1. Información básica del proyecto

Cód. Proyecto SOFIA:		**Cód. Programa SOFIA:**	**524139**	**Versión del Programa:**	**2**	**Fichas asociadas:**	**2278665-2267235-2272122-2272117-2274637-2272148-2272135-2274600-2272160**

1.1 Centro de Formación:	**DISEÑO Y DESARROLLO DE UNA REVISTA DIGITAL PARA LA MEDIA TECNICA DEL CENTRO DE INDUSTRIA Y SERVICIOS DEL META**			
1.3 Nombre del proyecto:				
1.4 Programa de Formación al que da respuesta:	**TECNICO EN DISEÑO E INTEGRACION DE MULTIMEDIA**			
1.5 Tiempo estimado de ejecución del proyecto (meses):	18 Meses			
1.6 Empresas o instituciones que participan en su formulación o financiación: (si Existe)	**SENA REGIONAL META, INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL META**			
1.7 Palabras claves de búsqueda :	Revista, digital, institución educativa, multimedia, diseño			
1.8 Número total de resultados de aprendizaje del programa de formación:	34	**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:**	**12**
			1.9.2 Número de resultados de aprendizaje transversales que se alcanzan con el proyecto	**21**
			1.9.3 Número de resultados de aprendizaje básicos que se alcanzan con el proyecto:	**0**

2. Estructura del Proyecto

2.1 Planteamiento del problema o necesidad que se pretende solucionar

La comunicación es el eje fundamental de cualquier organización y la no existencia de un sistema de comunicación e informacion en el programa de la media técnica revela una apremiante necesidad de incursionar en este aspecto que permita fortalecer su identidad corporativa, posicionamiento social y comercial de sus miembros. El programa de la media técnica carece de un sistema de comunicación que permita a las instituciones educativas y comunidad en general con las cuales esta articulada y estar informados de todos los avances técnicos, tecnológicos de los diversos programas que ofertan, de todos los eventos academicos en los que se participan a nivel regional, nacional e internacional ademas de ser un canal de comunicación muy importante para todos sus miembros. ¿Cómo diseñar la revista de la Media Técnica? ¿Qué caracteristicas debe tener y que tipo de contenido interactivo se puede incluir dentro de la revista de la Media Técnica?

2.2 Justificación del proyecto

Demostrar la importancia del diseño e integración de multimedia como generador de productos gráficos que interesen a la comunidad educativa vinculada a los programas especiales en Articulación con I. E del departamento, por ello se pretende a traves de una revista digital proyectar y fomentar el crecimiento, convenios, estrategias y eventos socioculturales implementados en el proceso de formación.

Con esto se influencia el pacto por la transformación digital de Colombia, Pacto Transversal: Tecnologías de la información e Internet potenciados para mejorar la calidad de vida de los ciudadanos, el cual contempla como objetivo: Mejorar la interacción entre entidades públicas y ciudadanos.
Dentro de sus estrategias encontramos la promoción de una política de Estado para la transformación digital y el aprovechamiento de la cuarta revolución industrial, a través de la interoperabilidad de plataformas,uso de tecnologías emergentes, seguridad digital, formación en talento digital, y fomento del ecosistema de emprendimiento. Esto del Plan de desarrollo Nacional "Pacto por Colombia, Pacto por la Equidad"

El Plan de Desarrollo Departamental “Hagamos Grande al Meta” 2020 - 2023 en su Sector 39 “Ciencia, Tecnología e Innovación” el cual promueve la generación de una cultura que valore y gestione el conocimiento y la innovación para la solución de problemas sociales, ambientales y económicos. Su primer foco es incentivar la vocación científica en niños y jóvenes y el segundo fomentar el uso, comprensión e interacción con la Ciencia, Tecnología e Innovación, por cuanto el proyecto aporta a la estrategia pública departamental.

El Plan Estratégico Institucional del SENA 2019 – 2022 en la Perspectiva de procesos misionales describe Objetivo Estratégico PM 1 y PM 2 los cuales consisten en fomentar la cualificación de las personas basada en competencias laborales y Formar el talento humano pertinente que demanda el sector empresarial del país, de este modo fomentamos la cualificación del talento humano, por medio de la articulación e integración de políticas públicas y estrategias institucionales, basados en competencias laborales que potencializan la formación de nuestros aprendices y la contribución a la competitividad del sector productivo a través del desarrollo de estrategias encaminadas a mejorar la calidad y pertinencia de la formación profesional integral que permitan atender las necesidades de las empresas y las comunidad vinculada a los programas especiales de la Media

2.3 Objetivo general

Diseñar y desarrollar una revista digital para fortalecer las competencias tecnicas del programa diseñar tales como la solución multimedia de acuerdo con el informe de analisis de la información recolectada e integrando los elementos multimediales de acuerdo con un diseño establecido para dar a conocer noticias importantes para la Media Técnica.

2.4 Objetivos específicos:

Identificar plataformas online y offline que permitan realizar cargues de contenidos multimedia como, videos, fotos, imágenes y demás.

Diagramar ,digitalizar y vectorizar el material de imágenes, ilustraciones y edición de fotografías almacenadas en un Drive para la elaboración de la Revista digital

Desarrollar por medio de diferentes herramientas tecnologicas la Revista con la información recolectada para la Media Tecnica y su impacto en la I.E del Meta

2.5 Alcance

2.5.1 Beneficiarios del proyecto	Comunidad SENA (aprendices, instructores y funcionarios), instituciones educativas, gremio de empresas, empresas de las industrias creativas y comunidad en general.	
2.5.2 Impacto	**Social:**	Proporcionar las herramientas necesarias ya sean formativas o técnicas para que los aprendices del programa Diseño e Integración de Multimedia puedan adaptarse fácilmente con la industria de contenidos digitales para vincularse de la misma manera a la multimedia, con el fin de tener un acercamiento innovador, que pueda impactar y generar conciencia sobre la realización de campañas comunicativas, informativas, educativas y empresariales.
	Económico:	Este proyecto trae consigo implementar diferentes estrategias multimedia con el fin de generar conciencia en la población de la I. E y sus alrededores, por lo tanto, el propósito es fomentar la efectividad de los diferentes contenidos multimedia en las plataformas disponibles que se desean utilizar. como el objetivo final son todas las personas del ámbito local e internacional se necesitará la utilización de las diferentes plataformas que nos permitan el cargue de contenidos digitales y así día a día masificar la información y hacer que llegue a cada una de las personas que cuenten con un dispositivo tecnológico, entre ellos; computador, Tablet, celular, etc.
	Ambiental:	La implementación de estrategias multimedia promueve el uso de contenidos totalmente digitales, trayendo consigo la disminución del uso de papel. La Revista puede ser reconocido como activo intangible de tal manera que no ejerce un impacto negativo en el medio ambiente local. Por otra parte,este producto no genera un impacto negativo ya que va utilizar recursos digitales y autosostenibles que no produce basura tecnológica o desechos electrónicos.
	Tecnológico:	Las plataformas existentes en estos momentos han permitido que la información cada día pueda llegar fácilmente a las manos de cualquier persona que cuente con los medios tecnológicos a su disposición; se sugiere que la información será más entendible si se utilizan diferentes medios tales como: el video, la animación, comics, televisión digital, animaciones, páginas web y social web; que permitan la interacción y así mismo la transmisión de los mensajes de una manera mucho más amigable, promoviendo una sinergia que lleve al público objetivo a vivir nuevas experiencias de usuario, que conlleven a la construcción de productos basados en nuevas tecnologías.

2.5.3 Restricciones o riesgos asociados y alternativas de solución:

No hayan fuentes de financiación para desarrollar el proyecto.
Falta de compromiso e interés de los aprendices con relación a su formación
Falta de ambientes de aprendizaje con tecnologías de punta
Limitación del tiempo para desarrollo del proyecto

2.5.4. Productos o resultados del proyecto:

Revista digital
Diseños de la estructura multimedia y diagramación editorial
Base de datos de imágenes y videos sobre el contenido de interes de la revista
Impacto en la comunidad educativa de la revista digital

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?	ALTA

3. PLANEACION DEL PROYECTO							
3.1 FASES DEL PROYECTO	3.2 ACTIVIDADES DEL PROYECTO:	3.3. RESULTADOS DE APRENDIZAJE COMPONENTE TECNICO (a partir del programa de formación)		3.4. RESULTADOS DE APRENDIZAJE COMPONENTE SOCIAL			
		Código	Denominación	Código	Denominación		
ANÁLISIS	Inducción. Relacionar a los aprendices con la institución, con la formación de competencias laborales, con la metodología de la formación por proyectos y con la especialidad.			24020150009	DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.		
				24020150010	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 DEL SENA		
				24020150011	ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.		
				24020150012	GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.		
				24020150014	CONCERTAR ALTERNATIVAS Y ACCIONES DE FORMACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA FORMACIÓN, CON BASE EN LA POLÍTICA INSTITUCIONAL.		
	Recopilar la información analizando la documentación para diseñar un producto multimedia, manteniendo los principios ambientales y de salud ocupacional.	22050102901	RECONOCER LA TIPOLOGÍA DE LA MULTIMEDIA DE ACUERDO CON EL ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA				
				24020150001	INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.		
				24020150013	IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E INTERNACIONAL.		
				24020150102	COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO		
				24020150101	COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS		
PLANEACIÓN	Organizar en el tiempo las acciones necesarias para alcanzar los objetivos. Caracterizar los medios audiovisuales disponibles, habilidades y pautas para elaborar productos multimedia.	22050102902	IDENTIFICAR LOS ELEMENTOS DEL DISEÑO GRÁFICO PARA LA COMPOSICIÓN DE LA MULTIMEDIA				
		22050102905	DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE.				
		22050103001	SELECCIONAR MATERIALES AUDIOVISUALES SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL STORYBOARD				
		22050103003	PROGRAMAR ELEMENTOS INTERACTIVOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS ESPECIFICACIONES DEL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD.				
				24020150002	ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.		
				24020150103	LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO		
				24020150105	ENCONTRAR VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ANUNCIOS, FOLLETOS, PÁGINAS WEB, ETC		
				24020150104	ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS		
		22050102906	CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN				

EJECUCIÓN	Ejecutar las acciones necesarias para elaborar un producto multimedia de acuerdo a las normas técnicas y éticas manteniendo los principios de Salud ocupacional.	22050102909	CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD		
		22050102904	ELABORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS PAUTAS ESTABLECIDAS EN EL GUIÓN TÉCNICO		
		22050102903	INTERPRETAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) DE ACUERDO A LOS CONCEPTOS DE DISEÑO GRÁFICO.		
		22050102908	DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL STORYBOARD		
		22050103002	INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD		
				24020150005	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 PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.
				24020150006	ASUMIR RESPONSABLEMENTE LOS CRITERIOS DE PRESERVACIÓN Y CONSERVACIÓN DEL MEDIO AMBIENTE Y DE DESARROLLO SOSTENIBLE, EN EL EJERCICIO DE SU DESEMPEÑO LABORAL Y SOCIAL.
				24020150008	APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.
				24020150003	GENERAR PROCESOS AUTÓNOMOS Y DE TRABAJO COLABORATIVO PERMANENTES, FORTALECIENDO EL EQUILIBRIO DE LOS COMPONENTES RACIONALES Y EMOCIONALES ORIENTADOS HACIA EL DESARROLLO HUMANO INTEGRAL.
				24020150007	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.
				24020150107	REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS
				24020150106	COMUNICARSE EN TAREAS SENCILLAS Y HABITUALES QUE REQUIEREN UN INTERCAMBIO SIMPLE Y DIRECTO DE INFORMACIÓN COTIDIANA Y TÉCNICA
EVALUACIÓN	Verificar los resultados de las acciones ejecutadas retroalimentando el proceso en busca del mejoramiento continuo.	22050102907	VALIDAR EL PROTOTIPO CON EL DIRECTOR DEL PROYECTO MULTIMEDIA DE ACUERDO CON EL GUIÓN TÉCNICO DEJANDO CONSTANCIA EN LA LISTA DE CHEQUEO.		
		24020150004	REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.		
PRACTICA	Aplicar correctamente los conocimientos adquiridos en la etapa lectiva para la solución de un problema real en el área del proyecto de formación, y sector productivo.		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		

3.5 Organización del proyecto			
3.5.1 No. Instructores requeridos	7	**3.5.2 No. Aprendices sugeridos para participar en el proyecto**	**50**

3.6 Descripción del ambiente de aprendizaje requerido

Un ambiente de aprendizaje aproximadamente de 24 mts2,
Iluminación natural o artificial suficiente en relación con la superficie del aula,
Ventilación aire acondicionado.
Dotado de equipos de Computo, escritorios y Sillas ergonómicas suficientes para 50 Aprendices

3.7 RECURSOS ESTIMADOS

		Materiales de formación devolutivos: (Equipos/Herramientas)	Materiales de formación (consumibles)	Talento Humano (Instructores)	AMBIENTES DE APRENDIZAJE TIPIFICADOS

ACTIVIDADES DEL PROYECTO	DURACIÓN Meses	Descripción	Cantidad	Descripción	Cantidad	Especialidad	Cantidad	ESCENARIO (Aula, Laboratorio, taller, unidad porductiva) y y elementos y condiciones de seguridad industrial, salud ocupacional y medio ambiente
Inducción. Relacionar a los aprendices con la institución, con la formación de competencias laborales, con la metodología de la formación por proyectos y con la especialidad.	1,00	Computador de escritorio basico	40	Cartulina, Papel bond, marcadores	40	Instructor tecnico SENA	1	AULA
Recopilar la información analizando la documentación para diseñar un producto multimedia, manteniendo los principios ambientales y de salud ocupacional.	2,00	Computador de escritorio con software especializado	40			Instructor tecnico SENA. Instructor Etica. Instructor ingles	3	AULA
Organizar en el tiempo las acciones de formación necesarios para alcanzar los objetivos. Identificar los medios audiovisuales disponibles, habilidades y pautas para elaborar productos multimedia.	3,00	Computador de escritorio con software especializado	40			Instructor tecnico SENA. Instructor ingles	2	AULA DE SISTEMAS
		Cámara fotográfica profesional	5					
Ejecutar las acciones necesarias para elaborar un producto multimedia de acuerdo a las normas técnicas y éticas manteniendo los principios de higiene postural y ergonómica.	3,00	Computador de escritorio con software especializado	40			Instructor tecnico SENA. Instructor ingles, Instructor Salud ocupacional, Instructor Cultura Fisica	4	AULA DE SISTEMAS
		Tableta grafica	20					
		cámara fotográfica profesional	5					
Verificar los resultados de las acciones ejecutadas retroalimentando el proceso en busca del mejoramiento continuo.	3,00	Computador de escritorio con software especializado	40			Instructor tecnico SENA	1	AULA DE SISTEMAS
		cámara fotográfica profesional	5					
Aplicar correctamente los conocimientos adquiridos en la etapa lectiva para la solución de un problema real en el área del proyecto de formación, y sector productivo.	6,00					Instructor tecnico SENA	1	AULA DE SISTEMAS
	18,000							

3.7.1 DETALLE DE LOS RECURSOS ESTIMADOS

HERRAMIENTAS (Materiales de formación devolutivos)	UNIDAD DE MEDIDA	CODIGO ORIONS	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL (por grupo de 30 aprendices)	FUENTE RECURSO
Computador especializado con software es	UN		40	$ 3.000.000	$ 120.000.000	COMPRA
Camara fotografica	UN		5	$ 2.500.000	$ 12.500.000	COMPRA
TOTAL					**$ 132.500.000**	

EQUIPOS (Materiales de formación devolutivos)	UNIDAD DE MEDIDA	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL	FUENTE RECURSO
2 luz video led regulable 5600 k usb con soporte ajustable para trípode/filtro de color para mesa/tiro de angulo bajo	UN	2	$ 230.000	$ 460.000	COMPRA
plataforma vídoecelular estabilizador grabación profesional	UN	4	$ 70.000	$ 280.000	COMPRA
Tripode Profesional Canon Nikon Manija Max 106cm	UN	3	$ 110.000	$ 330.000	
Memoria Micro Sd 32gb Adata Clase10 v1	UN	5	$ 45.000	$ 225.000	
memoria usb 32 gigas	UN	5	$ 45.000	$ 225.000	
Grabadora de mano	UN	3	$ 250.000	$ 750.000	
Tableta Grafica Dibujo Arte Digital Genuine Huion 420 4x2.23	UN	5	$ 300.000	$ 1.500.000	
TOTAL			**$ 1.050.000**	**$ 3.770.000**	

MATERIALES (consumibles)	UNIDAD DE MEDIDA	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL	FUENTE RECURSO
Plumones de colores caja * 12	CAJA X 12	7	25000	$ 175.000	
cartulina durex * octavos 180 grs *20	PAQUETE	10	7000	$ 70.000	
Lápiz 2B, HB, 6B y 9B	CAJA X 12	7	4000	$ 28.000	
VALOR				**$ 273.000**	

Col

	VALOR	RUBRO PRESUPUESTAL POR EL QUE SE FINANCIARÍA EL PROYECTO
Equipos	$ 3.770.000	MATERIALES PARA FORMACION PROFESIONAL
Herramientas	$ 273.000	MATERIALES PARA FORMACION PROFESIONAL
Talento Humano	$ 14.000.000	HONORARIOS FORMACION PROFESIONAL
Materiales de Formación		
TOTAL	$ 18.043.000	

5. EQUIPO QUE PARTICIPÓ EN LA FORMULACIÓN DEL PROYECTO

NOMBRE	DOC IDENTIDAD	ESPECIALIDAD	NOMBRE CENTRO	REGIONAL
MARICEL FAISULY DIAZ CORTES	1121826019	MULTIMEDIA	CISM	META
DANIEL ALBERTO DIAZ BUITRAGO	86088388	MULTIMEDIA	CISM	META
SANDRA MAGALY MURILLO RODRIGUEZ	52334866	MULTIMEDIA	CISM	META
FABIO DE JESUS SANDOVAL PLAZAS	79804551	MULTIMEDIA	CISM	META