



final_1310175 para HELVER GIOVANNY ACUÑA CARRILLO

Último acceso: 12 de diciembre de 2017

INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A (90,00%)
RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.	A
RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.	A
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	A (100,00%)
Evidencia 2: Cómo se ve a sí mismo.	A (92,00%)
Foro: La película de su vida.	A (96,00%)
Foro Evidencia No 4 argumentación problema o necesidad	A (95,00%)
RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.	A
RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.	A
ponderado fase análisis_Actividad_2_1310175	A (95,75%)
Evidencia 1: Influencia de estilos	A (85,00%)
Evidencia 2: Logos y señalización.	A (92,00%)
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	A (93,00%)
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	A (95,00%)
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	A (92,00%)
RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA	A
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	A (94,00%)
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	A (85,00%)
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	A (96,00%)
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	A (92,00%)
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	A (100,00%)

RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	A
RAP 7 REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS	A
RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	A
RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS	A
RAP 17 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.	A
RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.	A
RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.	A
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	A (94,00%)
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	A (96,00%)
Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.	A (95,00%)
Evidencia 4: Análisis de la información.	A (91,00%)
Evidencia 4 - Following Instructions	D (0,00%)
Evidencia 5 - Concept Map	D (0,00%)
RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.	A
Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.	A (96,00%)
Evidencia 1 - Conceptual Proposal	D (0,00%)
RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	-
Evidencia 1: Informe del análisis de identidad corporativa de 3 empresas prestigiosas.	A (92,00%)
Evidencia 2: Diseño de La imagen corporativa de su empresa en Photoshop.	A (94,00%)
Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.	A (80,00%)
RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE	A
RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	A
RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.	A
RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD	A
RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN	A
Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.	A (100,00%)
Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.	A (98,00%)

Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.	A (100,00%)
RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.	A
Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.	A (98,00%)
Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.	A (98,00%)
Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto, diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.	A (81,00%)
RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE	-
RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS	A
Evidencia 1: Practica Introducción a la programación Web.	A (97,00%)
Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia	A (95,00%)
Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia	A (93,00%)
Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia	A (92,00%)
Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia	A (90,00%)
Evidencia 5: Reflexión y Foro de discusión acerca de los derechos de autor en el campo de producción multimedia	D (0,00%)
Evidencia 6 - Multimedia Dramatic Structure	D
Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia	A (95,00%)
RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC	-
Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente	A (90,00%)
Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos	D
RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD	-
Evidencia 1: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia	A (86,00%)
Evidencia 2: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups	A (92,00%)
Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2	A (88,00%)
Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de Personajes	A (80,00%)
Evidencia 3: Laboratorio práctico – Fireworks1	D (0,00%)
RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN	-
Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa	A (88,00%)
Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa.	A (85,00%)
Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia.	A (77,00%)
RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO	A
Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores.	D (0,00%)

Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia.	D (0,00%)
RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO	D
Evidencia 3: English Audio - Introduction of the Multimedia	D
RAP 30 RELACIONARSE CON HABLANTES NATIVOS EN UN GRADO SUFICIENTE DE FLUIDEZ Y NATURALIDAD, DE MODO QUE LA COMUNICACIÓN SE REALICE SIN ESFUERZO POR PARTE DE LOS INTERLOCUTORES	-
RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS	A
RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS	-
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Flash Professional.	D (0,00%)
RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA	-
Evidencia 3: Elementos en 3D para el proyecto multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 4: Ejercicio de modelado en Blender.	D (0,00%)
RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN	-
Evidencia 1: Workshop Portafolio personal	D (0,00%)
Evidencia 2: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	D (0,00%)
RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA	-
Evidencia 3: Secuencia de ejercicios físicos realizadas en Adobe Premiere.	D (0,00%)
Evidencia 4: Verificación del proceso de calidad. Visión ética.	D (0,00%)
RAP 21 GENERAR PROCESOS AUTÓNOMOS Y DE TRABAJO COLABORATIVO PERMANENTES, FORTALECIENDO EL EQUILIBRIO DE LOS COMPONENTES RACIONALES Y EMOCIONALES ORIENTADOS HACIA EL DESARROLLO HUMANO INTEGRAL.	D
Foro: Huella Ecológica	0,00
RAP 13 ASUMIR RESPONSABLEMENTE LOS CRITERIOS DE PRESERVACIÓN Y CONSERVACIÓN DEL MEDIO AMBIENTE Y DE DESARROLLO SOSTENIBLE, EN EL EJERCICIO DE SU DESEMPEÑO LABORAL Y SOCIAL.	-
Evidencia 1: Ejercicios HTML y CSS3	D (0,00%)
Evidencia 2: Cuestionario HTML 5 y CSS 3	0,00
RAP 58 ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB	A
Evidencia 3: Ejercicios PHP	D (0,00%)
Evidencia 4: Cuestionario de PHP	0,00
Evidencia 5: Cuestionario en Inglés	0,00
RAP 12 COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO	A
RAP 29 COMPRENDER LAS IDEAS PRINCIPALES DE TEXTOS COMPLEJOS EN INGLÉS QUE TRATAN DE TEMAS TANTO CONCRETOS COMO ABSTRACTOS, INCLUSO SI SON DE CARÁCTER TÉCNICO, SIEMPRE QUE ESTÉN DENTRO DE SU CAMPO DE ESPECIALIZACIÓN	A

RAP 34 LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MÁS ESPECÍFICO, EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	A
Evidencia 1: Instalación, publicación y personalización de un sitio Joomla.	D (0,00%)
Evidencia 2: Publicación y personalización de un blog en WordPress.	D (0,00%)
Sitios web creados	D
Evidencia 1: Organización y clasificación de los archivos del proyecto.	D (0,00%)
Evidencia 1: Publicación del proyecto.	D
Evidencia 2: integración de los elementos del proyecto multimedia	- (-)
Foro: Análisis de las actividades cotidianas	0,00
Evidencia 4: Blog Pensamiento sistémico	-

INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A (92,00%)
RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.	A
RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.	A
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	A (95,00%)
Evidencia 2: Cómo se ve a sí mismo.	A (71,00%)
Foro: La película de su vida.	A (93,00%)
Foro Evidencia No 4 argumentación problema o necesidad	A (84,00%)
RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.	A
RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.	A
ponderado fase análisis_Actividad_2_1310175	A (85,75%)
Evidencia 1: Influencia de estilos	D (60,00%)
Evidencia 2: Logos y señalización.	A (81,00%)
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	A (90,00%)
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	A (100,00%)
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	A (86,00%)
RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA	A
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	A (93,00%)
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	A (80,00%)
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	A (90,00%)
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	A (92,00%)
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	D (0,00%)
RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	A
RAP 7 REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS	A
RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	A
RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS	A

SENCILLOS Y COTIDIANOS

RAP 17 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.	A
RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.	A
RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.	A
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	A (86,00%)
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	D (70,00%)
Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.	A (90,00%)
Evidencia 4: Análisis de la información.	A (94,00%)
Evidencia 4 - Following Instructions	D (0,00%)
Evidencia 5 - Concept Map	D (0,00%)
RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.	A
Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.	A (92,00%)
Evidencia 1 - Conceptual Proposal	D (0,00%)
RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	-
Evidencia 1: Informe del análisis de identidad corporativa de 3 empresas prestigiosas.	A (86,00%)
Evidencia 2: Diseño de La imagen corporativa de su empresa en Photoshop.	D (40,00%)
Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.	A (87,00%)
RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE	A
RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	A
RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.	A
RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD	-
RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN	-
Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.	A (80,00%)
Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.	A (88,00%)
Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.	D (0,00%)
RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.	-
Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.	A (90,00%)
Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.	A (78,00%)
Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto,	A (88,00%)

diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.

RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE -

RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS -

Evidencia 1: Practica Introducción a la programación Web. A (92,00%)

Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia A (78,00%)

Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia A (75,00%)

Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia A (88,00%)

Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia A (92,00%)

Evidencia 5: Reflexión y Foro de discusión acerca de los derechos de autor en el campo de producción multimedia D (0,00%)

Evidencia 6 - Multimedia Dramatic Structure D

Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia D (10,00%)

RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC -

Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente A (85,00%)

Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos A

RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD A

Evidencia 1: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia A (88,00%)

Evidencia 2: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups D (70,00%)

Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2 A (84,00%)

Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de Personajes A (88,00%)

Evidencia 3: Laboratorio práctico – Fireworks1 A (88,00%)

RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN A

Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa D (0,00%)

Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa. D (0,00%)

Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia. D (0,00%)

RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO -

Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores. A (90,00%)

Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia. D (0,00%)

RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO D

Evidencia 3: English Audio - Introduction of the Multimedia D

RAP 30 RELACIONARSE CON HABLANTES NATIVOS EN UN GRADO SUFICIENTE DE FLUIDEZ Y NATURALIDAD, DE MODO QUE LA COMUNICACIÓN SE REALICE SIN ESFUERZO POR PARTE DE LOS INTERLOCUTORES -

RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE A

PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS

RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS	-
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Flash Professional.	D (0,00%)
RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA	-
Evidencia 3: Elementos en 3D para el proyecto multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 4: Ejercicio de modelado en Blender.	D (0,00%)
RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN	-
Evidencia 1: Workshop Portafolio personal	D (0,00%)
Evidencia 2: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	D (0,00%)
RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA	-
Evidencia 3: Secuencia de ejercicios físicos realizadas en Adobe Premiere.	D (0,00%)
Evidencia 4: Verificación del proceso de calidad. Visión ética.	D (0,00%)
RAP 21 GENERAR PROCESOS AUTÓNOMOS Y DE TRABAJO COLABORATIVO PERMANENTES, FORTALECIENDO EL EQUILIBRIO DE LOS COMPONENTES RACIONALES Y EMOCIONALES ORIENTADOS HACIA EL DESARROLLO HUMANO INTEGRAL.	D
Foro: Huella Ecológica	0,00
RAP 13 ASUMIR RESPONSABLEMENTE LOS CRITERIOS DE PRESERVACIÓN Y CONSERVACIÓN DEL MEDIO AMBIENTE Y DE DESARROLLO SOSTENIBLE, EN EL EJERCICIO DE SU DESEMPEÑO LABORAL Y SOCIAL.	-
Evidencia 1: Ejercicios HTML y CSS3	D (0,00%)
Evidencia 2: Cuestionario HTML 5 y CSS 3	0,00
RAP 58 ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB	-
Evidencia 3: Ejercicios PHP	D (0,00%)
Evidencia 4: Cuestionario de PHP	0,00
Evidencia 5: Cuestionario en Inglés	0,00
RAP 12 COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO	-
RAP 29 COMPRENDER LAS IDEAS PRINCIPALES DE TEXTOS COMPLEJOS EN INGLÉS QUE TRATAN DE TEMAS TANTO CONCRETOS COMO ABSTRACTOS, INCLUSO SI SON DE CARÁCTER TÉCNICO, SIEMPRE QUE ESTÉN DENTRO DE SU CAMPO DE ESPECIALIZACIÓN	-
RAP 34 LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MÁS ESPECÍFICO, EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	-
Evidencia 1: Instalación, publicación y personalización de un sitio Joomla.	D (0,00%)
Evidencia 2: Publicación y personalización de un blog en WordPress.	D (0,00%)
Sitios web creados	D
Evidencia 1: Organización y clasificación de los archivos del proyecto.	D (0,00%)

Evidencia 1: Publicación del proyecto.	D
Evidencia 2: integración de los elementos del proyecto multimedia	- (-)
Foro: Análisis de las actividades cotidianas	0,00
Evidencia 4: Blog Pensamiento sistémico	-

**final_1310175 para JORGE LEONARDO BARON
LEAL**

Último acceso: 9 de noviembre de 2017

INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A (72,00%)
RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.	A
RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.	-
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	A (100,00%)
Evidencia 2: Cómo se ve a sí mismo.	A (91,00%)
Foro: La película de su vida.	A (90,00%)
Foro Evidencia No 4 argumentación problema o necesidad	A (94,00%)
RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.	A
RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.	A
ponderado fase análisis_Actividad_2_1310175	A (93,75%)
Evidencia 1: Influencia de estilos	A (84,00%)
Evidencia 2: Logos y señalización.	A (90,00%)
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	A (89,00%)
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	A (90,00%)
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	A (92,00%)
RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA	A
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	A (97,00%)
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	A (85,00%)
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	A (90,00%)
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	A (93,00%)
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	A (85,00%)
RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	A
RAP 7 REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS	A
RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	A

RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS	A
RAP 17 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.	A
RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.	A
RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.	A
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	A (92,00%)
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	A (98,00%)
Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.	A (95,00%)
Evidencia 4: Análisis de la información.	A (95,00%)
Evidencia 4 - Following Instructions	D (30,00%)
Evidencia 5 - Concept Map	D (0,00%)
RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.	A
Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.	A (93,00%)
Evidencia 1 - Conceptual Proposal	D (0,00%)
RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	-
Evidencia 1: Informe del análisis de identidad corporativa de 3 empresas prestigiosas.	A (98,00%)
Evidencia 2: Diseño de La imagen corporativa de su empresa en Photoshop.	A (99,00%)
Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.	A (92,00%)
RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE	A
RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	A
RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.	A
RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD	A
RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN	A
Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.	A (99,00%)
Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.	A (99,00%)
Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.	A (100,00%)
RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.	A
Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.	D (70,00%)
Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.	D (65,00%)

Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto, diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.	A (92,00%)
RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE	A
RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS	A
Evidencia 1: Practica Introducción a la programación Web.	A (90,00%)
Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia	A (83,00%)
Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia	A (98,00%)
Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia	A (97,00%)
Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia	D (0,00%)
Evidencia 5: Reflexión y Foro de discusión acerca de los derechos de autor en el campo de producción multimedia	A (100,00%)
Evidencia 6 - Multimedia Dramatic Structure	A
Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia	A (98,00%)
RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC	A
Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente	A (92,00%)
Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos	A
RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD	A
Evidencia 1: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia	A (93,00%)
Evidencia 2: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups	A (96,00%)
Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2	A (92,00%)
Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de Personajes	A (94,00%)
Evidencia 3: Laboratorio práctico – Fireworks1	A (95,00%)
RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN	A
Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa	A (95,00%)
Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa.	A (90,00%)
Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia.	D (0,00%)
RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO	-
Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores.	D (0,00%)
Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia.	D (0,00%)
RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO	D
Evidencia 3: English Audio - Introduction of the Multimedia	D
RAP 30 RELACIONARSE CON HABLANTES NATIVOS EN UN GRADO SUFICIENTE DE FLUIDEZ Y NATURALIDAD, DE MODO QUE LA COMUNICACIÓN SE REALICE SIN ESFUERZO POR PARTE DE LOS INTERLOCUTORES	-

RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS	A
RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS	-
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	A (92,00%)
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Flash Professional.	A (76,00%)
RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA	A
Evidencia 3: Elementos en 3D para el proyecto multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 4: Ejercicio de modelado en Blender.	D (0,00%)
RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN	-
Evidencia 1: Workshop Portafolio personal	D (0,00%)
Evidencia 2: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	D (0,00%)
RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA	-
Evidencia 3: Secuencia de ejercicios físicos realizadas en Adobe Premiere.	D (0,00%)
Evidencia 4: Verificación del proceso de calidad. Visión ética.	D (0,00%)
RAP 21 GENERAR PROCESOS AUTÓNOMOS Y DE TRABAJO COLABORATIVO PERMANENTES, FORTALECIENDO EL EQUILIBRIO DE LOS COMPONENTES RACIONALES Y EMOCIONALES ORIENTADOS HACIA EL DESARROLLO HUMANO INTEGRAL.	D
Foro: Huella Ecológica	100,00
RAP 13 ASUMIR RESPONSABLEMENTE LOS CRITERIOS DE PRESERVACIÓN Y CONSERVACIÓN DEL MEDIO AMBIENTE Y DE DESARROLLO SOSTENIBLE, EN EL EJERCICIO DE SU DESEMPEÑO LABORAL Y SOCIAL.	A
Evidencia 1: Ejercicios HTML y CSS3	D (0,00%)
Evidencia 2: Cuestionario HTML 5 y CSS 3	80,00
RAP 58 ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB	A
Evidencia 3: Ejercicios PHP	D (10,00%)
Evidencia 4: Cuestionario de PHP	100,00
Evidencia 5: Cuestionario en Inglés	90,00
RAP 12 COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO	A
RAP 29 COMPRENDER LAS IDEAS PRINCIPALES DE TEXTOS COMPLEJOS EN INGLÉS QUE TRATAN DE TEMAS TANTO CONCRETOS COMO ABSTRACTOS, INCLUSO SI SON DE CARÁCTER TÉCNICO, SIEMPRE QUE ESTÉN DENTRO DE SU CAMPO DE ESPECIALIZACIÓN	A
RAP 34 LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MÁS ESPECÍFICO, EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	A
Evidencia 1: Instalación, publicación y personalización de un sitio Joomla.	D (0,00%)
Evidencia 2: Publicación y personalización de un blog en WordPress.	D (0,00%)
Sitios web creados	D
Evidencia 1: Organización y clasificación de los archivos del proyecto.	D (0,00%)

Evidencia 1: Publicación del proyecto.	D
Evidencia 2: integración de los elementos del proyecto multimedia	- (-)
Foro: Análisis de las actividades cotidianas	95,00
Evidencia 4: Blog Pensamiento sistémico	-

final_1310175 para INDIRA GEOVANA BUSH TAPIA

Último acceso: 13 de diciembre de 2017

INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A (94,00%)
RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.	A
RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.	A
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	A (82,00%)
Evidencia 2: Cómo se ve a sí mismo.	A (80,00%)
Foro: La película de su vida.	A (90,00%)
Foro Evidencia No 4 argumentación problema o necesidad	A (94,00%)
RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.	A
RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.	A
ponderado fase análisis_Actividad_2_1310175	A (86,50%)
Evidencia 1: Influencia de estilos	D (0,00%)
Evidencia 2: Logos y señalización.	A (84,00%)
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	A (100,00%)
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	A (89,00%)
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	A (91,00%)
RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA	A
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	D (55,00%)
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	D (10,00%)
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	D (0,00%)
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	D (0,00%)
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	D (0,00%)
RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	-
RAP 7 REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS	-
RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	-
RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS	-

SENCILLOS Y COTIDIANOS

RAP 17 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.	-
RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.	A
RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.	-
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	A (80,00%)
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	A (85,00%)
Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.	A (92,00%)
Evidencia 4: Análisis de la información.	A (95,00%)
Evidencia 4 - Following Instructions	A (90,00%)
Evidencia 5 - Concept Map	A (100,00%)
RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.	A
Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.	A (92,00%)
Evidencia 1 - Conceptual Proposal	A (100,00%)
RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	A
Evidencia 1: Informe del análisis de identidad corporativa de 3 empresas prestigiosas.	A (90,00%)
Evidencia 2: Diseño de La imagen corporativa de su empresa en Photoshop.	A (75,00%)
Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.	D (20,00%)
RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE	A
RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	A
RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.	A
RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD	-
RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN	-
Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.	A (99,00%)
Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.	A (92,00%)
Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.	A (100,00%)
RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.	A
Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.	A (98,00%)

Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.	A (99,00%)
Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto, diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.	D (30,00%)
RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE	A
RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS	-
Evidencia 1: Practica Introducción a la programación Web.	D (20,00%)
Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia	A (83,00%)
Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia	A (93,00%)
Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia	D (65,00%)
Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia	A (82,00%)
Evidencia 5: Reflexión y Foro de discusión acerca de los derechos de autor en el campo de producción multimedia	A (93,00%)
Evidencia 6 - Multimedia Dramatic Structure	A
Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia	A (95,00%)
RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC	A
Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente	A (82,00%)
Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos	A
RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD	A
Evidencia 1: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia	A (88,00%)
Evidencia 2: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups	A (95,00%)
Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2	A (83,00%)
Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de Personajes	A (80,00%)
Evidencia 3: Laboratorio práctico – Fireworks1	D (0,00%)
RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN	-
Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa	A (83,00%)
Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa.	A (84,00%)
Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia.	A (90,00%)
RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO	A
Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores.	A (95,00%)
Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia.	A (90,00%)
RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO	A
Evidencia 3: English Audio - Introduction of the Multimedia	A
RAP 30 RELACIONARSE CON HABLANTES NATIVOS EN UN GRADO SUFICIENTE DE FLUIDEZ Y NATURALIDAD, DE MODO QUE LA COMUNICACIÓN SE REALICE SIN	A

ESFUERZO POR PARTE DE LOS INTERLOCUTORES

RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS	A
RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS	A
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	D (40,00%)
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Flash Professional.	D (0,00%)
RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA	-
Evidencia 3: Elementos en 3D para el proyecto multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 4: Ejercicio de modelado en Blender.	D (0,00%)
RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN	-
Evidencia 1: Workshop Portafolio personal	A (75,00%)
Evidencia 2: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	D (40,00%)
RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA	-
Evidencia 3: Secuencia de ejercicios físicos realizadas en Adobe Premiere.	A (85,00%)
Evidencia 4: Verificación del proceso de calidad. Visión ética.	D (0,00%)
RAP 21 GENERAR PROCESOS AUTÓNOMOS Y DE TRABAJO COLABORATIVO PERMANENTES, FORTALECIENDO EL EQUILIBRIO DE LOS COMPONENTES RACIONALES Y EMOCIONALES ORIENTADOS HACIA EL DESARROLLO HUMANO INTEGRAL.	-
Foro: Huella Ecológica	100,00
RAP 13 ASUMIR RESPONSABLEMENTE LOS CRITERIOS DE PRESERVACIÓN Y CONSERVACIÓN DEL MEDIO AMBIENTE Y DE DESARROLLO SOSTENIBLE, EN EL EJERCICIO DE SU DESEMPEÑO LABORAL Y SOCIAL.	A
Evidencia 1: Ejercicios HTML y CSS3	D (20,00%)
Evidencia 2: Cuestionario HTML 5 y CSS 3	0,00
RAP 58 ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB	-
Evidencia 3: Ejercicios PHP	D (0,00%)
Evidencia 4: Cuestionario de PHP	0,00
Evidencia 5: Cuestionario en Inglés	0,00
RAP 12 COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO	-
RAP 29 COMPRENDER LAS IDEAS PRINCIPALES DE TEXTOS COMPLEJOS EN INGLÉS QUE TRATAN DE TEMAS TANTO CONCRETOS COMO ABSTRACTOS, INCLUSO SI SON DE CARÁCTER TÉCNICO, SIEMPRE QUE ESTÉN DENTRO DE SU CAMPO DE ESPECIALIZACIÓN	-
RAP 34 LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MÁS ESPECÍFICO, EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	-
Evidencia 1: Instalación, publicación y personalización de un sitio Joomla.	D (0,00%)
Evidencia 2: Publicación y personalización de un blog en WordPress.	A (85,00%)
Sitios web creados	D

Evidencia 1: Organización y clasificación de los archivos del proyecto.	A (100,00%)
Evidencia 1: Publicación del proyecto.	D
Evidencia 2: integración de los elementos del proyecto multimedia	D (60,00%)
Foro: Análisis de las actividades cotidianas	90,00
Evidencia 4: Blog Pensamiento sistémico	100,00

**final_1310175 para BRANDON MAURICIO CADENA
SOLANO**

Último acceso: 12 de diciembre de 2017

INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	D (0,00%)
RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.	D
RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.	D
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	A (98,00%)
Evidencia 2: Cómo se ve a sí mismo.	D (58,00%)
Foro: La película de su vida.	D (0,00%)
Foro Evidencia No 4 argumentación problema o necesidad	D (0,00%)
RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.	A
RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.	D
ponderado fase análisis_Actividad_2_1310175	D (39,00%)
Evidencia 1: Influencia de estilos	A (94,00%)
Evidencia 2: Logos y señalización.	D (0,00%)
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	D (68,00%)
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	D (0,00%)
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	D (0,00%)
RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA	D
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	D (0,00%)
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	D (0,00%)
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	D (0,00%)
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	D (0,00%)
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	D (0,00%)
RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	D
RAP 7 REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS	D
RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	D
RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS	D

SENCILLOS Y COTIDIANOS

RAP 17 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.	D
RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.	A
RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.	D
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	D (0,00%)
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	D (0,00%)
Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.	D (0,00%)
Evidencia 4: Análisis de la información.	D (0,00%)
Evidencia 4 - Following Instructions	D (0,00%)
Evidencia 5 - Concept Map	D (0,00%)
RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.	D
Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 1 - Conceptual Proposal	D (0,00%)
RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	D
Evidencia 1: Informe del análisis de identidad corporativa de 3 empresas prestigiosas.	D (0,00%)
Evidencia 2: Diseño de La imagen corporativa de su empresa en Photoshop.	D (0,00%)
Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.	D (0,00%)
RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE	D
RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	D
RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.	D
RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD	D
RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN	D
Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.	D (0,00%)
Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.	D (0,00%)
RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.	D
Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.	D (0,00%)
Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.	D (0,00%)
Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto,	D (0,00%)

diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.

RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE	D
RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS	D
Evidencia 1: Practica Introducción a la programación Web.	D (0,00%)
Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia	D (0,00%)
Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia	D (0,00%)
Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia	D (0,00%)
Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia	D (0,00%)
Evidencia 5: Reflexión y Foro de discusión acerca de los derechos de autor en el campo de producción multimedia	D (0,00%)
Evidencia 6 - Multimedia Dramatic Structure	D
Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia	D (0,00%)
RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC	D
Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente	D (0,00%)
Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos	D
RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD	D
Evidencia 1: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia	D (0,00%)
Evidencia 2: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups	D (0,00%)
Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2	D (0,00%)
Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de Personajes	D (0,00%)
Evidencia 3: Laboratorio práctico – Fireworks1	D (0,00%)
RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN	D
Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa	D (0,00%)
Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa.	D (0,00%)
Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia.	D (0,00%)
RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO	D
Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores.	D (0,00%)
Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia.	D (0,00%)
RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO	D
Evidencia 3: English Audio - Introduction of the Multimedia	D
RAP 30 RELACIONARSE CON HABLANTES NATIVOS EN UN GRADO SUFICIENTE DE FLUIDEZ Y NATURALIDAD, DE MODO QUE LA COMUNICACIÓN SE REALICE SIN ESFUERZO POR PARTE DE LOS INTERLOCUTORES	D
RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE	D

PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS

RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS	D
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Flash Professional.	D (0,00%)
RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA	D
Evidencia 3: Elementos en 3D para el proyecto multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 4: Ejercicio de modelado en Blender.	D (0,00%)
RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN	D
Evidencia 1: Workshop Portafolio personal	D (0,00%)
Evidencia 2: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	D (0,00%)
RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA	D
Evidencia 3: Secuencia de ejercicios físicos realizadas en Adobe Premiere.	D (0,00%)
Evidencia 4: Verificación del proceso de calidad. Visión ética.	D (0,00%)
RAP 21 GENERAR PROCESOS AUTÓNOMOS Y DE TRABAJO COLABORATIVO PERMANENTES, FORTALECIENDO EL EQUILIBRIO DE LOS COMPONENTES RACIONALES Y EMOCIONALES ORIENTADOS HACIA EL DESARROLLO HUMANO INTEGRAL.	D
Foro: Huella Ecológica	0,00
RAP 13 ASUMIR RESPONSABLEMENTE LOS CRITERIOS DE PRESERVACIÓN Y CONSERVACIÓN DEL MEDIO AMBIENTE Y DE DESARROLLO SOSTENIBLE, EN EL EJERCICIO DE SU DESEMPEÑO LABORAL Y SOCIAL.	D
Evidencia 1: Ejercicios HTML y CSS3	D (0,00%)
Evidencia 2: Cuestionario HTML 5 y CSS 3	0,00
RAP 58 ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB	D
Evidencia 3: Ejercicios PHP	D (0,00%)
Evidencia 4: Cuestionario de PHP	0,00
Evidencia 5: Cuestionario en Inglés	0,00
RAP 12 COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO	D
RAP 29 COMPRENDER LAS IDEAS PRINCIPALES DE TEXTOS COMPLEJOS EN INGLÉS QUE TRATAN DE TEMAS TANTO CONCRETOS COMO ABSTRACTOS, INCLUSO SI SON DE CARÁCTER TÉCNICO, SIEMPRE QUE ESTÉN DENTRO DE SU CAMPO DE ESPECIALIZACIÓN	D
RAP 34 LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MÁS ESPECÍFICO, EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	D
Evidencia 1: Instalación, publicación y personalización de un sitio Joomla.	D (0,00%)
Evidencia 2: Publicación y personalización de un blog en WordPress.	D (0,00%)
Sitios web creados	D
Evidencia 1: Organización y clasificación de los archivos del proyecto.	D (0,00%)

Evidencia 1: Publicación del proyecto.	D
Evidencia 2: integración de los elementos del proyecto multimedia	- (-)
Foro: Análisis de las actividades cotidianas	10,00
Evidencia 4: Blog Pensamiento sistémico	-

INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A (100,00%)
RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.	A
RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.	A
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	A (92,00%)
Evidencia 2: Cómo se ve a sí mismo.	D (65,00%)
Foro: La película de su vida.	A (92,00%)
Foro Evidencia No 4 argumentación problema o necesidad	A (87,00%)
RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.	A
RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.	A
ponderado fase análisis_Actividad_2_1310175	A (84,00%)
Evidencia 1: Influencia de estilos	A (91,00%)
Evidencia 2: Logos y señalización.	A (93,00%)
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	A (100,00%)
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	A (100,00%)
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	A (97,00%)
RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA	A
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	A (94,00%)
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	A (100,00%)
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	A (86,00%)
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	A (79,00%)
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	D (0,00%)
RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	A
RAP 7 REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS	A

RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	A
RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS	A
RAP 17 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.	A
RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.	A
RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.	A
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	A (88,00%)
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	A (95,00%)
Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.	A (93,00%)
Evidencia 4: Análisis de la información.	A (98,00%)
Evidencia 4 - Following Instructions	A (100,00%)
Evidencia 5 - Concept Map	A (90,00%)
RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.	A
Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.	A (93,00%)
Evidencia 1 - Conceptual Proposal	D (0,00%)
RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	-
Evidencia 1: Informe del análisis de identidad corporativa de 3 empresas prestigiosas.	A (90,00%)
Evidencia 2: Diseño de La imagen corporativa de su empresa en Photoshop.	A (90,00%)
Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.	A (76,00%)
RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE	A
RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	A
RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.	A
RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD	A
RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN	A
Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.	A (80,00%)
Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.	D (0,00%)
Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.	D (0,00%)
RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.	-
Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.	D (60,00%)

Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.	D (60,00%)
Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto, diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.	D (60,00%)
RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE	-
RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS	-
Evidencia 1: Practica Introducción a la programación Web.	D (0,00%)
Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia	A (85,00%)
Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia	D (0,00%)
Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia	D (0,00%)
Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia	D (0,00%)
Evidencia 5: Reflexión y Foro de discusión acerca de los derechos de autor en el campo de producción multimedia	D (0,00%)
Evidencia 6 - Multimedia Dramatic Structure	D
Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia	D (0,00%)
RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC	-
Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente	D (0,00%)
Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos	D
RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD	-
Evidencia 1: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia	D (0,00%)
Evidencia 2: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups	D (0,00%)
Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2	D (0,00%)
Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de Personajes	D (0,00%)
Evidencia 3: Laboratorio práctico – Fireworks1	D (0,00%)
RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN	-
Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa	D (0,00%)
Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa.	D (0,00%)
Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia.	D (0,00%)
RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO	-
Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores.	D (0,00%)
Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia.	D (0,00%)
RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO	-
Evidencia 3: English Audio - Introduction of the Multimedia	D
RAP 30 RELACIONARSE CON HABLANTES NATIVOS EN UN GRADO SUFICIENTE DE	-

FLUIDEZ Y NATURALIDAD, DE MODO QUE LA COMUNICACIÓN SE REALICE SIN ESFUERZO POR PARTE DE LOS INTERLOCUTORES

RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS	A
RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS	-
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Flash Professional.	D (0,00%)
RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA	-
Evidencia 3: Elementos en 3D para el proyecto multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 4: Ejercicio de modelado en Blender.	D (0,00%)
RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN	-
Evidencia 1: Workshop Portafolio personal	D (0,00%)
Evidencia 2: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	D (0,00%)
RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA	-
Evidencia 3: Secuencia de ejercicios físicos realizadas en Adobe Premiere.	D (0,00%)
Evidencia 4: Verificación del proceso de calidad. Visión ética.	D (0,00%)
RAP 21 GENERAR PROCESOS AUTÓNOMOS Y DE TRABAJO COLABORATIVO PERMANENTES, FORTALECIENDO EL EQUILIBRIO DE LOS COMPONENTES RACIONALES Y EMOCIONALES ORIENTADOS HACIA EL DESARROLLO HUMANO INTEGRAL.	-
Foro: Huella Ecológica	0,00
RAP 13 ASUMIR RESPONSABLEMENTE LOS CRITERIOS DE PRESERVACIÓN Y CONSERVACIÓN DEL MEDIO AMBIENTE Y DE DESARROLLO SOSTENIBLE, EN EL EJERCICIO DE SU DESEMPEÑO LABORAL Y SOCIAL.	-
Evidencia 1: Ejercicios HTML y CSS3	D (0,00%)
Evidencia 2: Cuestionario HTML 5 y CSS 3	0,00
RAP 58 ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB	-
Evidencia 3: Ejercicios PHP	D (0,00%)
Evidencia 4: Cuestionario de PHP	0,00
Evidencia 5: Cuestionario en Inglés	0,00
RAP 12 COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO	-
RAP 29 COMPRENDER LAS IDEAS PRINCIPALES DE TEXTOS COMPLEJOS EN INGLÉS QUE TRATAN DE TEMAS TANTO CONCRETOS COMO ABSTRACTOS, INCLUSO SI SON DE CARÁCTER TÉCNICO, SIEMPRE QUE ESTÉN DENTRO DE SU CAMPO DE ESPECIALIZACIÓN	-
RAP 34 LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MÁS ESPECÍFICO, EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	-
Evidencia 1: Instalación, publicación y personalización de un sitio Joomla.	D (0,00%)
Evidencia 2: Publicación y personalización de un blog en WordPress.	D (0,00%)

Sitios web creados	D
Evidencia 1: Organización y clasificación de los archivos del proyecto.	D (0,00%)
Evidencia 1: Publicación del proyecto.	D
Evidencia 2: integración de los elementos del proyecto multimedia	- (-)
Foro: Análisis de las actividades cotidianas	0,00
Evidencia 4: Blog Pensamiento sistémico	-

**final_1310175 para JOAN NICOLAS CASTRO
CORTES**

Último acceso: 30 de junio de 2017

INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A (90,00%)
RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.	A
RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.	A
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	A (75,00%)
Evidencia 2: Cómo se ve a sí mismo.	A (81,00%)
Foro: La película de su vida.	A (89,00%)
Foro Evidencia No 4 argumentación problema o necesidad	A (80,00%)
RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.	A
RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.	A
ponderado fase análisis_Actividad_2_1310175	A (81,25%)
Evidencia 1: Influencia de estilos	A (80,00%)
Evidencia 2: Logos y señalización.	D (0,00%)
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	A (83,00%)
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	A (90,00%)
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	A (96,00%)
RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA	A
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	A (94,00%)
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	A (87,00%)
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	A (88,00%)
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	A (97,00%)
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	D (0,00%)
RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	A
RAP 7 REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS	A
RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	A
RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS	A

SENCILLOS Y COTIDIANOS

RAP 17 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.	A
RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.	A
RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.	A
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	A (100,00%)
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	D (60,00%)
Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.	A (96,00%)
Evidencia 4: Análisis de la información.	A (98,00%)
Evidencia 4 - Following Instructions	D (0,00%)
Evidencia 5 - Concept Map	D (0,00%)
RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.	A
Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.	A (82,00%)
Evidencia 1 - Conceptual Proposal	D (0,00%)
RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	-
Evidencia 1: Informe del análisis de identidad corporativa de 3 empresas prestigiosas.	A (90,00%)
Evidencia 2: Diseño de La imagen corporativa de su empresa en Photoshop.	A (82,00%)
Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.	A (95,00%)
RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE	A
RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	A
RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.	A
RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD	A
RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN	A
Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.	A (75,00%)
Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.	D (70,00%)
Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.	A (100,00%)
RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.	A
Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.	A (86,00%)
Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.	D (60,00%)

Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto, diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.	A (72,00%)
RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE	A
RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS	-
Evidencia 1: Practica Introducción a la programación Web.	D (0,00%)
Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia	D (0,00%)
Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia	D (0,00%)
Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia	D (0,00%)
Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia	D (0,00%)
Evidencia 5: Reflexión y Foro de discusión acerca de los derechos de autor en el campo de producción multimedia	D (0,00%)
Evidencia 6 - Multimedia Dramatic Structure	D
Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia	D (0,00%)
RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC	-
Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente	D (0,00%)
Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos	D
RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD	-
Evidencia 1: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia	D (0,00%)
Evidencia 2: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups	D (0,00%)
Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2	D (0,00%)
Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de Personajes	D (0,00%)
Evidencia 3: Laboratorio práctico – Fireworks1	D (0,00%)
RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN	-
Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa	D (0,00%)
Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa.	D (0,00%)
Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia.	D (0,00%)
RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO	-
Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores.	D (0,00%)
Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia.	D (0,00%)
RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO	-
Evidencia 3: English Audio - Introduction of the Multimedia	D
RAP 30 RELACIONARSE CON HABLANTES NATIVOS EN UN GRADO SUFICIENTE DE FLUIDEZ Y NATURALIDAD, DE MODO QUE LA COMUNICACIÓN SE REALICE SIN ESFUERZO POR PARTE DE LOS INTERLOCUTORES	-

RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS	A
RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS	-
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Flash Professional.	D (0,00%)
RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA	-
Evidencia 3: Elementos en 3D para el proyecto multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 4: Ejercicio de modelado en Blender.	D (0,00%)
RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN	-
Evidencia 1: Workshop Portafolio personal	D (0,00%)
Evidencia 2: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	D (0,00%)
RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA	-
Evidencia 3: Secuencia de ejercicios físicos realizadas en Adobe Premiere.	D (0,00%)
Evidencia 4: Verificación del proceso de calidad. Visión ética.	D (0,00%)
RAP 21 GENERAR PROCESOS AUTÓNOMOS Y DE TRABAJO COLABORATIVO PERMANENTES, FORTALECIENDO EL EQUILIBRIO DE LOS COMPONENTES RACIONALES Y EMOCIONALES ORIENTADOS HACIA EL DESARROLLO HUMANO INTEGRAL.	-
Foro: Huella Ecológica	0,00
RAP 13 ASUMIR RESPONSABLEMENTE LOS CRITERIOS DE PRESERVACIÓN Y CONSERVACIÓN DEL MEDIO AMBIENTE Y DE DESARROLLO SOSTENIBLE, EN EL EJERCICIO DE SU DESEMPEÑO LABORAL Y SOCIAL.	-
Evidencia 1: Ejercicios HTML y CSS3	D (0,00%)
Evidencia 2: Cuestionario HTML 5 y CSS 3	0,00
RAP 58 ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB	-
Evidencia 3: Ejercicios PHP	D (0,00%)
Evidencia 4: Cuestionario de PHP	0,00
Evidencia 5: Cuestionario en Inglés	0,00
RAP 12 COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO	-
RAP 29 COMPRENDER LAS IDEAS PRINCIPALES DE TEXTOS COMPLEJOS EN INGLÉS QUE TRATAN DE TEMAS TANTO CONCRETOS COMO ABSTRACTOS, INCLUSO SI SON DE CARÁCTER TÉCNICO, SIEMPRE QUE ESTÉN DENTRO DE SU CAMPO DE ESPECIALIZACIÓN	-
RAP 34 LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MÁS ESPECÍFICO, EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	-
Evidencia 1: Instalación, publicación y personalización de un sitio Joomla.	D (0,00%)
Evidencia 2: Publicación y personalización de un blog en WordPress.	D (0,00%)
Sitios web creados	D
Evidencia 1: Organización y clasificación de los archivos del proyecto.	D (0,00%)

Evidencia 1: Publicación del proyecto.	D
Evidencia 2: integración de los elementos del proyecto multimedia	- (-)
Foro: Análisis de las actividades cotidianas	0,00
Evidencia 4: Blog Pensamiento sistémico	-

final_1310175 para ANGELA MARIA CLAVIJO RODRIGUEZ

Último acceso: 27 de julio de 2017

INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A (73,00%)
RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.	-
RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.	-
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	A (97,00%)
Evidencia 2: Cómo se ve a sí mismo.	A (95,00%)
Foro: La película de su vida.	D (0,00%)
Foro Evidencia No 4 argumentación problema o necesidad	D (0,00%)
RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.	A
RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.	-
ponderado fase análisis_Actividad_2_1310175	D (48,00%)
Evidencia 1: Influencia de estilos	D (0,00%)
Evidencia 2: Logos y señalización.	D (0,00%)
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	D (0,00%)
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	D (0,00%)
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	D (0,00%)
RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA	-
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	D (0,00%)
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	D (0,00%)
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	D (0,00%)
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	D (0,00%)
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	D (0,00%)
RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	-
RAP 7 REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS	-
RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	-
RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS	-

SENCILLOS Y COTIDIANOS

RAP 17 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.	-
RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.	A
RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.	-
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	D (0,00%)
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	D (0,00%)
Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.	D (0,00%)
Evidencia 4: Análisis de la información.	D (0,00%)
Evidencia 4 - Following Instructions	D (0,00%)
Evidencia 5 - Concept Map	D (0,00%)
RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.	-
Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 1 - Conceptual Proposal	D (0,00%)
RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	-
Evidencia 1: Informe del análisis de identidad corporativa de 3 empresas prestigiosas.	D (0,00%)
Evidencia 2: Diseño de La imagen corporativa de su empresa en Photoshop.	D (0,00%)
Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.	D (0,00%)
RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE	-
RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	-
RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.	-
RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD	-
RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN	-
Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.	D (0,00%)
Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.	D (0,00%)
RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.	-
Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.	D (0,00%)
Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.	D (0,00%)
Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto,	D (0,00%)

diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.

RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE -

RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS -

Evidencia 1: Practica Introducción a la programación Web. D (0,00%)

Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia D (0,00%)

Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia D (0,00%)

Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia D (0,00%)

Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia D (0,00%)

Evidencia 5: Reflexión y Foro de discusión acerca de los derechos de autor en el campo de producción multimedia D (0,00%)

Evidencia 6 - Multimedia Dramatic Structure D

Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia D (0,00%)

RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC -

Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente D (0,00%)

Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos D

RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD -

Evidencia 1: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia D (0,00%)

Evidencia 2: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups D (0,00%)

Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2 D (0,00%)

Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de Personajes D (0,00%)

Evidencia 3: Laboratorio práctico – Fireworks1 D (0,00%)

RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN -

Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa D (0,00%)

Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa. D (0,00%)

Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia. D (0,00%)

RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO -

Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores. D (0,00%)

Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia. D (0,00%)

RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO -

Evidencia 3: English Audio - Introduction of the Multimedia D

RAP 30 RELACIONARSE CON HABLANTES NATIVOS EN UN GRADO SUFICIENTE DE FLUIDEZ Y NATURALIDAD, DE MODO QUE LA COMUNICACIÓN SE REALICE SIN ESFUERZO POR PARTE DE LOS INTERLOCUTORES -

RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE -

PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS**RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS**

-

Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.

D (0,00%)

Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Flash Professional.

D (0,00%)

RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA

-

Evidencia 3: Elementos en 3D para el proyecto multimedia.

D (0,00%)

Evidencia 4: Ejercicio de modelado en Blender.

D (0,00%)

RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN

-

Evidencia 1: Workshop Portafolio personal

D (0,00%)

Evidencia 2: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.

D (0,00%)

RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA

-

Evidencia 3: Secuencia de ejercicios físicos realizadas en Adobe Premiere.

D (0,00%)

Evidencia 4: Verificación del proceso de calidad. Visión ética.

D (0,00%)

RAP 21 GENERAR PROCESOS AUTÓNOMOS Y DE TRABAJO COLABORATIVO PERMANENTES, FORTALECIENDO EL EQUILIBRIO DE LOS COMPONENTES RACIONALES Y EMOCIONALES ORIENTADOS HACIA EL DESARROLLO HUMANO INTEGRAL.

-

Foro: Huella Ecológica

0,00

RAP 13 ASUMIR RESPONSABLEMENTE LOS CRITERIOS DE PRESERVACIÓN Y CONSERVACIÓN DEL MEDIO AMBIENTE Y DE DESARROLLO SOSTENIBLE, EN EL EJERCICIO DE SU DESEMPEÑO LABORAL Y SOCIAL.

-

Evidencia 1: Ejercicios HTML y CSS3

D (0,00%)

Evidencia 2: Cuestionario HTML 5 y CSS 3

0,00

RAP 58 ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB

-

Evidencia 3: Ejercicios PHP

D (0,00%)

Evidencia 4: Cuestionario de PHP

0,00

Evidencia 5: Cuestionario en Inglés

0,00

RAP 12 COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO

-

RAP 29 COMPRENDER LAS IDEAS PRINCIPALES DE TEXTOS COMPLEJOS EN INGLÉS QUE TRATAN DE TEMAS TANTO CONCRETOS COMO ABSTRACTOS, INCLUSO SI SON DE CARÁCTER TÉCNICO, SIEMPRE QUE ESTÉN DENTRO DE SU CAMPO DE ESPECIALIZACIÓN

-

RAP 34 LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MÁS ESPECÍFICO, EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO

-

Evidencia 1: Instalación, publicación y personalización de un sitio Joomla.

D (0,00%)

Evidencia 2: Publicación y personalización de un blog en WordPress.

D (0,00%)

Sitios web creados

D

Evidencia 1: Organización y clasificación de los archivos del proyecto.

D (0,00%)

Evidencia 1: Publicación del proyecto.	D
Evidencia 2: integración de los elementos del proyecto multimedia	- (-)
Foro: Análisis de las actividades cotidianas	0,00
Evidencia 4: Blog Pensamiento sistémico	-

**final_1310175 para SERGIO ANDRES CORREA
HERNANDEZ**

Último acceso: 4 de septiembre de 2017

INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A (90,00%)
RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.	A
RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.	A
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	D (52,00%)
Evidencia 2: Cómo se ve a sí mismo.	D (54,00%)
Foro: La película de su vida.	A (91,00%)
Foro Evidencia No 4 argumentación problema o necesidad	A (83,00%)
RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.	A
RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.	-
ponderado fase análisis_Actividad_2_1310175	D (70,00%)
Evidencia 1: Influencia de estilos	A (94,00%)
Evidencia 2: Logos y señalización.	A (96,00%)
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	A (98,00%)
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	A (88,00%)
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	D (0,00%)
RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA	A
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	D (0,00%)
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	D (0,00%)
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	D (0,00%)
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	D (0,00%)
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	D (0,00%)
RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	-
RAP 7 REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS	-
RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	-
RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS	-

SENCILLOS Y COTIDIANOS

RAP 17 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.	-
RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.	A
RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.	-
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	A (97,00%)
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	A (97,00%)
Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.	A (95,00%)
Evidencia 4: Análisis de la información.	A (90,00%)
Evidencia 4 - Following Instructions	D (0,00%)
Evidencia 5 - Concept Map	D (0,00%)
RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.	A
Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.	A (96,00%)
Evidencia 1 - Conceptual Proposal	D (0,00%)
RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	-
Evidencia 1: Informe del análisis de identidad corporativa de 3 empresas prestigiosas.	A (94,00%)
Evidencia 2: Diseño de La imagen corporativa de su empresa en Photoshop.	D (70,00%)
Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.	A (93,00%)
RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE	A
RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	A
RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.	A
RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD	-
RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN	-
Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.	A (72,00%)
Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.	A (100,00%)
Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.	D (0,00%)
RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.	-
Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.	D (50,00%)
Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.	D (50,00%)

Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto, diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.	A (97,00%)
RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE	-
RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS	A
Evidencia 1: Practica Introducción a la programación Web.	D (45,00%)
Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia	A (100,00%)
Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia	A (83,00%)
Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia	A (87,00%)
Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia	A (85,00%)
Evidencia 5: Reflexión y Foro de discusión acerca de los derechos de autor en el campo de producción multimedia	A (100,00%)
Evidencia 6 - Multimedia Dramatic Structure	D
Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia	A (95,00%)
RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC	-
Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente	A (96,00%)
Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos	A
RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD	A
Evidencia 1: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia	A (95,00%)
Evidencia 2: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups	A (92,00%)
Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2	A (92,00%)
Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de Personajes	D (30,00%)
Evidencia 3: Laboratorio práctico – Fireworks1	A (92,00%)
RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN	-
Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa	D (40,00%)
Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa.	A (84,00%)
Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia.	A (100,00%)
RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO	A
Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores.	D (0,00%)
Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia.	D (0,00%)
RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO	-
Evidencia 3: English Audio - Introduction of the Multimedia	D
RAP 30 RELACIONARSE CON HABLANTES NATIVOS EN UN GRADO SUFICIENTE DE	-

FLUIDEZ Y NATURALIDAD, DE MODO QUE LA COMUNICACIÓN SE REALICE SIN ESFUERZO POR PARTE DE LOS INTERLOCUTORES

RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS	A
RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS	-
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Flash Professional.	D (0,00%)
RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA	-
Evidencia 3: Elementos en 3D para el proyecto multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 4: Ejercicio de modelado en Blender.	D (0,00%)
RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN	-
Evidencia 1: Workshop Portafolio personal	D (0,00%)
Evidencia 2: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	D (0,00%)
RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA	-
Evidencia 3: Secuencia de ejercicios físicos realizadas en Adobe Premiere.	D (0,00%)
Evidencia 4: Verificación del proceso de calidad. Visión ética.	D (0,00%)
RAP 21 GENERAR PROCESOS AUTÓNOMOS Y DE TRABAJO COLABORATIVO PERMANENTES, FORTALECIENDO EL EQUILIBRIO DE LOS COMPONENTES RACIONALES Y EMOCIONALES ORIENTADOS HACIA EL DESARROLLO HUMANO INTEGRAL.	-
Foro: Huella Ecológica	0,00
RAP 13 ASUMIR RESPONSABLEMENTE LOS CRITERIOS DE PRESERVACIÓN Y CONSERVACIÓN DEL MEDIO AMBIENTE Y DE DESARROLLO SOSTENIBLE, EN EL EJERCICIO DE SU DESEMPEÑO LABORAL Y SOCIAL.	-
Evidencia 1: Ejercicios HTML y CSS3	D (0,00%)
Evidencia 2: Cuestionario HTML 5 y CSS 3	0,00
RAP 58 ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB	-
Evidencia 3: Ejercicios PHP	D (0,00%)
Evidencia 4: Cuestionario de PHP	0,00
Evidencia 5: Cuestionario en Inglés	0,00
RAP 12 COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO	-
RAP 29 COMPRENDER LAS IDEAS PRINCIPALES DE TEXTOS COMPLEJOS EN INGLÉS QUE TRATAN DE TEMAS TANTO CONCRETOS COMO ABSTRACTOS, INCLUSO SI SON DE CARÁCTER TÉCNICO, SIEMPRE QUE ESTÉN DENTRO DE SU CAMPO DE ESPECIALIZACIÓN	-
RAP 34 LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MÁS ESPECÍFICO, EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	-
Evidencia 1: Instalación, publicación y personalización de un sitio Joomla.	D (0,00%)
Evidencia 2: Publicación y personalización de un blog en WordPress.	D (0,00%)

Sitios web creados	D
Evidencia 1: Organización y clasificación de los archivos del proyecto.	D (0,00%)
Evidencia 1: Publicación del proyecto.	D
Evidencia 2: integración de los elementos del proyecto multimedia	- (-)
Foro: Análisis de las actividades cotidianas	0,00
Evidencia 4: Blog Pensamiento sistémico	-

final_1310175 para JUAN FERNANDO DAVID VERA

Último acceso: 18 de junio de 2017

INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	D (50,00%)
RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.	-
RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.	-
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	D (40,00%)
Evidencia 2: Cómo se ve a sí mismo.	D (0,00%)
Foro: La película de su vida.	A (86,00%)
Foro Evidencia No 4 argumentación problema o necesidad	D (45,00%)
RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.	A
RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.	-
ponderado fase análisis_Actividad_2_1310175	D (42,75%)
Evidencia 1: Influencia de estilos	A (92,00%)
Evidencia 2: Logos y señalización.	D (0,00%)
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	D (0,00%)
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	D (0,00%)
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	D (0,00%)
RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA	-
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	A (78,00%)
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	D (0,00%)
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	D (0,00%)
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	D (0,00%)
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	D (0,00%)
RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	-
RAP 7 REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS	-
RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	-
RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS	-

RAP 17 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.	-
RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.	A
RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.	-
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	D (0,00%)
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	D (0,00%)
Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.	D (0,00%)
Evidencia 4: Análisis de la información.	D (0,00%)
Evidencia 4 - Following Instructions	D (0,00%)
Evidencia 5 - Concept Map	D (0,00%)
RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.	-
Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 1 - Conceptual Proposal	D (0,00%)
RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	-
Evidencia 1: Informe del análisis de identidad corporativa de 3 empresas prestigiosas.	D (0,00%)
Evidencia 2: Diseño de La imagen corporativa de su empresa en Photoshop.	D (0,00%)
Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.	D (0,00%)
RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE	-
RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	-
RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.	-
RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD	-
RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN	-
Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.	D (0,00%)
Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.	D (0,00%)
RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.	-
Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.	D (0,00%)
Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.	D (0,00%)
Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto, diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.	D (0,00%)

RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE	-
RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS	-
Evidencia 1: Practica Introducción a la programación Web.	D (0,00%)
Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia	D (0,00%)
Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia	D (0,00%)
Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia	D (0,00%)
Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia	D (0,00%)
Evidencia 5: Reflexión y Foro de discusión acerca de los derechos de autor en el campo de producción multimedia	D (0,00%)
Evidencia 6 - Multimedia Dramatic Structure	D
Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia	D (0,00%)
RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC	-
Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente	D (0,00%)
Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos	D
RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD	-
Evidencia 1: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia	D (0,00%)
Evidencia 2: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups	D (0,00%)
Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2	D (0,00%)
Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de Personajes	D (0,00%)
Evidencia 3: Laboratorio práctico – Fireworks1	D (0,00%)
RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN	-
Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa	D (0,00%)
Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa.	D (0,00%)
Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia.	D (0,00%)
RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO	-
Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores.	D (0,00%)
Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia.	D (0,00%)
RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO	-
Evidencia 3: English Audio - Introduction of the Multimedia	D
RAP 30 RELACIONARSE CON HABLANTES NATIVOS EN UN GRADO SUFICIENTE DE FLUIDEZ Y NATURALIDAD, DE MODO QUE LA COMUNICACIÓN SE REALICE SIN ESFUERZO POR PARTE DE LOS INTERLOCUTORES	-
RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS	-

RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS	-
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Flash Professional.	D (0,00%)
RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA	-
Evidencia 3: Elementos en 3D para el proyecto multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 4: Ejercicio de modelado en Blender.	D (0,00%)
RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN	-
Evidencia 1: Workshop Portafolio personal	D (0,00%)
Evidencia 2: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	D (0,00%)
RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA	-
Evidencia 3: Secuencia de ejercicios físicos realizadas en Adobe Premiere.	D (0,00%)
Evidencia 4: Verificación del proceso de calidad. Visión ética.	D (0,00%)
RAP 21 GENERAR PROCESOS AUTÓNOMOS Y DE TRABAJO COLABORATIVO PERMANENTES, FORTALECIENDO EL EQUILIBRIO DE LOS COMPONENTES RACIONALES Y EMOCIONALES ORIENTADOS HACIA EL DESARROLLO HUMANO INTEGRAL.	-
Foro: Huella Ecológica	0,00
RAP 13 ASUMIR RESPONSABLEMENTE LOS CRITERIOS DE PRESERVACIÓN Y CONSERVACIÓN DEL MEDIO AMBIENTE Y DE DESARROLLO SOSTENIBLE, EN EL EJERCICIO DE SU DESEMPEÑO LABORAL Y SOCIAL.	-
Evidencia 1: Ejercicios HTML y CSS3	D (0,00%)
Evidencia 2: Cuestionario HTML 5 y CSS 3	0,00
RAP 58 ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB	-
Evidencia 3: Ejercicios PHP	D (0,00%)
Evidencia 4: Cuestionario de PHP	0,00
Evidencia 5: Cuestionario en Inglés	0,00
RAP 12 COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO	-
RAP 29 COMPRENDER LAS IDEAS PRINCIPALES DE TEXTOS COMPLEJOS EN INGLÉS QUE TRATAN DE TEMAS TANTO CONCRETOS COMO ABSTRACTOS, INCLUSO SI SON DE CARÁCTER TÉCNICO, SIEMPRE QUE ESTÉN DENTRO DE SU CAMPO DE ESPECIALIZACIÓN	-
RAP 34 LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MÁS ESPECÍFICO, EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	-
Evidencia 1: Instalación, publicación y personalización de un sitio Joomla.	D (0,00%)
Evidencia 2: Publicación y personalización de un blog en WordPress.	D (0,00%)
Sitios web creados	D
Evidencia 1: Organización y clasificación de los archivos del proyecto.	D (0,00%)
Evidencia 1: Publicación del proyecto.	D

Evidencia 2: integración de los elementos del proyecto multimedia	- (-)
Foro: Análisis de las actividades cotidianas	0,00
Evidencia 4: Blog Pensamiento sistémico	-

final_1310175 para MARYIN PAOLA DAZA BARROS

Último acceso: 14 de diciembre de 2017

INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A (100,00%)
RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.	A
RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.	A
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	A (94,00%)
Evidencia 2: Cómo se ve a sí mismo.	A (75,00%)
Foro: La película de su vida.	A (94,00%)
Foro Evidencia No 4 argumentación problema o necesidad	A (93,00%)
RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.	A
RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.	A
ponderado fase análisis_Actividad_2_1310175	A (89,00%)
Evidencia 1: Influencia de estilos	A (94,00%)
Evidencia 2: Logos y señalización.	A (90,00%)
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	A (100,00%)
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	A (92,00%)
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	A (100,00%)
RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA	A
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	A (93,00%)
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	A (98,00%)
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	A (100,00%)
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	A (82,00%)
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	A (100,00%)
RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	A
RAP 7 REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA EXPOSICIÓN O MANTENER UNA	A

CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS

RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	A
RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS	A
RAP 17 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.	A
RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.	A
RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.	A
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	A (96,00%)
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	A (98,00%)
Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.	A (95,00%)
Evidencia 4: Análisis de la información.	A (97,00%)
Evidencia 4 - Following Instructions	A (100,00%)
Evidencia 5 - Concept Map	A (100,00%)
RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.	A
Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.	A (96,00%)
Evidencia 1 - Conceptual Proposal	A (100,00%)
RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	A
Evidencia 1: Informe del análisis de identidad corporativa de 3 empresas prestigiosas.	A (98,00%)
Evidencia 2: Diseño de La imagen corporativa de su empresa en Photoshop.	A (95,00%)
Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.	A (95,00%)
RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE	A
RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	A
RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.	A
RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD	A
RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN	A
Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.	A (100,00%)
Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.	A (98,00%)
Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.	A

	(100,00%)
RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.	A
Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.	A (98,00%)
Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.	A (100,00%)
Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto, diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.	A (93,00%)
RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE	A
RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS	A
Evidencia 1: Practica Introducción a la programación Web.	A (98,00%)
Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia	A (97,00%)
Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia	A (100,00%)
Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia	A (97,00%)
Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia	A (94,00%)
Evidencia 5: Reflexión y Foro de discusión acerca de los derechos de autor en el campo de producción multimedia	A (100,00%)
Evidencia 6 - Multimedia Dramatic Structure	A
Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia	A (100,00%)
RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC	A
Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente	A (94,00%)
Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos	A
RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD	A
Evidencia 1: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia	A (86,00%)
Evidencia 2: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups	A (92,00%)
Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2	A (93,00%)
Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de Personajes	A (93,00%)
Evidencia 3: Laboratorio práctico – Fireworks1	A (98,00%)
RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN	A
Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa	A (100,00%)
Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa.	A (100,00%)
Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia.	A (97,00%)

RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO	A
Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores.	A (93,00%)
Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia.	A (95,00%)
RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO	A
Evidencia 3: English Audio - Introduction of the Multimedia	A
RAP 30 RELACIONARSE CON HABLANTES NATIVOS EN UN GRADO SUFICIENTE DE FLUIDEZ Y NATURALIDAD, DE MODO QUE LA COMUNICACIÓN SE REALICE SIN ESFUERZO POR PARTE DE LOS INTERLOCUTORES	A
RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS	A
RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS	A
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	A (97,00%)
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Flash Professional.	A (100,00%)
RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA	A
Evidencia 3: Elementos en 3D para el proyecto multimedia.	A (95,00%)
Evidencia 4: Ejercicio de modelado en Blender.	A (96,00%)
RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN	A
Evidencia 1: Workshop Portafolio personal	A (94,00%)
Evidencia 2: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	A (97,00%)
RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA	A
Evidencia 3: Secuencia de ejercicios físicos realizadas en Adobe Premiere.	A (90,00%)
Evidencia 4: Verificación del proceso de calidad. Visión ética.	A (90,00%)
RAP 21 GENERAR PROCESOS AUTÓNOMOS Y DE TRABAJO COLABORATIVO PERMANENTES, FORTALECIENDO EL EQUILIBRIO DE LOS COMPONENTES RACIONALES Y EMOCIONALES ORIENTADOS HACIA EL DESARROLLO HUMANO INTEGRAL.	A
Foro: Huella Ecológica	100,00
RAP 13 ASUMIR RESPONSABLEMENTE LOS CRITERIOS DE PRESERVACIÓN Y CONSERVACIÓN DEL MEDIO AMBIENTE Y DE DESARROLLO SOSTENIBLE, EN EL EJERCICIO DE SU DESEMPEÑO LABORAL Y SOCIAL.	A
Evidencia 1: Ejercicios HTML y CSS3	A (100,00%)
Evidencia 2: Cuestionario HTML 5 y CSS 3	100,00
RAP 58 ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB	A
Evidencia 3: Ejercicios PHP	A (100,00%)
Evidencia 4: Cuestionario de PHP	100,00
Evidencia 5: Cuestionario en Inglés	100,00

RAP 12 COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO	A
RAP 29 COMPRENDER LAS IDEAS PRINCIPALES DE TEXTOS COMPLEJOS EN INGLÉS QUE TRATAN DE TEMAS TANTO CONCRETOS COMO ABSTRACTOS, INCLUSO SI SON DE CARÁCTER TÉCNICO, SIEMPRE QUE ESTÉN DENTRO DE SU CAMPO DE ESPECIALIZACIÓN	A
RAP 34 LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MÁS ESPECÍFICO, EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	A
Evidencia 1: Instalación, publicación y personalización de un sitio Joomla.	A (100,00%)
Evidencia 2: Publicación y personalización de un blog en WordPress.	A (100,00%)
Sitios web creados	D
Evidencia 1: Organización y clasificación de los archivos del proyecto.	A (100,00%)
Evidencia 1: Publicación del proyecto.	D
Evidencia 2: integración de los elementos del proyecto multimedia	Necesita calificación
Foro: Análisis de las actividades cotidianas	90,00
Evidencia 4: Blog Pensamiento sistémico	100,00

**final_1310175 para JOHAN SEBASTIAN GARCIA
CORTES**

Último acceso: 7 de agosto de 2017

INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A (79,00%)
RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.	A
RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.	A
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	A (76,00%)
Evidencia 2: Cómo se ve a sí mismo.	D (25,00%)
Foro: La película de su vida.	D (0,00%)
Foro Evidencia No 4 argumentación problema o necesidad	D (0,00%)
RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.	A
RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.	-
ponderado fase análisis_Actividad_2_1310175	D (25,25%)
Evidencia 1: Influencia de estilos	D (0,00%)
Evidencia 2: Logos y señalización.	D (0,00%)
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	D (0,00%)
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	D (0,00%)
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	D (0,00%)
RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA	-
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	D (0,00%)
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	D (0,00%)
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	D (0,00%)
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	D (0,00%)
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	D (0,00%)
RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	-
RAP 7 REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS	-
RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	-
RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS	-

SENCILLOS Y COTIDIANOS

RAP 17 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.	-
RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.	A
RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.	-
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	D (0,00%)
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	D (0,00%)
Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.	D (0,00%)
Evidencia 4: Análisis de la información.	D (0,00%)
Evidencia 4 - Following Instructions	D (0,00%)
Evidencia 5 - Concept Map	D (0,00%)
RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.	-
Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 1 - Conceptual Proposal	D (0,00%)
RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	-
Evidencia 1: Informe del análisis de identidad corporativa de 3 empresas prestigiosas.	D (0,00%)
Evidencia 2: Diseño de La imagen corporativa de su empresa en Photoshop.	D (0,00%)
Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.	D (0,00%)
RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE	-
RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	-
RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.	-
RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD	-
RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN	-
Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.	D (0,00%)
Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.	D (0,00%)
RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.	-
Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.	D (0,00%)
Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.	D (0,00%)
Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto,	D (0,00%)

diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.

RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE -

RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS -

Evidencia 1: Practica Introducción a la programación Web. D (0,00%)

Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia D (0,00%)

Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia D (0,00%)

Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia D (0,00%)

Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia D (0,00%)

Evidencia 5: Reflexión y Foro de discusión acerca de los derechos de autor en el campo de producción multimedia D (0,00%)

Evidencia 6 - Multimedia Dramatic Structure D

Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia D (0,00%)

RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC -

Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente D (0,00%)

Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos D

RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD -

Evidencia 1: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia D (0,00%)

Evidencia 2: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups D (0,00%)

Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2 D (0,00%)

Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de Personajes D (0,00%)

Evidencia 3: Laboratorio práctico – Fireworks1 D (0,00%)

RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN -

Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa D (0,00%)

Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa. D (0,00%)

Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia. D (0,00%)

RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO -

Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores. D (0,00%)

Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia. D (0,00%)

RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO -

Evidencia 3: English Audio - Introduction of the Multimedia D

RAP 30 RELACIONARSE CON HABLANTES NATIVOS EN UN GRADO SUFICIENTE DE FLUIDEZ Y NATURALIDAD, DE MODO QUE LA COMUNICACIÓN SE REALICE SIN ESFUERZO POR PARTE DE LOS INTERLOCUTORES -

RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE -

PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS**RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS**

-

Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.

D (0,00%)

Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Flash Professional.

D (0,00%)

RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA

-

Evidencia 3: Elementos en 3D para el proyecto multimedia.

D (0,00%)

Evidencia 4: Ejercicio de modelado en Blender.

D (0,00%)

RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN

-

Evidencia 1: Workshop Portafolio personal

D (0,00%)

Evidencia 2: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.

D (0,00%)

RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA

-

Evidencia 3: Secuencia de ejercicios físicos realizadas en Adobe Premiere.

D (0,00%)

Evidencia 4: Verificación del proceso de calidad. Visión ética.

D (0,00%)

RAP 21 GENERAR PROCESOS AUTÓNOMOS Y DE TRABAJO COLABORATIVO PERMANENTES, FORTALECIENDO EL EQUILIBRIO DE LOS COMPONENTES RACIONALES Y EMOCIONALES ORIENTADOS HACIA EL DESARROLLO HUMANO INTEGRAL.

-

Foro: Huella Ecológica

0,00

RAP 13 ASUMIR RESPONSABLEMENTE LOS CRITERIOS DE PRESERVACIÓN Y CONSERVACIÓN DEL MEDIO AMBIENTE Y DE DESARROLLO SOSTENIBLE, EN EL EJERCICIO DE SU DESEMPEÑO LABORAL Y SOCIAL.

-

Evidencia 1: Ejercicios HTML y CSS3

D (0,00%)

Evidencia 2: Cuestionario HTML 5 y CSS 3

0,00

RAP 58 ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB

-

Evidencia 3: Ejercicios PHP

D (0,00%)

Evidencia 4: Cuestionario de PHP

0,00

Evidencia 5: Cuestionario en Inglés

0,00

RAP 12 COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO

-

RAP 29 COMPRENDER LAS IDEAS PRINCIPALES DE TEXTOS COMPLEJOS EN INGLÉS QUE TRATAN DE TEMAS TANTO CONCRETOS COMO ABSTRACTOS, INCLUSO SI SON DE CARÁCTER TÉCNICO, SIEMPRE QUE ESTÉN DENTRO DE SU CAMPO DE ESPECIALIZACIÓN

-

RAP 34 LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MÁS ESPECÍFICO, EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO

-

Evidencia 1: Instalación, publicación y personalización de un sitio Joomla.

D (0,00%)

Evidencia 2: Publicación y personalización de un blog en WordPress.

D (0,00%)

Sitios web creados

D

Evidencia 1: Organización y clasificación de los archivos del proyecto.

D (0,00%)

Evidencia 1: Publicación del proyecto.	D
Evidencia 2: integración de los elementos del proyecto multimedia	- (-)
Foro: Análisis de las actividades cotidianas	0,00
Evidencia 4: Blog Pensamiento sistémico	-

**final_1310175 para ANDERSON OSWALDO
GUALTEROS PERALTA**

Último acceso: 14 de diciembre de 2017

INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A (78,00%)
RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.	A
RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.	A
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	A (90,00%)
Evidencia 2: Cómo se ve a sí mismo.	D (58,00%)
Foro: La película de su vida.	D (0,00%)
Foro Evidencia No 4 argumentación problema o necesidad	A (85,00%)
RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.	A
RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.	-
ponderado fase análisis_Actividad_2_1310175	D (58,25%)
Evidencia 1: Influencia de estilos	A (90,00%)
Evidencia 2: Logos y señalización.	A (95,00%)
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	A (89,00%)
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	D (0,00%)
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	A (94,00%)
RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA	A
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	A (90,00%)
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	A (90,00%)
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	A (92,00%)
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	D (0,00%)
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	D (0,00%)
RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	-
RAP 7 REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS	-
RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	-
RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS	A

SENCILLOS Y COTIDIANOS

RAP 17 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.	A
RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.	A
RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.	-
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	A (86,00%)
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	D (70,00%)
Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.	A (90,00%)
Evidencia 4: Análisis de la información.	A (94,00%)
Evidencia 4 - Following Instructions	D (0,00%)
Evidencia 5 - Concept Map	D (0,00%)
RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.	A
Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.	A (92,00%)
Evidencia 1 - Conceptual Proposal	A (90,00%)
RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	A
Evidencia 1: Informe del análisis de identidad corporativa de 3 empresas prestigiosas.	A (86,00%)
Evidencia 2: Diseño de La imagen corporativa de su empresa en Photoshop.	D (70,00%)
Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.	A (87,00%)
RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE	A
RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	A
RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.	A
RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD	-
RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN	-
Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.	A (83,00%)
Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.	A (92,00%)
Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.	D (0,00%)
RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.	-
Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.	A (90,00%)
Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.	A (78,00%)
Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto,	A (88,00%)

diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.

RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE -

RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS -

Evidencia 1: Practica Introducción a la programación Web. A (92,00%)

Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia A (78,00%)

Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia A (75,00%)

Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia A (88,00%)

Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia A (92,00%)

Evidencia 5: Reflexión y Foro de discusión acerca de los derechos de autor en el campo de producción multimedia A (80,00%)

Evidencia 6 - Multimedia Dramatic Structure D

Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia D (10,00%)

RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC -

Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente A (88,00%)

Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos A

RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD A

Evidencia 1: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia A (88,00%)

Evidencia 2: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups D (70,00%)

Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2 A (86,00%)

Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de Personajes A (92,00%)

Evidencia 3: Laboratorio práctico – Fireworks1 A (90,00%)

RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN A

Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa D (0,00%)

Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa. D (0,00%)

Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia. D (0,00%)

RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO -

Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores. A (90,00%)

Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia. D (0,00%)

RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO -

Evidencia 3: English Audio - Introduction of the Multimedia D

RAP 30 RELACIONARSE CON HABLANTES NATIVOS EN UN GRADO SUFICIENTE DE FLUIDEZ Y NATURALIDAD, DE MODO QUE LA COMUNICACIÓN SE REALICE SIN ESFUERZO POR PARTE DE LOS INTERLOCUTORES -

RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE A

PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS

RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS	A
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Flash Professional.	D (0,00%)
RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA	-
Evidencia 3: Elementos en 3D para el proyecto multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 4: Ejercicio de modelado en Blender.	D (0,00%)
RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN	-
Evidencia 1: Workshop Portafolio personal	D (0,00%)
Evidencia 2: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	D (0,00%)
RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA	-
Evidencia 3: Secuencia de ejercicios físicos realizadas en Adobe Premiere.	D (0,00%)
Evidencia 4: Verificación del proceso de calidad. Visión ética.	D (0,00%)
RAP 21 GENERAR PROCESOS AUTÓNOMOS Y DE TRABAJO COLABORATIVO PERMANENTES, FORTALECIENDO EL EQUILIBRIO DE LOS COMPONENTES RACIONALES Y EMOCIONALES ORIENTADOS HACIA EL DESARROLLO HUMANO INTEGRAL.	-
Foro: Huella Ecológica	0,00
RAP 13 ASUMIR RESPONSABLEMENTE LOS CRITERIOS DE PRESERVACIÓN Y CONSERVACIÓN DEL MEDIO AMBIENTE Y DE DESARROLLO SOSTENIBLE, EN EL EJERCICIO DE SU DESEMPEÑO LABORAL Y SOCIAL.	-
Evidencia 1: Ejercicios HTML y CSS3	D (0,00%)
Evidencia 2: Cuestionario HTML 5 y CSS 3	0,00
RAP 58 ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB	-
Evidencia 3: Ejercicios PHP	D (0,00%)
Evidencia 4: Cuestionario de PHP	0,00
Evidencia 5: Cuestionario en Inglés	0,00
RAP 12 COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO	-
RAP 29 COMPRENDER LAS IDEAS PRINCIPALES DE TEXTOS COMPLEJOS EN INGLÉS QUE TRATAN DE TEMAS TANTO CONCRETOS COMO ABSTRACTOS, INCLUSO SI SON DE CARÁCTER TÉCNICO, SIEMPRE QUE ESTÉN DENTRO DE SU CAMPO DE ESPECIALIZACIÓN	-
RAP 34 LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MÁS ESPECÍFICO, EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	-
Evidencia 1: Instalación, publicación y personalización de un sitio Joomla.	D (0,00%)
Evidencia 2: Publicación y personalización de un blog en WordPress.	D (0,00%)
Sitios web creados	D
Evidencia 1: Organización y clasificación de los archivos del proyecto.	D (0,00%)

Evidencia 1: Publicación del proyecto.	D
Evidencia 2: integración de los elementos del proyecto multimedia	- (-)
Foro: Análisis de las actividades cotidianas	0,00
Evidencia 4: Blog Pensamiento sistémico	-

INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A (98,00%)
RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.	A
RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.	A
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	A (92,00%)
Evidencia 2: Cómo se ve a sí mismo.	A (91,00%)
Foro: La película de su vida.	A (95,00%)
Foro Evidencia No 4 argumentación problema o necesidad	A (92,00%)
RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.	A
RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.	A
ponderado fase análisis_Actividad_2_1310175	A (92,50%)
Evidencia 1: Influencia de estilos	A (95,00%)
Evidencia 2: Logos y señalización.	A (83,00%)
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	A (89,00%)
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	A (76,00%)
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	A (92,00%)
RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA	A
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	A (98,00%)
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	A (86,00%)
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	A (81,00%)
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	A (86,00%)
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	D (0,00%)
RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	A
RAP 7 REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS	A
RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	A
RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS	A

RAP 17 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.	A
RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.	A
RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.	A
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	A (94,00%)
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	A (82,00%)
Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.	A (90,00%)
Evidencia 4: Análisis de la información.	A (92,00%)
Evidencia 4 - Following Instructions	A (80,00%)
Evidencia 5 - Concept Map	A (90,00%)
RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.	A
Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.	A (91,00%)
Evidencia 1 - Conceptual Proposal	A (90,00%)
RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	A
Evidencia 1: Informe del análisis de identidad corporativa de 3 empresas prestigiosas.	A (91,00%)
Evidencia 2: Diseño de La imagen corporativa de su empresa en Photoshop.	A (86,00%)
Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.	A (81,00%)
RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE	A
RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	A
RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.	A
RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD	A
RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN	A
Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.	D (50,00%)
Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.	A (92,00%)
Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.	A (100,00%)
RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.	A
Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.	A (90,00%)
Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.	A (97,00%)
Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto,	A (80,00%)

diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.

RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE -

RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS A

Evidencia 1: Practica Introducción a la programación Web. A (93,00%)

Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia D (0,00%)

Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia D (0,00%)

Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia D (0,00%)

Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia D (0,00%)

Evidencia 5: Reflexión y Foro de discusión acerca de los derechos de autor en el campo de producción multimedia D (0,00%)

Evidencia 6 - Multimedia Dramatic Structure A

Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia A (90,00%)

RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC A

Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente A (90,00%)

Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos A

RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD A

Evidencia 1: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia A (90,00%)

Evidencia 2: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups A (84,00%)

Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2 D (0,00%)

Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de Personajes D (0,00%)

Evidencia 3: Laboratorio práctico – Fireworks1 D (0,00%)

RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN -

Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa D (0,00%)

Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa. D (0,00%)

Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia. D (0,00%)

RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO -

Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores. D (0,00%)

Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia. D (0,00%)

RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO -

Evidencia 3: English Audio - Introduction of the Multimedia A

RAP 30 RELACIONARSE CON HABLANTES NATIVOS EN UN GRADO SUFICIENTE DE FLUIDEZ Y NATURALIDAD, DE MODO QUE LA COMUNICACIÓN SE REALICE SIN ESFUERZO POR PARTE DE LOS INTERLOCUTORES A

RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE A

PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS

RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS	A
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Flash Professional.	D (0,00%)
RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA	-
Evidencia 3: Elementos en 3D para el proyecto multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 4: Ejercicio de modelado en Blender.	D (0,00%)
RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN	-
Evidencia 1: Workshop Portafolio personal	A (97,00%)
Evidencia 2: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	A (94,00%)
RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA	A
Evidencia 3: Secuencia de ejercicios físicos realizadas en Adobe Premiere.	A (85,00%)
Evidencia 4: Verificación del proceso de calidad. Visión ética.	A (100,00%)
RAP 21 GENERAR PROCESOS AUTÓNOMOS Y DE TRABAJO COLABORATIVO PERMANENTES, FORTALECIENDO EL EQUILIBRIO DE LOS COMPONENTES RACIONALES Y EMOCIONALES ORIENTADOS HACIA EL DESARROLLO HUMANO INTEGRAL.	A
Foro: Huella Ecológica	100,00
RAP 13 ASUMIR RESPONSABLEMENTE LOS CRITERIOS DE PRESERVACIÓN Y CONSERVACIÓN DEL MEDIO AMBIENTE Y DE DESARROLLO SOSTENIBLE, EN EL EJERCICIO DE SU DESEMPEÑO LABORAL Y SOCIAL.	A
Evidencia 1: Ejercicios HTML y CSS3	A (88,00%)
Evidencia 2: Cuestionario HTML 5 y CSS 3	70,00
RAP 58 ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB	-
Evidencia 3: Ejercicios PHP	A (100,00%)
Evidencia 4: Cuestionario de PHP	100,00
Evidencia 5: Cuestionario en Inglés	80,00
RAP 12 COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO	-
RAP 29 COMPRENDER LAS IDEAS PRINCIPALES DE TEXTOS COMPLEJOS EN INGLÉS QUE TRATAN DE TEMAS TANTO CONCRETOS COMO ABSTRACTOS, INCLUSO SI SON DE CARÁCTER TÉCNICO, SIEMPRE QUE ESTÉN DENTRO DE SU CAMPO DE ESPECIALIZACIÓN	-
RAP 34 LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MÁS ESPECÍFICO, EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	-
Evidencia 1: Instalación, publicación y personalización de un sitio Joomla.	D (0,00%)
Evidencia 2: Publicación y personalización de un blog en WordPress.	D (0,00%)
Sitios web creados	D

Evidencia 1: Organización y clasificación de los archivos del proyecto.	D (0,00%)
Evidencia 1: Publicación del proyecto.	D
Evidencia 2: integración de los elementos del proyecto multimedia	- (-)
Foro: Análisis de las actividades cotidianas	0,00
Evidencia 4: Blog Pensamiento sistémico	-

**final_1310175 para JULIO CESAR HERNANDEZ
FAJARDO**

Último acceso: 15 de septiembre de 2017

INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	D (0,00%)
RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.	-
RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.	-
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	D (0,00%)
Evidencia 2: Cómo se ve a sí mismo.	D (0,00%)
Foro: La película de su vida.	D (0,00%)
Foro Evidencia No 4 argumentación problema o necesidad	D (0,00%)
RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.	-
RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.	-
ponderado fase análisis_Actividad_2_1310175	D (0,00%)
Evidencia 1: Influencia de estilos	D (0,00%)
Evidencia 2: Logos y señalización.	D (0,00%)
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	D (0,00%)
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	D (0,00%)
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	D (0,00%)
RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA	-
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	D (0,00%)
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	D (0,00%)
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	D (0,00%)
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	D (0,00%)
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	D (0,00%)
RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	-
RAP 7 REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS	-
RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	-
RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS	-

SENCILLOS Y COTIDIANOS

RAP 17 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.	-
RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.	-
RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.	-
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	D (0,00%)
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	D (0,00%)
Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.	D (0,00%)
Evidencia 4: Análisis de la información.	D (0,00%)
Evidencia 4 - Following Instructions	D (0,00%)
Evidencia 5 - Concept Map	D (0,00%)
RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.	-
Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 1 - Conceptual Proposal	D (0,00%)
RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	-
Evidencia 1: Informe del análisis de identidad corporativa de 3 empresas prestigiosas.	D (0,00%)
Evidencia 2: Diseño de La imagen corporativa de su empresa en Photoshop.	D (0,00%)
Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.	D (0,00%)
RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE	-
RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	-
RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.	-
RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD	-
RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN	-
Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.	D (0,00%)
Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.	D (0,00%)
RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.	-
Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.	D (0,00%)
Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.	D (0,00%)
Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto,	D (0,00%)

diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.

RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE -

RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS -

Evidencia 1: Practica Introducción a la programación Web. D (0,00%)

Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia D (0,00%)

Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia D (0,00%)

Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia D (0,00%)

Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia D (0,00%)

Evidencia 5: Reflexión y Foro de discusión acerca de los derechos de autor en el campo de producción multimedia D (0,00%)

Evidencia 6 - Multimedia Dramatic Structure D

Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia D (0,00%)

RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC -

Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente D (0,00%)

Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos D

RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD -

Evidencia 1: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia D (0,00%)

Evidencia 2: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups D (0,00%)

Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2 D (0,00%)

Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de Personajes D (0,00%)

Evidencia 3: Laboratorio práctico – Fireworks1 D (0,00%)

RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN -

Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa D (0,00%)

Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa. D (0,00%)

Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia. D (0,00%)

RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO -

Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores. D (0,00%)

Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia. D (0,00%)

RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO -

Evidencia 3: English Audio - Introduction of the Multimedia D

RAP 30 RELACIONARSE CON HABLANTES NATIVOS EN UN GRADO SUFICIENTE DE FLUIDEZ Y NATURALIDAD, DE MODO QUE LA COMUNICACIÓN SE REALICE SIN ESFUERZO POR PARTE DE LOS INTERLOCUTORES -

RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE -

PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS**RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS**

-

Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.

D (0,00%)

Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Flash Professional.

D (0,00%)

RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA

-

Evidencia 3: Elementos en 3D para el proyecto multimedia.

D (0,00%)

Evidencia 4: Ejercicio de modelado en Blender.

D (0,00%)

RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN

-

Evidencia 1: Workshop Portafolio personal

D (0,00%)

Evidencia 2: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.

D (0,00%)

RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA

-

Evidencia 3: Secuencia de ejercicios físicos realizadas en Adobe Premiere.

D (0,00%)

Evidencia 4: Verificación del proceso de calidad. Visión ética.

D (0,00%)

RAP 21 GENERAR PROCESOS AUTÓNOMOS Y DE TRABAJO COLABORATIVO PERMANENTES, FORTALECIENDO EL EQUILIBRIO DE LOS COMPONENTES RACIONALES Y EMOCIONALES ORIENTADOS HACIA EL DESARROLLO HUMANO INTEGRAL.

-

Foro: Huella Ecológica

0,00

RAP 13 ASUMIR RESPONSABLEMENTE LOS CRITERIOS DE PRESERVACIÓN Y CONSERVACIÓN DEL MEDIO AMBIENTE Y DE DESARROLLO SOSTENIBLE, EN EL EJERCICIO DE SU DESEMPEÑO LABORAL Y SOCIAL.

-

Evidencia 1: Ejercicios HTML y CSS3

D (0,00%)

Evidencia 2: Cuestionario HTML 5 y CSS 3

0,00

RAP 58 ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB

-

Evidencia 3: Ejercicios PHP

D (0,00%)

Evidencia 4: Cuestionario de PHP

0,00

Evidencia 5: Cuestionario en Inglés

0,00

RAP 12 COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO

-

RAP 29 COMPRENDER LAS IDEAS PRINCIPALES DE TEXTOS COMPLEJOS EN INGLÉS QUE TRATAN DE TEMAS TANTO CONCRETOS COMO ABSTRACTOS, INCLUSO SI SON DE CARÁCTER TÉCNICO, SIEMPRE QUE ESTÉN DENTRO DE SU CAMPO DE ESPECIALIZACIÓN

-

RAP 34 LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MÁS ESPECÍFICO, EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO

-

Evidencia 1: Instalación, publicación y personalización de un sitio Joomla.

D (0,00%)

Evidencia 2: Publicación y personalización de un blog en WordPress.

D (0,00%)

Sitios web creados

D

Evidencia 1: Organización y clasificación de los archivos del proyecto.

D (0,00%)

Evidencia 1: Publicación del proyecto.	D
Evidencia 2: integración de los elementos del proyecto multimedia	- (-)
Foro: Análisis de las actividades cotidianas	0,00
Evidencia 4: Blog Pensamiento sistémico	-

final_1310175 para JESUS GABRIEL IGUA VEGA

Último acceso: 27 de septiembre de 2017

INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A (80,00%)
RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.	A
RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.	A
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	A (80,00%)
Evidencia 2: Cómo se ve a sí mismo.	A (88,00%)
Foro: La película de su vida.	A (90,00%)
Foro Evidencia No 4 argumentación problema o necesidad	D (0,00%)
RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.	A
RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.	A
ponderado fase análisis_Actividad_2_1310175	D (64,50%)
Evidencia 1: Influencia de estilos	D (0,00%)
Evidencia 2: Logos y señalización.	D (0,00%)
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	D (0,00%)
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	D (0,00%)
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	D (0,00%)
RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA	-
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	D (50,00%)
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	D (0,00%)
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	D (0,00%)
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	D (0,00%)
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	D (0,00%)
RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	-
RAP 7 REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS	-
RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	-
RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS	-

RAP 17 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.	-
RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.	A
RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.	-
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	D (0,00%)
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	D (0,00%)
Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.	D (0,00%)
Evidencia 4: Análisis de la información.	D (0,00%)
Evidencia 4 - Following Instructions	D (0,00%)
Evidencia 5 - Concept Map	D (0,00%)
RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.	-
Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 1 - Conceptual Proposal	D (0,00%)
RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	-
Evidencia 1: Informe del análisis de identidad corporativa de 3 empresas prestigiosas.	D (0,00%)
Evidencia 2: Diseño de La imagen corporativa de su empresa en Photoshop.	D (0,00%)
Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.	D (0,00%)
RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE	-
RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	-
RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.	-
RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD	-
RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN	-
Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.	D (0,00%)
Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.	D (0,00%)
RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.	-
Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.	D (0,00%)
Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.	D (0,00%)
Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto, diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.	D (0,00%)

RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE	-
RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS	-
Evidencia 1: Practica Introducción a la programación Web.	D (0,00%)
Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia	D (0,00%)
Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia	D (0,00%)
Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia	D (0,00%)
Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia	D (0,00%)
Evidencia 5: Reflexión y Foro de discusión acerca de los derechos de autor en el campo de producción multimedia	D (0,00%)
Evidencia 6 - Multimedia Dramatic Structure	D
Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia	D (0,00%)
RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC	-
Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente	D (0,00%)
Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos	D
RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD	-
Evidencia 1: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia	D (0,00%)
Evidencia 2: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups	D (0,00%)
Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2	D (0,00%)
Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de Personajes	D (0,00%)
Evidencia 3: Laboratorio práctico – Fireworks1	D (0,00%)
RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN	-
Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa	D (0,00%)
Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa.	D (0,00%)
Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia.	D (0,00%)
RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO	-
Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores.	D (0,00%)
Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia.	D (0,00%)
RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO	-
Evidencia 3: English Audio - Introduction of the Multimedia	D
RAP 30 RELACIONARSE CON HABLANTES NATIVOS EN UN GRADO SUFICIENTE DE FLUIDEZ Y NATURALIDAD, DE MODO QUE LA COMUNICACIÓN SE REALICE SIN ESFUERZO POR PARTE DE LOS INTERLOCUTORES	-
RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS	-

RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS	-
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Flash Professional.	D (0,00%)
RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA	-
Evidencia 3: Elementos en 3D para el proyecto multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 4: Ejercicio de modelado en Blender.	D (0,00%)
RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN	-
Evidencia 1: Workshop Portafolio personal	D (0,00%)
Evidencia 2: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	D (0,00%)
RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA	-
Evidencia 3: Secuencia de ejercicios físicos realizadas en Adobe Premiere.	D (0,00%)
Evidencia 4: Verificación del proceso de calidad. Visión ética.	D (0,00%)
RAP 21 GENERAR PROCESOS AUTÓNOMOS Y DE TRABAJO COLABORATIVO PERMANENTES, FORTALECIENDO EL EQUILIBRIO DE LOS COMPONENTES RACIONALES Y EMOCIONALES ORIENTADOS HACIA EL DESARROLLO HUMANO INTEGRAL.	-
Foro: Huella Ecológica	0,00
RAP 13 ASUMIR RESPONSABLEMENTE LOS CRITERIOS DE PRESERVACIÓN Y CONSERVACIÓN DEL MEDIO AMBIENTE Y DE DESARROLLO SOSTENIBLE, EN EL EJERCICIO DE SU DESEMPEÑO LABORAL Y SOCIAL.	-
Evidencia 1: Ejercicios HTML y CSS3	D (0,00%)
Evidencia 2: Cuestionario HTML 5 y CSS 3	0,00
RAP 58 ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB	-
Evidencia 3: Ejercicios PHP	D (0,00%)
Evidencia 4: Cuestionario de PHP	0,00
Evidencia 5: Cuestionario en Inglés	0,00
RAP 12 COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO	-
RAP 29 COMPRENDER LAS IDEAS PRINCIPALES DE TEXTOS COMPLEJOS EN INGLÉS QUE TRATAN DE TEMAS TANTO CONCRETOS COMO ABSTRACTOS, INCLUSO SI SON DE CARÁCTER TÉCNICO, SIEMPRE QUE ESTÉN DENTRO DE SU CAMPO DE ESPECIALIZACIÓN	-
RAP 34 LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MÁS ESPECÍFICO, EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	-
Evidencia 1: Instalación, publicación y personalización de un sitio Joomla.	D (0,00%)
Evidencia 2: Publicación y personalización de un blog en WordPress.	D (0,00%)
Sitios web creados	D
Evidencia 1: Organización y clasificación de los archivos del proyecto.	D (0,00%)
Evidencia 1: Publicación del proyecto.	D

Evidencia 2: integración de los elementos del proyecto multimedia	- (-)
Foro: Análisis de las actividades cotidianas	0,00
Evidencia 4: Blog Pensamiento sistémico	-

**final_1310175 para OSCAR IVAN LARRAHONDO
CALDERON**

Último acceso: 4 de noviembre de 2017

INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A (98,00%)
RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.	A
RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.	A
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	A (91,00%)
Evidencia 2: Cómo se ve a sí mismo.	A (83,00%)
Foro: La película de su vida.	A (92,00%)
Foro Evidencia No 4 argumentación problema o necesidad	A (93,00%)
RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.	A
RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.	A
ponderado fase análisis_Actividad_2_1310175	A (89,75%)
Evidencia 1: Influencia de estilos	D (0,00%)
Evidencia 2: Logos y señalización.	A (94,00%)
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	A (94,00%)
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	A (94,00%)
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	A (91,00%)
RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA	A
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	A (88,00%)
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	A (92,00%)
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	A (75,00%)
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	A (92,00%)
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	A (94,00%)
RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	-
RAP 7 REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS	-
RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	-
RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS	-

SENCILLOS Y COTIDIANOS

RAP 17 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.	-
RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.	A
RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.	-
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	A (95,00%)
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	A (90,00%)
Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.	A (90,00%)
Evidencia 4: Análisis de la información.	A (90,00%)
Evidencia 4 - Following Instructions	A (100,00%)
Evidencia 5 - Concept Map	A (95,00%)
RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.	-
Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.	A (92,00%)
Evidencia 1 - Conceptual Proposal	A (100,00%)
RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	-
Evidencia 1: Informe del análisis de identidad corporativa de 3 empresas prestigiosas.	A (90,00%)
Evidencia 2: Diseño de La imagen corporativa de su empresa en Photoshop.	A (88,00%)
Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.	A (92,00%)
RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE	-
RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	-
RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.	-
RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD	-
RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN	-
Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.	D (0,00%)
Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.	D (0,00%)
RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.	-
Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.	D (0,00%)
Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.	D (0,00%)

Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto, diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.	D (0,00%)
RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE	-
RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS	-
Evidencia 1: Practica Introducción a la programación Web.	D (0,00%)
Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia	D (0,00%)
Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia	D (0,00%)
Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia	D (0,00%)
Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia	D (0,00%)
Evidencia 5: Reflexión y Foro de discusión acerca de los derechos de autor en el campo de producción multimedia	D (0,00%)
Evidencia 6 - Multimedia Dramatic Structure	D
Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia	D (0,00%)
RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC	-
Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente	D (0,00%)
Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos	D
RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD	-
Evidencia 1: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia	- (-)
Evidencia 2: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups	D (0,00%)
Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2	D (0,00%)
Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de Personajes	D (0,00%)
Evidencia 3: Laboratorio práctico – Fireworks1	D (0,00%)
RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN	-
Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa	D (0,00%)
Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa.	D (0,00%)
Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia.	D (0,00%)
RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO	-
Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores.	D (0,00%)
Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia.	D (0,00%)
RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO	-
Evidencia 3: English Audio - Introduction of the Multimedia	D
RAP 30 RELACIONARSE CON HABLANTES NATIVOS EN UN GRADO SUFICIENTE DE FLUIDEZ Y NATURALIDAD, DE MODO QUE LA COMUNICACIÓN SE REALICE SIN ESFUERZO POR PARTE DE LOS INTERLOCUTORES	-

RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS	-
RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS	-
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Flash Professional.	D (0,00%)
RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA	-
Evidencia 3: Elementos en 3D para el proyecto multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 4: Ejercicio de modelado en Blender.	D (0,00%)
RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN	-
Evidencia 1: Workshop Portafolio personal	D (0,00%)
Evidencia 2: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	D (0,00%)
RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA	-
Evidencia 3: Secuencia de ejercicios físicos realizadas en Adobe Premiere.	D (0,00%)
Evidencia 4: Verificación del proceso de calidad. Visión ética.	D (0,00%)
RAP 21 GENERAR PROCESOS AUTÓNOMOS Y DE TRABAJO COLABORATIVO PERMANENTES, FORTALECIENDO EL EQUILIBRIO DE LOS COMPONENTES RACIONALES Y EMOCIONALES ORIENTADOS HACIA EL DESARROLLO HUMANO INTEGRAL.	-
Foro: Huella Ecológica	0,00
RAP 13 ASUMIR RESPONSABLEMENTE LOS CRITERIOS DE PRESERVACIÓN Y CONSERVACIÓN DEL MEDIO AMBIENTE Y DE DESARROLLO SOSTENIBLE, EN EL EJERCICIO DE SU DESEMPEÑO LABORAL Y SOCIAL.	-
Evidencia 1: Ejercicios HTML y CSS3	D (0,00%)
Evidencia 2: Cuestionario HTML 5 y CSS 3	0,00
RAP 58 ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB	-
Evidencia 3: Ejercicios PHP	D (0,00%)
Evidencia 4: Cuestionario de PHP	0,00
Evidencia 5: Cuestionario en Inglés	0,00
RAP 12 COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO	-
RAP 29 COMPRENDER LAS IDEAS PRINCIPALES DE TEXTOS COMPLEJOS EN INGLÉS QUE TRATAN DE TEMAS TANTO CONCRETOS COMO ABSTRACTOS, INCLUSO SI SON DE CARÁCTER TÉCNICO, SIEMPRE QUE ESTÉN DENTRO DE SU CAMPO DE ESPECIALIZACIÓN	-
RAP 34 LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MÁS ESPECÍFICO, EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	-
Evidencia 1: Instalación, publicación y personalización de un sitio Joomla.	D (0,00%)
Evidencia 2: Publicación y personalización de un blog en WordPress.	D (0,00%)
Sitios web creados	D
Evidencia 1: Organización y clasificación de los archivos del proyecto.	D (0,00%)

Evidencia 1: Publicación del proyecto.	D
Evidencia 2: integración de los elementos del proyecto multimedia	- (-)
Foro: Análisis de las actividades cotidianas	0,00
Evidencia 4: Blog Pensamiento sistémico	-

final_1310175 para ZASHA SOFIA LUGO BRIJALDO

Último acceso: 14 de diciembre de 2016

INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	D (68,00%)
RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.	-
RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.	-
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	A (89,00%)
Evidencia 2: Cómo se ve a sí mismo.	A (76,00%)
Foro: La película de su vida.	D (0,00%)
Foro Evidencia No 4 argumentación problema o necesidad	D (0,00%)
RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.	A
RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.	D
ponderado fase análisis_Actividad_2_1310175	D (41,25%)
Evidencia 1: Influencia de estilos	D (0,00%)
Evidencia 2: Logos y señalización.	D (0,00%)
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	D (0,00%)
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	D (0,00%)
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	D (0,00%)
RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA	D
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	D (0,00%)
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	D (0,00%)
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	D (0,00%)
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	D (0,00%)
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	D (0,00%)
RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	D
RAP 7 REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS	D
RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	D
RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS	D

RAP 17 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.	D
RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.	A
RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.	-
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	D (0,00%)
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	D (0,00%)
Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.	D (0,00%)
Evidencia 4: Análisis de la información.	D (0,00%)
Evidencia 4 - Following Instructions	D (0,00%)
Evidencia 5 - Concept Map	D (0,00%)
RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.	D
Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 1 - Conceptual Proposal	D (0,00%)
RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	D
Evidencia 1: Informe del análisis de identidad corporativa de 3 empresas prestigiosas.	D (0,00%)
Evidencia 2: Diseño de La imagen corporativa de su empresa en Photoshop.	D (0,00%)
Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.	D (0,00%)
RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE	D
RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	D
RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.	D
RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD	D
RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN	D
Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.	D (0,00%)
Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.	D (0,00%)
RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.	D
Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.	D (0,00%)
Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.	D (0,00%)
Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto, diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.	D (0,00%)

RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE	D
RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS	D
Evidencia 1: Practica Introducción a la programación Web.	D (0,00%)
Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia	D (0,00%)
Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia	D (0,00%)
Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia	D (0,00%)
Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia	D (0,00%)
Evidencia 5: Reflexión y Foro de discusión acerca de los derechos de autor en el campo de producción multimedia	D (0,00%)
Evidencia 6 - Multimedia Dramatic Structure	D
Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia	D (0,00%)
RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC	D
Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente	D (0,00%)
Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos	D
RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD	D
Evidencia 1: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia	D (0,00%)
Evidencia 2: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups	D (0,00%)
Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2	D (0,00%)
Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de Personajes	D (0,00%)
Evidencia 3: Laboratorio práctico – Fireworks1	D (0,00%)
RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN	D
Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa	D (0,00%)
Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa.	D (0,00%)
Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia.	D (0,00%)
RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO	D
Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores.	D (0,00%)
Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia.	D (0,00%)
RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO	D
Evidencia 3: English Audio - Introduction of the Multimedia	D
RAP 30 RELACIONARSE CON HABLANTES NATIVOS EN UN GRADO SUFICIENTE DE FLUIDEZ Y NATURALIDAD, DE MODO QUE LA COMUNICACIÓN SE REALICE SIN ESFUERZO POR PARTE DE LOS INTERLOCUTORES	D
RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS	D

RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS	D
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Flash Professional.	D (0,00%)
RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA	D
Evidencia 3: Elementos en 3D para el proyecto multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 4: Ejercicio de modelado en Blender.	D (0,00%)
RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN	D
Evidencia 1: Workshop Portafolio personal	D (0,00%)
Evidencia 2: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	D (0,00%)
RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA	D
Evidencia 3: Secuencia de ejercicios físicos realizadas en Adobe Premiere.	D (0,00%)
Evidencia 4: Verificación del proceso de calidad. Visión ética.	D (0,00%)
RAP 21 GENERAR PROCESOS AUTÓNOMOS Y DE TRABAJO COLABORATIVO PERMANENTES, FORTALECIENDO EL EQUILIBRIO DE LOS COMPONENTES RACIONALES Y EMOCIONALES ORIENTADOS HACIA EL DESARROLLO HUMANO INTEGRAL.	D
Foro: Huella Ecológica	0,00
RAP 13 ASUMIR RESPONSABLEMENTE LOS CRITERIOS DE PRESERVACIÓN Y CONSERVACIÓN DEL MEDIO AMBIENTE Y DE DESARROLLO SOSTENIBLE, EN EL EJERCICIO DE SU DESEMPEÑO LABORAL Y SOCIAL.	D
Evidencia 1: Ejercicios HTML y CSS3	D (0,00%)
Evidencia 2: Cuestionario HTML 5 y CSS 3	0,00
RAP 58 ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB	D
Evidencia 3: Ejercicios PHP	D (0,00%)
Evidencia 4: Cuestionario de PHP	0,00
Evidencia 5: Cuestionario en Inglés	0,00
RAP 12 COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO	D
RAP 29 COMPRENDER LAS IDEAS PRINCIPALES DE TEXTOS COMPLEJOS EN INGLÉS QUE TRATAN DE TEMAS TANTO CONCRETOS COMO ABSTRACTOS, INCLUSO SI SON DE CARÁCTER TÉCNICO, SIEMPRE QUE ESTÉN DENTRO DE SU CAMPO DE ESPECIALIZACIÓN	D
RAP 34 LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MÁS ESPECÍFICO, EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	D
Evidencia 1: Instalación, publicación y personalización de un sitio Joomla.	D (0,00%)
Evidencia 2: Publicación y personalización de un blog en WordPress.	D (0,00%)
Sitios web creados	D
Evidencia 1: Organización y clasificación de los archivos del proyecto.	D (0,00%)
Evidencia 1: Publicación del proyecto.	D

Evidencia 2: integración de los elementos del proyecto multimedia	- (-)
Foro: Análisis de las actividades cotidianas	0,00
Evidencia 4: Blog Pensamiento sistémico	-

final_1310175 para CESAR AUGUSTO MARTINEZ MORENO

Último acceso: 15 de diciembre de 2017

INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A (79,00%)
RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.	A
RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.	A
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	D (35,00%)
Evidencia 2: Cómo se ve a sí mismo.	D (20,00%)
Foro: La película de su vida.	D (0,00%)
Foro Evidencia No 4 argumentación problema o necesidad	D (0,00%)
RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.	A
RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.	-
ponderado fase análisis_Actividad_2_1310175	D (13,75%)
Evidencia 1: Influencia de estilos	D (0,00%)
Evidencia 2: Logos y señalización.	D (0,00%)
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	D (52,00%)
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	A (91,00%)
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	A (93,00%)
RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA	-
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	D (50,00%)
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	D (0,00%)
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	D (0,00%)
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	D (0,00%)
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	D (0,00%)
RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	-
RAP 7 REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS	-
RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	-
RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS	-

SENCILLOS Y COTIDIANOS

RAP 17 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.	-
RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.	A
RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.	-
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	D (0,00%)
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	D (0,00%)
Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.	D (0,00%)
Evidencia 4: Análisis de la información.	D (0,00%)
Evidencia 4 - Following Instructions	D (0,00%)
Evidencia 5 - Concept Map	D (0,00%)
RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.	-
Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 1 - Conceptual Proposal	D (0,00%)
RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	-
Evidencia 1: Informe del análisis de identidad corporativa de 3 empresas prestigiosas.	D (0,00%)
Evidencia 2: Diseño de La imagen corporativa de su empresa en Photoshop.	D (0,00%)
Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.	D (0,00%)
RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE	-
RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	-
RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.	-
RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD	-
RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN	-
Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.	D (0,00%)
Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.	D (0,00%)
RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.	-
Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.	D (0,00%)
Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.	D (0,00%)
Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto,	D (0,00%)

diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.

RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE -

RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS -

Evidencia 1: Practica Introducción a la programación Web. D (0,00%)

Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia D (0,00%)

Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia D (0,00%)

Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia D (0,00%)

Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia D (0,00%)

Evidencia 5: Reflexión y Foro de discusión acerca de los derechos de autor en el campo de producción multimedia D (0,00%)

Evidencia 6 - Multimedia Dramatic Structure D

Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia D (0,00%)

RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC -

Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente D (0,00%)

Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos D

RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD -

Evidencia 1: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia D (1,00%)

Evidencia 2: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups D (0,00%)

Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2 D (0,00%)

Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de Personajes D (0,00%)

Evidencia 3: Laboratorio práctico – Fireworks1 D (0,00%)

RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN -

Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa D (0,00%)

Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa. D (0,00%)

Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia. D (0,00%)

RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO -

Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores. D (0,00%)

Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia. D (1,00%)

RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO -

Evidencia 3: English Audio - Introduction of the Multimedia D

RAP 30 RELACIONARSE CON HABLANTES NATIVOS EN UN GRADO SUFICIENTE DE FLUIDEZ Y NATURALIDAD, DE MODO QUE LA COMUNICACIÓN SE REALICE SIN ESFUERZO POR PARTE DE LOS INTERLOCUTORES -

RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE -

PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS**RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS**

-

Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.

D (0,00%)

Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Flash Professional.

D (0,00%)

RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA

-

Evidencia 3: Elementos en 3D para el proyecto multimedia.

D (0,00%)

Evidencia 4: Ejercicio de modelado en Blender.

D (0,00%)

RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN

-

Evidencia 1: Workshop Portafolio personal

D (0,00%)

Evidencia 2: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.

D (0,00%)

RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA

-

Evidencia 3: Secuencia de ejercicios físicos realizadas en Adobe Premiere.

D (0,00%)

Evidencia 4: Verificación del proceso de calidad. Visión ética.

D (0,00%)

RAP 21 GENERAR PROCESOS AUTÓNOMOS Y DE TRABAJO COLABORATIVO PERMANENTES, FORTALECIENDO EL EQUILIBRIO DE LOS COMPONENTES RACIONALES Y EMOCIONALES ORIENTADOS HACIA EL DESARROLLO HUMANO INTEGRAL.

-

Foro: Huella Ecológica

0,00

RAP 13 ASUMIR RESPONSABLEMENTE LOS CRITERIOS DE PRESERVACIÓN Y CONSERVACIÓN DEL MEDIO AMBIENTE Y DE DESARROLLO SOSTENIBLE, EN EL EJERCICIO DE SU DESEMPEÑO LABORAL Y SOCIAL.

-

Evidencia 1: Ejercicios HTML y CSS3

D (0,00%)

Evidencia 2: Cuestionario HTML 5 y CSS 3

0,00

RAP 58 ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB

-

Evidencia 3: Ejercicios PHP

D (0,00%)

Evidencia 4: Cuestionario de PHP

0,00

Evidencia 5: Cuestionario en Inglés

0,00

RAP 12 COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO

-

RAP 29 COMPRENDER LAS IDEAS PRINCIPALES DE TEXTOS COMPLEJOS EN INGLÉS QUE TRATAN DE TEMAS TANTO CONCRETOS COMO ABSTRACTOS, INCLUSO SI SON DE CARÁCTER TÉCNICO, SIEMPRE QUE ESTÉN DENTRO DE SU CAMPO DE ESPECIALIZACIÓN

-

RAP 34 LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MÁS ESPECÍFICO, EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO

-

Evidencia 1: Instalación, publicación y personalización de un sitio Joomla.

D (0,00%)

Evidencia 2: Publicación y personalización de un blog en WordPress.

D (0,00%)

Sitios web creados

D

Evidencia 1: Organización y clasificación de los archivos del proyecto.

D (0,00%)

Evidencia 1: Publicación del proyecto.	D
Evidencia 2: integración de los elementos del proyecto multimedia	- (-)
Foro: Análisis de las actividades cotidianas	0,00
Evidencia 4: Blog Pensamiento sistémico	-

final_1310175 para DIANA KATHERINE NOVOA VARGAS

Último acceso: 25 de mayo de 2017

INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A (97,00%)
RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.	A
RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.	A
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	A (88,00%)
Evidencia 2: Cómo se ve a sí mismo.	A (95,00%)
Foro: La película de su vida.	D (0,00%)
Foro Evidencia No 4 argumentación problema o necesidad	D (0,00%)
RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.	A
RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.	-
ponderado fase análisis_Actividad_2_1310175	D (45,75%)
Evidencia 1: Influencia de estilos	D (0,00%)
Evidencia 2: Logos y señalización.	D (0,00%)
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	D (0,00%)
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	D (0,00%)
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	D (0,00%)
RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA	D
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	D (0,00%)
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	D (0,00%)
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	D (0,00%)
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	D (0,00%)
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	D (0,00%)
RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	D
RAP 7 REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS	D
RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	D
RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS	D

SENCILLOS Y COTIDIANOS

RAP 17 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.	D
RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.	A
RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.	D
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	D (0,00%)
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	D (0,00%)
Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.	D (0,00%)
Evidencia 4: Análisis de la información.	D (0,00%)
Evidencia 4 - Following Instructions	D (0,00%)
Evidencia 5 - Concept Map	D (0,00%)
RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.	D
Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 1 - Conceptual Proposal	D (0,00%)
RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	D
Evidencia 1: Informe del análisis de identidad corporativa de 3 empresas prestigiosas.	D (0,00%)
Evidencia 2: Diseño de La imagen corporativa de su empresa en Photoshop.	D (0,00%)
Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.	D (0,00%)
RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE	D
RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	D
RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.	D
RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD	D
RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN	D
Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.	D (0,00%)
Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.	D (0,00%)
RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.	D
Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.	D (0,00%)
Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.	D (0,00%)
Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto,	D (0,00%)

diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.

RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE	D
RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS	D
Evidencia 1: Practica Introducción a la programación Web.	D (0,00%)
Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia	D (0,00%)
Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia	D (0,00%)
Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia	D (0,00%)
Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia	D (0,00%)
Evidencia 5: Reflexión y Foro de discusión acerca de los derechos de autor en el campo de producción multimedia	D (0,00%)
Evidencia 6 - Multimedia Dramatic Structure	D
Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia	D (0,00%)
RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC	D
Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente	D (0,00%)
Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos	D
RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD	D
Evidencia 1: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia	D (0,00%)
Evidencia 2: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups	D (0,00%)
Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2	D (0,00%)
Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de Personajes	D (0,00%)
Evidencia 3: Laboratorio práctico – Fireworks1	D (0,00%)
RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN	D
Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa	D (0,00%)
Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa.	D (0,00%)
Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia.	D (0,00%)
RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO	D
Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores.	D (0,00%)
Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia.	D (0,00%)
RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO	D
Evidencia 3: English Audio - Introduction of the Multimedia	D
RAP 30 RELACIONARSE CON HABLANTES NATIVOS EN UN GRADO SUFICIENTE DE FLUIDEZ Y NATURALIDAD, DE MODO QUE LA COMUNICACIÓN SE REALICE SIN ESFUERZO POR PARTE DE LOS INTERLOCUTORES	D
RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE	D

PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS

RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS	D
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Flash Professional.	D (0,00%)
RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA	D
Evidencia 3: Elementos en 3D para el proyecto multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 4: Ejercicio de modelado en Blender.	D (0,00%)
RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN	D
Evidencia 1: Workshop Portafolio personal	D (0,00%)
Evidencia 2: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	D (0,00%)
RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA	D
Evidencia 3: Secuencia de ejercicios físicos realizadas en Adobe Premiere.	D (0,00%)
Evidencia 4: Verificación del proceso de calidad. Visión ética.	D (0,00%)
RAP 21 GENERAR PROCESOS AUTÓNOMOS Y DE TRABAJO COLABORATIVO PERMANENTES, FORTALECIENDO EL EQUILIBRIO DE LOS COMPONENTES RACIONALES Y EMOCIONALES ORIENTADOS HACIA EL DESARROLLO HUMANO INTEGRAL.	D
Foro: Huella Ecológica	0,00
RAP 13 ASUMIR RESPONSABLEMENTE LOS CRITERIOS DE PRESERVACIÓN Y CONSERVACIÓN DEL MEDIO AMBIENTE Y DE DESARROLLO SOSTENIBLE, EN EL EJERCICIO DE SU DESEMPEÑO LABORAL Y SOCIAL.	D
Evidencia 1: Ejercicios HTML y CSS3	D (0,00%)
Evidencia 2: Cuestionario HTML 5 y CSS 3	0,00
RAP 58 ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB	D
Evidencia 3: Ejercicios PHP	D (0,00%)
Evidencia 4: Cuestionario de PHP	0,00
Evidencia 5: Cuestionario en Inglés	0,00
RAP 12 COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO	D
RAP 29 COMPRENDER LAS IDEAS PRINCIPALES DE TEXTOS COMPLEJOS EN INGLÉS QUE TRATAN DE TEMAS TANTO CONCRETOS COMO ABSTRACTOS, INCLUSO SI SON DE CARÁCTER TÉCNICO, SIEMPRE QUE ESTÉN DENTRO DE SU CAMPO DE ESPECIALIZACIÓN	D
RAP 34 LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MÁS ESPECÍFICO, EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	D
Evidencia 1: Instalación, publicación y personalización de un sitio Joomla.	D (0,00%)
Evidencia 2: Publicación y personalización de un blog en WordPress.	D (0,00%)
Sitios web creados	D
Evidencia 1: Organización y clasificación de los archivos del proyecto.	D (0,00%)

Evidencia 1: Publicación del proyecto.	D
Evidencia 2: integración de los elementos del proyecto multimedia	D (0,00%)
Foro: Análisis de las actividades cotidianas	0,00
Evidencia 4: Blog Pensamiento sistémico	0,00

**final_1310175 para ANDRES EDUARDO PAEZ
PEÑA**

Último acceso: 14 de noviembre de 2017

INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A (85,00%)
RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.	A
RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.	A
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	A (72,00%)
Evidencia 2: Cómo se ve a sí mismo.	A (97,00%)
Foro: La película de su vida.	A (90,00%)
Foro Evidencia No 4 argumentación problema o necesidad	A (96,00%)
RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.	A
RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.	A
ponderado fase análisis_Actividad_2_1310175	A (88,75%)
Evidencia 1: Influencia de estilos	A (94,00%)
Evidencia 2: Logos y señalización.	A (88,00%)
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	A (83,00%)
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	A (100,00%)
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	A (90,00%)
RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA	A
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	A (98,00%)
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	A (100,00%)
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	A (100,00%)
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	A (97,00%)
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	D (0,00%)
RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	A
RAP 7 REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS	A

RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	A
RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS	A
RAP 17 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.	A
RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.	A
RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.	A
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	A (96,00%)
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	A (97,00%)
Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.	A (94,00%)
Evidencia 4: Análisis de la información.	A (95,00%)
Evidencia 4 - Following Instructions	D (0,00%)
Evidencia 5 - Concept Map	D (0,00%)
RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.	A
Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.	A (98,00%)
Evidencia 1 - Conceptual Proposal	D (0,00%)
RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	-
Evidencia 1: Informe del análisis de identidad corporativa de 3 empresas prestigiosas.	A (92,00%)
Evidencia 2: Diseño de La imagen corporativa de su empresa en Photoshop.	A (90,00%)
Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.	A (88,00%)
RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE	A
RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	A
RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.	A
RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD	A
RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN	A
Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.	A (100,00%)
Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.	A (97,00%)
Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.	A (100,00%)
RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.	A

Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.	A (90,00%)
Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.	A (86,00%)
Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto, diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.	A (82,00%)
RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE	A
RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS	A
Evidencia 1: Practica Introducción a la programación Web.	A (88,00%)
Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia	A (85,00%)
Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia	A (100,00%)
Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia	A (98,00%)
Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia	D (50,00%)
Evidencia 5: Reflexión y Foro de discusión acerca de los derechos de autor en el campo de producción multimedia	D (0,00%)
Evidencia 6 - Multimedia Dramatic Structure	D
Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia	D (0,00%)
RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC	D
Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente	D (0,00%)
Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos	D
RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD	D
Evidencia 1: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia	D (0,00%)
Evidencia 2: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups	D (0,00%)
Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2	D (0,00%)
Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de Personajes	D (0,00%)
Evidencia 3: Laboratorio práctico – Fireworks1	D (0,00%)
RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN	D
Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa	D (0,00%)
Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa.	D (0,00%)
Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia.	D (0,00%)
RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO	D
Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores.	D (0,00%)
Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia.	D (0,00%)
RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO	-
Evidencia 3: English Audio - Introduction of the Multimedia	D

RAP 30 RELACIONARSE CON HABLANTES NATIVOS EN UN GRADO SUFICIENTE DE FLUIDEZ Y NATURALIDAD, DE MODO QUE LA COMUNICACIÓN SE REALICE SIN ESFUERZO POR PARTE DE LOS INTERLOCUTORES	-
RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS	A
RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS	-
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Flash Professional.	D (0,00%)
RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA	-
Evidencia 3: Elementos en 3D para el proyecto multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 4: Ejercicio de modelado en Blender.	D (0,00%)
RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN	-
Evidencia 1: Workshop Portafolio personal	D (0,00%)
Evidencia 2: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	D (0,00%)
RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA	-
Evidencia 3: Secuencia de ejercicios físicos realizadas en Adobe Premiere.	D (0,00%)
Evidencia 4: Verificación del proceso de calidad. Visión ética.	D (0,00%)
RAP 21 GENERAR PROCESOS AUTÓNOMOS Y DE TRABAJO COLABORATIVO PERMANENTES, FORTALECIENDO EL EQUILIBRIO DE LOS COMPONENTES RACIONALES Y EMOCIONALES ORIENTADOS HACIA EL DESARROLLO HUMANO INTEGRAL.	-
Foro: Huella Ecológica	0,00
RAP 13 ASUMIR RESPONSABLEMENTE LOS CRITERIOS DE PRESERVACIÓN Y CONSERVACIÓN DEL MEDIO AMBIENTE Y DE DESARROLLO SOSTENIBLE, EN EL EJERCICIO DE SU DESEMPEÑO LABORAL Y SOCIAL.	-
Evidencia 1: Ejercicios HTML y CSS3	D (0,00%)
Evidencia 2: Cuestionario HTML 5 y CSS 3	0,00
RAP 58 ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB	-
Evidencia 3: Ejercicios PHP	D (0,00%)
Evidencia 4: Cuestionario de PHP	0,00
Evidencia 5: Cuestionario en Inglés	0,00
RAP 12 COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO	-
RAP 29 COMPRENDER LAS IDEAS PRINCIPALES DE TEXTOS COMPLEJOS EN INGLÉS QUE TRATAN DE TEMAS TANTO CONCRETOS COMO ABSTRACTOS, INCLUSO SI SON DE CARÁCTER TÉCNICO, SIEMPRE QUE ESTÉN DENTRO DE SU CAMPO DE ESPECIALIZACIÓN	-
RAP 34 LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MÁS ESPECÍFICO, EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	-
Evidencia 1: Instalación, publicación y personalización de un sitio Joomla.	D (0,00%)

Evidencia 2: Publicación y personalización de un blog en WordPress.	D (0,00%)
Sitios web creados	D
Evidencia 1: Organización y clasificación de los archivos del proyecto.	D (0,00%)
Evidencia 1: Publicación del proyecto.	D
Evidencia 2: integración de los elementos del proyecto multimedia	- (-)
Foro: Análisis de las actividades cotidianas	0,00
Evidencia 4: Blog Pensamiento sistémico	-

**final_1310175 para WILMAR DANOVIS PAREJA
OLAYA**

Último acceso: 3 de octubre de 2017

INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A (88,00%)
RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.	A
RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.	A
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	A (92,00%)
Evidencia 2: Cómo se ve a sí mismo.	A (85,00%)
Foro: La película de su vida.	A (90,00%)
Foro Evidencia No 4 argumentación problema o necesidad	A (89,00%)
RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.	A
RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.	A
ponderado fase análisis_Actividad_2_1310175	A (89,00%)
Evidencia 1: Influencia de estilos	D (0,00%)
Evidencia 2: Logos y señalización.	D (0,00%)
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	D (0,00%)
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	D (0,00%)
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	D (0,00%)
RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA	-
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	D (0,00%)
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	D (0,00%)
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	D (0,00%)
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	D (0,00%)
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	D (0,00%)
RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	-
RAP 7 REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS	-
RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	-
RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS	-

SENCILLOS Y COTIDIANOS

RAP 17 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.	-
RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.	A
RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.	-
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	D (0,00%)
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	D (0,00%)
Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.	D (0,00%)
Evidencia 4: Análisis de la información.	D (0,00%)
Evidencia 4 - Following Instructions	D (0,00%)
Evidencia 5 - Concept Map	D (0,00%)
RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.	-
Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 1 - Conceptual Proposal	D (0,00%)
RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	-
Evidencia 1: Informe del análisis de identidad corporativa de 3 empresas prestigiosas.	D (0,00%)
Evidencia 2: Diseño de La imagen corporativa de su empresa en Photoshop.	D (0,00%)
Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.	D (0,00%)
RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE	-
RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	-
RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.	-
RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD	-
RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN	-
Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.	D (0,00%)
Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.	D (0,00%)
RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.	-
Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.	D (0,00%)
Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.	D (0,00%)
Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto,	D (0,00%)

diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.

RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE -

RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS -

Evidencia 1: Practica Introducción a la programación Web. D (0,00%)

Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia D (0,00%)

Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia D (0,00%)

Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia D (0,00%)

Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia D (0,00%)

Evidencia 5: Reflexión y Foro de discusión acerca de los derechos de autor en el campo de producción multimedia D (0,00%)

Evidencia 6 - Multimedia Dramatic Structure D

Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia D (0,00%)

RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC -

Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente D (0,00%)

Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos D

RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD -

Evidencia 1: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia D (0,00%)

Evidencia 2: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups D (0,00%)

Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2 D (0,00%)

Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de Personajes D (0,00%)

Evidencia 3: Laboratorio práctico – Fireworks1 D (0,00%)

RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN -

Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa D (0,00%)

Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa. D (0,00%)

Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia. D (0,00%)

RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO -

Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores. D (0,00%)

Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia. D (0,00%)

RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO -

Evidencia 3: English Audio - Introduction of the Multimedia D

RAP 30 RELACIONARSE CON HABLANTES NATIVOS EN UN GRADO SUFICIENTE DE FLUIDEZ Y NATURALIDAD, DE MODO QUE LA COMUNICACIÓN SE REALICE SIN ESFUERZO POR PARTE DE LOS INTERLOCUTORES -

RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE -

PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS

RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS	-
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Flash Professional.	D (0,00%)
RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA	-
Evidencia 3: Elementos en 3D para el proyecto multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 4: Ejercicio de modelado en Blender.	D (0,00%)
RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN	-
Evidencia 1: Workshop Portafolio personal	D (0,00%)
Evidencia 2: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	D (0,00%)
RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA	-
Evidencia 3: Secuencia de ejercicios físicos realizadas en Adobe Premiere.	D (0,00%)
Evidencia 4: Verificación del proceso de calidad. Visión ética.	D (0,00%)
RAP 21 GENERAR PROCESOS AUTÓNOMOS Y DE TRABAJO COLABORATIVO PERMANENTES, FORTALECIENDO EL EQUILIBRIO DE LOS COMPONENTES RACIONALES Y EMOCIONALES ORIENTADOS HACIA EL DESARROLLO HUMANO INTEGRAL.	-
Foro: Huella Ecológica	0,00
RAP 13 ASUMIR RESPONSABLEMENTE LOS CRITERIOS DE PRESERVACIÓN Y CONSERVACIÓN DEL MEDIO AMBIENTE Y DE DESARROLLO SOSTENIBLE, EN EL EJERCICIO DE SU DESEMPEÑO LABORAL Y SOCIAL.	-
Evidencia 1: Ejercicios HTML y CSS3	D (0,00%)
Evidencia 2: Cuestionario HTML 5 y CSS 3	0,00
RAP 58 ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB	-
Evidencia 3: Ejercicios PHP	D (0,00%)
Evidencia 4: Cuestionario de PHP	0,00
Evidencia 5: Cuestionario en Inglés	0,00
RAP 12 COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO	-
RAP 29 COMPRENDER LAS IDEAS PRINCIPALES DE TEXTOS COMPLEJOS EN INGLÉS QUE TRATAN DE TEMAS TANTO CONCRETOS COMO ABSTRACTOS, INCLUSO SI SON DE CARÁCTER TÉCNICO, SIEMPRE QUE ESTÉN DENTRO DE SU CAMPO DE ESPECIALIZACIÓN	-
RAP 34 LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MÁS ESPECÍFICO, EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	-
Evidencia 1: Instalación, publicación y personalización de un sitio Joomla.	D (0,00%)
Evidencia 2: Publicación y personalización de un blog en WordPress.	D (0,00%)
Sitios web creados	D
Evidencia 1: Organización y clasificación de los archivos del proyecto.	D (0,00%)

Evidencia 1: Publicación del proyecto.	D
Evidencia 2: integración de los elementos del proyecto multimedia	- (-)
Foro: Análisis de las actividades cotidianas	0,00
Evidencia 4: Blog Pensamiento sistémico	-

**final_1310175 para LEIDY JOHANNA RAMIREZ
GONZALEZ**

Último acceso: 12 de diciembre de 2017

INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A (91,00%)
RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.	A
RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.	A
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	A (95,00%)
Evidencia 2: Cómo se ve a sí mismo.	A (92,00%)
Foro: La película de su vida.	D (30,00%)
Foro Evidencia No 4 argumentación problema o necesidad	D (30,00%)
RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.	A
RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.	-
ponderado fase análisis_Actividad_2_1310175	D (61,75%)
Evidencia 1: Influencia de estilos	D (0,00%)
Evidencia 2: Logos y señalización.	D (0,00%)
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	D (0,00%)
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	D (0,00%)
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	D (0,00%)
RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA	-
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	D (0,00%)
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	D (0,00%)
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	D (0,00%)
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	D (0,00%)
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	D (0,00%)
RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	-
RAP 7 REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS	-
RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	-
RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS	-

SENCILLOS Y COTIDIANOS

RAP 17 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.	-
RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.	A
RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.	-
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	D (0,00%)
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	D (0,00%)
Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.	D (0,00%)
Evidencia 4: Análisis de la información.	D (0,00%)
Evidencia 4 - Following Instructions	D (0,00%)
Evidencia 5 - Concept Map	D (0,00%)
RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.	-
Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 1 - Conceptual Proposal	D (0,00%)
RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	-
Evidencia 1: Informe del análisis de identidad corporativa de 3 empresas prestigiosas.	D (0,00%)
Evidencia 2: Diseño de La imagen corporativa de su empresa en Photoshop.	D (0,00%)
Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.	D (0,00%)
RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE	-
RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	-
RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.	-
RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD	-
RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN	-
Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.	D (0,00%)
Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.	D (0,00%)
RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.	-
Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.	D (0,00%)
Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.	D (0,00%)
Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto,	D (0,00%)

diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.

RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE -

RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS -

Evidencia 1: Practica Introducción a la programación Web. D (0,00%)

Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia D (0,00%)

Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia D (0,00%)

Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia D (0,00%)

Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia D (0,00%)

Evidencia 5: Reflexión y Foro de discusión acerca de los derechos de autor en el campo de producción multimedia D (0,00%)

Evidencia 6 - Multimedia Dramatic Structure D

Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia D (0,00%)

RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC -

Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente D (0,00%)

Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos D

RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD -

Evidencia 1: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia D (0,00%)

Evidencia 2: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups D (0,00%)

Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2 D (0,00%)

Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de Personajes D (0,00%)

Evidencia 3: Laboratorio práctico – Fireworks1 D (0,00%)

RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN -

Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa D (0,00%)

Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa. D (0,00%)

Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia. D (0,00%)

RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO -

Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores. D (0,00%)

Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia. D (0,00%)

RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO -

Evidencia 3: English Audio - Introduction of the Multimedia D

RAP 30 RELACIONARSE CON HABLANTES NATIVOS EN UN GRADO SUFICIENTE DE FLUIDEZ Y NATURALIDAD, DE MODO QUE LA COMUNICACIÓN SE REALICE SIN ESFUERZO POR PARTE DE LOS INTERLOCUTORES -

RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE -

PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS**RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS**

-

Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.

D (0,00%)

Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Flash Professional.

D (0,00%)

RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA

-

Evidencia 3: Elementos en 3D para el proyecto multimedia.

D (0,00%)

Evidencia 4: Ejercicio de modelado en Blender.

D (0,00%)

RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN

-

Evidencia 1: Workshop Portafolio personal

D (0,00%)

Evidencia 2: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.

D (0,00%)

RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA

-

Evidencia 3: Secuencia de ejercicios físicos realizadas en Adobe Premiere.

D (0,00%)

Evidencia 4: Verificación del proceso de calidad. Visión ética.

D (0,00%)

RAP 21 GENERAR PROCESOS AUTÓNOMOS Y DE TRABAJO COLABORATIVO PERMANENTES, FORTALECIENDO EL EQUILIBRIO DE LOS COMPONENTES RACIONALES Y EMOCIONALES ORIENTADOS HACIA EL DESARROLLO HUMANO INTEGRAL.

-

Foro: Huella Ecológica

0,00

RAP 13 ASUMIR RESPONSABLEMENTE LOS CRITERIOS DE PRESERVACIÓN Y CONSERVACIÓN DEL MEDIO AMBIENTE Y DE DESARROLLO SOSTENIBLE, EN EL EJERCICIO DE SU DESEMPEÑO LABORAL Y SOCIAL.

-

Evidencia 1: Ejercicios HTML y CSS3

D (0,00%)

Evidencia 2: Cuestionario HTML 5 y CSS 3

0,00

RAP 58 ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB

-

Evidencia 3: Ejercicios PHP

D (0,00%)

Evidencia 4: Cuestionario de PHP

0,00

Evidencia 5: Cuestionario en Inglés

0,00

RAP 12 COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO

-

RAP 29 COMPRENDER LAS IDEAS PRINCIPALES DE TEXTOS COMPLEJOS EN INGLÉS QUE TRATAN DE TEMAS TANTO CONCRETOS COMO ABSTRACTOS, INCLUSO SI SON DE CARÁCTER TÉCNICO, SIEMPRE QUE ESTÉN DENTRO DE SU CAMPO DE ESPECIALIZACIÓN

-

RAP 34 LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MÁS ESPECÍFICO, EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO

-

Evidencia 1: Instalación, publicación y personalización de un sitio Joomla.

D (0,00%)

Evidencia 2: Publicación y personalización de un blog en WordPress.

D (0,00%)

Sitios web creados

D

Evidencia 1: Organización y clasificación de los archivos del proyecto.

D (0,00%)

Evidencia 1: Publicación del proyecto.	D
Evidencia 2: integración de los elementos del proyecto multimedia	- (-)
Foro: Análisis de las actividades cotidianas	90,00
Evidencia 4: Blog Pensamiento sistémico	-

**final_1310175 para FERNANDO ALFONSO
RAMIREZ MENESES**

Último acceso: 4 de octubre de 2017

INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A (89,00%)
RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.	A
RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.	A
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	D (0,00%)
Evidencia 2: Cómo se ve a sí mismo.	D (0,00%)
Foro: La película de su vida.	D (0,00%)
Foro Evidencia No 4 argumentación problema o necesidad	D (0,00%)
RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.	A
RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.	-
ponderado fase análisis_Actividad_2_1310175	D (0,00%)
Evidencia 1: Influencia de estilos	D (0,00%)
Evidencia 2: Logos y señalización.	D (0,00%)
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	D (0,00%)
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	D (0,00%)
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	D (0,00%)
RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA	-
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	D (0,00%)
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	D (0,00%)
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	D (0,00%)
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	D (0,00%)
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	D (0,00%)
RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	-
RAP 7 REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS	-
RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	-
RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS	-

SENCILLOS Y COTIDIANOS

RAP 17 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.	-
RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.	A
RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.	-
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	D (0,00%)
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	D (0,00%)
Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.	D (0,00%)
Evidencia 4: Análisis de la información.	D (0,00%)
Evidencia 4 - Following Instructions	D (0,00%)
Evidencia 5 - Concept Map	D (0,00%)
RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.	-
Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 1 - Conceptual Proposal	D (0,00%)
RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	-
Evidencia 1: Informe del análisis de identidad corporativa de 3 empresas prestigiosas.	D (0,00%)
Evidencia 2: Diseño de La imagen corporativa de su empresa en Photoshop.	D (0,00%)
Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.	D (0,00%)
RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE	-
RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	-
RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.	-
RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD	-
RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN	-
Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.	D (0,00%)
Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.	D (0,00%)
RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.	-
Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.	D (0,00%)
Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.	D (0,00%)
Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto,	D (0,00%)

diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.

RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE -

RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS -

Evidencia 1: Practica Introducción a la programación Web. D (0,00%)

Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia D (0,00%)

Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia D (0,00%)

Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia D (0,00%)

Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia D (0,00%)

Evidencia 5: Reflexión y Foro de discusión acerca de los derechos de autor en el campo de producción multimedia D (0,00%)

Evidencia 6 - Multimedia Dramatic Structure D

Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia D (0,00%)

RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC -

Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente D (0,00%)

Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos D

RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD -

Evidencia 1: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia D (0,00%)

Evidencia 2: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups D (0,00%)

Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2 D (0,00%)

Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de Personajes D (0,00%)

Evidencia 3: Laboratorio práctico – Fireworks1 D (0,00%)

RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN -

Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa D (0,00%)

Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa. D (0,00%)

Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia. D (0,00%)

RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO -

Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores. D (0,00%)

Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia. D (0,00%)

RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO -

Evidencia 3: English Audio - Introduction of the Multimedia D

RAP 30 RELACIONARSE CON HABLANTES NATIVOS EN UN GRADO SUFICIENTE DE FLUIDEZ Y NATURALIDAD, DE MODO QUE LA COMUNICACIÓN SE REALICE SIN ESFUERZO POR PARTE DE LOS INTERLOCUTORES -

RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE -

PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS**RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS**

-

Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.

D (0,00%)

Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Flash Professional.

D (0,00%)

RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA

-

Evidencia 3: Elementos en 3D para el proyecto multimedia.

D (0,00%)

Evidencia 4: Ejercicio de modelado en Blender.

D (0,00%)

RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN

-

Evidencia 1: Workshop Portafolio personal

D (0,00%)

Evidencia 2: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.

D (0,00%)

RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA

-

Evidencia 3: Secuencia de ejercicios físicos realizadas en Adobe Premiere.

D (0,00%)

Evidencia 4: Verificación del proceso de calidad. Visión ética.

D (0,00%)

RAP 21 GENERAR PROCESOS AUTÓNOMOS Y DE TRABAJO COLABORATIVO PERMANENTES, FORTALECIENDO EL EQUILIBRIO DE LOS COMPONENTES RACIONALES Y EMOCIONALES ORIENTADOS HACIA EL DESARROLLO HUMANO INTEGRAL.

-

Foro: Huella Ecológica

0,00

RAP 13 ASUMIR RESPONSABLEMENTE LOS CRITERIOS DE PRESERVACIÓN Y CONSERVACIÓN DEL MEDIO AMBIENTE Y DE DESARROLLO SOSTENIBLE, EN EL EJERCICIO DE SU DESEMPEÑO LABORAL Y SOCIAL.

-

Evidencia 1: Ejercicios HTML y CSS3

D (0,00%)

Evidencia 2: Cuestionario HTML 5 y CSS 3

0,00

RAP 58 ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB

-

Evidencia 3: Ejercicios PHP

D (0,00%)

Evidencia 4: Cuestionario de PHP

0,00

Evidencia 5: Cuestionario en Inglés

0,00

RAP 12 COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO

-

RAP 29 COMPRENDER LAS IDEAS PRINCIPALES DE TEXTOS COMPLEJOS EN INGLÉS QUE TRATAN DE TEMAS TANTO CONCRETOS COMO ABSTRACTOS, INCLUSO SI SON DE CARÁCTER TÉCNICO, SIEMPRE QUE ESTÉN DENTRO DE SU CAMPO DE ESPECIALIZACIÓN

-

RAP 34 LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MÁS ESPECÍFICO, EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO

-

Evidencia 1: Instalación, publicación y personalización de un sitio Joomla.

D (0,00%)

Evidencia 2: Publicación y personalización de un blog en WordPress.

D (0,00%)

Sitios web creados

D

Evidencia 1: Organización y clasificación de los archivos del proyecto.

D (0,00%)

Evidencia 1: Publicación del proyecto.	D
Evidencia 2: integración de los elementos del proyecto multimedia	- (-)
Foro: Análisis de las actividades cotidianas	0,00
Evidencia 4: Blog Pensamiento sistémico	-

**final_1310175 para OSCAR DARIO RODRIGUEZ
RAMIREZ**

Último acceso: 15 de diciembre de 2017

INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A (93,00%)
RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.	A
RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.	A
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	A (89,00%)
Evidencia 2: Cómo se ve a sí mismo.	A (85,00%)
Foro: La película de su vida.	A (93,00%)
Foro Evidencia No 4 argumentación problema o necesidad	A (88,00%)
RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.	A
RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.	A
ponderado fase análisis_Actividad_2_1310175	A (88,75%)
Evidencia 1: Influencia de estilos	A (96,00%)
Evidencia 2: Logos y señalización.	A (98,00%)
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	A (92,00%)
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	A (93,00%)
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	A (92,00%)
RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA	A
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	A (92,00%)
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	A (90,00%)
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	A (75,00%)
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	A (97,00%)
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	D (50,00%)
RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	A
RAP 7 REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS	A
RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	A
RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS	A

SENCILLOS Y COTIDIANOS

RAP 17 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.	A
RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.	A
RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.	A
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	A (74,00%)
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	A (95,00%)
Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.	A (95,00%)
Evidencia 4: Análisis de la información.	A (93,00%)
Evidencia 4 - Following Instructions	A (90,00%)
Evidencia 5 - Concept Map	A (90,00%)
RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.	A
Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.	A (93,00%)
Evidencia 1 - Conceptual Proposal	A (90,00%)
RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	A
Evidencia 1: Informe del análisis de identidad corporativa de 3 empresas prestigiosas.	A (98,00%)
Evidencia 2: Diseño de La imagen corporativa de su empresa en Photoshop.	A (100,00%)
Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.	A (92,00%)
RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE	A
RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	A
RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.	A
RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD	A
RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN	A
Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.	A (99,00%)
Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.	A (99,00%)
Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.	A (100,00%)
RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.	A
Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.	A (88,00%)
Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.	A (79,00%)

Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto, diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.	A (92,00%)
RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE	A
RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS	A
Evidencia 1: Practica Introducción a la programación Web.	A (90,00%)
Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia	A (83,00%)
Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia	A (98,00%)
Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia	A (94,00%)
Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia	A (85,00%)
Evidencia 5: Reflexión y Foro de discusión acerca de los derechos de autor en el campo de producción multimedia	A (100,00%)
Evidencia 6 - Multimedia Dramatic Structure	A
Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia	A (98,00%)
RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC	A
Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente	A (94,00%)
Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos	A
RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD	A
Evidencia 1: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia	A (96,00%)
Evidencia 2: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups	A (100,00%)
Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2	A (92,00%)
Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de Personajes	A (100,00%)
Evidencia 3: Laboratorio práctico – Fireworks1	A (97,00%)
RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN	A
Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa	A (100,00%)
Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa.	A (88,00%)
Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia.	A (91,00%)
RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO	A
Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores.	A (92,00%)
Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia.	A (88,00%)
RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO	A
Evidencia 3: English Audio - Introduction of the Multimedia	A
RAP 30 RELACIONARSE CON HABLANTES NATIVOS EN UN GRADO SUFICIENTE DE	A

FLUIDEZ Y NATURALIDAD, DE MODO QUE LA COMUNICACIÓN SE REALICE SIN ESFUERZO POR PARTE DE LOS INTERLOCUTORES

RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS	A
RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS	A
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	A (92,00%)
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Flash Professional.	A (96,00%)
RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA	A
Evidencia 3: Elementos en 3D para el proyecto multimedia.	A (96,00%)
Evidencia 4: Ejercicio de modelado en Blender.	A (94,00%)
RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN	A
Evidencia 1: Workshop Portafolio personal	A (95,00%)
Evidencia 2: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	D (0,00%)
RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA	-
Evidencia 3: Secuencia de ejercicios físicos realizadas en Adobe Premiere.	D (0,00%)
Evidencia 4: Verificación del proceso de calidad. Visión ética.	D (0,00%)
RAP 21 GENERAR PROCESOS AUTÓNOMOS Y DE TRABAJO COLABORATIVO PERMANENTES, FORTALECIENDO EL EQUILIBRIO DE LOS COMPONENTES RACIONALES Y EMOCIONALES ORIENTADOS HACIA EL DESARROLLO HUMANO INTEGRAL.	-
Foro: Huella Ecológica	75,00
RAP 13 ASUMIR RESPONSABLEMENTE LOS CRITERIOS DE PRESERVACIÓN Y CONSERVACIÓN DEL MEDIO AMBIENTE Y DE DESARROLLO SOSTENIBLE, EN EL EJERCICIO DE SU DESEMPEÑO LABORAL Y SOCIAL.	A
Evidencia 1: Ejercicios HTML y CSS3	D (0,00%)
Evidencia 2: Cuestionario HTML 5 y CSS 3	30,00
RAP 58 ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB	A
Evidencia 3: Ejercicios PHP	D (10,00%)
Evidencia 4: Cuestionario de PHP	80,00
Evidencia 5: Cuestionario en Inglés	60,00
RAP 12 COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO	A
RAP 29 COMPRENDER LAS IDEAS PRINCIPALES DE TEXTOS COMPLEJOS EN INGLÉS QUE TRATAN DE TEMAS TANTO CONCRETOS COMO ABSTRACTOS, INCLUSO SI SON DE CARÁCTER TÉCNICO, SIEMPRE QUE ESTÉN DENTRO DE SU CAMPO DE ESPECIALIZACIÓN	A
RAP 34 LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MÁS ESPECÍFICO, EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	A
Evidencia 1: Instalación, publicación y personalización de un sitio Joomla.	D (0,00%)
Evidencia 2: Publicación y personalización de un blog en WordPress.	D (0,00%)

Sitios web creados	D
Evidencia 1: Organización y clasificación de los archivos del proyecto.	D (0,00%)
Evidencia 1: Publicación del proyecto.	D
Evidencia 2: integración de los elementos del proyecto multimedia	- (-)
Foro: Análisis de las actividades cotidianas	100,00
Evidencia 4: Blog Pensamiento sistémico	100,00

**final_1310175 para DIANA MARCELA SANCHEZ
CARREÑO**

Último acceso: 16 de noviembre de 2017

INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A (72,00%)
RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.	-
RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.	-
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	A (90,00%)
Evidencia 2: Cómo se ve a sí mismo.	A (75,00%)
Foro: La película de su vida.	A (94,00%)
Foro Evidencia No 4 argumentación problema o necesidad	A (92,00%)
RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.	A
RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.	A
ponderado fase análisis_Actividad_2_1310175	A (87,75%)
Evidencia 1: Influencia de estilos	A (92,00%)
Evidencia 2: Logos y señalización.	A (81,00%)
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	A (91,00%)
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	A (98,00%)
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	A (98,00%)
RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA	A
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	A (77,00%)
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	A (93,00%)
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	A (88,00%)
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	A (100,00%)
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	A (80,00%)
RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	A
RAP 7 REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS	A
RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	A

RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS	A
RAP 17 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.	A
RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.	A
RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.	A
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	A (86,00%)
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	D (70,00%)
Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.	A (90,00%)
Evidencia 4: Análisis de la información.	A (94,00%)
Evidencia 4 - Following Instructions	D (0,00%)
Evidencia 5 - Concept Map	D (0,00%)
RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.	A
Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.	A (92,00%)
Evidencia 1 - Conceptual Proposal	D (0,00%)
RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	-
Evidencia 1: Informe del análisis de identidad corporativa de 3 empresas prestigiosas.	A (86,00%)
Evidencia 2: Diseño de La imagen corporativa de su empresa en Photoshop.	D (70,00%)
Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.	A (87,00%)
RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE	A
RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	A
RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.	A
RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD	-
RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN	-
Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.	A (83,00%)
Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.	A (92,00%)
Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.	A (100,00%)
RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.	A
Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.	A (90,00%)
Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.	A (78,00%)

Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto, diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.	A (88,00%)
RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE	-
RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS	-
Evidencia 1: Practica Introducción a la programación Web.	A (92,00%)
Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia	A (80,00%)
Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia	A (100,00%)
Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia	A (100,00%)
Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia	A (100,00%)
Evidencia 5: Reflexión y Foro de discusión acerca de los derechos de autor en el campo de producción multimedia	D (0,00%)
Evidencia 6 - Multimedia Dramatic Structure	D
Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia	D (0,00%)
RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC	-
Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente	D (0,00%)
Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos	D
RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD	-
Evidencia 1: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia	D (0,00%)
Evidencia 2: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups	D (0,00%)
Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2	D (0,00%)
Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de Personajes	D (0,00%)
Evidencia 3: Laboratorio práctico – Fireworks1	D (0,00%)
RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN	-
Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa	D (0,00%)
Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa.	D (0,00%)
Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia.	D (0,00%)
RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO	-
Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores.	D (0,00%)
Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia.	D (0,00%)
RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO	-
Evidencia 3: English Audio - Introduction of the Multimedia	D

RAP 30 RELACIONARSE CON HABLANTES NATIVOS EN UN GRADO SUFICIENTE DE FLUIDEZ Y NATURALIDAD, DE MODO QUE LA COMUNICACIÓN SE REALICE SIN ESFUERZO POR PARTE DE LOS INTERLOCUTORES	-
RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS	A
RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS	-
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Flash Professional.	D (1,00%)
RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA	-
Evidencia 3: Elementos en 3D para el proyecto multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 4: Ejercicio de modelado en Blender.	D (0,00%)
RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN	-
Evidencia 1: Workshop Portafolio personal	D (0,00%)
Evidencia 2: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	D (0,00%)
RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA	-
Evidencia 3: Secuencia de ejercicios físicos realizadas en Adobe Premiere.	D (0,00%)
Evidencia 4: Verificación del proceso de calidad. Visión ética.	D (0,00%)
RAP 21 GENERAR PROCESOS AUTÓNOMOS Y DE TRABAJO COLABORATIVO PERMANENTES, FORTALECIENDO EL EQUILIBRIO DE LOS COMPONENTES RACIONALES Y EMOCIONALES ORIENTADOS HACIA EL DESARROLLO HUMANO INTEGRAL.	-
Foro: Huella Ecológica	0,00
RAP 13 ASUMIR RESPONSABLEMENTE LOS CRITERIOS DE PRESERVACIÓN Y CONSERVACIÓN DEL MEDIO AMBIENTE Y DE DESARROLLO SOSTENIBLE, EN EL EJERCICIO DE SU DESEMPEÑO LABORAL Y SOCIAL.	-
Evidencia 1: Ejercicios HTML y CSS3	D (0,00%)
Evidencia 2: Cuestionario HTML 5 y CSS 3	0,00
RAP 58 ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB	-
Evidencia 3: Ejercicios PHP	D (0,00%)
Evidencia 4: Cuestionario de PHP	0,00
Evidencia 5: Cuestionario en Inglés	10,00
RAP 12 COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO	-
RAP 29 COMPRENDER LAS IDEAS PRINCIPALES DE TEXTOS COMPLEJOS EN INGLÉS QUE TRATAN DE TEMAS TANTO CONCRETOS COMO ABSTRACTOS, INCLUSO SI SON DE CARÁCTER TÉCNICO, SIEMPRE QUE ESTÉN DENTRO DE SU CAMPO DE ESPECIALIZACIÓN	-
RAP 34 LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MÁS ESPECÍFICO, EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	-
Evidencia 1: Instalación, publicación y personalización de un sitio Joomla.	D (0,00%)
Evidencia 2: Publicación y personalización de un blog en WordPress.	D (0,00%)

Sitios web creados	D
Evidencia 1: Organización y clasificación de los archivos del proyecto.	D (0,00%)
Evidencia 1: Publicación del proyecto.	D
Evidencia 2: integración de los elementos del proyecto multimedia	- (-)
Foro: Análisis de las actividades cotidianas	0,00
Evidencia 4: Blog Pensamiento sistémico	-

**final_1310175 para JHON EDISON SERRANO
GUZMAN**

Último acceso: 17 de octubre de 2017

INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A (95,00%)
RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.	A
RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.	A
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	A (80,00%)
Evidencia 2: Cómo se ve a sí mismo.	A (74,00%)
Foro: La película de su vida.	A (92,00%)
Foro Evidencia No 4 argumentación problema o necesidad	A (91,00%)
RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.	A
RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.	A
ponderado fase análisis_Actividad_2_1310175	A (84,25%)
Evidencia 1: Influencia de estilos	A (87,00%)
Evidencia 2: Logos y señalización.	D (0,00%)
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	A (77,00%)
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	A (94,00%)
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	D (0,00%)
RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA	-
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	A (93,00%)
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	D (0,00%)
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	D (0,00%)
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	D (0,00%)
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	D (0,00%)
RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	A
RAP 7 REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS	-
RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	-
RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS	-

SENCILLOS Y COTIDIANOS

RAP 17 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.	-
RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.	A
RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.	-
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	A (88,00%)
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	D (50,00%)
Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.	A (95,00%)
Evidencia 4: Análisis de la información.	A (90,00%)
Evidencia 4 - Following Instructions	D (50,00%)
Evidencia 5 - Concept Map	D (0,00%)
RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.	-
Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.	A (93,00%)
Evidencia 1 - Conceptual Proposal	D (0,00%)
RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	-
Evidencia 1: Informe del análisis de identidad corporativa de 3 empresas prestigiosas.	A (98,00%)
Evidencia 2: Diseño de La imagen corporativa de su empresa en Photoshop.	A (95,00%)
Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.	A (92,00%)
RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE	A
RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	A
RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.	A
RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD	A
RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN	A
Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.	A (99,00%)
Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.	A (99,00%)
Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.	D (0,00%)
RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.	-
Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.	D (0,00%)
Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.	D (65,00%)
Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto,	D (0,00%)

diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.

RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE -

RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS -

Evidencia 1: Practica Introducción a la programación Web. A (90,00%)

Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia D (0,00%)

Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia D (0,00%)

Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia D (0,00%)

Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia D (0,00%)

Evidencia 5: Reflexión y Foro de discusión acerca de los derechos de autor en el campo de producción multimedia D (0,00%)

Evidencia 6 - Multimedia Dramatic Structure D

Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia D (0,00%)

RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC -

Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente D (0,00%)

Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos D

RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD -

Evidencia 1: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia D (0,00%)

Evidencia 2: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups D (0,00%)

Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2 D (0,00%)

Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de Personajes D (0,00%)

Evidencia 3: Laboratorio práctico – Fireworks1 D (0,00%)

RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN -

Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa D (0,00%)

Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa. D (0,00%)

Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia. D (0,00%)

RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO -

Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores. D (0,00%)

Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia. D (0,00%)

RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO -

Evidencia 3: English Audio - Introduction of the Multimedia D

RAP 30 RELACIONARSE CON HABLANTES NATIVOS EN UN GRADO SUFICIENTE DE FLUIDEZ Y NATURALIDAD, DE MODO QUE LA COMUNICACIÓN SE REALICE SIN ESFUERZO POR PARTE DE LOS INTERLOCUTORES -

RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE A

PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS

RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS	-
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Flash Professional.	D (0,00%)
RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA	-
Evidencia 3: Elementos en 3D para el proyecto multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 4: Ejercicio de modelado en Blender.	D (0,00%)
RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN	-
Evidencia 1: Workshop Portafolio personal	D (0,00%)
Evidencia 2: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	D (0,00%)
RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA	-
Evidencia 3: Secuencia de ejercicios físicos realizadas en Adobe Premiere.	D (0,00%)
Evidencia 4: Verificación del proceso de calidad. Visión ética.	D (0,00%)
RAP 21 GENERAR PROCESOS AUTÓNOMOS Y DE TRABAJO COLABORATIVO PERMANENTES, FORTALECIENDO EL EQUILIBRIO DE LOS COMPONENTES RACIONALES Y EMOCIONALES ORIENTADOS HACIA EL DESARROLLO HUMANO INTEGRAL.	-
Foro: Huella Ecológica	-
RAP 13 ASUMIR RESPONSABLEMENTE LOS CRITERIOS DE PRESERVACIÓN Y CONSERVACIÓN DEL MEDIO AMBIENTE Y DE DESARROLLO SOSTENIBLE, EN EL EJERCICIO DE SU DESEMPEÑO LABORAL Y SOCIAL.	-
Evidencia 1: Ejercicios HTML y CSS3	D (0,00%)
Evidencia 2: Cuestionario HTML 5 y CSS 3	0,00
RAP 58 ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB	A
Evidencia 3: Ejercicios PHP	D (0,00%)
Evidencia 4: Cuestionario de PHP	0,00
Evidencia 5: Cuestionario en Inglés	0,00
RAP 12 COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO	-
RAP 29 COMPRENDER LAS IDEAS PRINCIPALES DE TEXTOS COMPLEJOS EN INGLÉS QUE TRATAN DE TEMAS TANTO CONCRETOS COMO ABSTRACTOS, INCLUSO SI SON DE CARÁCTER TÉCNICO, SIEMPRE QUE ESTÉN DENTRO DE SU CAMPO DE ESPECIALIZACIÓN	-
RAP 34 LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MÁS ESPECÍFICO, EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	-
Evidencia 1: Instalación, publicación y personalización de un sitio Joomla.	D (0,00%)
Evidencia 2: Publicación y personalización de un blog en WordPress.	D (0,00%)
Sitios web creados	D
Evidencia 1: Organización y clasificación de los archivos del proyecto.	D (0,00%)

Evidencia 1: Publicación del proyecto.	D
Evidencia 2: integración de los elementos del proyecto multimedia	- (-)
Foro: Análisis de las actividades cotidianas	0,00
Evidencia 4: Blog Pensamiento sistémico	-

**final_1310175 para EDWIN ARTURO VACCA
SANCHEZ**

Último acceso: 21 de noviembre de 2017

INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A (76,00%)
RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.	A
RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.	-
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	A (86,00%)
Evidencia 2: Cómo se ve a sí mismo.	A (91,00%)
Foro: La película de su vida.	A (96,00%)
Foro Evidencia No 4 argumentación problema o necesidad	A (92,00%)
RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.	A
RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.	A
ponderado fase análisis_Actividad_2_1310175	A (91,25%)
Evidencia 1: Influencia de estilos	A (93,00%)
Evidencia 2: Logos y señalización.	A (92,00%)
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	A (98,00%)
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	A (89,00%)
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	A (88,00%)
RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA	A
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	A (95,00%)
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	A (95,00%)
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	A (89,00%)
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	A (96,00%)
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	A (80,00%)
RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	A
RAP 7 REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS	A
RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	A
RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS	A

SENCILLOS Y COTIDIANOS

RAP 17 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.	A
RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.	A
RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.	A
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	A (80,00%)
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	A (92,00%)
Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.	A (92,00%)
Evidencia 4: Análisis de la información.	A (92,00%)
Evidencia 4 - Following Instructions	A (100,00%)
Evidencia 5 - Concept Map	A (100,00%)
RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.	A
Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.	A (92,00%)
Evidencia 1 - Conceptual Proposal	A (90,00%)
RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	A
Evidencia 1: Informe del análisis de identidad corporativa de 3 empresas prestigiosas.	A (89,00%)
Evidencia 2: Diseño de La imagen corporativa de su empresa en Photoshop.	A (95,00%)
Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.	A (95,00%)
RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE	A
RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	A
RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.	A
RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD	A
RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN	A
Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.	D (0,00%)
Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.	A (95,00%)
RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.	-
Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.	D (65,00%)
Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.	D (68,00%)

Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto, diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.	D (0,00%)
RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE	-
RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS	-
Evidencia 1: Practica Introducción a la programación Web.	D (0,00%)
Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia	A (78,00%)
Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia	D (0,00%)
Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia	D (0,00%)
Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia	D (0,00%)
Evidencia 5: Reflexión y Foro de discusión acerca de los derechos de autor en el campo de producción multimedia	D (0,00%)
Evidencia 6 - Multimedia Dramatic Structure	D
Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia	D (0,00%)
RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC	-
Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente	D (0,00%)
Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos	D
RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD	-
Evidencia 1: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia	D (0,00%)
Evidencia 2: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups	D (0,00%)
Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2	D (0,00%)
Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de Personajes	D (0,00%)
Evidencia 3: Laboratorio práctico – Fireworks1	D (0,00%)
RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN	-
Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa	D (0,00%)
Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa.	D (0,00%)
Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia.	D (0,00%)
RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO	-
Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores.	D (0,00%)
Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia.	D (0,00%)
RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO	-
Evidencia 3: English Audio - Introduction of the Multimedia	D
RAP 30 RELACIONARSE CON HABLANTES NATIVOS EN UN GRADO SUFICIENTE DE FLUIDEZ Y NATURALIDAD, DE MODO QUE LA COMUNICACIÓN SE REALICE SIN ESFUERZO POR PARTE DE LOS INTERLOCUTORES	-

RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS	A
RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS	A
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Flash Professional.	D (0,00%)
RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA	-
Evidencia 3: Elementos en 3D para el proyecto multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 4: Ejercicio de modelado en Blender.	D (0,00%)
RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN	-
Evidencia 1: Workshop Portafolio personal	D (0,00%)
Evidencia 2: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	D (0,00%)
RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA	-
Evidencia 3: Secuencia de ejercicios físicos realizadas en Adobe Premiere.	D (0,00%)
Evidencia 4: Verificación del proceso de calidad. Visión ética.	D (0,00%)
RAP 21 GENERAR PROCESOS AUTÓNOMOS Y DE TRABAJO COLABORATIVO PERMANENTES, FORTALECIENDO EL EQUILIBRIO DE LOS COMPONENTES RACIONALES Y EMOCIONALES ORIENTADOS HACIA EL DESARROLLO HUMANO INTEGRAL.	-
Foro: Huella Ecológica	0,00
RAP 13 ASUMIR RESPONSABLEMENTE LOS CRITERIOS DE PRESERVACIÓN Y CONSERVACIÓN DEL MEDIO AMBIENTE Y DE DESARROLLO SOSTENIBLE, EN EL EJERCICIO DE SU DESEMPEÑO LABORAL Y SOCIAL.	-
Evidencia 1: Ejercicios HTML y CSS3	- (-)
Evidencia 2: Cuestionario HTML 5 y CSS 3	0,00
RAP 58 ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB	-
Evidencia 3: Ejercicios PHP	D (0,00%)
Evidencia 4: Cuestionario de PHP	0,00
Evidencia 5: Cuestionario en Inglés	0,00
RAP 12 COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO	-
RAP 29 COMPRENDER LAS IDEAS PRINCIPALES DE TEXTOS COMPLEJOS EN INGLÉS QUE TRATAN DE TEMAS TANTO CONCRETOS COMO ABSTRACTOS, INCLUSO SI SON DE CARÁCTER TÉCNICO, SIEMPRE QUE ESTÉN DENTRO DE SU CAMPO DE ESPECIALIZACIÓN	-
RAP 34 LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MÁS ESPECÍFICO, EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	-
Evidencia 1: Instalación, publicación y personalización de un sitio Joomla.	D (0,00%)
Evidencia 2: Publicación y personalización de un blog en WordPress.	D (0,00%)
Sitios web creados	D
Evidencia 1: Organización y clasificación de los archivos del proyecto.	D (0,00%)

Evidencia 1: Publicación del proyecto.	D
Evidencia 2: integración de los elementos del proyecto multimedia	- (-)
Foro: Análisis de las actividades cotidianas	0,00
Evidencia 4: Blog Pensamiento sistémico	-

**final_1310175 para ALEXANDER VASQUEZ
PERDOMO**

Último acceso: 9 de septiembre de 2017

INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A (84,00%)
RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.	A
RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.	A
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	- (-)
Evidencia 2: Cómo se ve a sí mismo.	A (100,00%)
Foro: La película de su vida.	A (90,00%)
Foro Evidencia No 4 argumentación problema o necesidad	A (90,00%)
RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.	A
RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.	A
ponderado fase análisis_Actividad_2_1310175	D (70,00%)
Evidencia 1: Influencia de estilos	D (0,00%)
Evidencia 2: Logos y señalización.	A (83,00%)
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	D (0,00%)
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	D (0,00%)
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	D (0,00%)
RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA	-
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	D (0,00%)
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	D (0,00%)
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	D (0,00%)
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	D (0,00%)
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	D (0,00%)
RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	-
RAP 7 REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS	-
RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	-

RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS	-
RAP 17 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.	-
RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.	A
RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.	-
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	D (0,00%)
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	D (0,00%)
Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.	D (0,00%)
Evidencia 4: Análisis de la información.	D (0,00%)
Evidencia 4 - Following Instructions	D (0,00%)
Evidencia 5 - Concept Map	D (0,00%)
RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.	-
Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 1 - Conceptual Proposal	D (0,00%)
RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	-
Evidencia 1: Informe del análisis de identidad corporativa de 3 empresas prestigiosas.	D (0,00%)
Evidencia 2: Diseño de La imagen corporativa de su empresa en Photoshop.	D (0,00%)
Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.	D (0,00%)
RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE	-
RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	-
RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.	-
RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD	-
RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN	-
Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.	D (0,00%)
Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.	D (0,00%)
RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.	-
Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.	D (0,00%)
Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.	D (0,00%)

Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto, diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.	D (0,00%)
RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE	-
RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS	-
Evidencia 1: Practica Introducción a la programación Web.	D (0,00%)
Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia	D (0,00%)
Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia	D (0,00%)
Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia	D (0,00%)
Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia	D (0,00%)
Evidencia 5: Reflexión y Foro de discusión acerca de los derechos de autor en el campo de producción multimedia	D (0,00%)
Evidencia 6 - Multimedia Dramatic Structure	D
Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia	D (0,00%)
RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC	-
Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente	D (0,00%)
Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos	D
RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD	-
Evidencia 1: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia	D (0,00%)
Evidencia 2: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups	D (0,00%)
Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2	D (0,00%)
Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de Personajes	D (0,00%)
Evidencia 3: Laboratorio práctico – Fireworks1	D (0,00%)
RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN	-
Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa	D (0,00%)
Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa.	D (0,00%)
Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia.	D (0,00%)
RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO	-
Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores.	D (0,00%)
Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia.	D (0,00%)
RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO	-
Evidencia 3: English Audio - Introduction of the Multimedia	D
RAP 30 RELACIONARSE CON HABLANTES NATIVOS EN UN GRADO SUFICIENTE DE FLUIDEZ Y NATURALIDAD, DE MODO QUE LA COMUNICACIÓN SE REALICE SIN ESFUERZO POR PARTE DE LOS INTERLOCUTORES	-

RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS	-
RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS	-
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Flash Professional.	D (0,00%)
RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA	-
Evidencia 3: Elementos en 3D para el proyecto multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 4: Ejercicio de modelado en Blender.	D (0,00%)
RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN	-
Evidencia 1: Workshop Portafolio personal	D (0,00%)
Evidencia 2: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	D (0,00%)
RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA	-
Evidencia 3: Secuencia de ejercicios físicos realizadas en Adobe Premiere.	D (0,00%)
Evidencia 4: Verificación del proceso de calidad. Visión ética.	D (0,00%)
RAP 21 GENERAR PROCESOS AUTÓNOMOS Y DE TRABAJO COLABORATIVO PERMANENTES, FORTALECIENDO EL EQUILIBRIO DE LOS COMPONENTES RACIONALES Y EMOCIONALES ORIENTADOS HACIA EL DESARROLLO HUMANO INTEGRAL.	-
Foro: Huella Ecológica	0,00
RAP 13 ASUMIR RESPONSABLEMENTE LOS CRITERIOS DE PRESERVACIÓN Y CONSERVACIÓN DEL MEDIO AMBIENTE Y DE DESARROLLO SOSTENIBLE, EN EL EJERCICIO DE SU DESEMPEÑO LABORAL Y SOCIAL.	-
Evidencia 1: Ejercicios HTML y CSS3	D (0,00%)
Evidencia 2: Cuestionario HTML 5 y CSS 3	0,00
RAP 58 ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB	-
Evidencia 3: Ejercicios PHP	D (0,00%)
Evidencia 4: Cuestionario de PHP	0,00
Evidencia 5: Cuestionario en Inglés	0,00
RAP 12 COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO	-
RAP 29 COMPRENDER LAS IDEAS PRINCIPALES DE TEXTOS COMPLEJOS EN INGLÉS QUE TRATAN DE TEMAS TANTO CONCRETOS COMO ABSTRACTOS, INCLUSO SI SON DE CARÁCTER TÉCNICO, SIEMPRE QUE ESTÉN DENTRO DE SU CAMPO DE ESPECIALIZACIÓN	-
RAP 34 LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MÁS ESPECÍFICO, EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	-
Evidencia 1: Instalación, publicación y personalización de un sitio Joomla.	D (0,00%)
Evidencia 2: Publicación y personalización de un blog en WordPress.	D (0,00%)
Sitios web creados	D
Evidencia 1: Organización y clasificación de los archivos del proyecto.	D (0,00%)

Evidencia 1: Publicación del proyecto.	D
Evidencia 2: integración de los elementos del proyecto multimedia	- (-)
Foro: Análisis de las actividades cotidianas	0,00
Evidencia 4: Blog Pensamiento sistémico	-

**final_1310175 para JAVIER VILLEGAS
DELGADILLO**

Último acceso: 30 de mayo de 2017

INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A (94,00%)
RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.	A
RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.	A
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	A (82,00%)
Evidencia 2: Cómo se ve a sí mismo.	A (87,00%)
Foro: La película de su vida.	A (90,00%)
Foro Evidencia No 4 argumentación problema o necesidad	A (91,00%)
RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.	A
RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.	A
ponderado fase análisis_Actividad_2_1310175	A (87,50%)
Evidencia 1: Influencia de estilos	A (85,00%)
Evidencia 2: Logos y señalización.	D (0,00%)
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	A (92,00%)
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	D (0,00%)
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	D (0,00%)
RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA	-
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	D (30,00%)
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	D (0,00%)
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	D (0,00%)
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	D (0,00%)
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	D (0,00%)
RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	-
RAP 7 REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS	-
RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	-
RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS	-

SENCILLOS Y COTIDIANOS

RAP 17 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.	-
RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.	A
RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.	-
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	D (0,00%)
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	D (0,00%)
Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.	D (0,00%)
Evidencia 4: Análisis de la información.	D (0,00%)
Evidencia 4 - Following Instructions	A (100,00%)
Evidencia 5 - Concept Map	D (0,00%)
RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.	-
Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.	D (10,00%)
Evidencia 1 - Conceptual Proposal	D (0,00%)
RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	-
Evidencia 1: Informe del análisis de identidad corporativa de 3 empresas prestigiosas.	D (0,00%)
Evidencia 2: Diseño de La imagen corporativa de su empresa en Photoshop.	D (0,00%)
Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.	D (0,00%)
RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE	-
RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	-
RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.	-
RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD	-
RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN	-
Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.	D (0,00%)
Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.	D (0,00%)
RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.	-
Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.	D (0,00%)
Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.	D (0,00%)

Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto, diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.	D (0,00%)
RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE	-
RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS	-
Evidencia 1: Practica Introducción a la programación Web.	D (0,00%)
Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia	D (0,00%)
Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia	D (0,00%)
Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia	D (0,00%)
Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia	D (0,00%)
Evidencia 5: Reflexión y Foro de discusión acerca de los derechos de autor en el campo de producción multimedia	D (0,00%)
Evidencia 6 - Multimedia Dramatic Structure	D
Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia	D (0,00%)
RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC	-
Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente	D (0,00%)
Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos	D
RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD	-
Evidencia 1: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia	D (0,00%)
Evidencia 2: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups	D (0,00%)
Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2	D (0,00%)
Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de Personajes	D (0,00%)
Evidencia 3: Laboratorio práctico – Fireworks1	D (0,00%)
RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN	-
Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa	D (0,00%)
Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa.	D (0,00%)
Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia.	D (0,00%)
RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO	-
Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores.	D (0,00%)
Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia.	D (0,00%)
RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO	-
Evidencia 3: English Audio - Introduction of the Multimedia	D
RAP 30 RELACIONARSE CON HABLANTES NATIVOS EN UN GRADO SUFICIENTE DE FLUIDEZ Y NATURALIDAD, DE MODO QUE LA COMUNICACIÓN SE REALICE SIN ESFUERZO POR PARTE DE LOS INTERLOCUTORES	-

RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS	-
RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS	-
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Flash Professional.	D (0,00%)
RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA	-
Evidencia 3: Elementos en 3D para el proyecto multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 4: Ejercicio de modelado en Blender.	D (0,00%)
RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN	-
Evidencia 1: Workshop Portafolio personal	D (0,00%)
Evidencia 2: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	D (0,00%)
RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA	-
Evidencia 3: Secuencia de ejercicios físicos realizadas en Adobe Premiere.	D (0,00%)
Evidencia 4: Verificación del proceso de calidad. Visión ética.	D (0,00%)
RAP 21 GENERAR PROCESOS AUTÓNOMOS Y DE TRABAJO COLABORATIVO PERMANENTES, FORTALECIENDO EL EQUILIBRIO DE LOS COMPONENTES RACIONALES Y EMOCIONALES ORIENTADOS HACIA EL DESARROLLO HUMANO INTEGRAL.	-
Foro: Huella Ecológica	0,00
RAP 13 ASUMIR RESPONSABLEMENTE LOS CRITERIOS DE PRESERVACIÓN Y CONSERVACIÓN DEL MEDIO AMBIENTE Y DE DESARROLLO SOSTENIBLE, EN EL EJERCICIO DE SU DESEMPEÑO LABORAL Y SOCIAL.	-
Evidencia 1: Ejercicios HTML y CSS3	D (0,00%)
Evidencia 2: Cuestionario HTML 5 y CSS 3	0,00
RAP 58 ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB	-
Evidencia 3: Ejercicios PHP	D (0,00%)
Evidencia 4: Cuestionario de PHP	0,00
Evidencia 5: Cuestionario en Inglés	0,00
RAP 12 COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO	-
RAP 29 COMPRENDER LAS IDEAS PRINCIPALES DE TEXTOS COMPLEJOS EN INGLÉS QUE TRATAN DE TEMAS TANTO CONCRETOS COMO ABSTRACTOS, INCLUSO SI SON DE CARÁCTER TÉCNICO, SIEMPRE QUE ESTÉN DENTRO DE SU CAMPO DE ESPECIALIZACIÓN	-
RAP 34 LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MÁS ESPECÍFICO, EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	-
Evidencia 1: Instalación, publicación y personalización de un sitio Joomla.	D (0,00%)
Evidencia 2: Publicación y personalización de un blog en WordPress.	- (-)
Sitios web creados	D
Evidencia 1: Organización y clasificación de los archivos del proyecto.	D (0,00%)

Evidencia 1: Publicación del proyecto.	D
Evidencia 2: integración de los elementos del proyecto multimedia	- (-)
Foro: Análisis de las actividades cotidianas	0,00
Evidencia 4: Blog Pensamiento sistémico	-

**final_1310175 para JHON HENRY ZAMBRANO
TRIANA**

Último acceso: 4 de octubre de 2017

INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A (92,00%)
RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.	A
RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.	A
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	A (91,00%)
Evidencia 2: Cómo se ve a sí mismo.	A (82,00%)
Foro: La película de su vida.	A (94,00%)
Foro Evidencia No 4 argumentación problema o necesidad	A (97,00%)
RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.	A
RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.	A
ponderado fase análisis_Actividad_2_1310175	A (91,00%)
Evidencia 1: Influencia de estilos	A (95,00%)
Evidencia 2: Logos y señalización.	A (92,00%)
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	A (97,00%)
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	A (92,00%)
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	A (91,00%)
RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA	A
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	A (88,00%)
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	A (92,00%)
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	A (98,00%)
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	A (95,00%)
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	A (100,00%)
RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	A
RAP 7 REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS	A
RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	A

RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS	A
RAP 17 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.	A
RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.	A
RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.	A
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	A (97,00%)
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	A (100,00%)
Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.	A (95,00%)
Evidencia 4: Análisis de la información.	D (0,00%)
Evidencia 4 - Following Instructions	A (90,00%)
Evidencia 5 - Concept Map	A (90,00%)
RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.	-
Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.	A (96,00%)
Evidencia 1 - Conceptual Proposal	A (100,00%)
RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	A
Evidencia 1: Informe del análisis de identidad corporativa de 3 empresas prestigiosas.	A (92,00%)
Evidencia 2: Diseño de La imagen corporativa de su empresa en Photoshop.	A (82,00%)
Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.	A (91,00%)
RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE	A
RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	A
RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.	A
RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD	A
RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN	A
Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.	A (72,00%)
Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.	A (100,00%)
Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.	A (100,00%)
RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.	A

Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.	D (50,00%)
Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.	A (91,00%)
Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto, diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.	A (97,00%)
RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE	-
RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS	A
Evidencia 1: Practica Introducción a la programación Web.	D (45,00%)
Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia	A (100,00%)
Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia	A (92,00%)
Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia	A (87,00%)
Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia	A (85,00%)
Evidencia 5: Reflexión y Foro de discusión acerca de los derechos de autor en el campo de producción multimedia	A (100,00%)
Evidencia 6 - Multimedia Dramatic Structure	A
Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia	A (95,00%)
RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC	A
Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente	A (96,00%)
Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos	A
RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD	A
Evidencia 1: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia	A (95,00%)
Evidencia 2: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups	A (92,00%)
Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2	A (92,00%)
Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de Personajes	D (30,00%)
Evidencia 3: Laboratorio práctico – Fireworks1	A (95,00%)
RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN	-
Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa	D (20,00%)
Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa.	A (84,00%)
Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia.	A (75,00%)
RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO	A
Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores.	D (0,00%)
Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia.	D (0,00%)
RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO	-
Evidencia 3: English Audio - Introduction of the Multimedia	D

RAP 30 RELACIONARSE CON HABLANTES NATIVOS EN UN GRADO SUFICIENTE DE FLUIDEZ Y NATURALIDAD, DE MODO QUE LA COMUNICACIÓN SE REALICE SIN ESFUERZO POR PARTE DE LOS INTERLOCUTORES	-
RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS	A
RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS	A
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Flash Professional.	D (0,00%)
RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA	-
Evidencia 3: Elementos en 3D para el proyecto multimedia.	D (0,00%)
Evidencia 4: Ejercicio de modelado en Blender.	D (0,00%)
RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN	-
Evidencia 1: Workshop Portafolio personal	D (0,00%)
Evidencia 2: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	D (0,00%)
RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA	-
Evidencia 3: Secuencia de ejercicios físicos realizadas en Adobe Premiere.	D (0,00%)
Evidencia 4: Verificación del proceso de calidad. Visión ética.	D (0,00%)
RAP 21 GENERAR PROCESOS AUTÓNOMOS Y DE TRABAJO COLABORATIVO PERMANENTES, FORTALECIENDO EL EQUILIBRIO DE LOS COMPONENTES RACIONALES Y EMOCIONALES ORIENTADOS HACIA EL DESARROLLO HUMANO INTEGRAL.	-
Foro: Huella Ecológica	0,00
RAP 13 ASUMIR RESPONSABLEMENTE LOS CRITERIOS DE PRESERVACIÓN Y CONSERVACIÓN DEL MEDIO AMBIENTE Y DE DESARROLLO SOSTENIBLE, EN EL EJERCICIO DE SU DESEMPEÑO LABORAL Y SOCIAL.	-
Evidencia 1: Ejercicios HTML y CSS3	D (0,00%)
Evidencia 2: Cuestionario HTML 5 y CSS 3	0,00
RAP 58 ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB	-
Evidencia 3: Ejercicios PHP	D (0,00%)
Evidencia 4: Cuestionario de PHP	0,00
Evidencia 5: Cuestionario en Inglés	0,00
RAP 12 COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO	-
RAP 29 COMPRENDER LAS IDEAS PRINCIPALES DE TEXTOS COMPLEJOS EN INGLÉS QUE TRATAN DE TEMAS TANTO CONCRETOS COMO ABSTRACTOS, INCLUSO SI SON DE CARÁCTER TÉCNICO, SIEMPRE QUE ESTÉN DENTRO DE SU CAMPO DE ESPECIALIZACIÓN	-
RAP 34 LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MÁS ESPECÍFICO, EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	-
Evidencia 1: Instalación, publicación y personalización de un sitio Joomla.	D (0,00%)

Evidencia 2: Publicación y personalización de un blog en WordPress.	D (0,00%)
Sitios web creados	D
Evidencia 1: Organización y clasificación de los archivos del proyecto.	D (0,00%)
Evidencia 1: Publicación del proyecto.	D
Evidencia 2: integración de los elementos del proyecto multimedia	- (-)
Foro: Análisis de las actividades cotidianas	0,00
Evidencia 4: Blog Pensamiento sistémico	-

**final_1310175 para DIEGO LEON ZAPATA
CASTAÑEDA**

Último acceso: 14 de diciembre de 2017

INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A (100,00%)
RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.	A
RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.	A
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	A (95,00%)
Evidencia 2: Cómo se ve a sí mismo.	A (93,00%)
Foro: La película de su vida.	A (92,00%)
Foro Evidencia No 4 argumentación problema o necesidad	A (95,00%)
RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.	A
RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.	A
ponderado fase análisis_Actividad_2_1310175	A (93,75%)
Evidencia 1: Influencia de estilos	A (93,00%)
Evidencia 2: Logos y señalización.	A (92,00%)
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	A (94,00%)
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	A (96,00%)
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	A (98,00%)
RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA	A
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	A (93,00%)
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	A (81,00%)
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	A (75,00%)
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	A (78,00%)
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	D (70,00%)
RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	A
RAP 7 REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS	A
RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	A

RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS	A
RAP 17 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.	A
RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.	A
RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.	A
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	A (95,00%)
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	A (100,00%)
Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.	A (96,00%)
Evidencia 4: Análisis de la información.	A (97,00%)
Evidencia 4 - Following Instructions	D (0,00%)
Evidencia 5 - Concept Map	D (0,00%)
RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.	A
Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.	A (93,00%)
Evidencia 1 - Conceptual Proposal	D (0,00%)
RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	A
Evidencia 1: Informe del análisis de identidad corporativa de 3 empresas prestigiosas.	A (85,00%)
Evidencia 2: Diseño de La imagen corporativa de su empresa en Photoshop.	A (97,00%)
Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.	A (93,00%)
RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE	A
RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	A
RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.	A
RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD	A
RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN	A
Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.	A (95,00%)
Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.	A (95,00%)
Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.	A (100,00%)
RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.	A
Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.	A (91,00%)

Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.	A (95,00%)
Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto, diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.	A (82,00%)
RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE	A
RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS	A
Evidencia 1: Practica Introducción a la programación Web.	A (98,00%)
Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia	A (85,00%)
Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia	A (100,00%)
Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia	A (97,00%)
Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia	A (94,00%)
Evidencia 5: Reflexión y Foro de discusión acerca de los derechos de autor en el campo de producción multimedia	A (90,00%)
Evidencia 6 - Multimedia Dramatic Structure	D
Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia	A (100,00%)
RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC	-
Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente	A (95,00%)
Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos	A
RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD	A
Evidencia 1: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia	A (98,00%)
Evidencia 2: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups	A (98,00%)
Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2	A (94,00%)
Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de Personajes	A (95,00%)
Evidencia 3: Laboratorio práctico – Fireworks1	A (93,00%)
RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN	A
Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa	A (92,00%)
Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa.	A (82,00%)
Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia.	A (75,00%)
RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO	A
Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores.	A (100,00%)
Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia.	A (100,00%)
RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO	A

Evidencia 3: English Audio - Introduction of the Multimedia	D
RAP 30 RELACIONARSE CON HABLANTES NATIVOS EN UN GRADO SUFICIENTE DE FLUIDEZ Y NATURALIDAD, DE MODO QUE LA COMUNICACIÓN SE REALICE SIN ESFUERZO POR PARTE DE LOS INTERLOCUTORES	A
RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS	A
RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS	A
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	A (96,00%)
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Flash Professional.	A (95,00%)
RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA	A
Evidencia 3: Elementos en 3D para el proyecto multimedia.	A (98,00%)
Evidencia 4: Ejercicio de modelado en Blender.	A (98,00%)
RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN	A
Evidencia 1: Workshop Portafolio personal	A (97,00%)
Evidencia 2: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	A (91,00%)
RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA	A
Evidencia 3: Secuencia de ejercicios físicos realizadas en Adobe Premiere.	A (93,00%)
Evidencia 4: Verificación del proceso de calidad. Visión ética.	A (100,00%)
RAP 21 GENERAR PROCESOS AUTÓNOMOS Y DE TRABAJO COLABORATIVO PERMANENTES, FORTALECIENDO EL EQUILIBRIO DE LOS COMPONENTES RACIONALES Y EMOCIONALES ORIENTADOS HACIA EL DESARROLLO HUMANO INTEGRAL.	A
Foro: Huella Ecológica	100,00
RAP 13 ASUMIR RESPONSABLEMENTE LOS CRITERIOS DE PRESERVACIÓN Y CONSERVACIÓN DEL MEDIO AMBIENTE Y DE DESARROLLO SOSTENIBLE, EN EL EJERCICIO DE SU DESEMPEÑO LABORAL Y SOCIAL.	A
Evidencia 1: Ejercicios HTML y CSS3	A (91,00%)
Evidencia 2: Cuestionario HTML 5 y CSS 3	100,00
RAP 58 ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB	A
Evidencia 3: Ejercicios PHP	A (97,00%)
Evidencia 4: Cuestionario de PHP	100,00
Evidencia 5: Cuestionario en Inglés	0,00
RAP 12 COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO	A
RAP 29 COMPRENDER LAS IDEAS PRINCIPALES DE TEXTOS COMPLEJOS EN INGLÉS QUE TRATAN DE TEMAS TANTO CONCRETOS COMO ABSTRACTOS, INCLUSO SI SON DE CARÁCTER TÉCNICO, SIEMPRE QUE ESTÉN DENTRO DE SU CAMPO DE ESPECIALIZACIÓN	A
RAP 34 LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MÁS ESPECÍFICO, EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	A

Evidencia 1: Instalación, publicación y personalización de un sitio Joomla.	A (92,00%)
Evidencia 2: Publicación y personalización de un blog en WordPress.	A (97,00%)
Sitios web creados	D
Evidencia 1: Organización y clasificación de los archivos del proyecto.	A (96,00%)
Evidencia 1: Publicación del proyecto.	D
Evidencia 2: integración de los elementos del proyecto multimedia	Necesita calificación
Foro: Análisis de las actividades cotidianas	100,00
Evidencia 4: Blog Pensamiento sistémico	100,00
