE ANIMACION. PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN: TIEMPO, ESPACIADO, ESTIRAR Y ENCOGER, ARCOS. DEFINIR EL ESTILO/TÉCNICA DE LA ANIMACIÓN. IMPLEMENTAR CONCEPTOS DE COMPOSICIÓN AUDIOVISUAL FUNDAMENTOS DE LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO Y ANIMATIC: PLANOS, ÁNGULOS, MOVIMIENTOS DE CÁMARA, ETC CREAR LOS TIEMPOS DE LA SECUENCIA. CONSTRUIR LA SECUENCIA (ANIMATIC). EXPORTAR LA SECUENCIA DE LA ANIMACIÓN. FLUJO DE TRABAJO DE ANIMACIÓN: PLANIFICACIÓN, BLOCKING, SPLINE, REFINE. CONSTRUIR LA SECUENCIA (ANIMATIC). EXPORTAR LA SECUENCIA DE LA ANIMACIÓN. IMPLEMENTAR LA SECUENCIA.	60	0	DEBATE ESTUDIO DE CASO ANÁLISIS DEL PRODUCTO APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS	AULA DE INFORMATICA ILUMINADA; VENTILADA; CON SEÑALIZACIÓN Y EXTINTOR.	EQUIPOS DE COMPUTO VIDEO BEAN O PANTALLA TV CLABLE HDMI TABLERO Y MARCADORES GUIAS DE FORMACIÓN MATERIAL COMPLEMENTARIO	1	DETERMINA LA LÍNEA GRÁFICA DE LOS ELEMENTOS A ANIMAR APLICANDO ESTILOS Y TÉCNICAS DE ANIMACIÓN. DEFINE EL FORMATO Y LOS ELEMENTOS QUE CONFORMAN LA IMAGEN CON BASE EN EL STORYBOARD. REALIZA EL ANIMATIC APLICANDO LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO. REALIZAR LA PROPUESTA DE LA ANIMACIÓN CONSERVANDO LA LÍNEA GRÁFICA DETERMINADA	Infografia fundamentos de animación Storyboard spot publicitario	
	ACTIVIDAD 5 FINALIZAR LA ANIMACIÓN		INTEGRAR EL BLOCKING CON BASE EN LOS LINEAMIENTOS DE LA SECUENCIA DE LA ESTRATEGIA DIGITAL.	FLUJO DE TRABAJO DE ANIMACIÓN: PLANIFICACIÓN, BLOCKING, SPLINE, REFINE. IMPLEMENTAR LA SECUENCIA. CONCEPTOS DE COMPOSICIÓN AUDIOVISUAL. FUNDAMENTOS DE LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO Y ANIMATIC: PLANOS, ÁNGULOS, MOVIMIENTOS DE CÁMARA, ETC CREAR EL BLOCKING 2D O 3D. CREAR EL BLOCKING PLUS 2D O 3D. IMPLEMENTAR LOS CLEAN UPS DE LA ANIMACIÓN. SOFTWARE DE ANIMACIÓN 2D O 3D. EMPLEAR SOFTWARE DE ANIMACIÓN.			DEBATE ESTUDIO DE CASO ANÁLISIS DEL PRODUCTO APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS				CONSTRUYE LA ANIMACIÓN SEGÚN LOS CONCEPTOS DE COMPOSICIÓN AUDIOVISUAL CREA EL BLOCKING EN 2D O 3D APLICANDO LOS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN. UTILIZA HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS PARA LA REALIZACIÓN DE LAS ANIMACIONES	Flujograma proceso de producción, postproducción de una animación Spot publicitario respetando la línea visual estipulada	
			COMPONER EL REFINE DE LOS MOVIMIENTOS DE ACUERDO CON LOS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN.	FLUJO DE TRABAJO DE ANIMACIÓN: PLANIFICACIÓN, BLOCKING, SPLINE, REFINE. REALIZAR EL REFINE DE LA ANIMACIÓN. IMPLEMENTAR LA SECUENCIA	40	0					CONSTRUYE LA ANIMACIÓN SEGÚN LOS CONCEPTOS DE COMPOSICIÓN AUDIOVISUAL		
			VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL DE ACUERDO CON EL GUION	PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN AVANZADA: ACTING Y PUESTA EN ESCENA. EXPORTAR LA ANIMACIÓN EN LOS FORMATOS REQUERIDOS. INTEGRAR LA ANIMACIÓN A LA ESTRATEGIA DIGITAL.							ENTREGA LAS ANIMACIONES DE ACUERDO CON EL FLUJO DE TRABAJO ESTABLECIDO		
	ACTIVIDAD 6 MOCKUP Y WIREFRAME	220501102 INTEGRAR LOS COMPONENTES GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES ESTABLECIDOS EN LA ESTRATEGIA DIGITAL	REALIZAR LOS CONTENIDOS DIGITALES DE ACUERDO CON LOS FUNDAMENTOS DE DISEÑO Y EL LENGUAJE AUDIOVISUAL.	MOCKUPS: TIPOS, ELEMENTOS Y HERRAMIENTAS EMPLEAR SOFTWARE DE EDICIÓN GRÁFICA Y AUDIOVISUAL APLICAR TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN GRÁFICA DISEÑAR EL WIREFRAME Y EL CONTENDO CONSTRUIR EL MOCKUP IDENTIFICAR EL TIPO DE GUIÓN INTERPRETAR EL GUIÓN	30	0	DEBATE ESTUDIO DE CASO ANÁLISIS DEL PRODUCTO APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS	AULA DE INFORMATICA ILUMINADA; VENTILADA; CON SEÑALIZACIÓN Y EXTINTOR.	EQUIPOS DE COMPUTO VIDEO BEAN O PANTALLA TV CLABLE HDMI TABLERO Y MARCADORES GUIAS DE FORMACIÓN MATERIAL COMPLEMENTARIO	1	DISEÑA EL WIREFRAME DEL PROYECTO APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN GRÁFICA. CONSTRUYE EL MOCKUP ESTABLECIENDO LA LÍNEA GRÁFICA DEL PRODUCTO	Flujograma de navegación Mockup y wireframe del sitio web	
	ACTIVIDAD 7 FRONT END		CONSTRUIR LA INTERFAZ GRÁFICA DEL PROYECTO SIGUIENDO LAS PAUTAS ESTABLECIDAS EN EL STORYBOARD Y EL GUIÓN DE LA ESTRATEGIA DIGITAL	MAQUETACIÓN: HTML 5, CSS3, FRAMEWORK MAPA DE NAVEGACIÓN: CONCEPTOS, CLASES (LINEAL, JERÁRQUICO, LIBRE, HÍBRIDO), CRITERIOS. MEDIOS DIGITALES: TIPOS, PLATAFORMAS MULTIMEDIA FRONT-END: DEFINICIÓN, PLATAFORMAS, UTILIDAD, CONFIGURACIÓN. INTERFACES: TIPOS, CARACTERÍSTICAS, COMPOSICIÓN. MAQUETAR EN HTML 5 Y CSS3 REALIZAR EL MAPA DE NAVEGACIÓN DE LA ESTRATEGIA DIGITAL INTEGRAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES	50	0					ESTRUCTURA EL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN ELABORA LAS INTERFACES DE ACUERDO CON LA INTERPRETACIÓN DEL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL MOCKUP EMPLEA HERRAMIENTAS DE MAQUETACIÓN PARA CREAR LA ESTRUCTURA DE LA ESTRATEGIA DIGITAL.	Mapa de navegación Sitio web portafolio en wordpress optimizado	
FASE 3: EJECUCIÓN (ejecución del proyecto)	ACTIVIDAD 1 PLANEACIÓN DE LA ESTRATEGIA DIGITAL	999999999 RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA 220501102 INTEGRAR LOS COMPONENTES GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES ESTABLECIDOS EN LA ESTRATEGIA DIGITAL	APLICAR EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS REALES DEL SECTOR PRODUCTIVO, LOS CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y DESTREZAS PERTINENTES A LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA DE FORMACIÓN ASUMIENDO ESTRATEGIAS Y METODOLOGÍAS DE AUTOGESTIÓN ELABORAR EL STORYBOARD TENIENDO EN CUENTA LAS CARACTERÍSTICAS DEL GUION DE LA ESTRATEGIA DIGITAL.	DESARROLLO DEL PROYECTO PRODCUTIVO ELABORAR EL STORYBOARD TENIENDO EN CUENTA LAS CARACTERÍSTICAS DEL GUION DE LA ESTRATEGIA DIGITAL	**280**	**0**	APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS	AULA DE INFORMATICA ILUMINADA; VENTILADA; CON SEÑALIZACIÓN Y EXTINTOR.	EQUIPOS DE COMPUTO VIDEO BEAN O PANTALLA TV CLABLE HDMI TABLERO Y MARCADORES GUIAS DE FORMACIÓN MATERIAL COMPLEMENTARIO	1	IDENTIFICA LOS ELEMENTOS DEL GUIÓN PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL STORY BOARD APLICA EL LENGUAJE AUDIOVISUAL AL STORYBOARD CON BASE EN EL GUIÓN ELABORA EL STORYBOARD PARA ESTABLECER LA ESTRUCTURA TÉCNICA Y NAVEGACIÓN DE LA ESTRATEGIA DIGITAL	Brief de la estrategia digital Guion interactivo o multiplataforma de la estrategia digital	
	ACTIVIDAD 2 DESARROLLO Y PUBLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA DIGITAL	220501102 INTEGRAR LOS COMPONENTES GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES ESTABLECIDOS EN LA ESTRATEGIA DIGITAL 250201026 ELABORAR LAS ANIMACIONES PARA LA ESTRATEGIA DIGITAL	REALIZAR LOS CONTENIDOS DIGITALES DE ACUERDO CON LOS FUNDAMENTOS DE DISEÑO Y EL LENGUAJE AUDIOVISUAL EDITAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES DE ACUERDO CON LAS CARACTERISTICAS TÉCNICAS DEL MEDIO DE DIFUSIÓN. CONSTRUIR LA INTERFAZ GRÁFICA DEL PROYECTO SIGUIENDO LAS PAUTAS ESTABLECIDAS EN EL STORYBOARD Y EL GUIÓN DE LA ESTRATEGIA DIGITAL. CREAR LA SECUENCIA DE LA ANIMACIÓN DE ACUERDO CON EL STORYBOARD DE LA ESTRATEGIA DIGITAL. INTEGRAR EL BLOCKING CON BASE EN LOS LINEAMIENTOS DE LA SECUENCIA DE LA ESTRATEGIA DIGITAL. COMPONER EL REFINE DE LOS MOVIMIENTOS DE ACUERDO CON LOS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN.	REALIZAR LOS CONTENIDOS DIGITALES DE ACUERDO CON LOS FUNDAMENTOS DE DISEÑO Y EL LENGUAJE AUDIOVISUAL. EDITAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES DE ACUERDO CON LAS CARACTERISTICAS TÉCNICAS DEL MEDIO DE DIFUSIÓN. CONSTRUIR LA INTERFAZ GRÁFICA DEL PROYECTO SIGUIENDO LAS PAUTAS ESTABLECIDAS EN EL STORYBOARD Y EL GUIÓN DE LA ESTRATEGIA DIGITAL. CREAR LA SECUENCIA DE LA ANIMACIÓN DE ACUERDO CON EL STORYBOARD DE LA ESTRATEGIA DIGITAL. INTEGRAR EL BLOCKING CON BASE EN LOS LINEAMIENTOS DE LA SECUENCIA DE LA ESTRATEGIA DIGITAL. COMPONER EL REFINE DE LOS MOVIMIENTOS DE ACUERDO CON LOS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN.							PRODUCE COMPONENTES GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES APLICANDO EL LENGUAJE Y TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN, EDICIÓN Y MONTAJE SIGUIENDO LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DE LA ESTRATEGIA DIGITAL SELECCIONA LOS FORMATOS DE LOS ARCHIVOS PARA INCORPORARLOS EN LA ESTRATEGIA DIGITAL. OPTIMIZA LOS ELEMENTOS GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES CONFORME A LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DE LA ESTRATEGIA DIGITAL EDITA LOS ELEMENTOS GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES TENIENDO EN CUENTA LAS CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS DEL MEDIO DE DIFUSIÓN IMPORTA Y EXPORTA ELEMENTOS AUDIOVISUALES SIGUIENDO LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DE LA ESTRATEGIA DIGITAL. DETERMINA LA LÍNEA GRÁFICA DE LOS ELEMENTOS A ANIMAR APLICANDO ESTILOS Y TÉCNICAS DE ANIMACIÓN. DEFINE EL FORMATO Y LOS ELEMENTOS QUE CONFORMAN LA IMAGEN CON BASE EN EL STORYBOARD. REALIZA EL ANIMATIC APLICANDO LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO. REALIZAR LA PROPUESTA DE LA ANIMACIÓN CONSERVANDO LA LÍNEA GRÁFICA DETERMINADA CONSTRUYE LA ANIMACIÓN SEGÚN LOS CONCEPTOS DE COMPOSICIÓN AUDIOVISUAL CREA EL BLOCKING EN 2D O 3D APLICANDO LOS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN UTILIZA HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS PARA LA REALIZACIÓN DE LAS ANIMACIONES CONSTRUYE LA ANIMACIÓN SEGÚN LOS CONCEPTOS DE COMPOSICIÓN AUDIOVISUAL ENTREGA LAS ANIMACIONES DE ACUERDO CON EL FLUJO DE TRABAJO ESTABLECIDO	Productos gráficos, visuales, audiovisuales, animados y de integración según la estrategia digital y la línea visual determinada.	
FASE 4: EVALUACIÓN	ACTIVIDAD 1 PUBLICACIÓN Y EVALUACIÓN DE LA ESTRATEGIA DIGITAL	250201026 ELABORAR LAS ANIMACIONES PARA LA ESTRATEGIA DIGITAL	VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL DE ACUERDO CON EL GUION.	VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL DE ACUERDO CON EL GUION.	20	0	APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS	AULA DE INFORMATICA ILUMINADA; VENTILADA; CON SEÑALIZACIÓN Y EXTINTOR.	EQUIPOS DE COMPUTO VIDEO BEAN O PANTALLA TV CLABLE HDMI TABLERO Y MARCADORES GUIAS DE FORMACIÓN MATERIAL COMPLEMENTARIO	1	UTILIZA PLATAFORMAS DE FEEDBACK DE ACUERDO A LA ANIMACIÓN VALIDA EL CÓDIGO HTML, CSS O EL PESO DE LOS ARCHIVOS CON BASE EN EL MEDIO DEFINIDO PARA LA PUBLICACIÓN PUBLICA LA ESTRATEGIA DIGITAL EN EL MEDIO DE DIFUSIÓN DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS REALIZA LA VERIFICACIÓN DE CALIDAD DE LOS ELEMENTOS GRÁFICOS, ANIMADOS Y AUDIOVISUALES CON BASE EN LAS PUEBRAS DE VERIFICACIÓN.	Documento de validación y KPI´S según la estrategia digital escogida	