



1. Análisis

FASE DEL PROYECTO	ACTIVIDADES DEL PROYECTO:	GUIAS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	HORAS	EVIDENCIAS	MATERIALES	CONOCIMIENTOS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE (a partir del programa de formación)	COMPETENCIA ASOCIADA	FECHAS DE ENTREGA
1. ANALISIS (600 horas)	1-1. DEFINICION DE REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE (300)	GUIA 1	1-1.1. Estudiar y analizar el contexto productivo	30	1. Informe Escrito Analisis del Sector.	1. Interactuar en los contextos productivo y social	<ul style="list-style-type: none"> Reconocer las tendencias del diseño en la producción de multimedia Globalización: conceptos, políticas para la globalización Contexto Social y productivo en el mundo, el país, el departamento y/o municipio y la región: Características, oportunidades. Sector productivo: Conceptos, tipos, características, actores y dinámicas de organización, las políticas, las leyes, los planes, situación actual y 	24020150001 Interactuar en los contextos productivos y sociales en función de los principios y valores universales	240201500 Promover la interacción idónea consigo mismo, con los demás y con la naturaleza en los contextos laboral y social	DEL 24 DE OCTUBRE AL 20 DE FEBRERO DE 2016
								22020150002 Asumir actitudes críticas, argumentativas y propositivas en función de la resolución de problemas de carácter productivo y social		
								24020150104 Encontrar información específica y predecible en escritos sencillos y cotidianos	240201501 Comprender textos en inglés en forma escrita y auditiva	





					prospectiva	26010102101 Identificar las tendencias del mercado y del diseño en la producción de proyectos multimedia para orientar al cliente	260101021 Realizar negociación con los proveedores y clientes, según los objetivos y estrategias establecidas por la organización
	1-1.2. Reflexionar sobre el impacto del proyecto educativo a la luz del proyecto de vida del aprendiz: emprendimiento-empresarismo-inclusión laboral	60	<ol style="list-style-type: none"> 1. Documento Reflexión Proyecto de Vida. 2. Construcción de las Dimensiones de su ser "Cómo se ve a si mismo". 3. Participación en Foro La Pelicula de su Vida. 4. Argumentación en Línea "Problema o 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Proyecto de Vida 2. Técnicas de Creatividad 3. Desarrollo Humano Integral 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer su condición humana frente a diferentes dimensiones del ser. • Definir propósitos, estrategias y metas a partir del reconocimiento de su condición humana. • Vivenciar su proyecto de vida en el marco del Desarrollo Humano Integral 	24020150004 Redimensionar permanentemente su proyecto de vida de acuerdo con las circunstancias del contexto y con visión prospectiva. 24020150001 Interactuar en los contextos productivos y sociales en función de los principios y valores universales	240201500 Promover la interacción idónea consigo mismo, con los demás y con la naturaleza en los contextos laboral y social





				<p>necesidad a resolver con la aplicación multimedia".</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar las oportunidades que ofrecen las organizaciones relacionadas con las actividades productivas del programa. • Contactar a usuarios/clientes potenciales 	<p>24020150006 Asumir responsablemente los criterios de preservación y conservación del Medio Ambiente y de Desarrollo Sostenible, en el ejercicio de su desempeño laboral y social.</p>	<p>24020150011 Asumir los deberes y derechos con base en las leyes y la normativa institucional en el marco de su proyecto de vida.</p>	<p>24020150007 Generar hábitos saludables en su estilo de vida para garantizar la prevención de riesgos ocupacionales de acuerdo con el diagnóstico de su condición física individual y la naturaleza y</p>
--	--	--	--	--	--	---	--	--





						<p>complejidad de su desempeño laboral.</p>	
						<p>Aplicar técnicas de cultura física para el mejoramiento de su expresión corporal, desempeño laboral según la naturaleza y complejidad del área ocupacional.</p>	
						<p>24020150103 Leer textos muy breves y sencillos en inglés general y técnico.</p>	<p>240201501 Comprender textos en inglés en forma escrita y auditiva</p>
						<p>24020150104 Encontrar información específica y predecible en escritos sencillos y cotidianos</p>	





						<p>24020150005 Desarrollar procesos comunicativos eficaces y asertivos dentro de criterios de racionalidad que posibiliten la convivencia, el establecimiento de acuerdos, la construcción colectiva del conocimiento y la resolución de problemas de carácter productivo y social</p>	
						<p>24020150012 Gestionar la información de acuerdo con los procedimientos establecidos y con las tecnologías de la información y la comunicación disponibles.</p>	





						<p>24020150007 Generar hábitos saludables en su estilo de vida para garantizar la prevención de riesgos ocupacionales de acuerdo con el diagnóstico de su condición física individual y la naturaleza y complejidad de su desempeño laboral.</p>	
						<p>24020150009 Desarrollar permanentemente las habilidades psicomotrices y de pensamiento en la ejecución de los procesos de aprendizaje.</p>	
						<p>24020150103 Leer textos muy breves y sencillos en inglés general y técnico.</p>	<p>240201501 Comprender textos en inglés en forma escrita y auditiva</p>
						<p>24020150101 Comprender frases y vocabulario</p>	





					habitual sobre temas de interés personal y temas técnicos.	
					24020150107 Realizar intercambios sociales y prácticos muy breves, con un vocabulario suficiente para hacer una exposición o mantener una conversación sencilla sobre temas técnicos	
			1. Identificación de la Plataforma multimedia y sus ventajas (Ingles Incluido). 2. Producción de ideas creativas "Intangible necesario en una multimedia". 3. Presentación	1. Plataformas multimedia e Infografía Plataformas. 2. Técnicas de creatividad. 3. Clasificación de los residuos. 4. Manejo de los residuos. 5. Cómo aprendemos. 6. Multi How We Learn.	220501002802 Determinar la plataforma del proyecto a partir de las necesidades del cliente aplicando las técnicas de recolección y procesamiento de la información	220501028 Analizar la información recolectada para definir la tipología de proyecto multimedia.
					22050102804 Confrontar la información recolectada con las necesidades	





				<p>Necesidades informáticas de la empresa.</p> <p>4. Argumentación en Línea “Avance y coherencia del proyecto”</p>			<p>presentadas por el público destino.</p>
							<p>22050102806 Escribir actas e informes de procesos de acuerdo con el cronograma de actividades y siguiendo las normas y protocolos establecidos</p>
							<p>26010102101 Identificar las tendencias del mercado y del diseño en la producción de proyectos multimedia para orientar al cliente</p>
							<p>260101021 Realizar negociación con los proveedores y clientes, según los objetivos y estrategias establecidas por la organización</p>
							<p>24020150001 Interactuar en los contextos productivos y sociales en función de los principios y valores</p>
							<p>240201500 Promover la interacción idónea consigo mismo, con los demás y con la naturaleza en los contextos</p>





						<p>universales</p>	laboral y social
						<p>24020150002 Asumir actitudes críticas , argumentativas y propositivas en función de la resolución de problemas de carácter productivo y social .</p>	
						<p>24020150005 Desarrollar procesos comunicativos eficaces y asertivos dentro de criterios de racionalidad que posibiliten la convivencia, el establecimiento de acuerdos, la construcción colectiva del conocimiento y la resolución de problemas de carácter</p>	





						<p>24020150101 Comprender frases y vocabulario habitual sobre temas de interés personal y temas técnicos.</p>	<p>auditiva</p>
						<p>22050102803 Reconocer el lenguaje cinematográfico para la planeación de la multimedia</p>	<p>220501028 Analizar la información recolectada para definir la tipología de proyecto multimedia.</p>
						<p>24020150001 Interactuar en los contextos productivos y sociales en función de los principios y valores universales</p>	<p>240201500 Promover la interacción idónea consigo mismo, con los demás y con la naturaleza en los contextos laboral y social</p>
					<p>2402015006 Asumir responsablemente los criterios de preservación y conservación del Medio Ambiente y de Desarrollo Sostenible, en el</p>		
				<p>1. Wiki Influencia de Estilos. 2. Composición Grafica "Logos y Señalización". 3. Descripción Técnica de Escenas. 4. Ubicación de elementos en el plano "Composición". 5. Aplicación "Estilo de la Empresa".</p>	<p>1. Concepto Gráfico. 2. "Planos y Ley de Tercios" 3. "Fotografía básica digital" 4. "Técnicas de Creatividad" 5. "Teoría del Color" 6. "Color" 7. "Elementos del Diseño" 8. "Planos y Ley de Tercios" 9. "Tipografía" 10. "Color in Nature and Nutrition/ "Color en la naturaleza y la nutrición" 11. "Contaminación Tecnológica" 12. "Tecnología</p>		





					<p>Persuasiva /Persuasive Technology”</p> <p>13. “Diseñar es más que crear”</p> <p>14. “El Color en los Alimentos”</p> <p>15. “Leyes de la Gestalt o la Percepción”</p>		<p>ejercicio de su desempeño laboral y social.</p>
							<p>24020150007</p> <p>Generar hábitos saludables en su estilo de vida para garantizar la prevención de riesgos ocupacionales de acuerdo con el diagnóstico de su condición física individual y la naturaleza y complejidad de su desempeño laboral.</p>
							<p>24020150002</p> <p>Asumir actitudes críticas , argumentativas y propositivas en función de la resolución de problemas de carácter productivo y social .</p>





						<p>pensamiento en la ejecución de los procesos de aprendizaje.</p> <p>24020150103 Leer textos muy breves y sencillos en inglés general y técnico.</p> <p>24020150101 Comprender frases y vocabulario habitual sobre temas de interés personal y temas técnicos.</p>	<p>240201501 Comprender textos en inglés en forma escrita y auditiva</p>
1.1.4 Desarrollar Algoritmos que dan solución a problemas determinados.	120	<ol style="list-style-type: none"> 1. Inicio en la Lógica de Programación. 2. Exploración de la "Lógica Cotidiana". 3. Aplicación "La Integralidad de la Lógica". 4. Solución de "Problemas y Algoritmos". 5. Dimensión ética "Toma de decisiones y 	<ol style="list-style-type: none"> 1. "Lógica de programación" 2. "Los ciclos" 3. "Pausas activas" 4. "Motricidad" 5. "Factores de riesgo ocupacionales" 6. "Toma de decisiones y resolución de conflictos" 7. "Following Instructions" 8. "Pausas 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar necesidades, motivaciones, objetivos e intereses de las partes • Elaborar instrumentos de recolección de información • Validar instrumentos de recolección de información • Aplicar instrumentos de 	<p>24020150002 Asumir actitudes críticas, argumentativas y propositivas en función de la resolución de problemas de carácter productivo y social.</p> <p>24020150012 Gestionar la información de acuerdo con los procedimientos</p>	<p>240201500 Promover la interacción idónea consigo mismo, con los demás y con la naturaleza en los contextos laboral y social</p>	<p>DEL 14 DE MARZO AL 10 DE ABRIL DE 2017</p>





				<p>Solución de Conflictos". 6. Argumentación en Línea "Metodología en el diseño de Algoritmos".</p>	<p>Activas"</p>	<p>recolección de información * Tabular resultados de la recolección *Verificar el informe</p>	<p>establecidos y con las tecnologías de la información y la comunicación disponibles.</p> <p>2402015006 Asumir responsablemente los criterios de preservación y conservación del Medio Ambiente y de Desarrollo Sostenible, en el ejercicio de su desempeño laboral y social.</p> <p>24020150007 Generar hábitos saludables en su estilo de vida para garantizar la prevención de riesgos ocupacionales de acuerdo con el diagnóstico de su condición física individual y la naturaleza y complejidad de su desempeño laboral.</p>	
--	--	--	--	---	-----------------	--	---	--





							<p>24020150005 Desarrollar procesos comunicativos eficaces y asertivos dentro de criterios de racionalidad que posibiliten la convivencia, el establecimiento de acuerdos, la construcción colectiva del conocimiento y la resolución de problemas de carácter productivo y social</p>	
							<p>24020150009 Desarrollar permanentemente las habilidades psicomotrices y de pensamiento en la ejecución de los procesos de aprendizaje.</p>	
						<p>24020150103 Leer textos muy breves y sencillos en inglés general y técnico.</p>	<p>240201501 Comprender textos en inglés en forma escrita y</p>	





						<p>24020150101 Comprender frases y vocabulario habitual sobre temas de interés personal y temas técnicos.</p>	<p>auditiva</p>
	<p>1-1.5. Elicitar requerimientos del cliente y Analizar la información recolectada</p>	<p>1. Presentación del cliente – brief. 2. Técnicas de Recolección de la Información – Cuestionario. 3. Resultados y conclusiones del estudio de mercado – Informe. 4 Target del proyecto multimedia – Infografía.</p>	<p>9. “Técnicas de Recolección de la Información” 10. “Normas para la Elaboración de Actas e Informes” 11. “Análisis de la Información” 12. “Brief” 13 “Ecosistemas” 14 “Fórmula de agua” 15 “Uso de herramienta DFD”</p>			<p>26010102101 Identificar las tendencias del mercado y del diseño en la producción de proyectos multimedia para orientar al cliente</p>	<p>260101021 Realizar negociación con los proveedores y clientes, según los objetivos y estrategias establecidas por la organización</p>
<p>22050102804 Confrontar la información recolectada con las necesidades presentadas por el público destino.</p>						<p>220501028 Analizar la información recolectada para definir la tipología de proyecto multimedia.</p>	
<p>22050102805 Elaborar el cronograma de trabajo con base en los acuerdos de tiempo y presupuesto pactados con el</p>							





							cliente		
							22050102806 Escribir actas e informes de procesos de acuerdo con el cronograma de actividades y siguiendo las normas y protocolos establecidos		
							220501002802 Determinar la plataforma del proyecto a partir de las necesidades del cliente aplicando las técnicas de recolección y procesamiento de la información		
			300						
1-2. ELABORACIÓN DE LA PROPUESTA CONCEPTUAL DE LA MULTIMEDIA	GUIA 2	1-2.1. Elaborar la propuesta conceptual de la multimedia (Plataformas,	30	1. Propuesta conceptual de la aplicación multimedia en PDF (Incluye	1. Tipologías Multimedia 2. Plataforma Multimedia 3. Requerimientos	<ul style="list-style-type: none"> • Analizar las características del público objetivo • Aplicar 	26010102101 Identificar las tendencias del mercado y del diseño en la	260101021 Realizar negociación con los proveedores y	DEL 11 DE ABRIL AL 17 DE ABRIL DE 2017





(300)		tipología, hardware y software)		actividad Ingles) 2. Foro de discusion respecto a los distintos software requeridos para todas las tipologías y plataformas.	de hardware y software 4. Software y Hardware sostenible. 5. Good writing is an art	técnicas de creatividad • Informar a los clientes sobre disponibilidad y condiciones de entrega. • Establecer los términos de la negociación • Plantear condiciones comerciales de negociación con el cliente • Definir cronograma de trabajo • Elaborar actas e informes	producción de proyectos multimedia para orientar al cliente	clientes, según los objetivos y estrategias establecidas por la organización.
							220501002802 Determinar la plataforma del proyecto a partir de las necesidades del cliente aplicando las técnicas de recolección y procesamiento de la información	220501028 Analizar la información recolectada para definir la tipología del proyecto multimedia
							22050102801 Identifica las tipologías multimedia a realizar según el requerimiento del público destino y del medio	
							24020150201 Reproducir en inglés frases o enunciados simples que permitan expresar de forma lenta ideas o conceptos.	240201502 Producir textos en inglés en forma escrita y oral





						<p>24020150202 Identificar formas gramaticales básicas en textos y documentos elementales escritos en inglés</p> <p>24020150203 Comprender una amplia variedad de frases y vocabulario en inglés sobre temas de interés personal y temas técnicos.</p>		
	1.2.2. Definir boceto gráfico del proyecto multimedia con base en el análisis de la información	60	<p>1. Diseño de la imagen corporativa de su empresa en Photoshop</p> <p>2. Cuestionario conceptos básicos Photoshop</p> <p>3. Diseño de la interfaz gráfica del boceto del</p>	<p>1. Photoshop 1 (Fundamentos, Introducción)</p> <p>2. Manual Identidad Corporativa (Emprendimiento)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Establecer estándares de usabilidad de acuerdo a la tipología de la multimedia 	<p>22050102904 Diseñar la interfaz gráfica con base en el mapa de navegación</p> <p>22050102906 Crear el prototipo de la multimedia siguiendo el patrón establecido en el guión, el mapa de navegación y el story board</p>	<p>0501029 Diseñar la solución multimedia de acuerdo con el análisis de la información recolectada</p>	<p>DEL 18 DE ABRIL AL 02 DE MAYO DE 2017</p>





			<p>proyecto en Photoshop</p> <p>4. Informe análisis de identidad corporativa de las 5 empresas más prestigiosas</p>			<p>220501002802 Determinar la plataforma del proyecto a partir de las necesidades del cliente aplicando las técnicas de recolección y procesamiento de la información</p> <p>22050102801 Identifica las tipologías multimedia a realizar según el requerimiento del público destino y del medio</p> <p>26010102101 Identificar las tendencias del mercado y del diseño en la producción de proyectos multimedia para orientar al cliente</p>	<p>220501028 Analizar la información recolectada para definir la tipología del proyecto multimedia</p> <p>260101021 Realizar negociación con los proveedores y clientes, según los objetivos y estrategias establecidas por la organización.</p>
--	--	--	---	--	--	---	--





	<p>1.2.3. Definir el equipo desarrollador del proyecto.</p>	<p>30</p>	<p>1. Acta de conformación del equipo 2. Manual de funciones</p>	<p>1. Equipo desarrollador necesario 2. El trabajo en Equipo para el emprendedor 3. Talento humano y trabajo en equipo desde la ética</p>		<p>22050102806 Escribir actas e informes de procesos de acuerdo con el cronograma de actividades y siguiendo las normas y protocolos establecidos</p>	<p>220501028 Analizar la información recolectada para definir la tipología del proyecto multimedia</p>	<p>DEL 03 DE MAYO AL 08 DE MAYO DE 2017</p>
	<p>1.2.4. Realizar el cronograma de producción y el de actividades.</p>	<p>30</p>	<p>1. Cronograma de producción del proyecto en calendar (google drive) 2. Cronograma de actividades del proyecto en calendar (google drive) 3. Validar la propuesta conceptual y el cronograma de actividades con el cliente</p>	<p>1. Cronograma de producción y de actividades</p>		<p>22050102805 Elaborar el cronograma de trabajo con base en los acuerdos de tiempo y presupuesto pactados con el cliente</p>	<p>220501028 Analizar la información recolectada para definir la tipología del proyecto multimedia</p>	<p>DEL 09 DE MAYO AL 04 DE JUNIO DE 2017</p>
						<p>22050102806 Escribir actas e informes de procesos de acuerdo con el cronograma de actividades y</p>		





							siguiendo las normas y protocolos establecidos		
		1.2.5.Codificar estructura semántica de html y css en dreamweaver	150	1. Practica Introducción web (Html, css, dreamweaver).	1. Introducción al desarrollo web con dreamweaver		22050103002 Estructurar los elementos de la multimedia a través de lenguajes de maquetación web	220501030 Integrar los elementos de la multimedia de acuerdo con un diseño establecido	DEL 05 DE JUNIO AL 19 DE JUNIO DE 2017

