
TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: GLORIA PILAR LIZCANO CABRALES

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DE COMERCIO Y SERVICIOS

FECHA INICIAL: 01/02/2026 00:00:00

FECHA FINAL: 28/02/2026 23:59:59

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

FICHA 3070460 - DESARROLLO MULTIMEDIA Y WEB

DE APRENDIZAJE:

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Elaborar proyecto multimedia de acuerdo con procedimientos técnicos

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

DEFINIR LA ESTRUCTURA VISUAL Y LA EXPERIENCIA DE USUARIO DE ACUERDO CON EL DOCUMENTO DE ESPECIFICACIONES Y NECESIDADES DEL PROYECTO.
PROBAR LA USABILIDAD Y ACCESIBILIDAD DE LOS ELEMENTOS GRÁFICOS, AUDIOVISUALES E INTERACTIVOS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.

REALIZAR LOS COMPONENTES INTERACTIVOS DEL PROYECTO DE ACUERDO CON EL DOCUMENTO DE ESPECIFICACIONES TÉCNICAS Y GRÁFICAS.

REALIZAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES DEL PROYECTO DE ACUERDO CON EL DOCUMENTO DE ESPECIFICACIONES TÉCNICAS Y GRÁFICAS.

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** FORMULAR EL PROYECTO MULTIMEDIA DE ACUERDO CON METODOLOGÍAS Y DOCUMENTO DE REQUISITOS
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Integrar elementos multimedia de acuerdo con técnicas y herramientas de producción digital

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CODIFICAR LOS ELEMENTOS DEL PROYECTO UTILIZANDO HERRAMIENTAS DE DESARROLLO Y MAQUETACIÓN SEGÚN ESTÁNDARES DE USABILIDAD Y ACCESIBILIDAD.

EVALUAR EL FUNCIONAMIENTO DEL PROYECTO TENIENDO EN CUENTA LOS REQUERIMIENTOS DEL USUARIO Y CLIENTE ESTABLECIDOS EN EL DOCUMENTO DE ESPECIFICACIONES TÉCNICAS.

INTEGRAR LOS COMPONENTES DEL PROYECTO DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA Y LA EXPERIENCIA DE USUARIO DEFINIDA.

PUBLICAR EL PROYECTO EN LA PLATAFORMA DEFINIDA SIGUIENDO LAS ESPECIFICACIONES DEL DOCUMENTO TÉCNICO.

REALIZAR EL POSICIONAMIENTO DEL PROYECTO MULTIMEDIA Y WEB CON BASE EN ESTRATEGIAS DE SEO.

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Orientar investigación formativa según referentes técnicos

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Resultado de Aprendizaje de la Inducción.

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 95,70

FICHA DE APRENDIZAJE: 3427528 - ENFOQUE UNIVERSAL APLICADO A CONTENIDOS DIGITALES

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Operar herramientas informáticas y digitales de acuerdo con protocolos y manuales técnicos

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

RA 1: CARACTERIZAR HERRAMIENTAS PARA CREACIÓN DE CONTENIDOS TENIENDO EN CUENTA LOS CRITERIOS DE

RA 2: CREAR CONTENIDOS DIGITALES SEGÚN CRITERIOS DE ACCESIBILIDAD.

RA 3: EVALUAR LOS CONTENIDOS DIGITALES TENIENDO EN CUENTA LOS CRITERIOS DE ACCESIBILIDAD.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 59,80

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS: 155,50

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: GLORIA PILAR LIZCANO CABRALES

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DE COMERCIO Y SERVICIOS