

**CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES GENERAL - FORMACIÓN TITULADA CON
MEDIACIÓN VIRTUAL**

Nombre de programa: TECNOLOGO EN PRODUCCION DE MULTIMEDIA

FECHA	FASE	ACTIVIDADES DEL PROYECTO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE
18/10/2016 al 23/10/2016 80 horas	INDUCCIÓN	1. ORIENTADORA: FORO SOCIAL	Reconocer el rol de los participantes en el proceso formativo, el papel de los ambientes de aprendizaje y la metodología de formación, de acuerdo con la dinámica organizacional del Sena.
		2. TÉCNICA: ACTIVIDAD INTERACTIVA GUÍA DE APRENDIZAJE Y SESIÓN EN LÍNEA	Gestionar la información de acuerdo con los procedimientos establecidos y con las tecnologías de la información y la comunicación disponibles
		3. ACADÉMICA: FORO TEMÁTICO Y DOCUMENTO CON EL ESTUDIO DE CASO	Identificar las oportunidades que el Sena ofrece en el marco de la formación profesional de acuerdo con el contexto nacional e internacional.
		4. ORGANIZATIVA: GUÍA DE APRENDIZAJE Y PARTICIPACIÓN EN LA WIKI	Concertar alternativas y acciones de formación para el desarrollo de las competencias del programa formación, con base en la política institucional.
24/10/2016 al 19/06/2017 600 horas	FASE 1 ANALISIS	1. DEFINICION DE REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE	1-1.1. Estudiar y analizar el contexto productivo
			1-1.2. Reflexionar sobre el impacto del proyecto educativo a la luz del proyecto de vida del aprendiz: emprendimiento-empresarismo-inclusión laboral
			1-1.3. Identificar los elementos de diseño para proyectos multimedia
			1-1.4. Desarrollar Algoritmos que dan solución a problemas determinados.
			1-1.5. Elicitar requerimientos del cliente y Analizar la información recolectada
		2. ELABORACIÓN DE LA PROPUESTA CONCEPTUAL DE LA MULTIMEDIA	1-2.1. Elaborar la propuesta conceptual de la multimedia (Plataformas, tipología, hardware y software)
			1.2.2. Definir boceto gráfico del proyecto multimedia con base en el análisis de la información
			1.2.3. Definir el equipo desarrollador del proyecto.
			1.2.4. Realizar el cronograma de producción y el de actividades.
			1.2.5. Codificar estructura semántica de html y css en dreamweaver

20/06/2017 al 04/09/2017 900 horas	FASE 2 PLANEACIÓN	2-1. DEFINICIÓN DE LA ESTRUCTURA DE LA MULTIMEDIA	2.1.1 Redactar guiones: literario y técnico según necesidad del cliente
			2.1.2. Diseñar el storyboard utilizando técnicas de creatividad
			2.1.3. Diseñar la estructura de navegación
			2.1.4. Implementar la estructura definida en las herramientas Photoshop, Illustrator, firework.
		2-2. DISEÑO DE LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA	2.2.1. Diseñar los elementos de contenido de diseño gráfico para la multimedia (Photoshop, Illustrator)
			2.2.2. Diseñar los elementos de contenido de audio para la multimedia (Adobe Audition)
			2.2.3. Diseñar los elementos de contenido de video para la multimedia (After Effects, Premiere)
			2.2.4. Diseñar los elementos de contenido de animación para la multimedia (2D Flash y 3D Blender)
05/09/2017 al 26/03/2018 1440 horas	FASE 3 EJECUCIÓN DEL PROYECTO MULTIMEDIA	3. 1. INTEGRACIÓN DE LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA	3.1.1. Identificar las herramientas integradoras de los elementos multimediales
			3.1.2. Implementar herramientas administradoras de contenidos open source
			3.1.3. Integrar los elementos del proyecto
			3.1.4. Publicar el proyecto según la plataforma definida
		3.2. REALIZACIÓN DE PRUEBAS Y AJUSTES EN LA PRODUCCIÓN MULTIMEDIA	3.2.1. Realizar las pruebas de accesibilidad y usabilidad
			3.2.2. Realizar cambios pertinentes de accesibilidad y usabilidad
		3.3. DEFINICIÓN DE LAS CONDICIONES CONTRACTUALES DEL PROYECTO	3.3.1. Realizar la negociación definiendo condiciones con el cliente (propuesta)
			3.3.2. Definir el contrato según el resultado de la negociación teniendo en cuenta las obligaciones tributarias
27/03/2017 al 30/04/2018 320 horas	FASE 4 CONTROL	4.1. DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO	4.1.1. Elaborar manuales
			4.1.2. Elaborar actas e informes finales (Entrega de proyectos)