PROYECTO FORMATIVO

1. Información básica del proyecto

Código Proyecto SOFIA:	**3053394**	**Código del Programa SOFIA:**	**228101**	**Versión del Programa:**	**102**	**Fichas asociadas:**	**2**

1.1 Centro de Formación:	CENTRO DE DISEÑO E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA	**1.2 Regional:**	REGIONAL RISARALDA
1.3 Nombre del proyecto:	PLAN ESTRATÉGICO DE COMUNICACIÓN MULTIMEDIAL		
1.4 Programa de Formación al que da respuesta:	PRODUCCION DE MULTIMEDIA		
1.5 Tiempo estimado de ejecución del proyecto (meses):	24		
1.6 Empresas o instituciones que participan en su formulación o financiación: (si Existe)	SENA		
1.7 Palabras claves de búsqueda:	Comunicación multimedial, Estrategia de medios, Producción multimedia, Innovación digital		

1.8 Número total de resultados de aprendizaje del programa de formación:	60	**1.9 Número de resultados de aprendizaje por tipo de competencia**	**1.9.1 Número de resultados de aprendizaje específicos que se alcanzan con el proyecto:**	30
			1.9.2 Número de resultados de aprendizaje transversales que se alcanzan con el proyecto:	0
			1.9.3 Número de resultados de aprendizaje básicos que se alcanzan con el proyecto:	30

2. Estructura del proyecto

2.1 Planteamiento del problema o necesidad que se pretende solucionar

En la región de Risaralda, Colombia, se enfrenta un desafío significativo en cuanto a la adopción y aplicación efectiva de estrategias de comunicación multimedial por parte de las empresas, especialmente las micro, pequeñas y medianas (MIPYMES). La falta de una presencia sólida en línea y el uso limitado de herramientas de marketing digital están frenando su capacidad para competir en un mercado cada vez más digitalizado. Esta situación no solo afecta su visibilidad y alcance, sino que también repercute en su competitividad y rentabilidad en un entorno donde la comunicación multimedia juega un papel crucial.

El diseño e implementación de estrategias de comunicación multimedial, que aprovechen diversos medios digitales para satisfacer las demandas del mercado y adaptarse a las nuevas tendencias tecnológicas y de comunicación, se presenta como una necesidad urgente en la región de Risaralda (Arbeláez, 2019; Linares, 2020; Rojas, 2021; Vargas, 2022; Castro, 2022).

Estas estrategias deben estar centradas en las necesidades específicas del mercado local y en la comprensión de las nuevas tendencias, lo que permitirá a las MIPYMES de Risaralda posicionarse de manera efectiva en el panorama a través de diversos medios y competir en igualdad de condiciones con empresas más grandes y establecidas.

2.2 Justificación del proyecto

La rápida evolución tecnológica y la proliferación de medios digitales han transformado radicalmente las formas de comunicación, obligando a las empresas a adaptarse para mantenerse competitivas. En Risaralda, Colombia, las MIPYMES enfrentan serias dificultades para competir con empresas más grandes y establecidas debido a su limitada presencia en línea y la falta de estrategias de comunicación multimedial efectivas. Esta situación reduce su visibilidad, alcance y, en última instancia, su competitividad y rentabilidad.
Diseñar e implementar estrategias de comunicación multimedial centradas en las necesidades del mercado y las nuevas tendencias digitales es esencial para abordar esta problemática. Este proyecto busca integrar diversos medios para mejorar la visibilidad y competitividad de las MIPYMES en Risaralda. La adopción de estas estrategias no solo contribuirá a mejorar la eficiencia operativa de estas empresas, sino que también permitirá reducir el riesgo de pérdidas y desperdicios al optimizar los procesos comunicativos y promocionales.
La integración de contenidos multimediales ofrece una solución efectiva para que las MIPYMES de Risaralda se adapten a las tendencias globales en tecnología y marketing digital. Esto les permitirá alcanzar una audiencia más amplia, reducir costos y mejorar su eficiencia operativa, alineándose así con las dinámicas actuales del mercado. En resumen, este proyecto no solo fortalecerá la posición de las MIPYMES en el entorno digital, sino que también contribuirá al desarrollo económico y social de la región, respondiendo a las demandas de un mercado cada vez más digitalizado y competitivo.

2.3 Objetivo general

Desarrollar un plan estratégico de comunicación multimedial para 3 MIPYMES del departamento del Risaralda para el mejoramiento de la visibilidad, competitividad, eficiencia y posicionamiento de la marca

2.4 Objetivos específicos

1. Identificar las necesidades y oportunidades de la comunicación multimedial de 3 MIPYMES en Risaralda

2. Estructurar el plan de comunicación multimedial precisando la acciones, productos y de mas requerimientos técnicos.

3. Elaborar los contenidos multimediales adaptados a las tendencias del mercado actual.

4. Implementar estrategias de comunicación multimedial en diversas plataformas digitales para aumentar la visibilidad.

5. Valorar el impacto del plan estratégico de comunicación multimedial y ajustar según sea necesario para mejorar los resultados.

2.5 Alcance

2.5.1 Beneficiarios del proyecto	Las MIPYMES en Risaralda

2.5.2 Impacto

Social:	Formar profesionales capacitados en producción multimedia, mejorando la competitividad de las MIPYMES en Risaralda. Generar empleo, promover el desarrollo económico y fortalecer la colaboración entre empresas, impulsando la inclusión digital en la región.
Económico:	Mejorar la competitividad de las industrias locales en Risaralda, impulsando su proyección hacia mercados nacionales e internacionales. Esto resultará en la generación de empleo y una influencia positiva en el Producto Interno Bruto (PIB) regional.
Ambiental:	Reducir el uso de papel y la necesidad de desplazamientos físicos mediante estrategias digitales, disminuyendo así la huella de ecologica y promoviendo la conservación de recursos naturales en Risaralda.

Tecnológico:	Impulsar la adopción masiva de nuevas tecnologías, empleando recursos innovadores con un fuerte impacto digital en Risaralda. Esto facilitará la modernización de las operaciones empresariales y fomentará la competitividad en el entorno digital.

2.5.3 Restricciones o riesgos asociados y alternativas de solución

Riesgos potenciales en los ambientes de aprendizaje incluyen la falta de equipos adecuados, licencias de software insuficientes y conectividad limitada, abordables mediante la optimización de recursos y mejoras en la infraestructura tecnológica.

2.5.4. Productos o resultados del proyecto

Briefing del Cliente: Encontrar de necesidades y requerimientos de las MIPYMES para la estrategia de comunicación multimedial.

Informe de Propuesta para Aprobación: Documento detallado de la estrategia propuesta para la aprobación del cliente.

Mapa de Navegación Digital: Visualización de la estructura del sitio web y la estrategia digital.

Piezas Gráficas Multimediales: Desarrollo de contenidos visuales, audiovisuales y animaciones 2D para la estrategia digital.

Presentación del Proyecto (Pitch): Exposición de la necesidad, propuesta y valor agregado de la estrategia digital.

Lista de Verificación de Implementación: Checklist para verificar la implementación de los productos en la estrategia transmedia.

2.6 Innovación/Gestión Tecnológica	
El proyecto resuelve una necesidad del sector productivo?	SI
El proyecto mejora el proceso/producto/servicio existente?	SI
El proyecto involucra el uso de nuevas técnicas y tecnologías de proceso?	SI
Los productos finales son susceptibles a protección industrial y/o derechos de autor?	SI
Los productos obtenidos en el proyecto pueden ser posicionados en el mercado?	SI
2.7 Valoración Productiva	
Con el desarrollo del proyecto se puede satisfacer la necesidad de un cliente potencial?	SI
Viabilidad de proyecto para plan de negocio?	SI

3. Planeación del proyecto

3.1. Fases del Proyecto	3.2. Actividades del Proyecto	3.3. Resultados de Aprendizaje Específicos, Transversales y Básicos (a partir del programa de formación)	3.4. Competencia Asociada
ANÁLISIS	DETERMINAR EL ESTADO MULTIMEDIAL DE LAS MIPYMES SELECCIONADAS, MEDIANTE LA RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN POR MEDIO DEL BRIEF Y LAS NECESIDADES	436354 - COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	240201501 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
ANÁLISIS	DETERMINAR EL ESTADO MULTIMEDIAL DE LAS MIPYMES SELECCIONADAS, MEDIANTE LA RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN POR MEDIO DEL BRIEF Y LAS NECESIDADES	436356 - LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	240201501 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
ANÁLISIS	DETERMINAR EL ESTADO MULTIMEDIAL DE LAS MIPYMES SELECCIONADAS, MEDIANTE LA RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN POR MEDIO DEL BRIEF Y LAS NECESIDADES	436359 - ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS	240201501 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
ANÁLISIS	DETERMINAR EL ESTADO MULTIMEDIAL DE LAS MIPYMES SELECCIONADAS, MEDIANTE LA RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN POR MEDIO DEL BRIEF Y LAS NECESIDADES	436360 - COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO	240201501 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
ANÁLISIS	DETERMINAR EL ESTADO MULTIMEDIAL DE LAS MIPYMES SELECCIONADAS, MEDIANTE LA RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN POR MEDIO DEL BRIEF Y LAS NECESIDADES	437116 - DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	220501028 - ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.
ANÁLISIS	DETERMINAR EL ESTADO MULTIMEDIAL DE LAS MIPYMES SELECCIONADAS, MEDIANTE LA RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN POR MEDIO DEL BRIEF Y LAS NECESIDADES	437117 - CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.	220501028 - ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.
ANÁLISIS	DETERMINAR EL ESTADO MULTIMEDIAL DE LAS MIPYMES SELECCIONADAS, MEDIANTE LA RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN POR MEDIO DEL BRIEF Y LAS NECESIDADES	437118 - RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA	220501028 - ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.
ANÁLISIS	DETERMINAR EL ESTADO MULTIMEDIAL DE LAS MIPYMES	437120 - IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL	220501028 - ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE

	MEDIANTE LA RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN POR MEDIO DEL BRIEF Y LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.	REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.	PROYECTO MULTIMEDIAL.
EJECUCIÓN	DESARROLLAR EL PLAN MULTIMEDIAL, DISEÑANDO LA INTERFAZ GRAFICA, MODELANDO LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN, CREANDO PROTOTIPOS Y CODIFICANDO ELEMENTOS PARA DIVERSAS PLATAFORMAS DIGITALES DEFINIDAS POR EL CL	436350 - VERIFICAR ENTRE LAS PARTES LA PROPUESTA COMERCIAL DE ACUERDO CON LOS PARÁMETROS DE LA NEGOCIACIÓN	260101021 - REALIZAR NEGOCIACIÓN CON LOS PROVEEDORES Y CLIENTES, SEGÚN LOS OBJETIVOS Y ESTRATEGIAS ESTABLECIDAS POR LA ORGANIZACIÓN.
EJECUCIÓN	DESARROLLAR EL PLAN MULTIMEDIAL, DISEÑANDO LA INTERFAZ GRAFICA, MODELANDO LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN, CREANDO PROTOTIPOS Y CODIFICANDO ELEMENTOS PARA DIVERSAS PLATAFORMAS DIGITALES DEFINIDAS POR EL CL	436351 - CREAR LA PROPUESTA Y/O CONTRAPROPUESTA QUE ESTABLEZCA DETALLES DE RENTABILIDAD, PRECIOS, Y COMPROMISOS CON BASE EN LAS POLÍTICAS DEL CLIENTE (FINANCIACIÓN, PRESUPUESTO, OBJETIVOS E IDENTIDAD CORPORATIVA).	260101021 - REALIZAR NEGOCIACIÓN CON LOS PROVEEDORES Y CLIENTES, SEGÚN LOS OBJETIVOS Y ESTRATEGIAS ESTABLECIDAS POR LA ORGANIZACIÓN.
EJECUCIÓN	DESARROLLAR EL PLAN MULTIMEDIAL, DISEÑANDO LA INTERFAZ GRAFICA, MODELANDO LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN, CREANDO PROTOTIPOS Y CODIFICANDO ELEMENTOS PARA DIVERSAS PLATAFORMAS DIGITALES DEFINIDAS POR EL CL	436352 - IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE	260101021 - REALIZAR NEGOCIACIÓN CON LOS PROVEEDORES Y CLIENTES, SEGÚN LOS OBJETIVOS Y ESTRATEGIAS ESTABLECIDAS POR LA ORGANIZACIÓN.
EJECUCIÓN	DESARROLLAR EL PLAN MULTIMEDIAL, DISEÑANDO LA INTERFAZ GRAFICA, MODELANDO LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN, CREANDO PROTOTIPOS Y CODIFICANDO ELEMENTOS PARA DIVERSAS PLATAFORMAS DIGITALES DEFINIDAS POR EL CL	436353 - DEFINIR EL COSTO DEL PROYECTO TENIENDO EN CUENTA LOS GASTOS FIJOS, VARIABLES Y TIEMPO INVERTIDO EN LA REALIZACIÓN DEL MISMO	260101021 - REALIZAR NEGOCIACIÓN CON LOS PROVEEDORES Y CLIENTES, SEGÚN LOS OBJETIVOS Y ESTRATEGIAS ESTABLECIDAS POR LA ORGANIZACIÓN.
EJECUCIÓN	DESARROLLAR EL PLAN MULTIMEDIAL, DISEÑANDO LA INTERFAZ GRAFICA, MODELANDO LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN, CREANDO PROTOTIPOS Y CODIFICANDO ELEMENTOS PARA DIVERSAS PLATAFORMAS DIGITALES DEFINIDAS POR EL CL	436362 - APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
EJECUCIÓN	DESARROLLAR EL PLAN MULTIMEDIAL, DISEÑANDO LA INTERFAZ GRAFICA, MODELANDO LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN, CREANDO PROTOTIPOS Y CODIFICANDO ELEMENTOS PARA DIVERSAS PLATAFORMAS DIGITALES DEFINIDAS POR EL CL	436446 - DESARROLLAR PROCESOS COMUNICATIVOS EFICACES Y ASERTIVOS DENTRO DE CRITERIOS DE RACIONALIDAD QUE POSIBILITEN LA CONVIVENCIA, EL ESTABLECIMIENTO DE ACUERDOS, LA CONSTRUCCIÓN COLECTIVA DEL CONOCIMIENTO Y LA RESOLUCIÓN DE	240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL

		PRODUCTIVO Y SOCIAL.	
EJECUCIÓN	DESARROLLAR EL PLAN MULTIMEDIAL, DISEÑANDO LA INTERFAZ GRAFICA, MODELANDO LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN, CREANDO PROTOTIPOS Y CODIFICANDO ELEMENTOS PARA DIVERSAS PLATAFORMAS DIGITALES DEFINIDAS POR EL CL	436449 - GENERAR PROCESOS AUTÓNOMOS Y DE TRABAJO COLABORATIVO PERMANENTES, FORTALECIENDO EL EQUILIBRIO DE LOS COMPONENTES RACIONALES Y EMOCIONALES ORIENTADOS HACIA EL DESARROLLO HUMANO INTEGRAL.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
EJECUCIÓN	DESARROLLAR EL PLAN MULTIMEDIAL, DISEÑANDO LA INTERFAZ GRAFICA, MODELANDO LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN, CREANDO PROTOTIPOS Y CODIFICANDO ELEMENTOS PARA DIVERSAS PLATAFORMAS DIGITALES DEFINIDAS POR EL CL	436454 - DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
EJECUCIÓN	DESARROLLAR EL PLAN MULTIMEDIAL, DISEÑANDO LA INTERFAZ GRAFICA, MODELANDO LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN, CREANDO PROTOTIPOS Y CODIFICANDO ELEMENTOS PARA DIVERSAS PLATAFORMAS DIGITALES DEFINIDAS POR EL CL	436459 - REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS	240201502 - PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL
EJECUCIÓN	DESARROLLAR EL PLAN MULTIMEDIAL, DISEÑANDO LA INTERFAZ GRAFICA, MODELANDO LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN, CREANDO PROTOTIPOS Y CODIFICANDO ELEMENTOS PARA DIVERSAS PLATAFORMAS DIGITALES DEFINIDAS POR EL CL	436460 - IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS	240201502 - PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL
EJECUCIÓN	DESARROLLAR EL PLAN MULTIMEDIAL, DISEÑANDO LA INTERFAZ GRAFICA, MODELANDO LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN, CREANDO PROTOTIPOS Y CODIFICANDO ELEMENTOS PARA DIVERSAS PLATAFORMAS DIGITALES DEFINIDAS POR EL CL	436461 - ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC	240201502 - PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL
EJECUCIÓN	DESARROLLAR EL PLAN MULTIMEDIAL, DISEÑANDO LA INTERFAZ GRAFICA, MODELANDO LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN, CREANDO PROTOTIPOS Y CODIFICANDO ELEMENTOS PARA DIVERSAS PLATAFORMAS DIGITALES DEFINIDAS POR EL CL	436462 - LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MÁS ESPECÍFICO, EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	240201502 - PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL

EJECUCIÓN	DESARROLLAR EL PLAN MULTIMEDIAL, DISEÑANDO LA INTERFAZ GRAFICA, MODELANDO LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN, CREANDO PROTOTIPOS Y CODIFICANDO ELEMENTOS PARA DIVERSAS PLATAFORMAS DIGITALES DEFINIDAS POR EL CL	436464 - AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA	220501039 - REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.
EJECUCIÓN	DESARROLLAR EL PLAN MULTIMEDIAL, DISEÑANDO LA INTERFAZ GRAFICA, MODELANDO LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN, CREANDO PROTOTIPOS Y CODIFICANDO ELEMENTOS PARA DIVERSAS PLATAFORMAS DIGITALES DEFINIDAS POR EL CL	436465 - EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO	220501039 - REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.
EJECUCIÓN	DESARROLLAR EL PLAN MULTIMEDIAL, DISEÑANDO LA INTERFAZ GRAFICA, MODELANDO LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN, CREANDO PROTOTIPOS Y CODIFICANDO ELEMENTOS PARA DIVERSAS PLATAFORMAS DIGITALES DEFINIDAS POR EL CL	436466 - MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA	220501039 - REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.
EJECUCIÓN	DESARROLLAR EL PLAN MULTIMEDIAL, DISEÑANDO LA INTERFAZ GRAFICA, MODELANDO LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN, CREANDO PROTOTIPOS Y CODIFICANDO ELEMENTOS PARA DIVERSAS PLATAFORMAS DIGITALES DEFINIDAS POR EL CL	436467 - AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO	220501039 - REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.
EJECUCIÓN	DESARROLLAR EL PLAN MULTIMEDIAL, DISEÑANDO LA INTERFAZ GRAFICA, MODELANDO LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN, CREANDO PROTOTIPOS Y CODIFICANDO ELEMENTOS PARA DIVERSAS PLATAFORMAS DIGITALES DEFINIDAS POR EL CL	436468 - IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN	220501039 - REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.
EJECUCIÓN	DESARROLLAR EL PLAN MULTIMEDIAL, DISEÑANDO LA INTERFAZ GRAFICA, MODELANDO LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN, CREANDO PROTOTIPOS Y CODIFICANDO ELEMENTOS PARA DIVERSAS PLATAFORMAS DIGITALES DEFINIDAS POR EL CL	437123 - VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO CONSTANCIA EN UN ACTA	220501029 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.
EJECUCIÓN	DESARROLLAR EL PLAN MULTIMEDIAL, DISEÑANDO LA INTERFAZ GRAFICA, MODELANDO LOS ELEMENTOS DE LA	437139 - REALIZAR LAS MODIFICACIONES PERTINENTES DE ACUERDO A LO EVALUADO EN LAS PRUEBAS DE ACCESIBILIDAD, DISEÑO,	220501031 - ENTREGAR LA APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA EVALUAR LA SATISFACCIÓN DEL CLIENTE.

	IMAGEN, CREANDO PROTOTIPOS Y CODIFICANDO ELEMENTOS PARA DIVERSAS PLATAFORMAS DIGITALES DEFINIDAS POR EL CL	ESCALABILIDAD Y USABILIDAD DE LA MULTIMEDIA	
EJECUCIÓN	DESARROLLAR EL PLAN MULTIMEDIAL, DISEÑANDO LA INTERFAZ GRAFICA, MODELANDO LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN, CREANDO PROTOTIPOS Y CODIFICANDO ELEMENTOS PARA DIVERSAS PLATAFORMAS DIGITALES DEFINIDAS POR EL CL	437168 - INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD	220501030 - INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.
EJECUCIÓN	DESARROLLAR EL PLAN MULTIMEDIAL, DISEÑANDO LA INTERFAZ GRAFICA, MODELANDO LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN, CREANDO PROTOTIPOS Y CODIFICANDO ELEMENTOS PARA DIVERSAS PLATAFORMAS DIGITALES DEFINIDAS POR EL CL	437169 - ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB	220501030 - INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.
EJECUCIÓN	DESARROLLAR EL PLAN MULTIMEDIAL, DISEÑANDO LA INTERFAZ GRAFICA, MODELANDO LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN, CREANDO PROTOTIPOS Y CODIFICANDO ELEMENTOS PARA DIVERSAS PLATAFORMAS DIGITALES DEFINIDAS POR EL CL	437170 - VERIFICAR EL FUNCIONAMIENTO DE LA APLICACIÓN CON BASE EN EL STORYBOARD	220501030 - INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.
EJECUCIÓN	DESARROLLAR EL PLAN MULTIMEDIAL, DISEÑANDO LA INTERFAZ GRAFICA, MODELANDO LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN, CREANDO PROTOTIPOS Y CODIFICANDO ELEMENTOS PARA DIVERSAS PLATAFORMAS DIGITALES DEFINIDAS POR EL CL	437171 - CODIFICAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS ESPECIFICACIONES DEL MAPA DE NAVEGACIÓN CON LA PLATAFORMA SELECCIONADA.	220501030 - INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.
EVALUACIÓN	VERIFICAR EL DESARROLLO MULTIMEDIAL OBTENIDO POR MEDIO DE PRUEBAS DE ACCESIBILIDAD, DISEÑO, ESCALABILIDAD Y USABILIDAD DE LA MULTIMEDIA PARA PÓSTUMAS MODIFICACIONES	436361 - ASUMIR RESPONSABLEMENTE LOS CRITERIOS DE PRESERVACIÓN Y CONSERVACIÓN DEL MEDIO AMBIENTE Y DE DESARROLLO SOSTENIBLE, EN EL EJERCICIO DE SU DESEMPEÑO LABORAL Y SOCIAL.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
EVALUACIÓN	VERIFICAR EL DESARROLLO MULTIMEDIAL OBTENIDO POR MEDIO DE PRUEBAS DE ACCESIBILIDAD, DISEÑO, ESCALABILIDAD Y USABILIDAD DE LA MULTIMEDIA PARA PÓSTUMAS MODIFICACIONES	436445 - GENERAR HÁBITOS SALUDABLES EN SU ESTILO DE VIDA PARA GARANTIZAR LA PREVENCIÓN DE RIESGOS OCUPACIONALES DE ACUERDO CON EL DIAGNÓSTICO DE SU CONDICIÓN FÍSICA INDIVIDUAL Y LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DE SU DESEMPEÑO LABORAL.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL

EVALUACIÓN	VERIFICAR EL DESARROLLO MULTIMEDIAL OBTENIDO POR MEDIO DE PRUEBAS DE ACCESIBILIDAD, DISEÑO, ESCALABILIDAD Y USABILIDAD DE LA MULTIMEDIA PARA PÓSTUMAS MODIFICACIONES	436448 - REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
EVALUACIÓN	VERIFICAR EL DESARROLLO MULTIMEDIAL OBTENIDO POR MEDIO DE PRUEBAS DE ACCESIBILIDAD, DISEÑO, ESCALABILIDAD Y USABILIDAD DE LA MULTIMEDIA PARA PÓSTUMAS MODIFICACIONES	436455 - BUSCAR DE MANERA SISTEMÁTICA INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y DETALLADA EN ESCRITOS EN INGLÉS, MAS ESTRUCTURADOS Y CON MAYOR CONTENIDO TÉCNICO	240201502 - PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL
EVALUACIÓN	VERIFICAR EL DESARROLLO MULTIMEDIAL OBTENIDO POR MEDIO DE PRUEBAS DE ACCESIBILIDAD, DISEÑO, ESCALABILIDAD Y USABILIDAD DE LA MULTIMEDIA PARA PÓSTUMAS MODIFICACIONES	436456 - COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	240201502 - PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL
EVALUACIÓN	VERIFICAR EL DESARROLLO MULTIMEDIAL OBTENIDO POR MEDIO DE PRUEBAS DE ACCESIBILIDAD, DISEÑO, ESCALABILIDAD Y USABILIDAD DE LA MULTIMEDIA PARA PÓSTUMAS MODIFICACIONES	436457 - COMPRENDER LAS IDEAS PRINCIPALES DE TEXTOS COMPLEJOS EN INGLÉS QUE TRATAN DE TEMAS TANTO CONCRETOS COMO ABSTRACTOS, INCLUSO SI SON DE CARÁCTER TÉCNICO, SIEMPRE QUE ESTÉN DENTRO DE SU CAMPO DE ESPECIALIZACIÓN	240201502 - PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL
EVALUACIÓN	VERIFICAR EL DESARROLLO MULTIMEDIAL OBTENIDO POR MEDIO DE PRUEBAS DE ACCESIBILIDAD, DISEÑO, ESCALABILIDAD Y USABILIDAD DE LA MULTIMEDIA PARA PÓSTUMAS MODIFICACIONES	436458 - RELACIONARSE CON HABLANTES NATIVOS EN UN GRADO SUFICIENTE DE FLUIDEZ Y NATURALIDAD, DE MODO QUE LA COMUNICACIÓN SE REALICE SIN ESFUERZO POR PARTE DE LOS INTERLOCUTORES	240201502 - PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL
EVALUACIÓN	VERIFICAR EL DESARROLLO MULTIMEDIAL OBTENIDO POR MEDIO DE PRUEBAS DE ACCESIBILIDAD, DISEÑO, ESCALABILIDAD Y USABILIDAD DE LA MULTIMEDIA PARA PÓSTUMAS MODIFICACIONES	437137 - PROBAR LA ACCESIBILIDAD, DISEÑO, ESCALABILIDAD Y USABILIDAD DE LA MULTIMEDIA DE ACUERDO A LA DEFINICIÓN DEL MAPA DEL SITIO Y EL PÚBLICO OBJETIVO.	220501031 - ENTREGAR LA APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA EVALUAR LA SATISFACCIÓN DEL CLIENTE.
EVALUACIÓN	VERIFICAR EL DESARROLLO MULTIMEDIAL OBTENIDO POR MEDIO DE PRUEBAS DE ACCESIBILIDAD, DISEÑO, ESCALABILIDAD Y USABILIDAD DE LA MULTIMEDIA PARA PÓSTUMAS MODIFICACIONES	437138 - REALIZAR EL EMPAQUE Y LOS ELEMENTOS DE MERCHANDISING CON LOS QUE SE DISTRIBUIRÁ EL PROYECTO MULTIMEDIA	220501031 - ENTREGAR LA APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA EVALUAR LA SATISFACCIÓN DEL CLIENTE.
EVALUACIÓN	VERIFICAR EL DESARROLLO MULTIMEDIAL OBTENIDO POR MEDIO DE PRUEBAS DE ACCESIBILIDAD,	437140 - ELABORAR LOS MANUALES Y AYUDAS ANÁLOGAS O DIGITALES NECESARIAS PARA FACILITAR LA OPERACIÓN DEL PROYECTO	220501031 - ENTREGAR LA APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA EVALUAR LA SATISFACCIÓN DEL CLIENTE.

	ESCALABILIDAD Y USABILIDAD DE LA MULTIMEDIA PARA PÓSTUMAS MODIFICACIONES	MULTIMEDIA	
INDUCCIÓN	REALIZAR EL PROCESO DE INDUCCION AL SENA	436444 - ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
INDUCCIÓN	REALIZAR EL PROCESO DE INDUCCION AL SENA	436447 - CONCERTAR ALTERNATIVAS Y ACCIONES DE FORMACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA FORMACIÓN, CON BASE EN LA POLÍTICA INSTITUCIONAL.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
INDUCCIÓN	REALIZAR EL PROCESO DE INDUCCION AL SENA	436450 - RECONOCER EL ROL DE LOS PARTICIPANTES EN EL PROCESO FORMATIVO, EL PAPEL DE LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE Y LA METODOLOGÍA DE FORMACIÓN, DE ACUERDO CON LA DINÁMICA ORGANIZACIONAL	240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
INDUCCIÓN	REALIZAR EL PROCESO DE INDUCCION AL SENA	436451 - GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
INDUCCIÓN	REALIZAR EL PROCESO DE INDUCCION AL SENA	436452 - IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E INTERNACIONAL.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
PLANEACIÓN	DEFINIR LA ESTRATEGIA, LAS TACTICAS, RECURSOS, PRESUPUESTO, PLATAFORMAS, MEDIOS, TIEMPOS Y OTROS ELEMENTOS DEL PLAN DE	436355 - REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS	240201501 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
PLANEACIÓN	DEFINIR LA ESTRATEGIA, LAS TACTICAS, RECURSOS, PRESUPUESTO, PLATAFORMAS, MEDIOS, TIEMPOS Y OTROS ELEMENTOS DEL PLAN DE	436357 - COMUNICARSE EN TAREAS SENCILLAS Y HABITUALES QUE REQUIEREN UN INTERCAMBIO SIMPLE Y DIRECTO DE INFORMACIÓN COTIDIANA Y TÉCNICA	240201501 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
PLANEACIÓN	DEFINIR LA ESTRATEGIA, LAS TACTICAS, RECURSOS, PRESUPUESTO, PLATAFORMAS, MEDIOS, TIEMPOS Y OTROS ELEMENTOS DEL PLAN DE	436358 - ENCONTRAR VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ANUNCIOS, FOLLETOS, PÁGINAS WEB, ETC	240201501 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
PLANEACIÓN	DEFINIR LA ESTRATEGIA, LAS TACTICAS, RECURSOS, PRESUPUESTO, PLATAFORMAS,	436363 - ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y

	OTROS ELEMENTOS DEL PLAN DE COMUNICACIÓN MULTIMEDIAL	PRODUCTIVO Y SOCIAL.	SOCIAL
PLANEACIÓN	DEFINIR LA ESTRATEGIA, LAS TACTICAS, RECURSOS, PRESUPUESTO, PLATAFORMAS, MEDIOS, TIEMPOS Y OTROS ELEMENTOS DEL PLAN DE	436453 - INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
PLANEACIÓN	DEFINIR LA ESTRATEGIA, LAS TACTICAS, RECURSOS, PRESUPUESTO, PLATAFORMAS, MEDIOS, TIEMPOS Y OTROS ELEMENTOS DEL PLAN DE	437115 - ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE	220501028 - ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.
PLANEACIÓN	DEFINIR LA ESTRATEGIA, LAS TACTICAS, RECURSOS, PRESUPUESTO, PLATAFORMAS, MEDIOS, TIEMPOS Y OTROS ELEMENTOS DEL PLAN DE	437119 - ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS	220501028 - ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.
PLANEACIÓN	DEFINIR LA ESTRATEGIA, LAS TACTICAS, RECURSOS, PRESUPUESTO, PLATAFORMAS, MEDIOS, TIEMPOS Y OTROS ELEMENTOS DEL PLAN DE	437121 - MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN	220501029 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.
PLANEACIÓN	DEFINIR LA ESTRATEGIA, LAS TACTICAS, RECURSOS, PRESUPUESTO, PLATAFORMAS, MEDIOS, TIEMPOS Y OTROS ELEMENTOS DEL PLAN DE	437122 - CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD	220501029 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.
PLANEACIÓN	DEFINIR LA ESTRATEGIA, LAS TACTICAS, RECURSOS, PRESUPUESTO, PLATAFORMAS, MEDIOS, TIEMPOS Y OTROS ELEMENTOS DEL PLAN DE	437164 - CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN	220501029 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.
PLANEACIÓN	DEFINIR LA ESTRATEGIA, LAS TACTICAS, RECURSOS, PRESUPUESTO, PLATAFORMAS, MEDIOS, TIEMPOS Y OTROS ELEMENTOS DEL PLAN DE	437165 - ELABORAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN LITERARIA Y LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO CONFORME A LA TIPOLOGÍA DEFINIDA Y AL PÚBLICO DESTINO	220501029 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.
PLANEACIÓN	DEFINIR LA ESTRATEGIA, LAS TACTICAS, RECURSOS, PRESUPUESTO, PLATAFORMAS, MEDIOS, TIEMPOS Y OTROS ELEMENTOS DEL PLAN DE	437166 - DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE	220501029 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.
PLANEACIÓN	DEFINIR LA ESTRATEGIA, LAS TACTICAS, RECURSOS,	437167 - DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN	220501029 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE

	PLATAFORMAS, MEDIOS, TIEMPOS Y OTROS ELEMENTOS DEL PLAN DE COMUNICACIÓN MULTIMEDIAL		ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.
PRÁCTICA	DESARROLLAR LA ETAPA PRACTICA DEL PROYECTO FORMATIVO	436349 - 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	999999999 - RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

3.5 Organización del proyecto			
3.5.1 No. Instructores requeridos	9	3.5.2 No. Aprendices sugeridos para participar en el proyecto	30

3.6 Descripción del ambiente de aprendizaje requerido

El aprendizaje se realizará en el ambientes Laboratorio 3D y Laboratorio de producción de multimedia, del Centro de Diseño e Innovación Tecnológica Industrial.

3.7. Recursos estimados

Actividades del proyecto	Duración (Meses)	Equipos / Herramientas				Talento Humano (Instructores)				Materiales de formación consumibles			
		Descripción	Cant.	V. Unit.	V. Total	Especialidad	Cant.	V. Unit.	V. Total	Descripción	Cant.	V. Unit.	V. Total
DEFINIR LA ESTRATEGIA, LAS TACTICAS, RECURSOS, PRESUPUESTO, PLATAFORMAS, MEDIOS, TIEMPOS Y OTROS ELEMENTOS DEL PLAN DE COMUNICACIÓN MULTIMEDIAL	6	Mantenimiento A Computadores	60	€ 15.000	€ 900.000								
DEFINIR LA ESTRATEGIA, LAS TACTICAS, RECURSOS, PRESUPUESTO, PLATAFORMAS, MEDIOS, TIEMPOS Y OTROS ELEMENTOS DEL PLAN DE COMUNICACIÓN MULTIMEDIAL	6									Materiales para trabajo manual (papel, lapices, cartón, cinta pegante, colores, bisturí, tijeras, pinturas, plastilina).	60	€ 13.365	€ 801.900

DEFINIR LA ESTRATEGIA, LAS TACTICAS, RECURSOS, PRESUPUESTO, PLATAFORMAS, MEDIOS, TIEMPOS Y OTROS ELEMENTOS DEL PLAN DE COMUNICACIÓN MULTIMEDIAL	6					Instructores técnicos y transversal	912	€ 27.500	€ 25.080.000				
DESARROLLAR EL PLAN MULTIMEDIAL, DISEÑANDO LA INTERFAZ GRAFICA, MODELANDO LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN, CREANDO PROTOTIPOS Y CODIFICANDO ELEMENTOS PARA DIVERSAS PLATAFORMAS DIGITALES DEFINIDAS POR EL CL	6	Mantenimiento A Computadores	60	€ 15.000	€ 900.000								
DESARROLLAR EL PLAN MULTIMEDIAL, DISEÑANDO LA INTERFAZ GRAFICA, MODELANDO LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN, CREANDO PROTOTIPOS Y CODIFICANDO ELEMENTOS PARA DIVERSAS PLATAFORMAS DIGITALES DEFINIDAS POR EL CL	6									Materiales para trabajo manual (papel, lapices, cartón, cinta pegante, colores, bisturí, tijeras, pinturas, plastilina).	60	€ 17.820	€ 1.069.200
DESARROLLAR EL PLAN MULTIMEDIAL, DISEÑANDO LA INTERFAZ GRAFICA, MODELANDO LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN, CREANDO PROTOTIPOS Y CODIFICANDO ELEMENTOS PARA DIVERSAS PLATAFORMAS DIGITALES DEFINIDAS POR EL CL	6					Instructores técnicos y transversal	1680	€ 27.500	€ 46.200.000				
DESARROLLAR LA ETAPA PRACTICA DEL PROYECTO FORMATIVO	6					Instructor técnico	864	€ 27.500	€ 23.760.000				
DETERMINAR EL ESTADO MULTIMEDIAL DE LAS MIPYMES SELECCIONADAS, MEDIANTE LA RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN POR MEDIO DEL BRIEF Y LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.	3	Mantenimiento A Computadores	30	€ 15.000	€ 450.000								
DETERMINAR EL ESTADO MULTIMEDIAL DE LAS	3									Materiales para trabajo manual (papel, lapices,	30	€ 13.365	€ 400.950

MIPYMES SELECCIONADAS, MEDIANTE LA RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN POR MEDIO DEL BRIEF Y LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.										cartón, cinta pegante, colores, bisturí, tijeras, pinturas, plastilina).			
DETERMINAR EL ESTADO MULTIMEDIAL DE LAS MIPYMES SELECCIONADAS, MEDIANTE LA RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN POR MEDIO DEL BRIEF Y LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.	3					Instructores técnicos y transversal	480	€ 27.500	€ 13.200.000				
REALIZAR EL PROCESO DE INDUCCION AL SENA	0.3	Mantenimiento A Computadores	30	€ 15.000	€ 450.000								
REALIZAR EL PROCESO DE INDUCCION AL SENA	0.3									Materiales para trabajo manual (papel, lapices, cartón, cinta pegante, colores, bisturí, tijeras, pinturas, plastilina).	30	€ 4.455	€ 133.650
REALIZAR EL PROCESO DE INDUCCION AL SENA	0.3					Instructor técnico	40	€ 27.500	€ 1.100.000				
VERIFICAR EL DESARROLLO MULTIMEDIAL OBTENIDO POR MEDIO DE PRUEBAS DE ACCESIBILIDAD, DISEÑO, ESCALABILIDAD Y USABILIDAD DE LA MULTIMEDIA PARA PÓSTUMAS	3	Mantenimiento A Computadores	30	€ 15.000	€ 450.000								
VERIFICAR EL DESARROLLO MULTIMEDIAL OBTENIDO POR MEDIO DE PRUEBAS DE ACCESIBILIDAD, DISEÑO, ESCALABILIDAD Y USABILIDAD DE LA MULTIMEDIA PARA PÓSTUMAS	3									Materiales para trabajo manual (papel, lapices, cartón, cinta pegante, colores, bisturí, tijeras, pinturas, plastilina).	30	€ 8.910	€ 267.300
VERIFICAR EL DESARROLLO MULTIMEDIAL OBTENIDO POR MEDIO DE PRUEBAS DE ACCESIBILIDAD, DISEÑO, ESCALABILIDAD Y USABILIDAD DE LA MULTIMEDIA PARA PÓSTUMAS	3					Instructores técnicos y transversal	504	€ 27.500	€ 13.860.000				

4. Rubros presupuestales

Recurso	Cantidad	Valor Unitario	Valor Total	Rubro presupuestal por el que se financiará el proyecto
Equipos	210	€ 15.000	€ 3.150.000	MANTENIMIENTO DE MAQUINARIA Y EQUIPO
Materiales de Formación	210	€ 12.729	€ 2.673.090	MATERIALES PARA FORMACION PROFESIONAL
Talento Humano	4.480	€ 27.500	€ 123.200.000	HONORARIOS FORMACION PROFESIONAL
		Total:	€ 129.023.090	

5. Equipo que participó en la formulación del proyecto

Nombre	Especialidad	Nombre Centro	Regional
JULIETA PINEDA	EXPERTO TEMÁTICO - DISEÑADORA VISUAL	CENTRO DE DISEÑO E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA INDUSTRIAL	REGIONAL RISARALDA
CAROLINA CABEZAS	EXPERTO TEMÁTICO - DISEÑADORA VISUAL -ESPECIALISTA EN ARQUITECTURA Y URBANISMO BIOCLIMÁTICO	CENTRO DE DISEÑO E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA INDUSTRIAL	REGIONAL RISARALDA
JULIAN DAVID OSORIO	EQUIPO DESARROLLO CURRICULAR	CENTRO DE DISEÑO E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA INDUSTRIAL	REGIONAL RISARALDA
LAURA MARCELA ECHAVARRIA	PRODUCCIÓN MULTIMEDIA-DISEÑADORA GRÁFICA	CENTRO DE INDUSTRIA Y CONSTRUCCION	REGIONAL TOLIMA