EVIDENCIAS ABRIL 2020

INSTRUCTOR FERNEY VARGAS JARAMILLO
C.C.9732402

1. CARGA ACADÉMICA
2. HORARIO DE FORMACIÓN
3. EVIDENCIAS POR FICHA
4. ACTIVIDADES ADICIONALES
5. GUÍAS DE APRENDIZAJE
6. REPORTE DE HORAS

1. Carga académica 2 trimestre 2020

Item	GRUPO	FICHA	COMPETENCIA	RESULTADO
1	PRODUCCIÓN MULTIMEDIA	2026738	2964 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.	modelar los elementos de la imagen con base en los objetos o personajes establecidos en el guión
	PRODUCCIÓN MULTIMEDIA	1907912	2964 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.	modelar los elementos de la imagen con base en los objetos o personajes establecidos en el guión
2	PRODUCCIÓN MULTIMEDIA	1907896	2964 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.	modelar los elementos de la imagen con base en los objetos o personajes establecidos en el guión
3	PRODUCCIÓN MULTIMEDIA	1835242	2964 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.	crear el prototipo de la multimedia siguiendo el patr ón establecido en el gui ón, el mapa de navegaci ón y el storyboard
4	PRODUCCIÓN MULTIMEDIA /VIRTUAL	1966054	2964 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.	definir la estructura del mapa de navegaci ón seg ún la necesidad del cliente
5	PRODUCCIÓN DE AUDIOVISUALES	1907919	5627 - EDITAR CONTENIDOS AUDIOVISUALES SEGÚN OBJETIVOS DE LA DIRECCIÓN Y LAS DIFERENTES ÁREAS	exportar las secuencias de video en un archivo codificado y etiquetado teniendo en cuenta las necesidades t écnicas específicas y est ándares actuales del medio e instrumento de salida.
6	COMUNICACIÓN COMERCIAL	1967080	3379 - PLANEAR ACTIVIDADES DE MERCADEO QUE RESPONDAN A LAS NECESIDADES Y EXPECTATIVAS DE LOS CLIENTES Y A LOS OBJETIVOS DE LA EMPRESA.	definir el plan de acci ón para diferentes tipos de mercados de acuerdo con la cobertura de mercado aplicando las metodolog ías para su elaboraci ón con el apoyo de software a partir de los objetivos y recursos de la empresa.

2. Horario de formación

	LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES
6:00-7:00		COMUNICACIO N 1967080		MULTIMEDIA 1907896	
7:00-8:00					
8:00-9:00			MULTIMEDIA 1907912		
9:00-10:00					
10:00-11:00					
11:00-12:00					
12:00-1:00	MULTIMEDIA 2026738				
1:00-2:00					
2:00-3:00		MULTIMEDIA 1835242	AUDIOVISUAL ES 1907919		
3:00-4:00					
4:00-5:00					
5:00-6:00					
6:00-7:00	MULTIVIRTUAL 1966054	MULTIVIRTUAL 1966054	MULTIVIRTUAL 1966054	MULTIVIRTUAL 1966054	MULTIVIRTUAL 1966054
7:00-8:00					
8:00-9:00					
9:00-10:00					

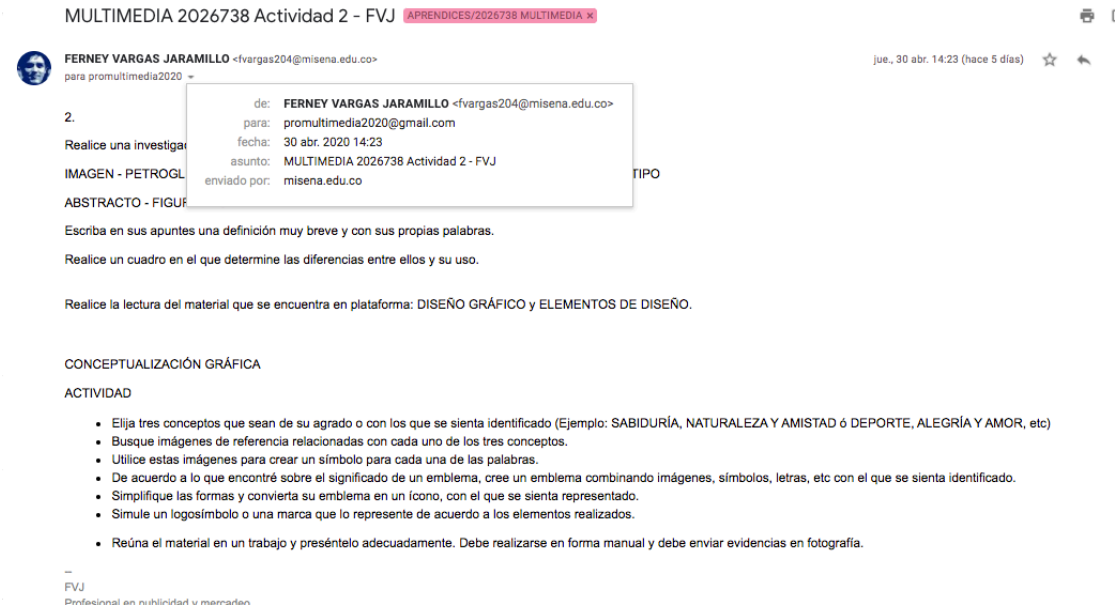
3. Evidencias por ficha

PRODUCCIÓN MULTIMEDIA 2026738

Guía de aprendizaje:
https://drive.google.com/open?id=19nvbAkk592GuZA3M_7pRfH83l5uzDGZz

Material de apoyo:
https://drive.google.com/drive/folders/1qHN_r01i5WmXYpFzX6ngONwmEg0YZB4v?usp=sharing

Correos electrónicos:



MULTIMEDIA 2026738 Actividad 2 - FVJ APRENDICES/2026738 MULTIMEDIA ×

FERNEY VARGAS JARAMILLO <fvargas204@misena.edu.co> jue., 30 abr. 14:23 (hace 5 días)
para promultimedia2020

de: **FERNEY VARGAS JARAMILLO** <fvargas204@misena.edu.co>
para: promultimedia2020@gmail.com
fecha: 30 abr. 2020 14:23
asunto: MULTIMEDIA 2026738 Actividad 2 - FVJ
enviado por: misena.edu.co

2.

Realice una investiga

IMAGEN - PETROGL TIPO

ABSTRACTO - FIGUR

Escriba en sus apuntes una definición muy breve y con sus propias palabras.

Realice un cuadro en el que determine las diferencias entre ellos y su uso.

Realice la lectura del material que se encuentra en plataforma: DISEÑO GRÁFICO y ELEMENTOS DE DISEÑO.

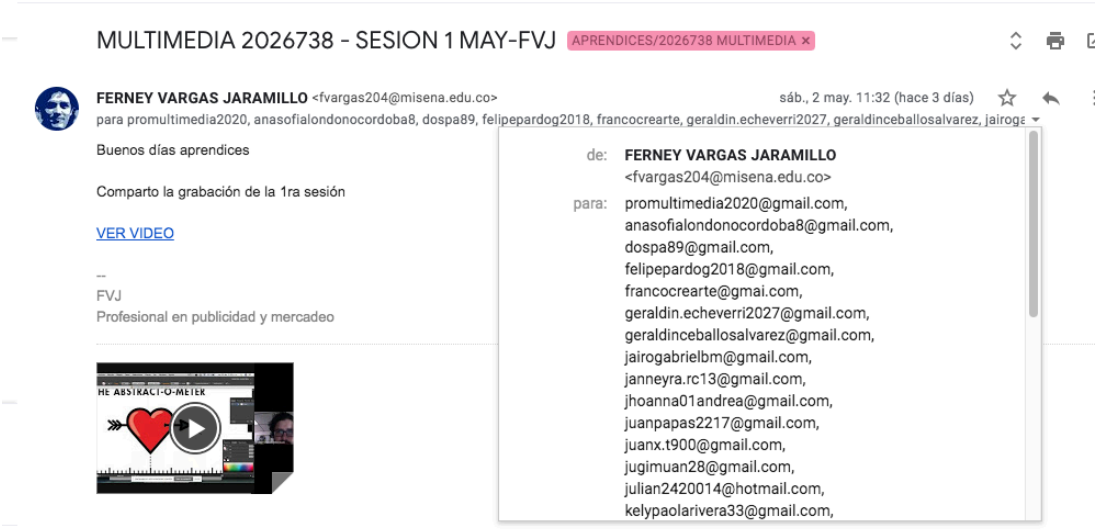
CONCEPTUALIZACIÓN GRÁFICA

ACTIVIDAD

- Elija tres conceptos que sean de su agrado o con los que se sienta identificado (Ejemplo: SABIDURÍA, NATURALEZA Y AMISTAD ó DEPORTE, ALEGRÍA Y AMOR, etc)
- Busque imágenes de referencia relacionadas con cada uno de los tres conceptos.
- Utilice estas imágenes para crear un símbolo para cada una de las palabras.
- De acuerdo a lo que encontré sobre el significado de un emblema, cree un emblema combinando imágenes, símbolos, letras, etc con el que se sienta identificado.
- Simplifique las formas y convierta su emblema en un ícono, con el que se sienta representado.
- Simule un logosímbolo o una marca que lo represente de acuerdo a los elementos realizados.

- Reúna el material en un trabajo y preséntelo adecuadamente. Debe realizarse en forma manual y debe enviar evidencias en fotografía.

--
FVJ
Profesional en publicidad y mercadeo



MULTIMEDIA 2026738 - SESION 1 MAY-FVJ APRENDICES/2026738 MULTIMEDIA ×

FERNEY VARGAS JARAMILLO <fvargas204@misena.edu.co> sáb., 2 may. 11:32 (hace 3 días)
para promultimedia2020, anasofialondonocordoba8, dospa89, felipepardog2018, francocrearte, geraldin.echeverri2027, geraldinceballosalvarez, jairoga

Buenos días aprendices

Comparto la grabación de la 1ra sesión

VER VIDEO

--
FVJ
Profesional en publicidad y mercadeo

de: **FERNEY VARGAS JARAMILLO** <fvargas204@misena.edu.co>
para: promultimedia2020@gmail.com, anasofialondonocordoba8@gmail.com, dospa89@gmail.com, felipepardog2018@gmail.com, francocrearte@gmai.com, geraldin.echeverri2027@gmail.com, geraldinceballosalvarez@gmail.com, jairogabrielbm@gmail.com, janneyra.rc13@gmail.com, jhoanna01andrea@gmail.com, juanpapas2217@gmail.com, juanx.t900@gmail.com, jugimuan28@gmail.com, julian2420014@hotmail.com, kelypaolarivera33@gmail.com,

Sesiones de videoconferencia:
https://drive.google.com/file/d/18YDI3kSxd7McA9Dnj2oN5xVjk799OfYa/view

Evidencias y actividades:
https://drive.google.com/drive/folders/1MGLUA79ux5p2UaIcM1KoBef2deehHPiv?usp=sharing

PRODUCCIÓN MULTIMEDIA 1835242

Guía de aprendizaje:
https://drive.google.com/file/d/1YC4w4QFF8wMsfbP1LCJWqFwUNAIoTFhm/view?usp=sharing

Material de apoyo:
https://drive.google.com/open?id=1CV5A_P9WwIrCn-lNzgfJyEzfUI_vS-FA

Correos electrónicos:

MATERIAL Y GUÍA - FERNEY VARGAS fichas 1835242 y 1907896

APRENDICES/1835242 MULTIMEDIA × APRENDICES/1907896 MULTIMEDIA ×

FERNEY VARGAS JARAMILLO <fvargas204@misena.edu.co> jue., 23 abr. 15:51 (hace 12 días)
para multimedia1907896, MARIA, juanprieto1116, enarmenia6, damianflorez2000, imbloz0203, Lilmakogold, Talex181, Estivengrisales, D4IR0N, jgalviz4

Buenas tardes muchachos

Les comparto un material inicial para que lo revisen: Sistemas de navegación

Les comparto la guía, para que verifiquen mi actividad. Dejo claro que esta guía cambia, de acuerdo a los instructores que estén programados en su ficha.

VER MATERIAL

Igualmente, si alguien no puede acceder al material, que por favor me escriba y se lo enviaré vía whatsapp. Favor difundir la información.

Muchos éxitos

Ferney Vargas Jaramillo
Cel. 3137583456

MULTIMEDIA 1835242 - SESION VIDEOCHAT - FERNEY VARGAS

APRENDICES/1835242 MULTIMEDIA ×

FERNEY VARGAS JARAMILLO <fvargas204@misena.edu.co> mié., 29 abr. 20:56 (hace 6 días)
para sebitas05032000, juanpabloto2000, emersonjara942, rayul0000, juancasanchez4619, boison.413515, spatan058, djleiverospina1406, ajsan301, jua

Buenas noches muchachos.
Los invito a una sesión de videochat para compartirles un material y una breve explicación.

Me disculpan que esté fuera del horario, pero es para aprovechar, ya que en la tarde tengo otra actividad. Quien no pueda asistir, puede acceder a la grabación, o me contacta, yo con gusto le doy la información

IR A LA REUNIÓN 9:00 a.m. a 9:45 a.m.
JUEVES 30 DE ABRIL

Un saludo a todos y nos vemos mañana.

FERNEY VARGAS JARAMILLO
Instructor

MULTIMEDIA 1835242 MATERIAL SESIÓN MAPA DE NAVEGACIÓN

APRENDICES/1835242 MULTIMEDIA ×

FERNEY VARGAS JARAMILLO <fvargas204@misena.edu.co> jue., 30 abr. 20:54 (hace 5 días)

para jhoanriospt, sanrecursos31, ajsan301, juanuchubo, Yuriramirez5800, emersonjara942, carlosrodrigueztl, ctc.goc, juangomezdv, spatan058, juanca

Saludos.
aquí pueden ver los materiales de lectura:
VER MATERIAL

y la sesión del jueves 9 am
VER GRABACIÓN DE LA SESIÓN

programas para creación de mapas de navegación:
xmind.net.
smartdraw.com.
creately.com.
lucidchart.com.
mindmeister.com.

Quedo atento a sus inquietudes

--
FVJ
Profesional en publicidad y mercadeo

Sesión Aclaración de dudas 1835242 APRENDICES/1835242 MULTIMEDIA ×

FERNEY VARGAS JARAMILLO <fvargas204@misena.edu.co> 13:33 (hace 8 horas)

para sebitas05032000, juanpabloto2000, emersonjara942, rayul0000, juancasanchez4619, boison.413515, spatan058, djleiverospina1406, ajsan301, jua

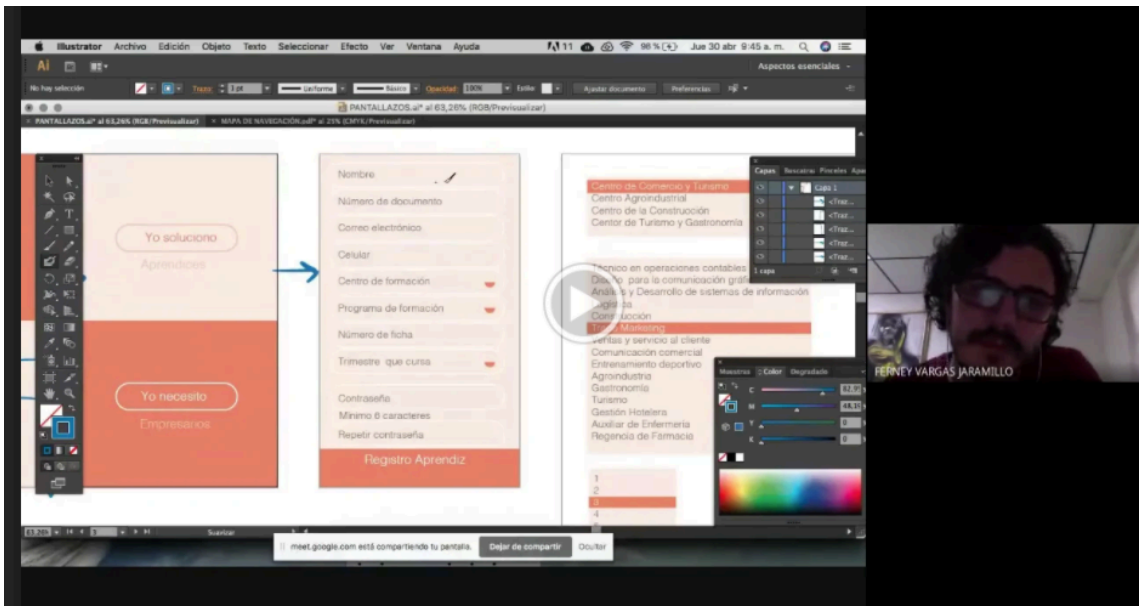
Buenas tardes

Estaré disponible en el video chat de 4 a 5:20 por si desean aclarar dudas, o mostrar el avance del mapa de navegación

NO ES REUNIÓN. Pueden unirse en el momento que quieran y realizar preguntas.

UNIRME AL VIDEO CHAT
--
FVJ
Profesional en publicidad y mercadeo

Sesiones de videoconferencia:
https://drive.google.com/file/d/19TBFOenx8k4NbdDxa0BQO-VTX-qU5FN3/view



Evidencias y actividades:
https://drive.google.com/open?id=18QCXcZ_ZE2TR7aMyTMR0cN6Ppb8jnPlw

PRODUCCIÓN MULTIMEDIA 1907912

Guía de aprendizaje:
https://docs.google.com/document/d/1sEJg-SBWPJdt-zNKbRJgWal0jUBtywYi3YQ5wwnk_tk/edit?usp=sharing

Material de apoyo:
https://drive.google.com/drive/folders/1qHN_r01i5WmXYpFzX6ngONwmEg0YZB4v?usp=sharing

Correos electrónicos:

10 de 15

FERNEY VARGAS JARAMILLO <fvargas204@misena.edu.co> lun., 20 abr. 10:47
para bdfernandez7, DAVID, robinson.striker, djmiguel1367, pipelome, jousepth24, juancr7ruiz, ef990111, Gamrccmr, Jpfranco28, Henry, jgrajalesa, Alejandro, Juan, Carmen, An

Buenos días Aprendices

Esperando que todo vaya bien en la contingencia, les comparto información para dar inicio a las actividades del presente trimestre de manera virtual.
Para continuar con el proceso de formación con el mínimo traumatismo posible, se buscarán estrategias para que todos puedan cumplir con las actividades desde las herramientas que tenga a su mano, de esta forma el grupo de instructores plantearemos evidencias acordes con las capacidades tecnológicas, y ajustadas al tiempo y el volumen de entregas.
Estarán recibiendo instrucciones para la consulta del material de formación y el desarrollo de las evidencias.

Les comparto el horario de formación, la idea es que consulten a los instructores EN EL MISMO HORARIO DE FORMACIÓN, dado que los instructores atienden diversos grupos y actividades.

Quedo atento a sus comentarios, no duden en contactarme si tienen alguna inquietud.

Ferney Vargas Jaramillo
Cel: 3137583456

Instructor

MATERIAL SESION 2- MAPA DE NAVEGACIÓN APRENDICES/1907912 MULTIMEDIA

FERNEY VARGAS JARAMILLO <fvargas204@misena.edu.co> mié., 29 abr. 12:29 (hace 6 días)
para produccion, bdfernandez7, DAVID, robinson.striker, djmiguel1367, pipelome, jousepth24, juancr7ruiz, ef990111, Gamrccmr, Jpfranco28, felipe

Saludos.
aquí pueden ver los materiales de lectura:
VER MATERIAL

y la sesión del miércoles 11 am
VER GRABACIÓN DE LA SESIÓN

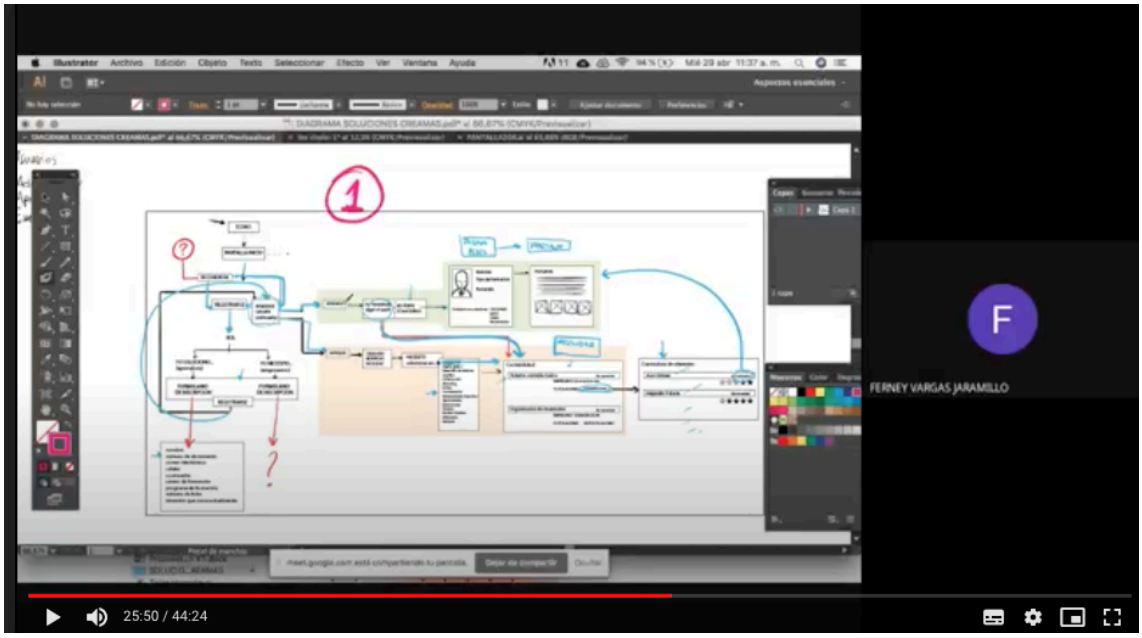
programas para creación de mapas de navegación:
xmind.net.
smartdraw.com.
creately.com.
lucidchart.com.
mindmeister.com.

Quedo atento a sus inquietudes

–
FVJ
Profesional en publicidad y mercadeo

2 archivos adjuntos

Sesiones de videoconferencia:
https://drive.google.com/file/d/19HhldTlyKaeSrQ6S6EUJ3GF49b3y1L9W/view



Evidencias y actividades:
https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1F317datDnXOiMAdsE-B7ssWRzX0l1Uyy

PRODUCCIÓN MULTIMEDIA 1907896

Guía de aprendizaje:
https://drive.google.com/file/d/1n4OxzxcVZYFIH0uU9TWVeR802W8C-Rde/view?usp=sharing

Material de apoyo:
https://drive.google.com/drive/folders/1qHN_r01i5WmXYpFzX6ngONwmEg0YZB4v?usp=sharing

Correos electrónicos:

MATERIAL Y GUÍA - FERNEY VARGAS fichas 1835242 y 1907896

APRENDICES/1835242 MULTIMEDIA × APRENDICES/1907896 MULTIMEDIA ×

FERNEY VARGAS JARAMILLO <fvargas204@misena.edu.co> jue., 23 abr. 15:51 (hace 12 días)
para multimedia1907896, MARIA, juanprieto1116, enarmenia6, damianflorez2000, imbloz0203, Lilmakogold, Talex181, Estivengrisales, D4IR0N, jgalviz4

Buenas tardes muchachos

Les comparto un material inicial para que lo revisen: Sistemas de navegación

Les comparto la guía, para que verifiquen mi actividad. Dejo claro que esta guía cambia, de acuerdo a los instructores que estén programados en su ficha.

VER MATERIAL

Igualmente, si alguien no puede acceder al material, que por favor me escriba y se lo enviaré vía whatsapp. Favor difundir la información.

Muchos éxitos

Ferney Vargas Jaramillo
Cel. 3137583456

MULTIMEDIA 1907896 MATERIAL SESIÓN MAPA DE NAVEGACIÓN

APRENDICES/1907896 MULTIMEDIA ×

FERNEY VARGAS JARAMILLO <fvargas204@misena.edu.co> jue., 30 abr. 21:31 (hace 5 días)
para MARIA, juanprieto1116, enarmenia6, damianflorez2000, imbloz0203, Lilmakogold, Talex181, Estivengrisales, D4IR0N, jgalviz4, aamr19617, jacobot

Saludos.
aquí pueden ver los materiales de lectura:
VER MATERIAL

y la sesión del jueves 9 am
VER GRABACIÓN DE LA SESIÓN

programas para creación de mapas de navegación:
xmind.net.
smartdraw.com.
creately.com.
lucidchart.com.
mindmeister.com.

Quedo atento a sus inquietudes

--
FVJ
Profesional en publicidad y mercadeo

de: **FERNEY VARGAS JARAMILLO** <fvargas204@misena.edu.co>
para: MARIA JULIANA GONZALEZ GUTIERREZ <mjgonzalez863@misena.edu.co>, juanprieto1116@gmail.com, enarmenia6@gmail.com, damianflorez2000@hotmail.com, imbloz0203@gmail.com, Lilmakogold@gmail.com, Talex181@hotmail.com, Estivengrisales@gmail.com, D4IR0N <miguelsaire24@gmail.com>, jgalviz4@gmail.com, aamr19617@gmail.com, jacobob969@gmail.com, osorio 20 <Brayanoso546@gmail.com>, Wilago2705@gmail.com,

D4IR0N jue., 30 abr. 10:06 (hace 5 días)

Hola, buenos días.Es posible que me pueda mandar por este medio, de forma resumido, el trabajo que hay que hacer, parar tenerlo apuntado, gracias.

FERNEY VARGAS JARAMILLO <fvargas204@misena.edu.co> vie., 1 may. 13:47 (hace 4 días)

para D4IR0N

Hola MIguel. Aquí va la descripción de la actividad.

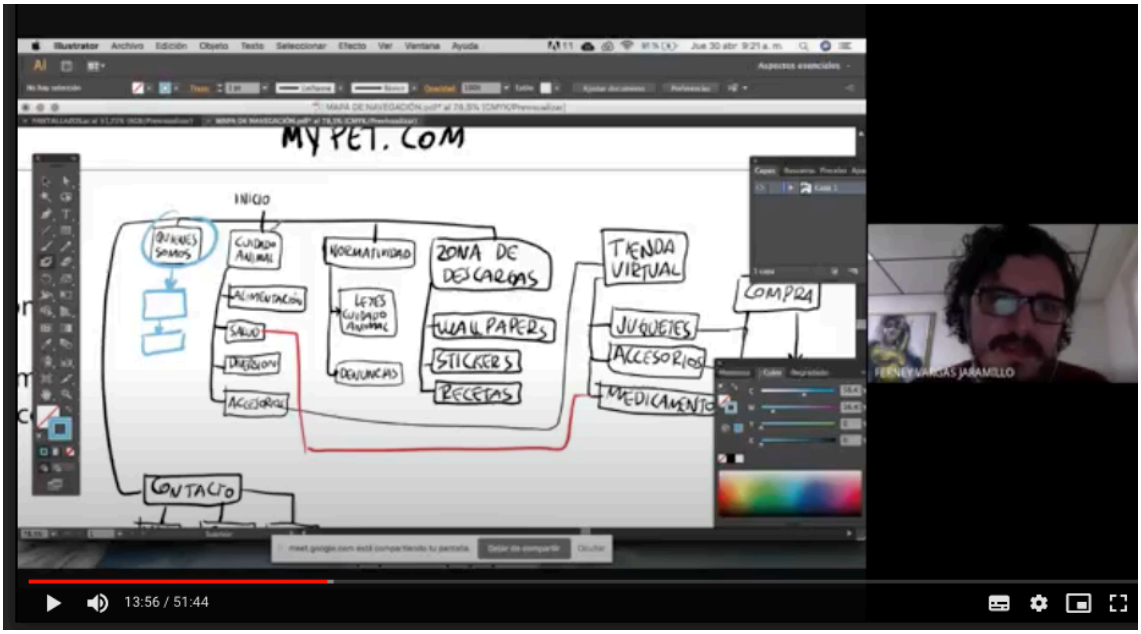
3.1 Actividades de Reflexión inicial.

Aprendices:

Los invitamos como actividad preliminar analizar los siguientes enlaces, con el fin de comprender y dimensionar las iniciativas actuales que están cobijando al mundo en medio d la pandemia. De igual manera, dar una mirada a los diferentes blogs y webs de artistas, fotógrafos y diseñadores que serán de gran interés e inspiración para el desarrollo de las actividades de esta guía.

- Enlaces de iniciativas:
- https://respirocreativo.org
- Enlaces de Artistas:
- https://www.andyjpizza.com
- https://www.crehana.com/co/blog/diseno-grafico/tendencias-creativas-2020-en-todo-el-mundo/
- https://www.shutterstock.com/blog/trends/es/2020-creative-trends
- http://www.juliandenarvaez.com

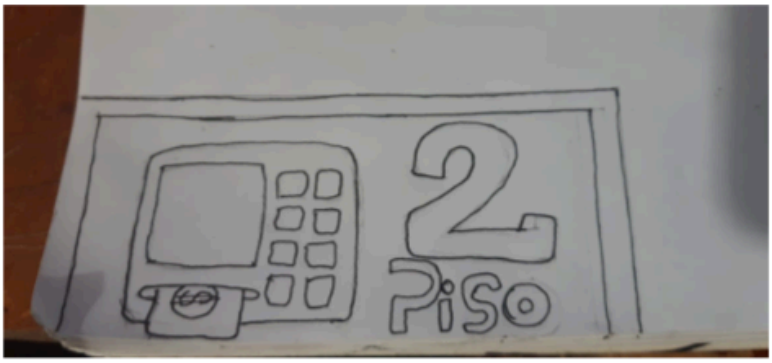
Sesiones de videoconferencia:
https://drive.google.com/file/d/19TBFOenx8k4NbdDxa0BQO-VTX-qU5FN3/view



Evidencias y actividades:
https://drive.google.com/open?id=104hSJFlhbuq7t-HIY1T5qmwd3EkFJMfc

gráfica a través de la señalética para dar solución a esta situación? Justifique su respuesta e ilústrela con una propuesta gráfica.

A)



B)

ELABORACIÓN DE AUDIOVISUALES 1907919

Guía de aprendizaje:
https://drive.google.com/file/d/1RCRyLk41u03aRlVNevcidh1Sf7Lf8Clg/view?usp=sharing

Material de apoyo:
https://drive.google.com/drive/folders/12oyXCG5PW0ntU5vYZBRL71yJH-KnmRyy?usp=sharing

Correos electrónicos:

FERNEY VARGAS JARAMILLO <fvargas204@misena.edu.co> mié., 29 abr. 15:10 (hace 6 días)
para yamcha_4569, United.states.xxz10, aj_monito, luis, danielbetancourt99, camitorresm123, deimer199820, andres.rv42, estivenchica09, jeanpaullopezescudero2

Buenas tardes muchachos

Espero que todo vaya bien en la cuarentena.

Les comparto un material muy corto de lectura sobre lo que vamos a realizar. El próximo miércoles en horario de clase nos reunimos en videochat, y aclaramos dudas sobre lo leído.

Es importante que tengamos claros los guiones y la sinopsis del proyecto para empezar a realizar el story board.

Por favor compartir esta información con todos los del grupo, creo que me faltan un par de correos (Juan david peralta y felipe urrea).
Muchas gracias, favor compartir también en su grupo de whatsapp y nos vemos la semana que viene.

Muchso éxitos

Ferney Vargas
Instructor

--
FVJ
Profesional en publicidad y mercadeo

2 archivos adjuntos

INFORMACIÓN Programas ADOBE
APRENDICES/1835242 MULTIMEDIA × APRENDICES/1907896 MULTIMEDIA × APRENDICES/1907912 MULTIMEDIA ×
APRENDICES/1907919 PROD. AUDIOVISUAL × APRENDICES/1967080 COMUNICACION × APRENDICES/2026738 MULTIMEDIA ×

FERNEY VARGAS JARAMILLO <fvargas204@misena.edu.co> 16:40 (hace 6 horas)
para sebitas05032000, juanpabloto2000, emersonjara942, rayul0000, juancasanchez4619, boison.413515, spatan058, djleiverospina1406, ajsan301, juangomezdv, Porejemplo

FAVOR COMPARTIR
El jue., 26 mar. 2020 a las 11:09, SENA Comunica (<sena_comunica@mis

de: **FERNEY VARGAS JARAMILLO** <fvargas204@misena.edu.co>
para: sebitas05032000@gmail.com,
juanpabloto2000@gmail.com,
emersonjara942@gmail.com,
rayul0000@gmail.com,
juancasanchez4619@gmail.com,
boison.413515@gmail.com,
spatan058@gmail.com,
djleiverospina1406@gmail.com,
ajsan301@gmail.com,
juangomezdv@gmail.com,
Porejemplonanis@gmail.com,
juanuchubo@gmail.com,
victormanu102001@hotmail.com,
Willygamer25@gmail.com,
Jhoanriospt@gmail.com,
vach0604@gmail.com,

Sesiones de videoconferencia:
https://meet.google.com/cvu-yjsg-heb

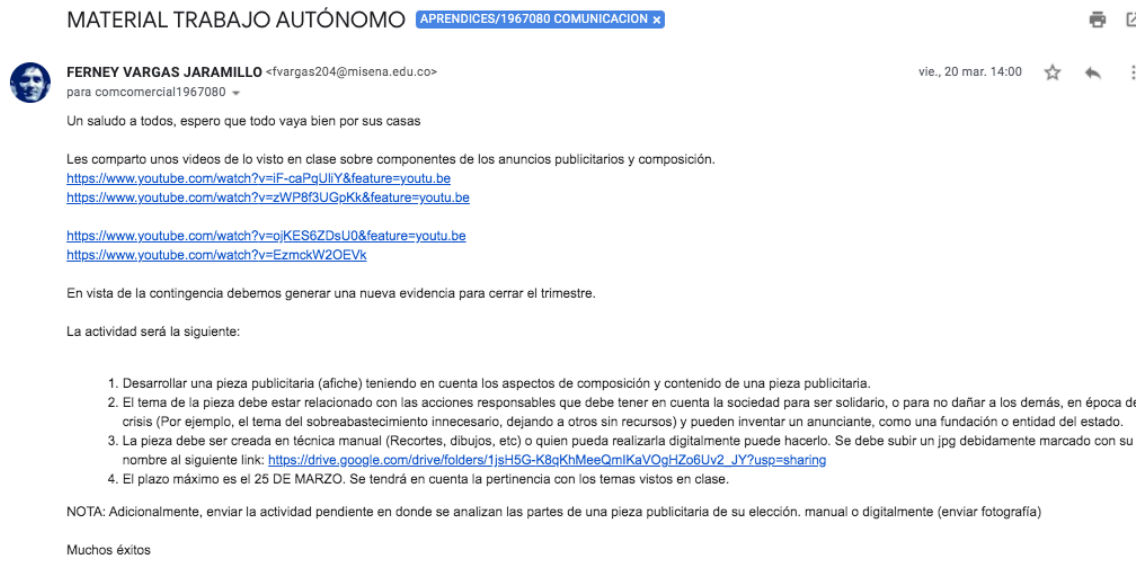
Evidencias y actividades:
https://drive.google.com/drive/folders/1OXQuk7YhDZ9exQjwsT9mjWgPUkY_IJa0?usp=sharing

COMUNICACIÓN COMERCIAL 1967080

Guía de aprendizaje:
https://drive.google.com/open?id=13Gh9Z9fwT1OogwIum_UpmKdZ7FdM_TrP

Material de apoyo:
https://drive.google.com/drive/folders/1Xt1tRpH5pWk_CKmRQaQQqHBZYUxXGBqC?usp=sharing

Correos electrónicos:



MATERIAL TRABAJO AUTÓNOMO APRENDICES/1967080 COMUNICACION

FERNEY VARGAS JARAMILLO <fvargas204@misena.edu.co> vie., 20 mar. 14:00
para comcomercial1967080

Un saludo a todos, espero que todo vaya bien por sus casas

Les comparto unos videos de lo visto en clase sobre componentes de los anuncios publicitarios y composición.
https://www.youtube.com/watch?v=iF-caPgUliY&feature=youtu.be
https://www.youtube.com/watch?v=zWP8f3UGpKk&feature=youtu.be

https://www.youtube.com/watch?v=ojKES6ZDsU0&feature=youtu.be
https://www.youtube.com/watch?v=EzmckW2OEVk

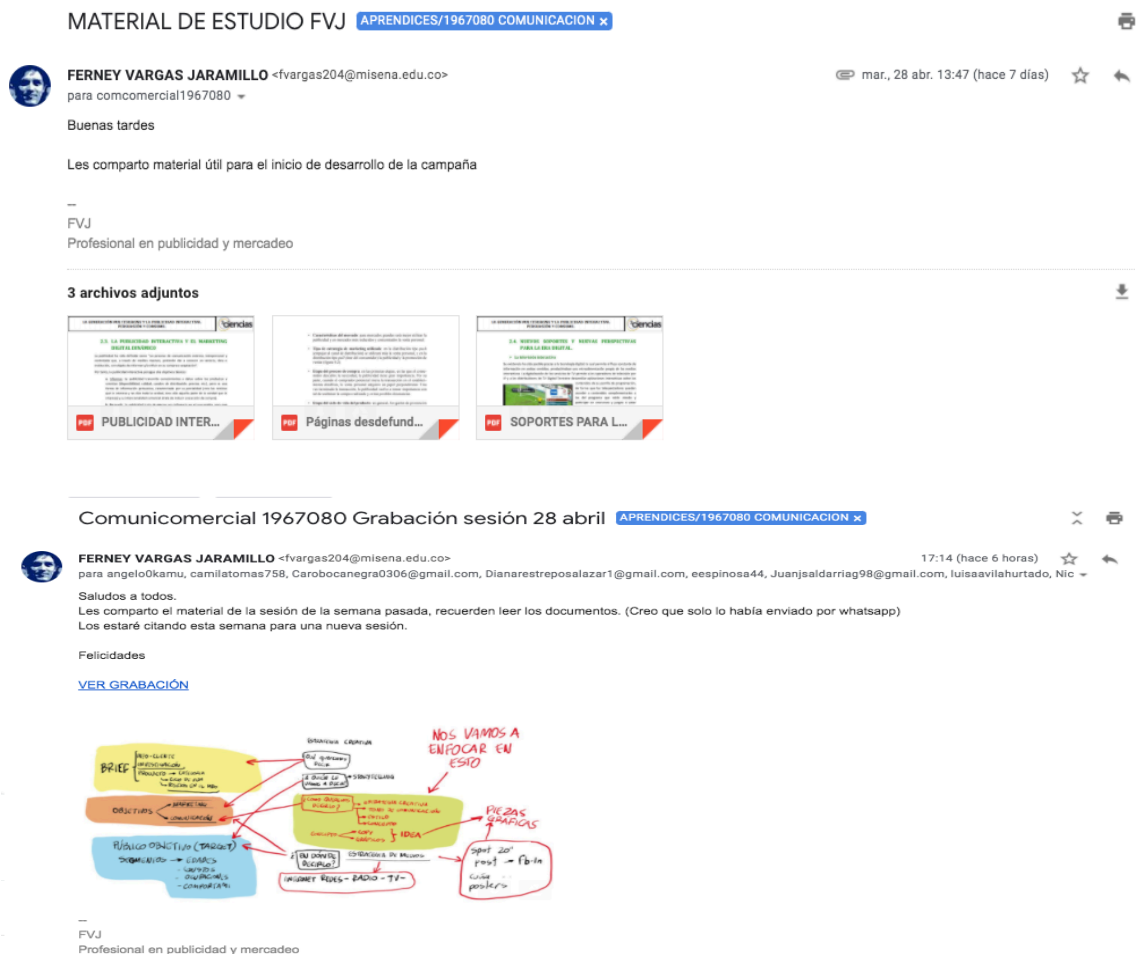
En vista de la contingencia debemos generar una nueva evidencia para cerrar el trimestre.

La actividad será la siguiente:

1. Desarrollar una pieza publicitaria (afiche) teniendo en cuenta los aspectos de composición y contenido de una pieza publicitaria.
2. El tema de la pieza debe estar relacionado con las acciones responsables que debe tener en cuenta la sociedad para ser solidario, o para no dañar a los demás, en época de crisis (Por ejemplo, el tema del sobreabastecimiento innecesario, dejando a otros sin recursos) y pueden inventar un anunciante, como una fundación o entidad del estado.
3. La pieza debe ser creada en técnica manual (Recortes, dibujos, etc) o quien pueda realizarla digitalmente puede hacerlo. Se debe subir un jpg debidamente marcado con su nombre al siguiente link: https://drive.google.com/drive/folders/1jsH5G-K8qKhMeeQmIKaVOgHZo6Uv2_JY?usp=sharing
4. El plazo máximo es el 25 DE MARZO. Se tendrá en cuenta la pertinencia con los temas vistos en clase.

NOTA: Adicionalmente, enviar la actividad pendiente en donde se analizan las partes de una pieza publicitaria de su elección. manual o digitalmente (enviar fotografía)

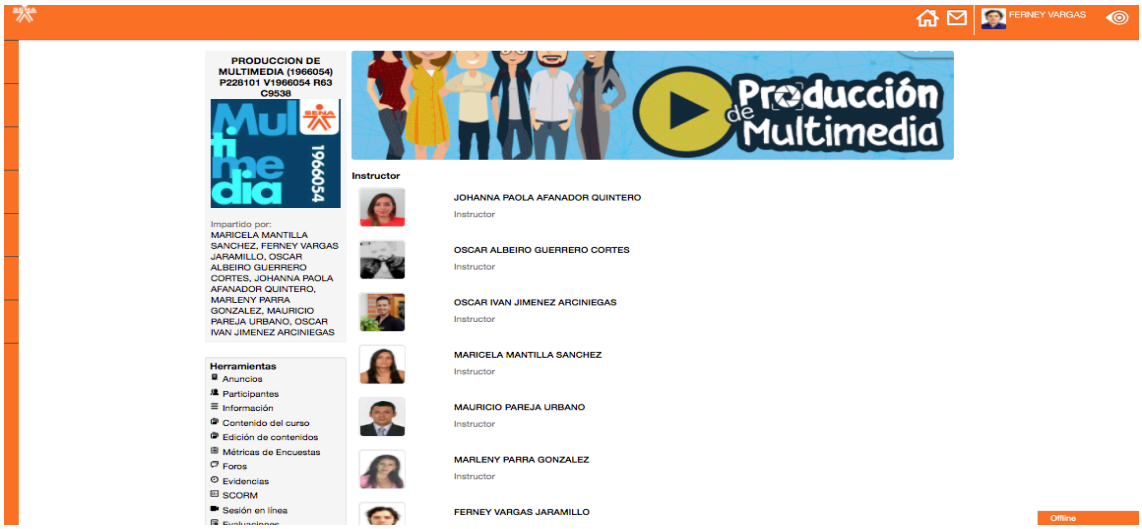
Muchos éxitos



Sesiones de videoconferencia:
https://drive.google.com/file/d/16iOWivYxLxT9CxwmVXJgNP-qr8uY2F3Y/view

Evidencias y actividades:
https://drive.google.com/drive/folders/1WeZ4cEgA5724yGRRjX2xJ1NZXtbDWWH7?usp=sharing

PRODUCCIÓN MULTIMEDIA 1966054 VIRTUAL



Correos electrónicos:

Saludo de Bienvenida APRENDICES/1966054 MULTIVIRTUAL

FERNEY VARGAS JARAMILLO <fvargas204@misena.edu.co> mar., 14 abr. 15:28
para efalfonsos, camiloalvarado1103, dardilaospina, ascencio_rodriguez, angikaterine298, alexabarrera59, abelhaceb, Dainercolombo, vmcastro09, lorena.negus, yetedelrin, fa

Cordial saludo Aprendices.

Soy Ferney Vargas Jaramillo, su instructor técnico en los resultados que pueden observar en el cronograma. Soy Profesional en publicidad y mercadeo y tengo experiencia laboral en el campo del diseño gráfico y la ilustración análoga y digital. En el SENA siempre he estado vinculado a los grupo de Producción Multimedia, Diseño para la comunicación gráfica, desarrollo de videojuegos, animación digital, etc.
Los estaré guiando en el proceso de formación y el desarrollo de todas las actividades del proyecto.

Próximamente les compartiré un nuevo correo con el link a una sesión virtual de dudas e inquietudes, para que podamos interactuar y en el que les indicaré cuales son los materiales de formación para iniciar con el desarrollo de actividades.

Muchos ánimos, sobre todo en esta época en donde tenemos que hacer un esfuerzo adicional para continuar con nuestros propósitos a pesar de la contingencia.

Quedo atento a sus comentarios.

Ferney Vargas Jaramillo
Instructor SENA
Centro de Comercio y Turismo

--
FVJ
Profesional en publicidad y mercadeo

Invitación Sesión Orientación actividades APRENDICES/1966054 MULTIVIRTUAL

FERNEY VARGAS JARAMILLO <fvargas204@misena.edu.co> jue., 16 abr. 21:46
para efalfonsos, camiloalvarado1103, dardilaospina, ascencio_rodriguez, angikaterine298, alexabarrera59, abelhaceb, Dainercolombo, vmcastro09, lorena.negus, yetedelrin, fa

Un saludo Aprendices

Los invito a conectarse para dar inicio con el estudio de los materiales de formación y aclarar dudas.

ACTIVIDADES Fer V Jaramillo
Viernes, 17 de abril·10:00 – 11:00

Unirse a la reunión Zoom
https://us04web.zoom.us/j/5587696971?pwd=MkhlZ1hkWlh4U1cwSk5Jb0VZZVNXQT09

ID de reunión: 558 769 6971
Contraseña: FERVARGAS

Los espero y cualquier inquietud, no duden en escribirme.

Ferney Vargas Jaramillo
Instructor
SENA Centro de Comercio y Turismo
--
FVJ
Profesional en publicidad y mercadeo

Sesión Virtual Ferney Vargas Creación de Story board

APRENDICES/1966054 MULTIVIRTUAL

fvargas204@misena.edu.co jue., 23 abr. 16:02 (hace 12 días)
para saritaurrego564, dimatobona75, luisv_0912, kevinsteve300, einer4758, laikhand1969, lorena.negus, maxbrandol94, gaialopess, mí, jsaragonvs, farias-1203, patriciamorgo,

Cordial Saludo Aprendices.
Los invito mañana a conectarse a la sesión para aclarar dudas sobre el material de formación.
Los espero, felicidades.

Sesión Virtual Ferney Vargas Creación de Story board

Cuándo	vie 24 de abr de 2020 9am – 10am Hora estándar de Colombia
Información para unirse	meet.google.com/rwk-jqbh-wwh
	Unirse por teléfono +1 405-489-2111 PIN 757443020#
Quién	• fvargas204@misena.edu.co- organizador • patriciamorgo@hotmail.com • milerofu@hotmail.com • einer4758@gmail.com • de-luna.beatriz@hotmail.com • olayacamilo803@gmail.com • vmcastro09@gmail.com • dainercolombo@hotmail.com • angikaterine298@gmail.com • farias-1203@hotmail.com • jsaragonvs@hotmail.com • maxbrandol94@outlook.com

Grabación Sesión semana 2 - Story board

APRENDICES/1966054 MULTIVIRTUAL

FERNEY VARGAS JARAMILLO <fvargas204@misena.edu.co> lun., 27 abr. 21:41 (hace 8 días)
para efalfonsos, camiloalvarado1103, dardilaospina, ascencio_rodriguez, angikaterine298, alexabarrera59, abelhaceb, Dainercolombo, vmcastro09, lorena.negus, yetedelrin, far

Cordial saludo aprendices

Les notifico que en la carpeta Grabación de sesiones en línea, ya se encuentra el Link para que puedan ver la pasada sesión (Semana 2), en caso de que haya alguna duda, o no hayan podido asistir.

Continúo pendiente y esta semana los citaré para una retroalimentación de los avances.

Felicidades a todos.
--
FVJ
Profesional en publicidad y mercadeo

Responder | Responder a todos | Reenviar

Invitación MULTIMEDIA 1966054 VIRTUAL - Sesión 3 online - FVJ

APRENDICES/1966054 MULTIVIRTUAL

FERNEY VARGAS JARAMILLO <fvargas204@misena.edu.co> vie., 1 may. 15:07 (hace 4 días)
para efalfonsos, camiloalvarado1103, dardilaospina, ascencio_rodriguez, angikaterine298, alexabarrera59, abelhaceb, Dainercolombo, vmcastro09, lorena.negus, yetedelrin, far

Cordial Saludo Aprendices

Ofreciendo excusas primero que todo, ya que no tuve en cuenta que hoy es día festivo.
Sin embargo, dando cumplimiento a las sesiones semanales, los invito hoy a las 6 pm a resolver dudas sobre la presentación de la actividad.

Abrir Sesión 3 de videochat

Si no pueden asistir, no hay ningún problema, les haré llegar la grabación de la sesión. No duden en contactarme ante cualquier inquietud.

Recuerden que el plazo máximo de envío de esta actividad es el 15 de mayo.

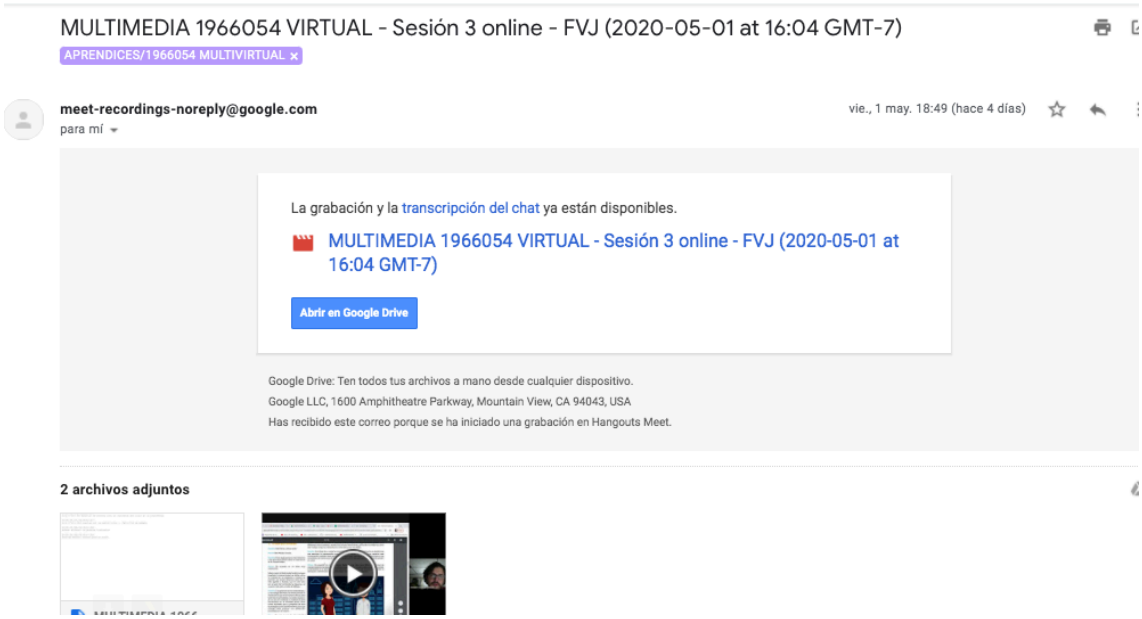
Muchos éxitos a todos

FErney Vargas Jaramillo
Instructor Técnico Virtual

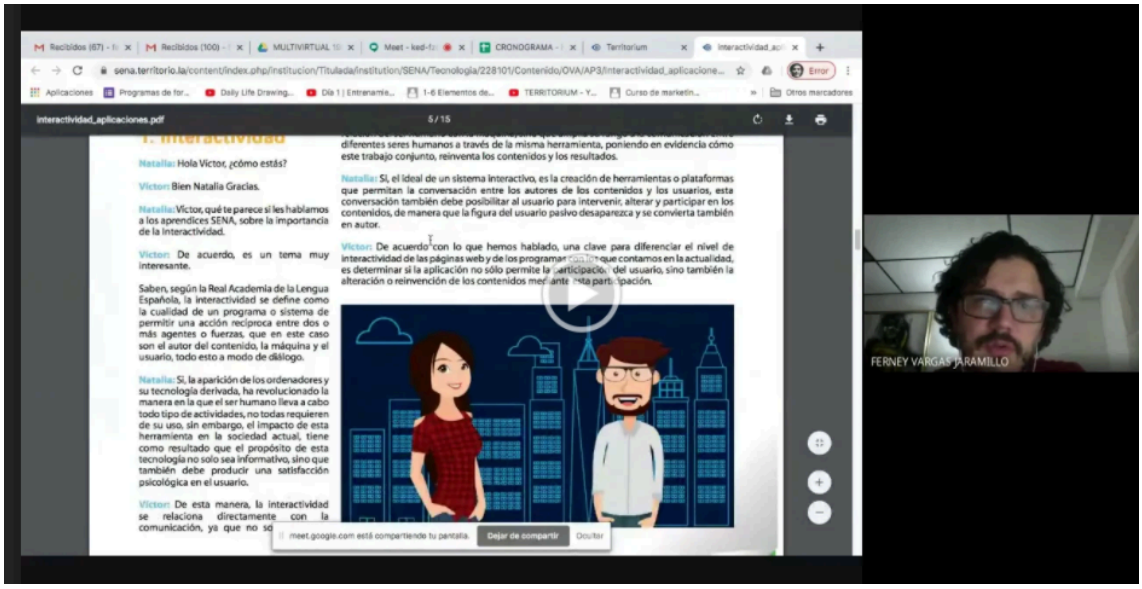
Unirse con Google Meet
meet.google.com/ked-fzdg-qda

Unirse por teléfono
+1 518-600-1891 PIN: 903 014 481#

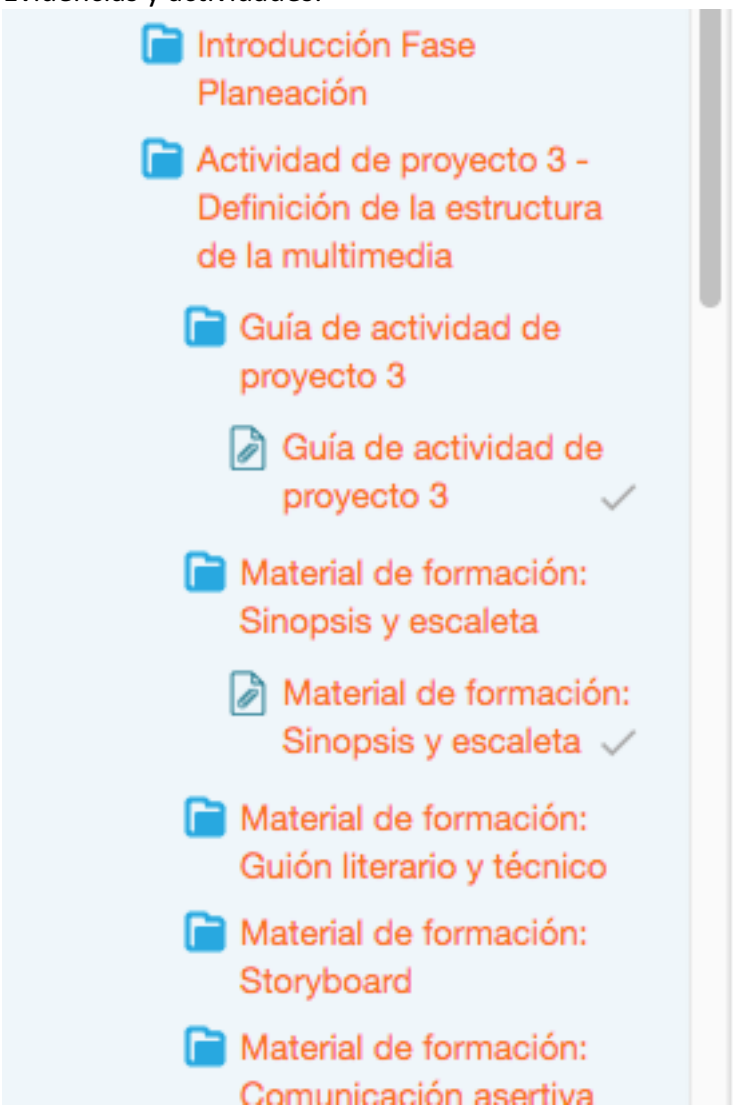
--



Sesiones de videoconferencia:
https://drive.google.com/file/d/198glgeyiTydubZMjOXSNZuCcztmLhRwA/view



Evidencias y actividades:



ción

Calificaciones

nto

ución

ores

MARICELA
MANTILLA
SANCHEZ
Instructor

MARLENY
PARRA
GONZALEZ

ANGIE KATERINE AYA GARCIA

Id Tarea:No entregada
Esta evidencia no contiene archivos
Intentos: 0

Sn

ALEXANDRA BARRERA HERRERA

X

Archivos adjuntos
Id Tarea:11317364
Visualizar storbaynUNPI.docx
Descargar Archivo

Intentos: 1

Sn

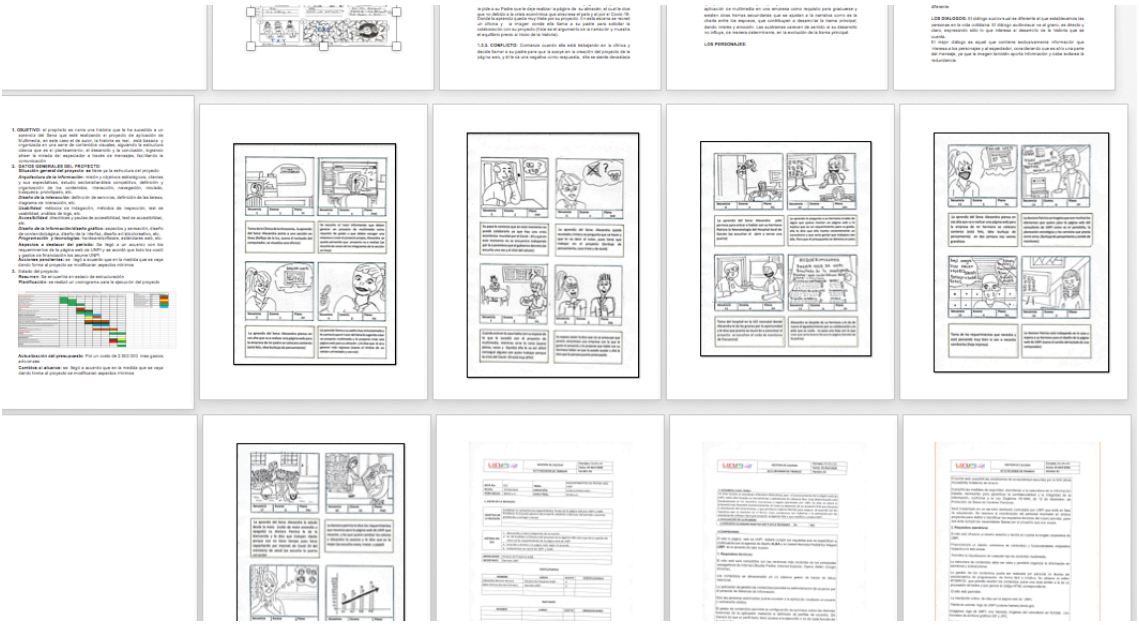
Fecha de Alta: **2020-05-05 20:48:46**
Respuesta: **Buena noche, adjunto archivo storyboard**
Archivos:
storbaynUNPI.docx

0 Comentario(s) y 0 Audio(s)

ABEL MARIANO BELTRAN HERNANDEZ

Archivos adjuntos
Id Tarea:No entregada

Sn



ACTIVIDADES ADICIONALES:

Apoyo en en diseño de ayudas gráficas, banners y botones para la alimentación de la plataforma Territorium

PROCESO DIRECCIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: Producción Multimedia
- Código del Programa de Formación: 228101
- Nombre del Proyecto: Desarrollo de aplicaciones multimedia para las empresas del Quindío
- Fase del Proyecto (si es formación Titulada)
- Actividad de Proyecto: Ejecución
- Competencia: Diseñar la solución multimedial de acuerdo con el informe de análisis de la información recolectada.
- Resultados de Aprendizaje Alcanzar: Modelar los elementos de la imagen con base en los objetos o personajes establecidos en el guión.
- Duración de la Guía: 60 Horas.

2. PRESENTACIÓN

Reciba una cordial bienvenida Aprendiz. En esta guía de aprendizaje encontrará lo necesario para aprobar con éxito el resultado: ' Modelar los elementos de la imagen con base en los objetos o personajes establecidos en el guión', en el que a través de diversos ejercicios podrá evidenciar resultados profesionales para el trabajo requerido.

Las interfaces gráficas como cualquier proyecto de diseño, se alimentan de diferentes elementos, y es la correcta armonía entre ellos lo que determinará el éxito o el fracaso de un proyecto multimedial. Lo invito a revisar toda la información y a consultar los documentos que lo ayudarán a mejorar sus habilidades en este resultado.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

IMPORTANCIA DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA:

Técnica: Juego de adivinar (pictionary)

En este juego es necesaria las participación de mínimo cuatro personas.

Dos dibujantes, dos más adivinadores.

Escriba una lista de 24 o más palabras diferentes (Ejemplo: Astronauta, economía, Medioambiente, Asalto, Alimentación, agricultura, etc). recorte papel en tirillas y escriba una palabra en cada una.

Los dibujantes deben sacar una tirilla y sin mencionar ni escribir palabras, debe realizar un dibujo para representar la palabra que han sacado.

Quienes adivinan debe tratar de descubrir la palabra exacta en menos de 90 segundos.

Luego se cambian los roles, y quien adivinaron, pasan a ser dibujantes.

Vea un divertido ejemplo del juego en este link. https://www.youtube.com/watch?v=L6QkE0UrOCs

Haga la siguiente reflexión:

¿Cuales son las mayores dificultades en el juego?

¿Cuales son las limitantes cuando no se pueden utilizar palabras?

¿Cuál sería la mejor forma de comunicar si no existe un lenguaje?

2. ACTIVIDADES DE CONTEXTUALIZACIÓN

Realice una investigación sobre los siguientes términos:

IMAGEN - PETROGLIFO - JEROGLÍFICO - SÍMBOLO - EMBLEMA - ÍCONO - LOGOSÍMBOLO - ISOTIPO

ABSTRACTO - FIGURATIVO

Escriba en sus apuntes una definición muy breve y con sus propias palabras.

Realice un cuadro en el que determine las diferencias entre ellos y su uso.

Realice la lectura del material que se encuentra en plataforma: DISEÑO GRÁFICO y ELEMENTOS DE DISEÑO.

CONCEPTUALIZACIÓN GRÁFICA

ACTIVIDAD DE APROPIACIÓN

- Elija tres conceptos que sean de su agrado o con los que se sienta identificado (Ejemplo: SABIDURÍA, NATURALEZA Y AMISTAD ó DEPORTE, ALEGRÍA Y AMOR, etc)
- Busque imágenes de referencia relacionadas con cada uno de los tres conceptos.
- Utilice estas imágenes para crear un símbolo para cada una de las palabras.
- De acuerdo a lo que encontré sobre el significado de un emblema, cree un emblema combinando imágenes, símbolos, letras, etc con el que se sienta identificado.
- Simplifique las formas y convierta su emblema en un ícono, con el que se sienta representado.
- Simule un logosímbolo o una marca que lo represente de acuerdo a los elementos realizados.

- Reúna el material en un trabajo y preséntelo adecuadamente. Debe realizarse en forma manual y debe enviar evidencias en fotografía.

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Realice la exposición de su trabajo en sesión virtual

- Ambiente Requerido

Sala de Sistemas, dotada con equipos de computo con caracteristicas adecuadas a las necesidades de las aplicaciones necesarias para el desarrollo del proyecto y que cuente con conexión a internet sea alambrica o inalambrica.

- Materiales

Marcadores borrables
almohadilla, tinta para marcador, memoria USB

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Tome como referencia la técnica e instrumentos de evaluación citados en la guía de Desarrollo Curricular

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento: **Representacions gráficas** **Evidencias de Desempeño:** **Conceptualización** **Evidencias de Producto:** **Gráficos y símbolos**	Esteblece diferencia entre las manifestaciones gráficas. Utiliza los sómbolos gráficos apropiados de acuerdo a la necesidad. Produce elementos gráficos funcionales de acuerdo al concepto	**Observación directa** **Lista de chequeo**

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

LOGOTIPO: Es una unidad comunicacional utilizada por las empresas u organizaciones, para identificar y diferenciar una marca, y con ella transmitir mediante colores, formas y texto diferentes beneficios y atributos.

Armonía: En diseño gráfico y arte, la combinación de elementos de forma equilibrada sin que ninguno predomine de forma que parezca inapropiada. Una composición o diseño armonioso provocan sensación de unidad, de que todo fluye apropiadamente y que todo está en el lugar adecuado. Lo contrario de armonía es descompensación, desequilibrio o disonancia. No todos los diseños u obras artísticas precisan armonía para alcanzar su objetivo. Muchas veces es al contrario.

Plantilla: Template - En diseño gráfico, documento que contiene todas las líneas, proporciones e indicaciones necesarias para desarrollar un conjuntos de diseños que corresponden a un concepto de diseño general.

Patrón: Pattern - En ilustración, un dibujo ideado para cubrir superficies mediante repetición sin que se note donde acaba uno y donde empieza el siguiente. También se denomina "motivo" o "motivo repetitivo".

Legibilidad: En tipografía y diseño gráfico, la cualidad que tiene un texto de leerse con facilidad. A mayor legibilidad, mayor facilidad para un observador de percibir el texto como tal texto y de captar el mensaje escrito.

Boceto: Sketch - Dibujo rápido y esquemático que se hace para representar las líneas generales de una obra.

Vector: Toda magnitud en la que, además de la cuantía, hay que considerar el punto de aplicación, la dirección y el sentido.

Pixel: Unidad mínima de una imagen en formato digital. En formato físico se conoce como punto.

Saturación: Es el contenido de determinado color en un objeto

Luminosidad: Es la capacidad de un color de reflejar la luz

RGB: Modo de color basado en los colores luz Rojo, azul y verde y utilizado para dispositivos como pantallas (tv, internet, móviles, etc)

CMYK: Modo de color basado en colores pigmento cyan, magenta, amarillo y negro y utilizado en impresión.

Adobe Ilustrator: Aplicación de diseño gráfico utilizada para la creación de todo tipo de dibujos y en particular, logotipos.

Gráfico: Elemento visual que complementa al texto para hacer a un mensaje impreso más interesante o facilitar su comprensión.

6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

EL COLOR, Un método para dominar el arte de combinar los colores – Betty Edwars. Editorial Urano

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Ferney Vargas Jaramillo	Instructor	Comercio y Turismo	abril de 2020

8. CONTROL DE CAMBIOS (diligenciar únicamente si realiza ajustes a la guía)

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					

PROCESO DIRECCIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

Denominación del Programa de Formación: Comunicación Comercial

- Código del Programa de Formación: 524113
- Nombre del Proyecto: Desarrollo de estrategias de comunicación y mercadeo para unidades productivas
- Competencia: Planear actividades de mercadeo que respondan a las necesidades y expectativas de los clientes y a los objetivos de la empresa.
- Resultado:
  Definir el plan de acción para diferentes tipos de mercados de acuerdo con la cobertura de mercado aplicando las metodologías para su elaboración con el apoyo de software a partir de los objetivos y recursos de la empresa.
- Duración de la Guía: 40 horas

2. PRESENTACIÓN

Aprendiz, bienvenido al desarrollo de las actividades de este resultado con las que alcanzará las competencias requeridas para la efectiva comunicación comercial.

Para garantizar el éxito de la comunicación publicitaria, se hace necesario tener en cuenta muchas aspectos, empezando desde el brief , la descripción clara de objetivos, público objetivo y plantear una estrategia creativa innovadora que permita cumplir dichos objetivos. Sin embargo, la creatividad sin planeación y sin una guía clara de propósito es instrascendente. Es necesario que los esfuerzos estratégicos respondan todos a un mismo objetivo, a un público y que contengan una comunicación clara e integrada que aporte desde diferentes medios al cumplimiento de las metas de mercadotecnia.

De esta forma, en esta guía estudiaremos el proceso completo de la estrategia creativa, desde su partes más esenciales.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- Descripción de la(s) Actividad(es)

Actividad de reflexión:

Elija un anunciante actual, a cuya publicidad usted tenga acceso (televisión, internet, revistas, correo directo, etc). Analice el mayor número de piezas de ese mismo anunciante, teniendo en cuenta criterios como:

- ¿Cuál es el tono de comunicación? (Emocional, divertido, etc)
- ¿Existe una coherencia entre las diferentes piezas gráficas?

- ¿Se siente impactado por el contenido de las piezas publicitarias? ¿Porqué?
- ¿Cuál cree usted que sea el segmento objetivo de la marca escogida?
- ¿Según su percepción, la campaña está aportando positivamente a la marca anunciante?

Actividad de contextualización:

Consulte los documentos suministrados:

- Estrategia creativa,
- Tono, estilo y concepto de comunicación
- Soportes publicitarios para la era digital.

Aclare dudas al respecto en las sesiones de videochat, vía telefónica o vía correo electrónico con el instructor

Actividades de Apropiación

Tome como base un producto o servicio del cual pueda acceder a información básica (Marca, producto, consumidores, precio), reuna la máxima información que pueda sobre este producto con lo cual establece un brief.

Analice una oportunidad de mercado para este producto y plantee objetivos de márketing claros y realizables. (Aumentar la venta del producto, introducir una modificación, generar recordación, comunicar los beneficios del producto, etc)

Defina claramente un público objetivo para este producto o servicio, tome como base diferentes criterios de segmentación. Relice un storytelling para definirlo.

Estrategia creativa: Defina un concepto de campaña y establezca un tono de comunicación que comunique claramente el objetivo de la campaña, cree bocetos de posibles piezas. Defina un Key Visual, guiones, etc.

Estrategia de difusión: Establezca los medios para difundir la campaña de acuerdo al presupuesto estimado.

Realice las piezas gráficas teniendo en cuenta la estrategia creativa. Realice al menos 6 piezas. Puede valerse de técnicas manuales para la realización de piezas publicitarias.

Actividad de transferencia:

Presente su trabajo mediante sesión virtual. Presente una ficha técnica de la campaña en donde se defina el producto o servicio, la categoría, el público objetivo, el objetivo de marketing, el concepto, las características de las piezas publicitarias y los medios.

Ambiente Requerido: provisto de escritorios, sillas, tablero, computadores con conectividad a internet, televisor, parlantes.

Materiales: Guía de aprendizaje, fotocopias, cuaderno, lapicero, hojas tamaño carta.

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento: Definición estrategia creativa **Evidencias de Desempeño:** Creación de piezas publicitarias **Evidencias de Producto:** Presentación de campaña	Establece una estretagia creativa de acuerdo a los objetivos de marketing Realiza las piezas publicitarias utilizando técnicas manuales o software y teniendo en cuenta principios de composición Presenta claramente su trabajo y responde a las inquietudes planteadas.	Exposición

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Brochure: El brochure o portafolio de servicios es una pieza publicitaria utilizada para reforzar la imagen positiva de una empresa, producto o servicio, al igual que brindar información suficiente sobre ellos. Más que una carta de presentación, es la disposición del servicio y gama de ellos, presentada de la mejor forma para transmitir el prestigio que se desea. Es una pieza muy completa y puede ser física o virtual.

Flyer: Pieza publicitaria impresa de caracter ligero, económico y descomplicado, utilizado preferentemente para promociones o actividades estacionales. Consiste en una impresión sobre papel por una o ambas caras.

P.O.P.: Point o purchase. Pieza publicitaria que se utiliza para propmocionar el producto en el punto de venta.

MUPI: Mueble Urbano de Publicidad Iluminada, es una pieza publicitaria ubicada generalmente en paraderos de buses, metos, etc, y forma parte de la misma estructura física del inmobiliario, aunque también se utilizan solos. También se les conoce en Colombia como Eucol, por la empresa que encargada de su producción, gestión y mantenimiento.

Audiencia: número de personas que se exponen con regularidad a un medio o soporte. La audiencia bruta o total es la suma de las audiencias generadas por cada soporte del plan de medios; la audiencia útil es la parte de audiencia de un soporte que coincide con el público objetivo; la audiencia acumulada es el número de personas alcanzadas por varias inserciones del anuncio en un mismo soporte. La duplicación de audiencia entre dos soportes es el número total de personas distintas que son audiencia de los dos soportes, éstas están expuestas al mensaje publicitario por dos vías.

Comunicación corporativa: Conjunto de mensajes deliberadamente creados por la organización y difundidos para que sean conocidos por los diferentes públicos. Se basan en la imagen intencional.

Copy: Es el otro miembro del equipo creativo, su labor es crear los textos que aparecen en la campaña. Trabaja conjuntamente con el director de arte.

Director de arte: Es uno de los miembros del equipo creativo de la agencia. Su cometido específico consiste en traducir el contenido de la campaña en imágenes. Trabaja conjuntamente con el copy.

Estacionalidad: condición relativa al periodo en el que se produce la venta o consumo de un producto o la contratación de un servicio. Alude a una temporada breve en la que se concentra todo el esfuerzo de la organización. Es lo contrario a la venta continuada a lo largo del año.

Estereotipo: concepción simplificada y comúnmente aceptada que se tiene a cerca de alguien o algo.

Estrategia de imagen: conjunto de acciones que una organización acomete para lograr una imagen intencional que favorezca la satisfacción de sus metas corporativas.

Formas publicitarias: alternativas de espacio/ tiempo estándar que ofrecen los diferentes medios y soportes a los anunciantes para insertar su publicidad. Por ejemplo, en TV puede optar por cuatro formas de aparecer: spots, programa patrocinado, telepromoción y sobreimpresión.

Freelances: Publicitarios que ejercen su trabajo como profesionales libres, es decir, no vinculados a la plantilla de ninguna empresa. Trabajan tanto para anunciantes como para agencias, quienes les encargan trabajos que realizan por su cuenta.

Identidad visual corporativa: repertorio de elementos básicos que están organizados siguiendo una reglas. Son el logotipo (diseño tipográfico), el símbolo, el logosímbolo (combinación de los anteriores), la tipografía y los colores corporativos

Imagen externa: Lo que piensan los públicos de la organización.

Imagen intencional: Aquella por la que la organización quiere ser reconocida y que es consecuencia de su personalidad corporativa.

Imagen interna: Lo que la organización piensa de sí misma como consecuencia de su cultura corporativa También llamada autoimagen.

Investigación primaria: Dirigida a obtener información de primera mano, no recogida anteriormente en ningún soporte conocido.

Investigación secundaria: Realizada a partir de la documentación ya realizada y recogida en algún tipo de soporte (informe, memoria, internet, medio de comunicación ...).

Jingle: Anuncio cantado que habla del producto. Los jingles se popularizaron durante décadas en las que la radio era el principal medio de comunicación. Es el antecedente del actual formato musical.

Mailing: forma del marketing directo que utiliza el correo como medio de comunicación. Consiste en realizar de envíos personalizados al domicilio o al lugar de trabajo. En ellos se pueden incluir fórmulas de respuesta.

Mix de comunicación: combinación de instrumentos de comunicación (publicidad, marketing directo, presencia institucional, publicidad en el lugar de venta...) elegida para asegurar al máximo el alcance de los objetivos comunicativos.

Motivación: proceso por el que el individuo inicia una acción para lograr algo. Según las distintas teorías puede activarse por los instintos, los impulsos y los incentivos.

Mupis o oppis: denominación inglesa y francesa de un tipo de mobiliario urbano utilizado como soporte exterior. Contienen un mensaje doble, por una parte información sobre la ciudad y, por otra, espacio para el emplazamiento de publicidad.

Plan estratégico de comunicación: Documento que elaboran el responsable de comunicación de la organización en función de su política de comunicación e imagen. Recoge los objetivos, la estrategia de comunicación para un período mínimo de un ejercicio económico, la programación de acciones con los públicos elegidos y el presupuesto de comunicación.

Planner: Figura recientemente incorporada a las grandes agencias publicitarias, cuya función consiste en hacerse responsable de dirigir la estrategia de marca del cliente. También llamado planificador estratégico o director de estrategias.

Presentación: Acto de exposición al cliente en el que se muestra el trabajo realizado por la agencia. Básicamente puede ser de dos tipos: presentación de agencia o presentación de campaña. Se trata de un acto oral en el que participan representantes de ambas empresas y del que deriva la decisión del anunciante de aceptar o no la propuesta o en qué condiciones.

Publicidad no convencional: nombre que se da a un conjunto de fórmulas de contacto con los públicos que no utilizan los medios de comunicación de masas. Pueden compartir el mismo mensaje y perfil de público objetivo que la publicidad convencional.

Público objetivo o target: conjunto de personas al que se dirige la acción publicitaria elegidas en función de ciertas características comunes de tipo sociodemográfico, socioeconómico y/o psicográfico.

Reason why: Razón por la que el producto aporta una ventaja. Es uno de los elementos de la copy strategy.

Reputación corporativa: reconocimiento que hacen los públicos prioritarios de una compañía, los stakeholders, de su comportamiento corporativo. Se establece a partir del grado de cumplimiento de sus compromisos con clientes, empleados, accionistas y con la comunidad en general.

Segmentación: proceso de creación de tipologías de públicos. Se realiza en función de las variables consideradas útiles para incluir un individuo en un grupo social y diferenciarlo del resto de los grupos.

Variables psicográficas: características o rasgos que permiten clasificar a los públicos principalmente en razón de su personalidad, estilo de vida, sistema de valores y utilización del tiempo libre.

Variables socioeconómicas: características o rasgos que permiten clasificar a los públicos principalmente en razón de nivel de ingresos, nivel de consumo y clase social.

6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

MONFERRER Tirado, Diego. Fundamentos de marketing. Colección Sapientia, 74 Primera edición, 2013. www.sapientia.uji.es

HERNÁNDEZ Fernández, Asunción, La generación Multitasking y la publicidad interactiva: Persuación y Consumo . Colección Economía, Organización y Ciencias Sociales. Primera edición: Julio 2013

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	FERNEY VARGAS JARAMILLO	INSTRUCTOR	CENTRO DE COMERCIO Y TURISMO REGIONAL QUINDIO	ABRIL DE 2020

8. CONTROL DE CAMBIOS (diligenciar únicamente si realiza ajustes a la guía)

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

Denominación del Programa de Formación: Tecnología en Producción de Multimedia

Código del Programa de Formación: 228101

Nombre del Proyecto: Desarrollo de aplicaciones multimedia para las empresas del Quindío

Fase del Proyecto: Planeación

Actividad de Proyecto: elaborar el brief para definir las necesidades del proyecto multimedia.

Competencias:

- COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
- REALIZAR NEGOCIACIÓN CON LOS PROVEEDORES Y CLIENTES, SEGÚN LOS OBJETIVOS Y ESTRATEGIAS ESTABLECIDAS POR LA ORGANIZACIÓN.
- PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
- DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.
- PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL.
- REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO
- REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.

Resultados de Aprendizaje Alcanzar:

- Realizar intercambios sociales y prácticos muy breves, con un vocabulario suficiente para hacer una exposición o mantener una conversación sencilla sobre temas técnicos
- Identificar las tendencias del mercado y del diseño en la producción de proyectos multimedia para orientar al cliente.
- Asumir responsablemente los criterios de preservación y conservación del medio ambiente y de desarrollo sostenible, en el ejercicio de su desempeño laboral y social.
- crear el prototipo de la multimedia siguiendo el patrón establecido en el gui ón, el mapa de navegación y el story
- Identificar formas gramaticales básicas en textos y documentos elementales escritos en inglés
- Ajustar la iluminación y el color de la escena para lograr la apariencia visual deseada
- Montar secuencias de acuerdo con las especificaciones del proyecto multimedia

2. PRESENTACIÓN

En el contexto actual y teniendo en cuenta la situación mundial debido a la pandemia del Covid-19, tenemos una responsabilidad fundamental desde la generación y creación de contenidos digitales, teniendo a la mano diversos canales y medios a usar para el despliegue gráfico y audiovisual que al interior de cada equipo de trabajo se geste. Ahora

bien, las necesidades locales, regionales y mundiales cada día y con base en las problemáticas que emergen, se ven en la obligación de replantearse para dar respuesta a las emergencias y urgencias que acontecen con el avanzar de los días.

En este sentido, usted es un aprendiz privilegiado que hoy tiene la oportunidad de contribuir de manera significativa con su creatividad, con su talento, con su participación activa en los equipos de trabajo y sobre todo, con el objetivo claro de alcanzar las competencias necesarias para aportar integralmente al mundo que hoy estamos viendo y que seguramente, no será el mismo de ayer.

Lo invitamos a revisar detenidamente esta guía de aprendizaje que el equipo ejecutor técnico y transversal ha preparado con especial detalle para usted, buscando que esa integralidad sea la clave para el alcance de sus competencias.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 Actividades de Reflexión inicial.

Aprendices:

Los invitamos como actividad preliminar analizar los siguientes enlaces, con el fin de comprender y dimensionar las iniciativas actuales que están cobijando al mundo en medio de la pandemia. De igual manera, dar una mirada a los diferentes blogs y webs de artistas, fotógrafos y diseñadores que serán de gran interés e inspiración para el desarrollo de las actividades de esta guía.

- Enlaces de iniciativas:
- https://respirocreativo.org
- Enlaces de Artistas:
- https://www.andyjpizza.com
- https://www.crehana.com/co/blog/diseno-grafico/tendencias-creativas-2020-en-todo-el-mundo/
- https://www.shutterstock.com/blog/trends/es/2020-creative-trends
- http://www.juliandenarvaez.com
- http://www.carvajaldraws.com
- https://ladespensa.es/
- https://www.artstation.com/

Con base en esta observación, reflexione sobre la pregunta ¿De qué forma puedo desde mi actividad como productor multimedia, realizar acciones que impulsen y beneficien la producción de contenido, productos y servicios?

Si no cuenta temporalmente con los recursos para acceder a la web, puede recurrir a sus experiencias previas para responder a la pregunta.

3.2 Actividades **de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje**

ACTIVIDAD INTEGRADA DE INSTRUCTORES TÉCNICOS Y TRANSVERSALES

Para el desarrollo las actividades técnicas del trimestre cada grupo de trabajo deberá realizar un prototipo de página web, en el que desde cada resultado aporte al resultado final.

El tema a tratar en la página web es la generación de inspiración a través del arte, el diseño gráfico, la fotografía, la animación, etc. con contenido propio o citando diferentes artistas productores. Esta página web deberá contar con su propia marca (Nombre y Logosímbolo), colores, desarrollo de íconos, tipografía legible, y debe tener elementos mínimos de navegación. (Home, Quienes somos, Galería fotográfica, Video, portafolio, datos de interés, Contacto, Sistema de chat, y los adicionales que usted considere de acuerdo al contenido)

No es necesario contar con herramientas informáticas. La actividad está diseñada para que puedan utilizar recursos alternativos y creativos para su desarrollo. Puede incluir ilustraciones, fotografías, recortes, etc. Conservando una presentación limpia y estética.

Para la realización de su proyecto, Se recomiendan los siguientes pasos:

- Recolectar la información necesaria
- Organizar la jerarquía de la información
- Establecer un mapa de navegación
- Realizar el wireframe
- Diseñar la interfaz principal
- Realizar la programación de la página (Si es el caso)
- Presentar un prototipo en web o en técnica manual sobre el funcionamiento de la página.
- Realizar piezas de promoción y divulgación del producto multimedia.
- Realizar un breve informe y presentar el trabajo.

Cada uno de los instructores le apoyará desde su resultado, aportándole los materiales didácticos necesarios para el desarrollo de la evidencia, como se describe en las actividades a continuación:

3.3 Actividades de apropiación del conocimiento (Conceptualización y Teorización).

ACTIVIDAD 1: (Inglés): Realizar intercambios sociales y prácticos muy breves, con un vocabulario suficiente para hacer una exposición o mantener una conversación sencilla sobre temas técnicos

Instructor JANETH GRAJALES ABDALA

Nombre de la actividad: Flyer

Instrucciones para el desarrollo de las actividades:

1. Consultar el correo electrónico y la plataforma territorio donde semanalmente se subirán los talleres de clase correspondiente a cada semana de formación. Cada taller contará con una temática diferente del idioma inglés que nos ayudará a desarrollar las competencias necesarias para entregar el producto final(Flyer)

2. Subir cada taller resuelto en la plataforma semanalmente en el link de evidencias.Seguir las instrucciones ya dadas de la instructora por los medios de comunicación virtuales utilizados.
3. Diseñar el Flyer el cual será el producto de este trimestre y evaluará igualmente el resultado de aprendizaje designado. El flyer debe exponer en el idioma inglés una de las habilidades que ustedes desarrollan en su especialidad: fotografía, diseño de páginas web, video, animación, entre otras . Escoger una especialidad, definir qué es y qué pueden hacer ustedes; en otras palabras, es un flyer ofreciendo este servicio en el idioma inglés.
4. Entregar esta actividad para el 8 de junio siguiendo las indicaciones dadas por la instructora.

ACTIVIDAD 2: Identificar las tendencias del mercado y del diseño en la producci ón de proyectos multimedia para orientar al cliente, Montar secuencias de acuerdo con las especificaciones del proyecto multimedia.

Instructores ANDREA VELASQUEZ TORRES - ALEJANDRO DUQUE PATIÑO

Nombre de la actividad: Promoción y Divulgación Sitio Web

Instrucciones para el desarrollo de las actividades:

Teniendo en cuenta que estamos realizando un producto colaborativo, en esta parte de la guía deben enfocarse en las productos y esfuerzos publicitarios que darán a conocer ante el público objetivo su sitio web.

1. Leer el material Storytelling y Marketing Relacional que será publicado en la plataforma Territorium en la carpeta Material de Apoyo – Andrea Velásquez
2. Revisar el archivo Indicaciones publicado en la plataforma Territorium en la carpeta Material de Apoyo – Alejandro Duque
3. Realizar una lista de términos que describan su sitio web – el objetivo de esto es encontrar espacios en común para relacionar el público objetivo con la marca.
4. Redactar una historia cuyo tema central sea “Inspiración” – 1 página, espacio sencillo, arial 12.
5. Comenzaremos a centrarnos en el producto audiovisual – Guión Descriptivo y Guión Gráfico (consultar los formatos de guión en la carpeta Material de Apoyo – Alejandro Duque)
6. Plan de Marketing Relacional – Consultar Formato Plan de Marketing que será publicado en la plataforma Territorium en la carpeta Material de Apoyo – Andrea Velásquez y realizarlo paso a paso, fundamentado en la historia que redactó en el punto 4.
7. Realización de pieza audiovisual promocional: Presentación de Página web a través de un video animado incluyendo las piezas gráficas que la componen.

ACTIVIDAD 3: Asumir responsablemente los criterios de preservación y conservación del medio ambiente y de desarrollo sostenible, en el ejercicio de su desempeño laboral y social.

Instructor: Juan Carlos Duque Echeverry

Nombre de la actividad:

Instrucciones para el desarrollo de las actividades:

ACTIVIDAD 4: Crear el prototipo de la multimedia siguiendo el patr ón establecido en el gui ón, el mapa de navegaci ón y el story

Instructor: FERNEY VARGAS JARAMILLO

Nombre de la actividad: Mapa de navegación, wireframe y Prototipado en papel.

Instrucciones para el desarrollo de las actividades: (Los materiales se encuentran en la respectiva carpeta en plataforma territorium, también serán compartidos por correo electrónico o whatsapp, en casos específicos)

1. Consulte el material teórico sobre sistemas de navegación multimedia. Tome apuntes y realice preguntas a través de cualquiera de los canales de comunicación con el instructor. Procure aprovechar el tiempo según el horario de formación.
2. Teniendo en cuenta la información recolectada para el diseño de su página web, establezca un mapa de navegación en donde se muestre claramente una jerarquía de la información de acuerdo a las necesidades de la página. Presente este mapa de navegación en formato manual (fotografía) Pdf, Word, Excel, power point, etc de acuerdo a sus posibilidades. (Entrega semana 3)
3. Consulte el material sobre wireframe. Aclare las formas de realizarlo y el alcance que tiene este elemento.
4. Realice el esquema de su página web a través de un wireframe. Tenga en cuenta que este insumo le será útil tanto para el diseño de la interfaz gráfica, como para la programación de su página. (Entrega semana 6)
5. Consulte los videos y el material sobre las diferentes modalidades de prototipado.
6. Realice un prototipo final en papel para simular el contenido, funcionamiento y diseño de interfaces de su página web. Muestre el resultado a través de un video. (Entrega final)

ACTIVIDAD 5: crear el prototipo de la multimedia siguiendo el patr ón establecido en el guión, el mapa de navegación y el story

Instructor OSCAR IVAN JIMENEZ ARCINIEGAS

-Crear el prototipo de la multimedia siguiendo el patrón establecido en el guion, el mapa de navegación y el storyboard

Nombre de la actividad: UI & UX design diseño de interfaz y experiencias de usuario.

Instrucciones para el desarrollo de las actividades: Para el óptimo desarrollo de esta guía de aprendizaje y de su proyecto formativo, se han planteado una serie de pasos indispensables para la adquisición de conocimientos, así como de las competencias laborales relacionadas. Inicialmente partiremos desde la interpretación de material de lectura para así conocer los principios básicos aplicables al diseño web.

1. Leer e interpretar el material de lectura, diseño de interfaces de usuario UI DESIGN publicado en la plataforma Territorium en la carpeta Material de Apoyo-Oscar Jiménez

2. Leer e interpretar el material de lectura, diseño de experiencias de usuario UX DESIGN publicado en la plataforma Territorium en la carpeta Material de Apoyo-Oscar Jiménez

3. Revisar el material de video de apoyo cargado en la plataforma.

4. Realizar un documento tipo ensayo con letra legible acerca de la importancia del diseño de interfaces de usuario en el diseño web, y qué diferencias creen que existen según su criterio personal entre el ui design para web y el ui design para videojuegos.

El ensayo deberá ser escrito a mano, tomar una foto con el celular y cargarse en la carpeta de evidencias de territorium, ó en su defecto en la carpeta drive para este propósito.

5. ¿Qué es el briefing y como se aplica?

6. Leer e interpretar el material de lectura, el briefing de usuario publicado en la plataforma Territorium en la carpeta Material de Apoyo-Oscar Jiménez.

7. Identificar las necesidades y requerimientos de una página web enfocada en la prestación de servicios artísticos profesionales.

8. Realizar un briefing de producto de su (página web).

ACTIVIDAD 6: ajustar la iluminación y el color de la escena para lograr la apariencia visual deseada

Instructor: MANUEL ARIAS LOPEZ - OSCAR ALBEIRO GUERRERO CORTES

Nombre de la actividad: 1: Teoría del color aplicada el diseño de las interfaces web, diseño de identidad visual (marca corporativa), (logos, logotipo, iconos, símbolos, logo símbolos, aplicados a la actividad de promoción y divulgación del sitio web).

Instrucciones para el desarrollo de las actividades: (Los materiales se encuentran en la respectiva carpeta en plataforma territorium, carpeta Oscar Guerrero C, Material. También serán compartidos por correo electrónico o whatsapp, en casos específicos)

1. **Consultar el material, principios del diseño en color, significado de los colores en el diseño de logotipos,**
2. **Psicología del color (colores cálidos, colores fríos), Matiz, Luminosidad, Saturación, Modo de color RGB, (colores luz), Modo de color CMYK (colores pigmento).**
3. **Estudiar el PDF logotipos.**
4. **Teniendo presente la información suministrada, presentar diseño de identidad visual para el sitio web requerido, (logo, logotipo, icono, símbolos, logosímbolo), presentar tres propuestas de marca, cada una con su respectiva gama cromática, tener presente la armonía del color y los colores complementarios. Realizar en papel a lápiz y colorearlos,**
5. **Diseñar la interfaz, los hipervínculos, el head (banner), las páginas del sitio web solicitado. Tener presente la escala cromática, y la armonía del color,**
6. **En un documento Word justificar la marca, conceptualizar las piezas propuestas para el sitio web**

ACTIVIDAD 7 (transversal):

Instructor JONHY LEANDRO ANDRADE PATARROYO

Nombre de la actividad: Revisar la carpeta de JONHY, el material de apoyo

Instrucciones para el desarrollo de las actividades:

3.4 Actividades de transferencia del conocimiento.

Con base en las actividades de apropiación del conocimiento, exponga el proyecto terminado acompañado de un informe con la descripción, los objetivos y el contenido del proyecto. Realice la entrega en video, pdf o imágenes y sustente a su grupo de instructores.

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento: **Desarrollo de prototipo proyecto web multimedia.**	Realiza la planeación del proyecto teniendo en cuenta los conocimientos técnicos adquiridos. Presenta de manera adecuada los insumos de su proyecto y el resultado final.	Lista de chequeo

5. GLOSARIO DE TERMINOS

Animatic

Story board en formato vídeo realizado por tanto con las imágenes esenciales del anuncio sonorizado o doblado para que el cliente pueda ver el efecto de las voces integradas con la imagen.

Comunicación corporativa

Conjunto de mensajes deliberadamente creados por la organización y difundidos para que sean conocidos por los diferentes públicos. Se basan en la imagen intencional.

Identidad visual corporativa

repertorio de elementos básicos que están organizados siguiendo una reglas. Son el logotipo (diseño tipográfico), el símbolo, el logosímbolo (combinación de los anteriores), la tipografía y los colores corporativos

Jingle

Anuncio cantado que habla del producto. Los *jingles* se popularizaron durante décadas en las que la radio era el principal medio de comunicación. Es el antecedente del actual formato musical.

Jingle

canciones publicitarias que se creaban para la radio. Contenían el nombre del anunciante o de sus productos que eran los protagonistas de la canción, de modo que su capacidad para conseguir que la marca sea recordada es realmente elevada.

Mailing

forma del marketing directo que utiliza el correo como medio de comunicación. Consiste en realizar de envíos personalizados al domicilio o al lugar de trabajo. En ellos se pueden incluir fórmulas de respuesta.

Presentación

Acto de exposición al cliente en el que se muestra el trabajo realizado por la agencia. Básicamente puede ser de dos tipos: presentación de agencia o presentación de campaña. Se trata de un acto oral en el que participan representantes de ambas empresas y del que deriva la decisión del anunciante de aceptar o no la propuesta o en qué condiciones.

Público objetivo o target

conjunto de personas al que se dirige la acción publicitaria elegidas en función de ciertas características comunes de tipo sociodemográfico, socioeconómico y/o psicográfico.

Script

Descripción detallada de las imágenes del spot (vídeo) y los sonidos (audio). Este material se utiliza fundamentalmente para la ejecución creativa de la campaña.

Segmentación

proceso de creación de tipologías de públicos. Se realiza en función de las variables consideradas útiles para incluir un individuo en un grupo social y diferenciarlo del resto de los grupos.

Story board

Presentación gráfica de las secuencias principales del spot y la locución que les acompañan. Se utiliza para materializar las ideas del departamento creativo y como material de presentación al cliente.

6. REFERENTES BILBIOGRAFICOS

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	NOMBRE DE CADA INSTRUCTOR QUE PARTICIPA EN LA CREACIÓN DE LA GUÍA	Instructor	Centro comercio y Turismo, Regional Quindío.	Abril de 2020

8. CONTROL DE CAMBIOS (diligenciar únicamente si realiza ajustes a la guía)

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)	**N/A**	**N/A**	**N/A**	**N/A**	**N/A**

PROCESO DIRECCIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENIZAJE

- **Denominación del Programa de Formación:** Producción de Audiovisuales.
- **Código del Programa de Formación:** 522202
- **Nombre del Proyecto:** REALIZACIÓN DE PRODUCTOS AUDIOVISUALES.
- **Fase del Proyecto:** EJECUCIÓN
- **Actividad de Proyecto:** Desarrollar Story Board.
- **Competencia:** 5627 - EDITAR CONTENIDOS AUDIOVISUALES SEGÚN OBJETIVOS DE LA DIRECCIÓN Y LAS DIFERENTES ÁREAS
- **Resultados de Aprendizaje Alcanzar**:
- exportar las secuencias de video en un archivo codificado y etiquetado teniendo en cuenta las necesidades técnicas específicas y estándares actuales del medio e instrumento de salida.
- **Duración de la Guía:** 40 horas

2. PRESENTACIÓN

Aprendiz, bienvenido a esta etapa del aprendizaje en la que realizaremos la construcción de el storyboard aplicando técnicas de creatividad de acuerdo con la estructura del guión técnico y el mapa de navegación.

Haciendo uso del conocimiento de la percepción humana, factores de composición, ubicación y comunicación, se realizarán productos gráficos que cumplan sus objetivos. Este resultado incluye temas relacionados con la bocetación, la composición, la perpectiva; elementos que se estudiarán con diferentes ejercicios y actividades prácticas.

Los invito a explorar el contenido de la guía de aprendizaje y a seguir atentamente todas las recomendaciones.

3. FORMULACION DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- Descripción de la(s) Actividad(es)

ACTIVIDAD DE REFLEXIÓN INICIAL.

Observe uno o más cortometrajes de los ejemplos a continuación.

- https://www.youtube.com/watch?v=TwfErbNGREo
- https://www.youtube.com/watch?v=xS4Bq37EtGI
- https://www.youtube.com/watch?v=vPuRBiBCxyk
- https://www.youtube.com/watch?v=YDXOioU_OKM
- https://www.youtube.com/watch?v=e9dZQelULDk

- https://www.youtube.com/watch?v=dJz_noKP-Bw

Responda para sí mismo las siguientes preguntas

- ¿Cuáles fueron las escenas que más me llamaron la atención?
- ¿Según su percepción qué elementos logran llamar su atención?
- ¿Cree que se podría mejorar el desarrollo de la historia y de qué manera?
- ¿Existen fragmentos aburridos o en donde pierda la atención?
- ¿Cuáles son los elementos que me hacen perder la atención?

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Realice la consulta del material de lectura suministrado: Story board

Tenga en cuenta la utilidad del material y responda las siguientes preguntas

- ¿Cuál es la finalidad del Story Board?
- Enumere sus ventajas.
- ¿Cuál debe ser la extensión del story board?
- ¿cual es la técnica más utilizada para realizar storyboard?

Consulte las sesiones virtuales, los videos y el material compartido por el instructor sobre las técnicas y modos de presentación de un story board.

Tenga en cuenta todo el material aprendido en trimestres anteriores sobre lenguaje cinematográfico, encuadres y movimientos de cámara.

Siga atentamente las prácticas en dibujo; figura humana y perspectiva, que le ayudarán en el proceso de la construcción del story board.

ACTIVIDADES DE APROPIACIÓN

1. De acuerdo con un guión establecido realice un story board para un cortometraje de autoría de su equipo de trabajo en donde se evidencien las técnicas aprendidas, la narración gráfica, el encuadre, etc.
2. Adicionalmente realice el mismo proceso para un video corporativo, para una institución, fundación, empresa, etc. de la cual pueda obtener suficiente contenido para el producto final.
3. Presente los story board en video conferencia con los instructores asignados.

- Ambiente Requerido
  Ambiente de formación dotado con sillas, mesas, equipos de cómputo, televisor de 42” ventilación.

- Materiales

Papel para impresión, propal cote de 90, 150 y 240 gms. Tamaño A3 500 unidades cada uno.

Bisturíes, tablas de corte, lápices, block de bocetos.

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Formas básicas, leyes de la gestalt, Interrelación de formas, Representacion de formas, significado de las formas Evidencias de Desempeño: Trabajo en clase, aplicación de los conceptos aprendidos, uso de los implementos, creatividad y puntualidad. Evidencias de Producto: Pieza: Uso del espacio positivo, negativo y texturas. Pieza Teoría de la gestalt. Línea de tiempo Pieza Vanguardias artísticas	Elabora piezas de comunicación que cumplan con los principios de diseño y estética de acuerdo con los requerimientos del cliente para su aprobación	Cuestionario Lista de chequeo Observación directa

5. GLOSARIO DE TERMINOS

EQUILIBRIO: Es un elemento que parte de nuestra percepción en relación con nuestra anatomía a interpretar la colocación de los pesos, magnitudes, masas y volúmenes en relación a una simetría.

EL PUNTO: Unidad mínima de comunicación visual y elemento gráfico fundamental

LÍNEA: Es una sucesión de puntos o la unión de dos de ellos mediante un vector

EL CONTORNO: Aparece cuando el trazo de una línea se une nuevamente en su punto de partida, encerrando un determinado espacio,, y creando una tensión entre el espacio y sus límites.

TEXTURA: El análisis visual de un objeto, se reafirma a través del tacto cuando transmite la información sobre la composición de la superficie de los objetos.

LA AGRUPACIÓN: Es la tendencia a organizar los elementos en conjuntos significativos

DIMENSIÓN: Longitud, área o volumen de una línea, una superficie o un cuerpo, respectivamente.

COMPOSICIÓN: Es la adecuación de distintos elementos gráficos dentro de un espacio visual, combinados de tal forma que sean capaces de transmitir un mensaje claro a los receptores.

PERSPECTIVA: Representación de profundidad en un plano de dos dimensiones.

6. REFERENTES BILBIOGRAFICOS

FUNDAMENTOS DEL DISEÑO, Wucius Wong. Free Libros

https://helpx.adobe.com/es/support.html

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	**Ferney Vargas Jaramillo**	**Instructor**	**Comercio y Turismo**	**Abril de 2020**

8. CONTROL DE CAMBIOS (diligenciar únicamente si realiza ajustes a la guía)

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

Denominación del Programa de Formación: Tecnología en Producción de Multimedia

Código del Programa de Formación: 228101
Nombre del Proyecto: Desarrollo de aplicaciones multimedia para las empresas del Quindío
Fase del Proyecto: Planeación
Actividad de Proyecto: elaborar el brief para definir las necesidades del proyecto multimedia.
Competencias:

- INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.
- REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.
- DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.
- REALIZAR NEGOCIACIÓN CON LOS PROVEEDORES Y CLIENTES, SEGÚN LOS OBJETIVOS Y ESTRATEGIAS ESTABLECIDAS POR LA ORGANIZACIÓN.
- PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
- PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL.

Resultados de Aprendizaje Alcanzar:

- Codificar los elementos de la multimedia siguiendo las especificaciones del mapa de navegación con la plataforma seleccionada.
- Editar imágenes utilizando software de edición audiovisual de acuerdo con lo establecido en guión técnico.
- Modelar los elementos de la imagen con base en los objetos o personajes establecidos en el guión.
- Identificar las tendencias del mercado y del diseño en la producción de proyectos multimedia para orientar al cliente.
-
- Crear el prototipo de la multimedia siguiendo el patrón establecido en el guión, el mapa de navegación y el storyboard.
- Asumir responsablemente los criterios de preservación y conservación del medio ambiente y de desarrollo sostenible, en el ejercicio de su desempeño laboral y social.
- Aplicar técnicas de cultura física para el mejoramiento de su expresión corporal, desempeño laboral según la naturaleza y complejidad del área ocupacional.
- Encontrar y utilizar sin esfuerzo vocabulario y expresiones de inglés técnico en artículos de revistas, libros especializados, páginas web.

2. PRESENTACIÓN

En el contexto actual y teniendo en cuenta la situación mundial debido a la pandemia del Covid-19, tenemos una responsabilidad fundamental desde la generación y creación de contenidos digitales, teniendo a la mano diversos canales y medios a usar para el

despliegue gráfico y audiovisual que al interior de cada equipo de trabajo se geste. Ahora bien, las necesidades locales, regionales y mundiales cada día y con base en las problemáticas que emergen, se ven en la obligación de replantearse para dar respuesta a las emergencias y urgencias que acontecen con el avanzar de los días.

En este sentido, usted es un aprendiz privilegiado que hoy tiene la oportunidad de contribuir de manera significativa con su creatividad, con su talento, con su participación activa en los equipos de trabajo y sobre todo, con el objetivo claro de alcanzar las competencias necesarias para aportar integralmente al mundo que hoy estamos viendo y que seguramente, no será el mismo de ayer.

Lo invitamos a revisar detenidamente esta guía de aprendizaje que el equipo ejecutor técnico y transversal ha preparado con especial detalle para usted, buscando que esa integralidad sea la clave para el alcance de sus competencias.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 Actividades de Reflexión inicial.

Aprendices:

Los invitamos como actividad preliminar analizar los siguientes enlaces, con el fin de comprender y dimensionar las iniciativas actuales que están cobijando al mundo en medio de la pandemia. De igual manera, dar una mirada a los diferentes blogs y webs de artistas, fotógrafos y diseñadores que serán de gran interés e inspiración para el desarrollo de las actividades de esta guía.

- Enlaces de iniciativas:
- https://respirocreativo.org
- Enlaces de Artistas:
- https://www.andyjpizza.com
- https://www.crehana.com/co/blog/diseno-grafico/tendencias-creativas-2020-en-todo-el-mundo/
- https://www.shutterstock.com/blog/trends/es/2020-creative-trends
- http://www.juliandenarvaez.com
- http://www.carvajaldraws.com
- https://ladespensa.es/
- https://www.artstation.com/

Con base en esta observación, reflexión sobre la pregunta ¿De qué forma puedo desde mi actividad como productor multimedia, realizar acciones que impulsen y beneficien la producción de contenido, productos y servicios?

Si no cuenta temporalmente con los recursos para acceder a la web, puede recurrir a sus experiencias previas para responder a la pregunta.

3.2 Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje

ACTIVIDAD INTEGRADA DE INSTRUCTORES TÉCNICOS Y TRANSVERSALES

Para el desarrollo las actividades técnicas del trimestre cada grupo de trabajo deberá realizar un prototipo de página web, en el que desde cada resultado aporte al resultado final.

El tema a tratar en la página web es la generación de inspiración a través del arte, el diseño gráfico, la fotografía, la animación, etc. con contenido propio o citando diferentes artistas productores. Esta página web deberá contar con su propia marca (Nombre y Logosímbolo), colores, desarrollo de íconos, tipografía legible, y debe tener elementos mínimos de navegación. (Home, Quienes somos, Galería fotográfica, Video, portafolio, datos de interés, Contacto, Sistema de chat, y los adicionales que usted considere de acuerdo al contenido)

No es necesario contar con herramientas informáticas. La actividad está diseñada para que puedan utilizar recursos alternativos y creativos para su desarrollo. Puede incluir ilustraciones, fotografías, recortes, etc. Conservando una presentación limpia y estética.

Para la realización de su proyecto, Se recomiendan los siguientes pasos:

- Recolectar la información necesaria
- Organizar la jerarquía de la información
- Establecer un mapa de navegación
- Realizar el wireframe
- Diseñar la interfaz principal
- Realizar la programación de la página (Si es el caso)
- Presentar un prototipo en web o en técnica manual sobre el funcionamiento de la página.
- Realizar piezas de promoción y divulgación del producto multimedia.
- Realizar un breve informe y presentar el trabajo.

Cada uno de los instructores le apoyará desde su resultado, aportándole los materiales didácticos necesarios para el desarrollo de la evidencia, como se describe en las actividades a continuación:

3.3 Actividades de apropiación del conocimiento (Conceptualización y Teorización).

ACTIVIDAD 1:

Instructor HENRY ALEXANDER FALLA ORTIZ

Nombre de la actividad: Maquetado de una interfaz web mediante HTML y CSS

Instrucciones para el desarrollo de las actividades:

1. Siga atentamente las instrucciones impartidas en formación, y trate de replicarlas en su herramienta de trabajo, si surgen dudas realice las preguntas necesarias.
2. Consulte el material de apoyo en la plataforma Territorium.
3. Realice una pequeña página web con HTML y CSS que incluya la estructura básica (Encabezado, menú, contenido -Títulos, textos, imágenes y enlaces- y pie de página).
4. Comprima la carpeta completa y envíe el archivo con dicha información por medio de la plataforma Territorium (Semana 3).
5. Utilizando la estructura básica realizada inicie el proceso de creación de la interfaz de su proyecto colaborativo en HTML.
6. Según el diseño ya establecido, realice mediante una hoja de estilos la aplicación del mismo en su interfaz web.
7. Una vez finalizado el trabajo comprima la carpeta completa y envíela por medio del enlace correspondiente en Territorium. (Entrega final)

ACTIVIDAD 2:

Instructor FERNEY VARGAS JARAMILLO

Nombre de la actividad: Mapa de navegación, wireframe y Prototipado en papel.

Instrucciones para el desarrollo de las actividades: (Los materiales se encuentran en la respectiva carpeta en plataforma territorium, también serán compartidos por correo electrónico o whatsapp, en casos específicos)

1. Consulte el material teórico sobre sistemas de navegación multimedia. Tome apuntes y realice preguntas a través de cualquiera de los canales de comunicación con el instructor. Procure aprovechar el tiempo según el horario de formación.
2. Teniendo en cuenta la información recolectada para el diseño de su página web, establezca un mapa de navegación en donde se muestre claramente una jerarquía de la información de acuerdo a las necesidades de la página. Presente este mapa de navegación en formato manual (fotografía) Pdf, Word, Excel, power point, etc de acuerdo a sus posibilidades. (Entrega semana 3)
3. Consulte el material sobre wireframe. Aclare las formas de realizarlo y el alcance que tiene este elemento.
4. Realice el esquema de su página web a través de un wireframe. Tenga en cuenta que este insumo le será útil tanto para el diseño de la interfaz gráfica, como para la programación de su página. (Entrega semana 6)
5. Consulte los videos y el material sobre las diferentes modalidades de prototipado.
6. Realice un prototipo final en papel para simular el contenido, funcionamiento y diseño de interfaces de su página web. Muestre el resultado a través de un video. (Entrega final)

ACTIVIDAD 3:

Instructores ANDREA VELASQUEZ TORRES - ALEJANDRO DUQUE PATIÑO

Nombre de la actividad: Promoción y Divulgación Sitio Web

Instrucciones para el desarrollo de las actividades:

Teniendo en cuenta que estamos realizando un producto colaborativo, en esta parte de la guía deben enfocarse en las productos y esfuerzos publicitarios que darán a conocer ante el público objetivo su sitio web.

1. Leer el material Storytelling y Marketing Relacional que será publicado en la plataforma Territorium en la carpeta Material de Apoyo – Andrea Velásquez
2. Revisar el archivo Indicaciones publicado en la plataforma Territorium en la carpeta Material de Apoyo – Alejandro Duque
3. Realizar una lista de términos que describan su sitio web – el objetivo de esto es encontrar espacios en común para relacionar el público objetivo con la marca.
4. Redactar una historia cuyo tema central sea “Inspiración” – 1 página, espacio sencillo, arial 12.
5. Comenzaremos a centrarnos en el producto audiovisual – Guión Descriptivo y Guión Gráfico (consultar los formatos de guión en la carpeta Material de Apoyo – Alejandro Duque)
6. Plan de Marketing Relacional – Consultar Formato Plan de Marketing que será publicado en la plataforma Territorium en la carpeta Material de Apoyo – Andrea Velásquez y realizarlo paso a paso, fundamentado en la historia que redactó en el punto 4.
7. Realización de pieza audiovisual promocional: Presentación de Página web a través de un video animado incluyendo las piezas gráficas que la componen.

ACTIVIDAD 4:

Instructores: OSCAR ALBEIRO GUERRERO CORTES

Nombre de la actividad: 1: Teoría del color aplicada el diseño de las interfaces web, diseño de identidad visual (marca corporativa), (logos, logotipo, iconos, símbolos, logo símbolos, aplicados a la actividad de promoción y divulgación del sitio web).

Instrucciones para el desarrollo de las actividades: (Los materiales se encuentran en la respectiva carpeta en plataforma territorium, carpeta Oscar Guerrero C, Material. También serán compartidos por correo electrónico o whatsapp, en casos específicos)

1. **Consultar el material, principios del diseño en color, significado de los colores en el diseño de logotipos,**
2. **Psicología del color (colores cálidos, colores fríos), Matiz, Luminosidad, Saturación, Modo de color RGB, (colores luz), Modo de color CMYK (colores pigmento).**
3. **Estudiar el PDF logotipos.**

4. **Teniendo presente la información suministrada, presentar diseño de identidad visual para el sitio web requerido, (logo, logotipo, icono, símbolos, logosímbolo), presentar tres propuestas de marca, cada una con su respectiva gama cromática, tener presente la armonía del color y los colores complementarios. Realizar en papel a lápiz y colorearlos,**
5. **Diseñar la interfaz, los hipervínculos, el head (banner), las páginas del sitio web solicitado. Tener presente la escala cromática, y la armonía del color,**
6. **En un documento Word justificar la marca, conceptualizar las piezas propuestas para el sitio web**

ACTIVIDAD 5:

Instructor. OSCAR IVAN JIMENEZ ARCINIEGAS

-Crear el prototipo de la multimedia siguiendo el patrón establecido en el guión, el mapa de navegación y el storyboard 1907896

Nombre de la actividad: UI & UX design diseño de interfaz y experiencias de usuario.

Instrucciones para el desarrollo de las actividades: Para el óptimo desarrollo de esta guía de aprendizaje y de su proyecto formativo, se han planteado una serie de pasos indispensables para la adquisición de conocimientos, así como de las competencias laborales relacionadas. Inicialmente partiremos desde la interpretación de material de lectura para así conocer los principios básicos aplicables al diseño web.

1. Leer e interpretar el material de lectura, diseño de interfaces de usuario UI DESIGN publicado en la plataforma Territorium en la carpeta Material de Apoyo-Oscar Jiménez

2. Leer e interpretar el material de lectura, diseño de experiencias de usuario UX DESIGN publicado en la plataforma Territorium en la carpeta Material de Apoyo-Oscar Jiménez

3. Revisar el material de video de apoyo cargado en la plataforma.

4. Realizar un documento tipo ensayo con letra legible acerca de la importancia del diseño de interfaces de usuario en el diseño web, y qué diferencias creen que existen según su criterio personal entre el ui design para web y el ui design para videojuegos.

El ensayo deberá ser escrito a mano, tomar una foto con el celular y cargarse en la carpeta de evidencias de territorium, ó en su defecto en la carpeta drive para este propósito.

5. ¿Qué es el briefing y como se aplica?

6. Leer e interpretar el material de lectura, el briefing de usuario publicado en la plataforma Territorium en la carpeta Material de Apoyo-Oscar Jiménez.

7. Identificar las necesidades y requerimientos de una página web enfocada en la prestación de servicios artísticos profesionales.

8. Realizar un briefing de producto de su (página web).

ACTIVIDAD 6 (Inglés):

Instructor JANETH GRAJALES ABDALA

Nombre de la actividad: Flyer

Instrucciones para el desarrollo de las actividades:

1. Consultar el correo electrónico y la plataforma territorio donde semanalmente se subirán los talleres de clase correspondiente a cada semana de formación. Cada taller contará con una temática diferente del idioma inglés que nos ayudará a desarrollar las competencias necesarias para entregar el producto final(Flyer)
2. Subir cada taller resuelto en la plataforma semanalmente en el link de evidencias.Seguir las instrucciones ya dadas de la instructora por los medios de comunicación virtuales utilizados.
3. Diseñar el Flyer el cual será el producto de este trimestre y evaluará igualmente el resultado de aprendizaje designado. El flyer debe exponer en el idioma inglés una de las habilidades que ustedes desarrollan en su especialidad: fotografía, diseño de páginas web, video, animación, entre otras . Escoger una especialidad, definir qué es y qué pueden hacer ustedes; en otras palabras, es un flyer ofreciendo este servicio en el idioma inglés.
4. Entregar esta actividad para el 8 de Junio siguiendo las indicaciones dadas por la instructora.

3.4 Actividades de transferencia del conocimiento.

Con base en las actividades de apropiación del conocimiento, exponga el proyecto terminado acompañado de un informe con la descripción, los objetivos y el contenido del proyecto. Realice la entrega en video, pdf o imágenes y sustente a su grupo de instructores.

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento: **Desarrollo de prototipo proyecto web multimedia.**	Realiza la planeación del proyecto teniendo en cuenta los conocimientos técnicos adquiridos. Presenta de manera adecuada los insumos de su proyecto y el resultado final.	Taller

5. GLOSARIO DE TERMINOS

Animatic
Story board en formato vídeo realizado por tanto con las imágenes esenciales del anuncio sonorizado o doblado para que el cliente pueda ver el efecto de las voces integradas con la imagen.

Comunicación corporativa
Conjunto de mensajes deliberadamente creados por la organización y difundidos para que sean conocidos por los diferentes públicos. Se basan en la imagen intencional.

Identidad visual corporativa
repertorio de elementos básicos que están organizados siguiendo una reglas. Son el logotipo (diseño tipográfico), el símbolo, el logosímbolo (combinación de los anteriores), la tipografía y los colores corporativos

Jingle
Anuncio cantado que habla del producto. Los *jingles* se popularizaron durante décadas en las que la radio era el principal medio de comunicación. Es el antecedente del actual formato musical.

Jingle
canciones publicitarias que se creaban para la radio. Contenían el nombre del anunciante o de sus productos que eran los protagonistas de la canción, de modo que su capacidad para conseguir que la marca sea recordada es realmente elevada.

Mailing
forma del marketing directo que utiliza el correo como medio de comunicación. Consiste en realizar de envíos personalizados al domicilio o al lugar de trabajo. En ellos se pueden incluir fórmulas de respuesta.

Presentación
Acto de exposición al cliente en el que se muestra el trabajo realizado por la agencia. Básicamente puede ser de dos tipos: presentación de agencia o presentación de campaña. Se trata de un acto oral en el que participan representantes de ambas empresas y del que deriva la decisión del anunciante de aceptar o no la propuesta o en qué condiciones.

Público objetivo o target
conjunto de personas al que se dirige la acción publicitaria elegidas en función de ciertas características comunes de tipo sociodemográfico, socioeconómico y/o psicográfico.

Script
Descripción detallada de las imágenes del spot (vídeo) y los sonidos (audio). Este material se utiliza fundamentalmente para la ejecución creativa de la campaña.

Segmentación
proceso de creación de tipologías de públicos. Se realiza en función de las variables consideradas útiles para incluir un individuo en un grupo social y diferenciarlo del resto de los grupos.

Story board
Presentación gráfica de las secuencias principales del spot y la locución que les acompañan. Se utiliza para materializar las ideas del departamento creativo y como material de presentación al cliente.

6. REFERENTES BILBIOGRAFICOS

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	FERNEY VARGAS JARAMILLO HENRY ALEXANDER FALLA ORTIZ ANDREA VELASQUEZ TORRES ALEJANDRO DUQUE PATIÑO OSCAR ALBEIRO GUERRERO CORTES OSCAR IVAN JIMENEZ ARCINIEGAS JANETH GRAJALES ABDALA	**Instructor**	**Centro comercio y Turismo, Regional Quindío.**	**Abril de 2020**

8. CONTROL DE CAMBIOS (diligenciar únicamente si realiza ajustes a la guía)

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)	**N/A**	**N/A**	**N/A**	**N/A**	**N/A**

TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: FERNEY VARGAS JARAMILLO

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DE COMERCIO Y TURISMO

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

FECHA FINAL: 30/05/2020 23:59:59

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

FICHA DE APRENDIZAJE: 1835242 - PRODUCCION DE MULTIMEDIA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.
• 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 MAPA DE NAVEGACIÓN

ELABORAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN LITERARIA Y LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO CONFORME A LA TIPOLOGÍA DEFINIDA Y AL PÚBLICO DESTINO

MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN

VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO CONSTANCIA EN UN ACTA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ENTREGAR LA APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA EVALUAR LA SATISFACCIÓN DEL CLIENTE.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL.
• 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:	REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	REALIZAR NEGOCIACIÓN CON LOS PROVEEDORES Y CLIENTES, SEGÚN LOS OBJETIVOS Y ESTRATEGIAS ESTABLECIDAS POR LA ORGANIZACIÓN.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	33,90

FICHA DE APRENDIZAJE:	1829408 - ANIMACION DIGITAL

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ELABORAR EL ANIMATIC SEGÚN EL STORY BOARD.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PLANEAR LA PUESTA EN ESCENA Y ANIMACIÓN SEGÚN EL ANIMATIC.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL.
• 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:	REALIZAR ANIMACIÓN PARA EFECTOS SEGÚN ANIMATIC

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ADAPTAR LA ANIMACIÓN DEL EFECTO SEGÚN LOS MOVIMIENTOS DE CÁMARA EN EL ANIMATIC CUMPLIENDO CON LAS INDICACIONES DEL SUPERVISOR DE ÁREA.

AJUSTAR LA ANIMACIÓN TENIENDO EN CUENTA LAS SUGERENCIAS DADAS

INTERPRETAR LAS CARACTERÍSTICAS FÍSICAS DE LAS REFERENCIAS SELECCIONADAS SEGÚN INDICACIONES DEL SUPERVISOR DE ÁREA.

PROPONER LA ANIMACIÓN DEL EFECTO SEGÚN CRITERIO DEL ANIMADOR

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	REALIZAR LA ANIMACIÓN DEL PERSONAJE SEGÚN LA PLANEACIÓN DE LA ESCENA.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 6,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 1907919 - ELABORACIÓN DE AUDIOVISUALES

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: CREAR PIEZAS DE COMUNICACIÓN CON BASE EN LA PROPUESTA DE COMUNICACIÓN DEL PRODUCTO O SERVICIO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

DISEÑAR Y ELABORAR BOCETOS DE AVISOS E IMÁGENES COMERCIALES PREVIA REVISIÓN DEL STORY-BOARD APLICANDO PROCEDIMIENTOS QUE SIGUE EN DISEÑO DE IMÁGENES CON EL APOYO DE UN SOFTWARE ESPECIAL DE DISEÑO PARA LA ELABORACIÓN DE LAS IMÁGENES DE ILUSTRACIÓN DE UNA HISTORIA

EVALUAR EL MENSAJE REDACTADO FRENTE A LA ESTRATEGIA CREATIVA PARA MEDIR LA SÍNTESIS Y EL IMPACTO NECESARIO PARA SU RECORDACIÓN, POSTERIOR ADHESIÓN Y CAMBIO DE ACTITUD POR PARTE DEL RECEPTOR.

REDACTAR TEXTOS ESTABLECIENDO LAS DIFERENCIAS DE CADA MENSAJE SEGÚN EL MEDIO SELECCIONADO, DE ACUERDO CON LAS ORIENTACIONES DEL BREAFING.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: EDITAR CONTENIDOS AUDIOVISUALES SEGÚN OBJETIVOS DE LA DIRECCIÓN Y LAS DIFERENTES ÁREAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONSTRUIR SECUENCIAS AUDIOVISUALES TENIENDO EN CUENTA EL RITMO SOBRE UNA LÍNEA DE TIEMPO CON BASE AL ORDENAMIENTO NARRATIVO ESPECÍFICO DEL PRODUCTO

EXPORTAR LAS SECUENCIAS DE VIDEO EN UN ARCHIVO CODIFICADO Y ETIQUETADO TENIENDO EN CUENTA LAS NECESIDADES TÉCNICAS ESPECÍFICAS Y ESTÁNDARES ACTUALES DEL MEDIO E INSTRUMENTO DE SALIDA.

ORGANIZAR LOS MATERIALES GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES DE ACUERDO CON EL CONCEPTO DE CREACIÓN Y LOS REQUERIMIENTOS DE PRODUCCIÓN

REVISAR LAS SEÑALES DE AUDIO Y VIDEO EN LOS CONTENIDOS AUDIOVISUALES SEGÚN ESTÁNDARES TÉCNICOS.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ELABORAR LIBRETOS Y GUIONES SEGÚN METODOLOGÍAS ESTABLECIDAS Y OBJETIVOS DEL PROGRAMA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	OPERAR SISTEMAS DE SONIDO PROFESIONAL DE ACUERDO CON RECOMENDACIONES DEL FABRICANTE, TECNOLOGÍAS ANÁLOGAS Y DIGITALES, FENÓMENOS
• 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:	REALIZAR REGISTRO DE IMÁGENES DE ACUERDO CON LOS ASPECTOS TÉCNICOS DEL LIBRETO
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	27,90

FICHA DE APRENDIZAJE: 2026738 - PRODUCCION DE MULTIMEDIA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.
• 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 MAPA DE NAVEGACIÓN

ELABORAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN LITERARIA Y LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO CONFORME A LA TIPOLOGÍA DEFINIDA Y AL PÚBLICO DESTINO

MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN

VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO CONSTANCIA EN UN ACTA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ENTREGAR LA APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA EVALUAR LA SATISFACCIÓN DEL CLIENTE.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL.
• 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:	REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	REALIZAR NEGOCIACIÓN CON LOS PROVEEDORES Y CLIENTES, SEGÚN LOS OBJETIVOS Y ESTRATEGIAS ESTABLECIDAS POR LA ORGANIZACIÓN.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 27,90

FICHA DE APRENDIZAJE: 1907896 - PRODUCCION DE MULTIMEDIA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.
• 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 MAPA DE NAVEGACIÓN

ELABORAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN LITERARIA Y LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO CONFORME A LA TIPOLOGÍA DEFINIDA Y AL PÚBLICO DESTINO

MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN

VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO CONSTANCIA EN UN ACTA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ENTREGAR LA APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA EVALUAR LA SATISFACCIÓN DEL CLIENTE.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL.
• 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:	REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	REALIZAR NEGOCIACIÓN CON LOS PROVEEDORES Y CLIENTES, SEGÚN LOS OBJETIVOS Y ESTRATEGIAS ESTABLECIDAS POR LA ORGANIZACIÓN.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	33,80

FICHA DE APRENDIZAJE: 1907912 - PRODUCCION DE MULTIMEDIA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.
• 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 MAPA DE NAVEGACIÓN

ELABORAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN LITERARIA Y LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO CONFORME A LA TIPOLOGÍA DEFINIDA Y AL PÚBLICO DESTINO

MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN

VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO CONSTANCIA EN UN ACTA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ENTREGAR LA APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA EVALUAR LA SATISFACCIÓN DEL CLIENTE.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL.

• 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:	REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	REALIZAR NEGOCIACIÓN CON LOS PROVEEDORES Y CLIENTES, SEGÚN LOS OBJETIVOS Y ESTRATEGIAS ESTABLECIDAS POR LA ORGANIZACIÓN.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 27,90

FICHA DE APRENDIZAJE: 1967080 - COMUNICACIÓN COMERCIAL

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	CONTACTAR CLIENTES DE ACUERDO CON SUS NECESIDADES Y POLÍTICAS COMERCIALES DE LA EMPRESA.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	CREAR PIEZAS DE COMUNICACIÓN CON BASE EN LA PROPUESTA DE COMUNICACIÓN DEL PRODUCTO O SERVICIO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

DISEÑAR Y ELABORAR BOCETOS DE AVISOS E IMÁGENES COMERCIALES PREVIA REVISIÓN DEL STORY-BOARD APLICANDO PROCEDIMIENTOS QUE SIGUE EN DISEÑO DE IMÁGENES CON EL APOYO DE UN SOFTWARE ESPECIAL DE DISEÑO PARA LA

ELABORACIÓN DE LAS IMÁGENES DE ILUSTRACIÓN DE UNA HISTORIA

EVALUAR EL MENSAJE REDACTADO FRENTE A LA ESTRATEGIA CREATIVA PARA MEDIR LA SÍNTESIS Y EL IMPACTO NECESARIO PARA SU RECORDACIÓN, POSTERIOR ADHESIÓN Y CAMBIO DE ACTITUD POR PARTE DEL RECEPTOR.

REDACTAR TEXTOS ESTABLECIENDO LAS DIFERENCIAS DE CADA MENSAJE SEGÚN EL MEDIO SELECCIONADO, DE ACUERDO CON LAS ORIENTACIONES DEL BREAFING.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR ESTUDIOS CUALITATIVOS SEGÚN MODELO METODOLÓGICO DE INVESTIGACIÓN, E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DIRIGIR EL TALENTO HUMANO SEGÚN NECESIDADES DE LA ORGANIZACIÓN.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DISEÑAR ESTRATEGIAS DE COMUNICACIÓN CON BASE EN LAS CARACTERÍSTICAS DEL PRODUCTO O SERVICIO Y EL MERCADO
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ESTABLECER LA ESTRUCTURA DE LA CAMPAÑA SEGÚN OBJETIVOS DE LA COMUNICACIÓN Y ESTRATEGIAS DE MERCADEO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GESTIONAR LAS SUPERFICIES EN LOS PUNTOS DE VENTA SEGÚN ESTRATEGIAS DE EXHIBICIÓN.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	IMPLEMENTAR EL SISTEMA DE INFORMACIÓN DE MERCADOS DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DE INFORMACIÓN DE LAS SUBÁREAS Y LOS OBJETIVOS DE
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	MANEJAR CONTACTOS COMERCIALES DE ACUERDO CON LA ACTIVIDAD DE MERCADEO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	MEDIR LA EFECTIVIDAD DE LOS MENSAJES PUBLICITARIOS APLICANDO LAS TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE MEDICIÓN.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	NEGOCIAR PRODUCTOS Y SERVICIOS SEGÚN CONDICIONES DEL MERCADO Y POLÍTICAS DE LA EMPRESA.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PLANEAR ACTIVIDADES DE MERCADEO QUE RESPONDAN A LAS NECESIDADES Y EXPECTATIVAS DE LOS CLIENTES Y A LOS OBJETIVOS DE LA EMPRESA.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

DEFINIR EL PLAN DE ACCIÓN PARA DIFERENTES TIPOS DE MERCADOS DE ACUERDO CON LA COBERTURA DE MERCADO APLICANDO LAS METODOLOGÍAS PARA SU ELABORACIÓN CON EL APOYO DE SOFTWARE A PARTIR DE LOS OBJETIVOS Y RECURSOS DE LA EMPRESA.

ESTABLECER DIFERENTES TIPOS DE INDICADORES Y ESTÁNDARES DE GESTIÓN DE MERCADEO CON EL APOYO DE LAS TECNOLOGÍAS INFORMÁTICAS EN LA DEFINICIÓN DE METAS Y OBJETIVOS DEL PLAN DE MERCADEO APLICANDO PROCESOS, TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS SEGÚN METAS Y OBJETIVOS DE LA EMPRESA.

FORMULAR ESTRATEGIAS DE MERCADEO PARA LAS DIFERENTES ÁREAS, TIPOS DE FORMATOS O UNIDADES DE NEGOCIO MEDIANTE LA APLICACIÓN DE TÉCNICAS Y HERRAMIENTAS PARA LA GENERACIÓN DE ESTRATEGIAS A PARTIR DE LOS RESULTADOS DEL DIAGNÓSTICO.

REALIZAR DIAGNÓSTICOS CUANTITATIVOS Y CUALITATIVOS TENIENDO EN CUENTA LA COBERTURA Y ENTORNO DEL MERCADO EN LOS PROCESOS DE IDENTIFICACIÓN DE OPORTUNIDADES DE MERCADOS MEDIANTE LA APLICACIÓN DE TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS DE DIAGNOSTICO Y CON EL APOYO DE SOFTWARE.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PREPARAR LOS ELEMENTOS DE APOYO PARA EL DISEÑO DEL MENSAJE Y LA REALIZACIÓN DE LA CAMPAÑA PUBLICITARIA CON BASE EN LOS OBJETIVOS DE
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL.
• 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 :	33,90

FICHA DE APRENDIZAJE: 2062271 - ANIMACION DIGITAL

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Animar elementos de la escena según técnicas y especificaciones del proyecto.
• 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:	CALCULAR COSTOS DE OPERACIÓN DE ACUERDO CON MÉTODOS.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR EL STORYBOARD SEGÚN EL GUIÓN LITERARIO Y EL GUIÓN TÉCNICO.
• 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 EL ANIMATIC SEGÚN EL STORYBOARD.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ANALIZAR EL STORYBOARD DE ACUERDO CON LOS PARÁMETROS DEL GUIÓN TÉCNICO.

ESTABLECER TIEMPOS A LOS PLANOS DEL STORYBOARD SEGÚN EL GUIÓN TÉCNICO

REALIZAR EL ANIMATIC SEGÚN EL LENGUAJE AUDIOVISUAL ESTABLECIDO EN EL GUIÓN TÉCNICO

VERIFICAR EL ANIMATIC SEGÚN EL STORYBOARD

• 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:	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:	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:	Postproducir la animación de acuerdo con las especificaciones del proyecto y procedimientos 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 : 6,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 1966054 - PRODUCCION DE MULTIMEDIA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.
• 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 MAPA DE NAVEGACIÓN

ELABORAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN LITERARIA Y LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO CONFORME A LA TIPOLOGÍA DEFINIDA Y AL PÚBLICO DESTINO

MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN

VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO CONSTANCIA EN UN ACTA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ENTREGAR LA APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA EVALUAR LA SATISFACCIÓN DEL CLIENTE.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL.
• 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:	REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	REALIZAR NEGOCIACIÓN CON LOS PROVEEDORES Y CLIENTES, SEGÚN LOS OBJETIVOS Y ESTRATEGIAS ESTABLECIDAS POR LA ORGANIZACIÓN.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	27,80

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS:	225,10

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: FERNEY VARGAS JARAMILLO

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DE COMERCIO Y TURISMO