

## Cierre\_2018\_1565432 para ELKIN LEONARDO ALVARADO BARROS

Último acceso: 24 de mayo de 2018

### INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación
<b>RAP 24 IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E INTERNACIONAL.</b>	A
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A
<b>RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.</b>	A
<b>RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.</b>	A
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	A
<b>RAP 19 CONCERTAR ALTERNATIVAS Y ACCIONES DE FORMACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA FORMACIÓN, CON BASE EN LA POLÍTICA INSTITUCIONAL.</b>	A
Evidencia 2: Cómo se ve a sí mismo.	A
<b>RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.</b>	A
<b>RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.</b>	A
Evidencia 1: Influencia de estilos.	A
Evidencia 2: Logos y señalización.	A
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	A
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	A
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	A
<b>RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA</b>	A
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	A
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	A
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	A
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	A
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	A
<b>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</b>	A
<b>RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS</b>	A
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	A

<b>Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.</b>	A
<b>Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.</b>	A
<b>RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE</b>	A
<b>Evidencia 4: Análisis de la información.</b>	A
<b>RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.</b>	A
<b>Envío de evidencias plan de mejoramiento AP1</b>	-
<b>Plan de mejoramiento: Identificar los elementos de diseño multimedia</b>	A
<b>Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.</b>	Necesita calificación
<b>Tipos de software requeridos , para las tipologías y plataformas multimedia .</b>	En proceso
<b>RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS</b>	-
<b>Evidencia 1: Diseño de La imagen corporativa de su empresa en Photoshop.</b>	-
<b>Evidencia 2: Cuestionario conceptos básicos de Photoshop.</b>	A
<b>Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.</b>	-
<b>Evidencia 4: Informe del análisis de identidad corporativa de 5 empresas prestigiosas.</b>	-
<b>RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN</b>	-
<b>RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.</b>	-
<b>RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD</b>	-
<b>Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.</b>	-
<b>Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.</b>	-
<b>Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.</b>	-
<b>RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.</b>	-
<b>Test Físico</b>	-
<b>Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.</b>	-
<b>Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.</b>	-
<b>RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE</b>	-
<b>Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto, diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.</b>	-
<b>RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS</b>	-
<b>Evidencia 1: Practica Introducción a la programación Web.</b>	-
<b>Plan de Mejoramiento Fase Análisis. Transv. Seguridad y Salud en el Trabajo.</b>	-
<b>Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia</b>	-
<b>RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS</b>	-

<b>Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia</b>	-
<b>Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia</b>	-
<b>RAP 54 ELABORAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN LITERARIA Y LENGUAJE CINEMATOGRAFICO CONFORME A LA TIPOLOGÍA DEFINIDA Y AL PÚBLICO DESTINO</b>	-
<b>Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia</b>	-
<b>Foro: Aplicación de la normatividad en salud ocupacional en el proyecto multimedia y en su empresa.</b>	-
<b>RAP 18 DESARROLLAR PROCESOS COMUNICATIVOS EFICACES Y ASERTIVOS DENTRO DE CRITERIOS DE RACIONALIDAD QUE POSIBILITEN LA CONVIVENCIA, EL ESTABLECIMIENTO DE ACUERDOS, LA CONSTRUCCIÓN COLECTIVA DEL CONOCIMIENTO Y LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCT</b>	A
<b>Derechos de autor</b>	-
<b>Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia</b>	-
<b>RAP 53 CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN</b>	-
<b>Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente</b>	-
<b>RAP 48 VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO CONSTANCIA EN UN ACTA</b>	-
<b>Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos</b>	-
<b>RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD</b>	-
<b>Foro: Ventajas y desventajas de los distintos sistemas de navegación</b>	-
<b>Evidencia 2: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia</b>	-
<b>RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.</b>	A
<b>RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.</b>	A
<b>Evidencia 3: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups</b>	-
<b>RAP 55 DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE</b>	-
<b>Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2</b>	-
<b>RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN</b>	-
<b>RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN</b>	-
<b>Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de personajes</b>	-
<b>RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN</b>	-
<b>Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa</b>	-
<b>Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa.</b>	-
<b>Evidencia 3: Análisis de la señalización del puesto de trabajo.</b>	-
<b>Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia.</b>	-
<b>RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO</b>	-

<b>Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores.</b>	-
<b>Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia.</b>	-
<b>RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO</b>	-
<b>Evidencia 3: Audio con la introducción de la multimedia en inglés.</b>	-
<b>RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO</b>	-
<b>RAP 10 ENCONTRAR VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ANUNCIOS, FOLLETOS, PÁGINAS WEB, ETC</b>	-
<b>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</b>	-
<b>RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS</b>	-
<b>RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS</b>	-
<b>RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC</b>	-
<b>Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.</b>	-
<b>Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Animate.</b>	-
<b>RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA</b>	-
<b>Evidencia 1: Workshop (Tema definido por el tutor).</b>	-
<b>Evidencia 3: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.</b>	-
<b>RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA</b>	-
<b>Evidencia 2: Secuencia de ejercicios físicos realizadas en Adobe Premiere.</b>	-
<b>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.</b>	-
<b>Evidencia 4: Verificación del proceso de calidad. Visión ética.</b>	-
<b>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.</b>	-
<b>Evidencia 1: Ejercicios HTML y CSS3</b>	-
<b>Evidencia 2: Cuestionario HTML 5 y CSS 3</b>	-(-)
<b>Evidencia 3: Ejercicios PHP</b>	-
<b>Evidencia 4: Cuestionario de PHP</b>	-(-)
<b>RAP 58 ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB</b>	-
<b>Evidencia 5: Cuestionario en Inglés</b>	-(-)
<b>RAP 12 COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO</b>	-
<b>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</b>	-

---

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

---

**RAP 60 CODIFICAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS ESPECIFICACIONES DEL MAPA DE NAVEGACIÓN CON LA PLATAFORMA SELECCIONADA.**

---

**Evidencia 1: Organización y clasificación de los archivos del proyecto.** -**Foro: Análisis de las actividades cotidianas** -**Blog: Pensamiento Sistémico** -

---

**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.**

---

## Cierre\_2018\_1565432 para OSCAR SEBASTIAN BAEZ PORRAS

Último acceso: 4 de diciembre de 2018

### INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación
<b>RAP 24 IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E INTERNACIONAL.</b>	A
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A
<b>RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.</b>	A
<b>RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.</b>	A
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	A
<b>RAP 19 CONCERTAR ALTERNATIVAS Y ACCIONES DE FORMACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA FORMACIÓN, CON BASE EN LA POLÍTICA INSTITUCIONAL.</b>	A
Evidencia 2: Cómo se ve a sí mismo.	A
<b>RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.</b>	A
<b>RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.</b>	A
Evidencia 1: Influencia de estilos.	A
Evidencia 2: Logos y señalización.	A
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	A
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	A
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	A
<b>RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA</b>	A
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	A
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	A
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	A
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	A
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	-
<b>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</b>	A
<b>RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS</b>	A
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	A
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	A

<b>Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.</b>	A
<b>RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE</b>	A
<b>Evidencia 4: Análisis de la información.</b>	A
<b>RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.</b>	A
<b>Envío de evidencias plan de mejoramiento AP1</b>	A
<b>Plan de mejoramiento: Identificar los elementos de diseño multimedia</b>	-
<b>Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.</b>	A
<b>Tipos de software requeridos , para las tipologías y plataformas multimedia .</b>	-
<b>RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS</b>	-
<b>Evidencia 1: Diseño de La imagen corporativa de su empresa en Photoshop.</b>	A
<b>Evidencia 2: Cuestionario conceptos básicos de Photoshop.</b>	-
<b>Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.</b>	D
<b>Evidencia 4: Informe del análisis de identidad corporativa de 5 empresas prestigiosas.</b>	-
<b>RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN</b>	A
<b>RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.</b>	A
<b>RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD</b>	A
<b>Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.</b>	A
<b>Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.</b>	A
<b>Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.</b>	-
<b>RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.</b>	A
<b>Test Físico</b>	-
<b>Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.</b>	A
<b>Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.</b>	A
<b>RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE</b>	A
<b>Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto, diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.</b>	A
<b>RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS</b>	A
<b>Evidencia 1: Práctica Introducción a la programación Web.</b>	-
<b>Plan de Mejoramiento Fase Análisis. Transv. Seguridad y Salud en el Trabajo.</b>	-
<b>Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia</b>	-
<b>RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS</b>	-
<b>Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia</b>	-
<b>Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia</b>	-

<b>RAP 54 ELABORAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN LITERARIA Y LENGUAJE CINEMATOGRAFICO CONFORME A LA TIPOLOGÍA DEFINIDA Y AL PÚBLICO DESTINO</b>	-
Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia	-
Foro: Aplicación de la normatividad en salud ocupacional en el proyecto multimedia y en su empresa.	-
<b>RAP 18 DESARROLLAR PROCESOS COMUNICATIVOS EFICACES Y ASERTIVOS DENTRO DE CRITERIOS DE RACIONALIDAD QUE POSIBILITEN LA CONVIVENCIA, EL ESTABLECIMIENTO DE ACUERDOS, LA CONSTRUCCIÓN COLECTIVA DEL CONOCIMIENTO Y LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCT</b>	A
Derechos de autor	-
Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia	-
<b>RAP 53 CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN</b>	-
Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente	-
<b>RAP 48 VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO CONSTANCIA EN UN ACTA</b>	-
Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos	-
<b>RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD</b>	-
Foro: Ventajas y desventajas de los distintos sistemas de navegación	-
Evidencia 2: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia	-
<b>RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.</b>	A
<b>RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.</b>	A
Evidencia 3: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups	-
<b>RAP 55 DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE</b>	-
Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2	-
<b>RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN</b>	-
<b>RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN</b>	-
Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de personajes	-
<b>RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN</b>	-
Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa	-
Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa.	-
Evidencia 3: Análisis de la señalización del puesto de trabajo.	-
Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia.	-
<b>RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO</b>	-
Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores.	-
Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia.	-

<b>RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO</b>	-
Evidencia 3: Audio con la introducción de la multimedia en inglés.	-
<b>RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO</b>	A
<b>RAP 10 ENCONTRAR VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ANUNCIOS, FOLLETOS, PÁGINAS WEB, ETC</b>	-
<b>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</b>	-
<b>RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS</b>	-
<b>RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS</b>	-
<b>RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC</b>	-
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	-
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Animate.	-
<b>RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA</b>	-
Evidencia 1: Workshop (Tema definido por el tutor).	-
Evidencia 3: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	-
<b>RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA</b>	-
Evidencia 2: Secuencia de ejercicios físicos realizadas en Adobe Premiere.	-
<b>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.</b>	-
Evidencia 4: Verificación del proceso de calidad. Visión ética.	-
<b>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.</b>	-
Evidencia 1: Ejercicios HTML y CSS3	-
Evidencia 2: Cuestionario HTML 5 y CSS 3	-(-)
Evidencia 3: Ejercicios PHP	-
Evidencia 4: Cuestionario de PHP	-(-)
<b>RAP 58 ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB</b>	-
Evidencia 5: Cuestionario en Inglés	-(-)
<b>RAP 12 COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO</b>	-
<b>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</b>	-
<b>RAP 34 LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MÁS ESPECÍFICO, EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO</b>	-

<b>Evidencia 1: Instalación, publicación y personalización de un sitio Joomla.</b>	-
<b>Evidencia 2: Publicación y personalización de un blog en WordPress.</b>	-
<b>RAP 60 CODIFICAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS ESPECIFICACIONES DEL MAPA DE NAVEGACIÓN CON LA PLATAFORMA SELECCIONADA.</b>	-
<b>Evidencia 1: Organización y clasificación de los archivos del proyecto.</b>	-
<b>Foro: Análisis de las actividades cotidianas</b>	-
<b>Blog: Pensamiento Sistémico</b>	-
<b>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.</b>	A

## Cierre\_2018\_1565432 para ANTONIO ALBERTO BARRETO PINILLA

Último acceso: 20 de febrero de 2018

### INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación
<b>RAP 24 IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E INTERNACIONAL.</b>	A
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A
<b>RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.</b>	A
<b>RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.</b>	A
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	-
<b>RAP 19 CONCERTAR ALTERNATIVAS Y ACCIONES DE FORMACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA FORMACIÓN, CON BASE EN LA POLÍTICA INSTITUCIONAL.</b>	A
Evidencia 2: Cómo se ve a sí mismo.	-
<b>RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.</b>	-
<b>RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.</b>	-
Evidencia 1: Influencia de estilos.	-
Evidencia 2: Logos y señalización.	-
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	-
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	-
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	-
<b>RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA</b>	-
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	-
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	-
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	-
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	-
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	-
<b>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</b>	-
<b>RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS</b>	-
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	-
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	-

<b>Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.</b>	-
<b>RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE</b>	-
<b>Evidencia 4: Análisis de la información.</b>	-
<b>RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.</b>	-
<b>Envío de evidencias plan de mejoramiento AP1</b>	-
<b>Plan de mejoramiento: Identificar los elementos de diseño multimedia</b>	-
<b>Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.</b>	-
<b>Tipos de software requeridos , para las tipologías y plataformas multimedia .</b>	-
<b>RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS</b>	-
<b>Evidencia 1: Diseño de La imagen corporativa de su empresa en Photoshop.</b>	-
<b>Evidencia 2: Cuestionario conceptos básicos de Photoshop.</b>	-
<b>Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.</b>	-
<b>Evidencia 4: Informe del análisis de identidad corporativa de 5 empresas prestigiosas.</b>	-
<b>RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN</b>	-
<b>RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.</b>	-
<b>RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD</b>	-
<b>Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.</b>	-
<b>Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.</b>	-
<b>Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.</b>	-
<b>RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.</b>	-
<b>Test Físico</b>	-
<b>Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.</b>	-
<b>Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.</b>	-
<b>RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE</b>	-
<b>Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto, diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.</b>	-
<b>RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS</b>	-
<b>Evidencia 1: Práctica Introducción a la programación Web.</b>	-
<b>Plan de Mejoramiento Fase Análisis. Transv. Seguridad y Salud en el Trabajo.</b>	-
<b>Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia</b>	-
<b>RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS</b>	-
<b>Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia</b>	-
<b>Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia</b>	-

<b>RAP 54 ELABORAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN LITERARIA Y LENGUAJE CINEMATOGRAFICO CONFORME A LA TIPOLOGÍA DEFINIDA Y AL PÚBLICO DESTINO</b>	-
<b>Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia</b>	-
<b>Foro: Aplicación de la normatividad en salud ocupacional en el proyecto multimedia y en su empresa.</b>	-
<b>RAP 18 DESARROLLAR PROCESOS COMUNICATIVOS EFICACES Y ASERTIVOS DENTRO DE CRITERIOS DE RACIONALIDAD QUE POSIBILITEN LA CONVIVENCIA, EL ESTABLECIMIENTO DE ACUERDOS, LA CONSTRUCCIÓN COLECTIVA DEL CONOCIMIENTO Y LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCT</b>	-
<b>Derechos de autor</b>	-
<b>Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia</b>	-
<b>RAP 53 CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN</b>	-
<b>Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente</b>	-
<b>RAP 48 VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO CONSTANCIA EN UN ACTA</b>	-
<b>Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos</b>	-
<b>RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD</b>	-
<b>Foro: Ventajas y desventajas de los distintos sistemas de navegación</b>	-
<b>Evidencia 2: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia</b>	-
<b>RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.</b>	A
<b>RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.</b>	-
<b>Evidencia 3: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups</b>	-
<b>RAP 55 DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE</b>	-
<b>Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2</b>	-
<b>RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN</b>	-
<b>RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN</b>	-
<b>Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de personajes</b>	-
<b>RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN</b>	-
<b>Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa</b>	-
<b>Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa.</b>	-
<b>Evidencia 3: Análisis de la señalización del puesto de trabajo.</b>	-
<b>Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia.</b>	-
<b>RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO</b>	-
<b>Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores.</b>	-
<b>Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia.</b>	-

<b>RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO</b>	-
Evidencia 3: Audio con la introducción de la multimedia en inglés.	-
<b>RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO</b>	-
<b>RAP 10 ENCONTRAR VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ANUNCIOS, FOLLETOS, PÁGINAS WEB, ETC</b>	-
<b>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</b>	-
<b>RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS</b>	-
<b>RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS</b>	-
<b>RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC</b>	-
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	-
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Animate.	-
<b>RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA</b>	-
Evidencia 1: Workshop (Tema definido por el tutor).	-
Evidencia 3: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	-
<b>RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA</b>	-
Evidencia 2: Secuencia de ejercicios físicos realizadas en Adobe Premiere.	-
<b>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.</b>	-
Evidencia 4: Verificación del proceso de calidad. Visión ética.	-
<b>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.</b>	-
Evidencia 1: Ejercicios HTML y CSS3	-
Evidencia 2: Cuestionario HTML 5 y CSS 3	-(-)
Evidencia 3: Ejercicios PHP	-
Evidencia 4: Cuestionario de PHP	-(-)
<b>RAP 58 ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB</b>	-
Evidencia 5: Cuestionario en Inglés	-(-)
<b>RAP 12 COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO</b>	-
<b>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</b>	-
<b>RAP 34 LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MÁS ESPECÍFICO, EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO</b>	-

<b>Evidencia 1: Instalación, publicación y personalización de un sitio Joomla.</b>	-
<b>Evidencia 2: Publicación y personalización de un blog en WordPress.</b>	-
<b>RAP 60 CODIFICAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS ESPECIFICACIONES DEL MAPA DE NAVEGACIÓN CON LA PLATAFORMA SELECCIONADA.</b>	-
<b>Evidencia 1: Organización y clasificación de los archivos del proyecto.</b>	-
<b>Foro: Análisis de las actividades cotidianas</b>	-
<b>Blog: Pensamiento Sistémico</b>	-
<b>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.</b>	-

---

## Cierre\_2018\_1565432 para ANGELA MARCELA BLANCO MARTINEZ

Último acceso: 12 de diciembre de 2018

### INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación
<b>RAP 24 IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E INTERNACIONAL.</b>	A
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A
<b>RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.</b>	A
<b>RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.</b>	A
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	A
<b>RAP 19 CONCERTAR ALTERNATIVAS Y ACCIONES DE FORMACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA FORMACIÓN, CON BASE EN LA POLÍTICA INSTITUCIONAL.</b>	A
Evidencia 2: Cómo se ve a sí mismo.	A
<b>RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.</b>	A
<b>RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.</b>	A
Evidencia 1: Influencia de estilos.	A
Evidencia 2: Logos y señalización.	A
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	A
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	A
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	A
<b>RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA</b>	A
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	A
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	A
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	A
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	A
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	A
<b>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</b>	A
<b>RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS</b>	A
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	A
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	A

<b>Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.</b>	A
<b>RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE</b>	A
<b>Evidencia 4: Análisis de la información.</b>	A
<b>RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.</b>	A
<b>Envío de evidencias plan de mejoramiento AP1</b>	-
<b>Plan de mejoramiento: Identificar los elementos de diseño multimedia</b>	-
<b>Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.</b>	A
<b>Tipos de software requeridos , para las tipologías y plataformas multimedia .</b>	A
<b>RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS</b>	A
<b>Evidencia 1: Diseño de La imagen corporativa de su empresa en Photoshop.</b>	A
<b>Evidencia 2: Cuestionario conceptos básicos de Photoshop.</b>	A
<b>Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.</b>	A
<b>Evidencia 4: Informe del análisis de identidad corporativa de 5 empresas prestigiosas.</b>	-
<b>RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN</b>	A
<b>RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.</b>	A
<b>RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD</b>	A
<b>Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.</b>	A
<b>Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.</b>	A
<b>Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.</b>	-
<b>RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.</b>	A
<b>Test Físico</b>	A
<b>Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.</b>	A
<b>Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.</b>	A
<b>RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE</b>	A
<b>Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto, diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.</b>	-
<b>RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS</b>	A
<b>Evidencia 1: Práctica Introducción a la programación Web.</b>	A
<b>Plan de Mejoramiento Fase Análisis. Transv. Seguridad y Salud en el Trabajo.</b>	-
<b>Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia</b>	A
<b>RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS</b>	A
<b>Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia</b>	A
<b>Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia</b>	A

**RAP 54 ELABORAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN LITERARIA Y LENGUAJE CINEMATOGRAFICO CONFORME A LA TIPOLOGÍA DEFINIDA Y AL PÚBLICO DESTINO** A

**Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia** A

**Foro: Aplicación de la normatividad en salud ocupacional en el proyecto multimedia y en su empresa.** A

**RAP 18 DESARROLLAR PROCESOS COMUNICATIVOS EFICACES Y ASERTIVOS DENTRO DE CRITERIOS DE RACIONALIDAD QUE POSIBILITEN LA CONVIVENCIA, EL ESTABLECIMIENTO DE ACUERDOS, LA CONSTRUCCIÓN COLECTIVA DEL CONOCIMIENTO Y LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCT** A

**Derechos de autor** A

**Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia** A

**RAP 53 CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN** A

**Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente** A

**RAP 48 VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO CONSTANCIA EN UN ACTA** A

**Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos** A

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

**Foro: Ventajas y desventajas de los distintos sistemas de navegación** A

**Evidencia 2: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia** 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 3: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups** A

**RAP 55 DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE** A

**Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2** A

**RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN** A

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

**Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de personajes** A

**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

**Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa.** A

**Evidencia 3: Análisis de la señalización del puesto de trabajo.** A

**Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia.** A

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

**Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores.** A

**Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia.** A

<b>RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO</b>	A
Evidencia 3: Audio con la introducción de la multimedia en inglés.	A
<b>RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO</b>	A
<b>RAP 10 ENCONTRAR VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ANUNCIOS, FOLLETOS, PÁGINAS WEB, ETC</b>	A
<b>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</b>	A
<b>RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS</b>	A
<b>RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS</b>	A
<b>RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC</b>	A
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	A
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Animate.	A
<b>RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA</b>	A
Evidencia 1: Workshop (Tema definido por el tutor).	A
Evidencia 3: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	A
<b>RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA</b>	A
Evidencia 2: Secuencia de ejercicios físicos realizadas en Adobe Premiere.	A
<b>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.</b>	A
Evidencia 4: Verificación del proceso de calidad. Visión ética.	A
<b>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.</b>	A
Evidencia 1: Ejercicios HTML y CSS3	A
Evidencia 2: Cuestionario HTML 5 y CSS 3	A(100,00)
Evidencia 3: Ejercicios PHP	A
Evidencia 4: Cuestionario de PHP	A(100,00%)
<b>RAP 58 ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB</b>	A
Evidencia 5: Cuestionario en Inglés	A(100,00%)
<b>RAP 12 COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO</b>	A
<b>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</b>	A
<b>RAP 34 LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MÁS ESPECÍFICO, EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO</b>	A

<b>Evidencia 1: Instalación, publicación y personalización de un sitio Joomla.</b>	A
<b>Evidencia 2: Publicación y personalización de un blog en WordPress.</b>	-
<b>RAP 60 CODIFICAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS ESPECIFICACIONES DEL MAPA DE NAVEGACIÓN CON LA PLATAFORMA SELECCIONADA.</b>	A
<b>Evidencia 1: Organización y clasificación de los archivos del proyecto.</b>	-
<b>Foro: Análisis de las actividades cotidianas</b>	-
<b>Blog: Pensamiento Sistémico</b>	-
<b>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.</b>	A

## Cierre\_2018\_1565432 para MARIA LUCIA CAÑÓN OTALORA

Último acceso: 4 de octubre de 2018

### INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación
<b>RAP 24 IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E INTERNACIONAL.</b>	A
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A
<b>RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.</b>	A
<b>RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.</b>	A
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	A
<b>RAP 19 CONCERTAR ALTERNATIVAS Y ACCIONES DE FORMACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA FORMACIÓN, CON BASE EN LA POLÍTICA INSTITUCIONAL.</b>	A
Evidencia 2: Cómo se ve a sí mismo.	A
<b>RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.</b>	A
<b>RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.</b>	A
Evidencia 1: Influencia de estilos.	A
Evidencia 2: Logos y señalización.	A
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	A
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	A
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	A
<b>RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA</b>	A
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	A
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	A
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	A
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	A
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	A
<b>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</b>	A
<b>RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS</b>	A
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	A
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	A

<b>Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.</b>	A
<b>RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE</b>	A
<b>Evidencia 4: Análisis de la información.</b>	A
<b>RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.</b>	A
<b>Envío de evidencias plan de mejoramiento AP1</b>	-
<b>Plan de mejoramiento: Identificar los elementos de diseño multimedia</b>	-
<b>Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.</b>	A
<b>Tipos de software requeridos , para las tipologías y plataformas multimedia .</b>	A
<b>RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS</b>	A
<b>Evidencia 1: Diseño de La imagen corporativa de su empresa en Photoshop.</b>	A
<b>Evidencia 2: Cuestionario conceptos básicos de Photoshop.</b>	A
<b>Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.</b>	-
<b>Evidencia 4: Informe del análisis de identidad corporativa de 5 empresas prestigiosas.</b>	-
<b>RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN</b>	A
<b>RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.</b>	A
<b>RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD</b>	A
<b>Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.</b>	A
<b>Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.</b>	A
<b>Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.</b>	-
<b>RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.</b>	A
<b>Test Físico</b>	A
<b>Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.</b>	A
<b>Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.</b>	A
<b>RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE</b>	A
<b>Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto, diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.</b>	A
<b>RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS</b>	A
<b>Evidencia 1: Práctica Introducción a la programación Web.</b>	-
<b>Plan de Mejoramiento Fase Análisis. Transv. Seguridad y Salud en el Trabajo.</b>	-
<b>Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia</b>	A
<b>RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS</b>	A
<b>Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia</b>	A
<b>Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia</b>	A

<b>RAP 54 ELABORAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN LITERARIA Y LENGUAJE CINEMATOGRAFICO CONFORME A LA TIPOLOGÍA DEFINIDA Y AL PÚBLICO DESTINO</b>	A
Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia	-
Foro: Aplicación de la normatividad en salud ocupacional en el proyecto multimedia y en su empresa.	A
<b>RAP 18 DESARROLLAR PROCESOS COMUNICATIVOS EFICACES Y ASERTIVOS DENTRO DE CRITERIOS DE RACIONALIDAD QUE POSIBILITEN LA CONVIVENCIA, EL ESTABLECIMIENTO DE ACUERDOS, LA CONSTRUCCIÓN COLECTIVA DEL CONOCIMIENTO Y LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCT</b>	A
Derechos de autor	A
Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia	-
<b>RAP 53 CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN</b>	-
Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente	-
<b>RAP 48 VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO CONSTANCIA EN UN ACTA</b>	-
Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos	-
<b>RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD</b>	-
Foro: Ventajas y desventajas de los distintos sistemas de navegación	-
Evidencia 2: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia	-
<b>RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.</b>	A
<b>RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.</b>	A
Evidencia 3: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups	-
<b>RAP 55 DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE</b>	-
Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2	-
<b>RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN</b>	-
<b>RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN</b>	-
Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de personajes	-
<b>RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN</b>	-
Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa	-
Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa.	-
Evidencia 3: Análisis de la señalización del puesto de trabajo.	-
Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia.	-
<b>RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO</b>	-
Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores.	-
Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia.	-

<b>RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO</b>	-
Evidencia 3: Audio con la introducción de la multimedia en inglés.	-
<b>RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO</b>	A
<b>RAP 10 ENCONTRAR VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ANUNCIOS, FOLLETOS, PÁGINAS WEB, ETC</b>	-
<b>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</b>	-
<b>RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS</b>	-
<b>RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS</b>	-
<b>RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC</b>	-
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	-
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Animate.	-
<b>RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA</b>	-
Evidencia 1: Workshop (Tema definido por el tutor).	-
Evidencia 3: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	-
<b>RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA</b>	-
Evidencia 2: Secuencia de ejercicios físicos realizadas en Adobe Premiere.	-
<b>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.</b>	-
Evidencia 4: Verificación del proceso de calidad. Visión ética.	-
<b>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.</b>	-
Evidencia 1: Ejercicios HTML y CSS3	-
Evidencia 2: Cuestionario HTML 5 y CSS 3	-(-)
Evidencia 3: Ejercicios PHP	-
Evidencia 4: Cuestionario de PHP	-(-)
<b>RAP 58 ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB</b>	-
Evidencia 5: Cuestionario en Inglés	-(-)
<b>RAP 12 COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO</b>	-
<b>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</b>	-
<b>RAP 34 LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MÁS ESPECÍFICO, EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO</b>	-

<b>Evidencia 1: Instalación, publicación y personalización de un sitio Joomla.</b>	-
<b>Evidencia 2: Publicación y personalización de un blog en WordPress.</b>	-
<b>RAP 60 CODIFICAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS ESPECIFICACIONES DEL MAPA DE NAVEGACIÓN CON LA PLATAFORMA SELECCIONADA.</b>	-
<b>Evidencia 1: Organización y clasificación de los archivos del proyecto.</b>	-
<b>Foro: Análisis de las actividades cotidianas</b>	-
<b>Blog: Pensamiento Sistémico</b>	-
<b>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.</b>	A

## Cierre\_2018\_1565432 para EDUARH CATAÑO OCAMPO

Último acceso: 14 de noviembre de 2018

### INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación
<b>RAP 24 IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E INTERNACIONAL.</b>	A
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A
<b>RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.</b>	A
<b>RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.</b>	A
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	A
<b>RAP 19 CONCERTAR ALTERNATIVAS Y ACCIONES DE FORMACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA FORMACIÓN, CON BASE EN LA POLÍTICA INSTITUCIONAL.</b>	A
Evidencia 2: Cómo se ve a sí mismo.	A
<b>RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.</b>	A
<b>RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.</b>	A
Evidencia 1: Influencia de estilos.	A
Evidencia 2: Logos y señalización.	A
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	A
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	A
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	A
<b>RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA</b>	A
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	A
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	A
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	A
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	A
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	A
<b>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</b>	A
<b>RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS</b>	A
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	A
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	A

<b>Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.</b>	A
<b>RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE</b>	A
<b>Evidencia 4: Análisis de la información.</b>	A
<b>RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.</b>	A
<b>Envío de evidencias plan de mejoramiento AP1</b>	-
<b>Plan de mejoramiento: Identificar los elementos de diseño multimedia</b>	-
<b>Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.</b>	A
<b>Tipos de software requeridos , para las tipologías y plataformas multimedia .</b>	A
<b>RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS</b>	A
<b>Evidencia 1: Diseño de La imagen corporativa de su empresa en Photoshop.</b>	A
<b>Evidencia 2: Cuestionario conceptos básicos de Photoshop.</b>	A
<b>Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.</b>	A
<b>Evidencia 4: Informe del análisis de identidad corporativa de 5 empresas prestigiosas.</b>	-
<b>RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN</b>	A
<b>RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.</b>	A
<b>RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD</b>	A
<b>Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.</b>	A
<b>Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.</b>	A
<b>Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.</b>	-
<b>RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.</b>	A
<b>Test Físico</b>	-
<b>Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.</b>	A
<b>Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.</b>	A
<b>RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE</b>	A
<b>Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto, diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.</b>	A
<b>RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS</b>	A
<b>Evidencia 1: Práctica Introducción a la programación Web.</b>	A
<b>Plan de Mejoramiento Fase Análisis. Transv. Seguridad y Salud en el Trabajo.</b>	-
<b>Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia</b>	A
<b>RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS</b>	A
<b>Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia</b>	A
<b>Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia</b>	A

**RAP 54 ELABORAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN LITERARIA Y LENGUAJE CINEMATOGRAFICO CONFORME A LA TIPOLOGÍA DEFINIDA Y AL PÚBLICO DESTINO** A

**Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia** A

**Foro: Aplicación de la normatividad en salud ocupacional en el proyecto multimedia y en su empresa.** A

**RAP 18 DESARROLLAR PROCESOS COMUNICATIVOS EFICACES Y ASERTIVOS DENTRO DE CRITERIOS DE RACIONALIDAD QUE POSIBILITEN LA CONVIVENCIA, EL ESTABLECIMIENTO DE ACUERDOS, LA CONSTRUCCIÓN COLECTIVA DEL CONOCIMIENTO Y LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCT** A

**Derechos de autor** A

**Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia** A

**RAP 53 CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN** A

**Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente** A

**RAP 48 VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO CONSTANCIA EN UN ACTA** A

**Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos** A

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

**Foro: Ventajas y desventajas de los distintos sistemas de navegación** A

**Evidencia 2: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia** 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 3: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups** A

**RAP 55 DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE** A

**Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2** A

**RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN** A

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

**Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de personajes** A

**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

**Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa.** A

**Evidencia 3: Análisis de la señalización del puesto de trabajo.** A

**Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia.** A

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

**Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores.** A

**Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia.** A

<b>RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO</b>	A
Evidencia 3: Audio con la introducción de la multimedia en inglés.	A
<b>RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO</b>	A
<b>RAP 10 ENCONTRAR VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ANUNCIOS, FOLLETOS, PÁGINAS WEB, ETC</b>	A
<b>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</b>	A
<b>RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS</b>	A
<b>RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS</b>	A
<b>RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC</b>	A
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	A
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Animate.	A
<b>RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA</b>	A
Evidencia 1: Workshop (Tema definido por el tutor).	A
Evidencia 3: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	A
<b>RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA</b>	A
Evidencia 2: Secuencia de ejercicios físicos realizadas en Adobe Premiere.	A
<b>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.</b>	A
Evidencia 4: Verificación del proceso de calidad. Visión ética.	A
<b>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.</b>	A
Evidencia 1: Ejercicios HTML y CSS3	A
Evidencia 2: Cuestionario HTML 5 y CSS 3	A(100,00)
Evidencia 3: Ejercicios PHP	-
Evidencia 4: Cuestionario de PHP	A(100,00%)
<b>RAP 58 ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB</b>	A
Evidencia 5: Cuestionario en Inglés	-(-)
<b>RAP 12 COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO</b>	-
<b>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</b>	-
<b>RAP 34 LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MÁS ESPECÍFICO, EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO</b>	-

<b>Evidencia 1: Instalación, publicación y personalización de un sitio Joomla.</b>	-
<b>Evidencia 2: Publicación y personalización de un blog en WordPress.</b>	-
<b>RAP 60 CODIFICAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS ESPECIFICACIONES DEL MAPA DE NAVEGACIÓN CON LA PLATAFORMA SELECCIONADA.</b>	-
<b>Evidencia 1: Organización y clasificación de los archivos del proyecto.</b>	-
<b>Foro: Análisis de las actividades cotidianas</b>	-
<b>Blog: Pensamiento Sistémico</b>	-
<b>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.</b>	A

## Cierre\_2018\_1565432 para DANNY CHANTRE MATEUS

Último acceso: 11 de diciembre de 2018

### INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación
<b>RAP 24 IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E INTERNACIONAL.</b>	A
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A
<b>RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.</b>	A
<b>RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.</b>	A
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	A
<b>RAP 19 CONCERTAR ALTERNATIVAS Y ACCIONES DE FORMACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA FORMACIÓN, CON BASE EN LA POLÍTICA INSTITUCIONAL.</b>	A
Evidencia 2: Cómo se ve a sí mismo.	A
<b>RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.</b>	A
<b>RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.</b>	A
Evidencia 1: Influencia de estilos.	A
Evidencia 2: Logos y señalización.	A
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	A
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	A
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	A
<b>RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA</b>	A
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	A
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	A
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	A
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	A
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	A
<b>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</b>	A
<b>RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS</b>	A
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	A
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	A

<b>Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.</b>	A
<b>RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE</b>	A
<b>Evidencia 4: Análisis de la información.</b>	A
<b>RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.</b>	A
<b>Envío de evidencias plan de mejoramiento AP1</b>	-
<b>Plan de mejoramiento: Identificar los elementos de diseño multimedia</b>	A
<b>Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.</b>	A
<b>Tipos de software requeridos , para las tipologías y plataformas multimedia .</b>	A
<b>RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS</b>	A
<b>Evidencia 1: Diseño de La imagen corporativa de su empresa en Photoshop.</b>	A
<b>Evidencia 2: Cuestionario conceptos básicos de Photoshop.</b>	A
<b>Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.</b>	A
<b>Evidencia 4: Informe del análisis de identidad corporativa de 5 empresas prestigiosas.</b>	-
<b>RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN</b>	A
<b>RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.</b>	A
<b>RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD</b>	A
<b>Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.</b>	A
<b>Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.</b>	A
<b>Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.</b>	-
<b>RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.</b>	A
<b>Test Físico</b>	A
<b>Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.</b>	A
<b>Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.</b>	A
<b>RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE</b>	A
<b>Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto, diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.</b>	-
<b>RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS</b>	A
<b>Evidencia 1: Práctica Introducción a la programación Web.</b>	A
<b>Plan de Mejoramiento Fase Análisis. Transv. Seguridad y Salud en el Trabajo.</b>	D
<b>Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia</b>	A
<b>RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS</b>	A
<b>Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia</b>	A
<b>Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia</b>	A

**RAP 54 ELABORAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN LITERARIA Y LENGUAJE CINEMATOGRAFICO CONFORME A LA TIPOLOGÍA DEFINIDA Y AL PÚBLICO DESTINO** A

**Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia** A

**Foro: Aplicación de la normatividad en salud ocupacional en el proyecto multimedia y en su empresa.** A

**RAP 18 DESARROLLAR PROCESOS COMUNICATIVOS EFICACES Y ASERTIVOS DENTRO DE CRITERIOS DE RACIONALIDAD QUE POSIBILITEN LA CONVIVENCIA, EL ESTABLECIMIENTO DE ACUERDOS, LA CONSTRUCCIÓN COLECTIVA DEL CONOCIMIENTO Y LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCT** A

**Derechos de autor** A

**Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia** A

**RAP 53 CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN** A

**Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente** A

**RAP 48 VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO CONSTANCIA EN UN ACTA** A

**Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos** A

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

**Foro: Ventajas y desventajas de los distintos sistemas de navegación** A

**Evidencia 2: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia** 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 3: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups** A

**RAP 55 DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE** A

**Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2** A

**RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN** A

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

**Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de personajes** A

**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

**Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa.** A

**Evidencia 3: Análisis de la señalización del puesto de trabajo.** A

**Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia.** A

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

**Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores.** A

**Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia.** A

<b>RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO</b>	A
Evidencia 3: Audio con la introducción de la multimedia en inglés.	A
<b>RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO</b>	A
<b>RAP 10 ENCONTRAR VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ANUNCIOS, FOLLETOS, PÁGINAS WEB, ETC</b>	A
<b>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</b>	A
<b>RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS</b>	A
<b>RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS</b>	A
<b>RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC</b>	A
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	A
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Animate.	A
<b>RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA</b>	A
Evidencia 1: Workshop (Tema definido por el tutor).	A
Evidencia 3: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	A
<b>RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA</b>	A
Evidencia 2: Secuencia de ejercicios físicos realizadas en Adobe Premiere.	A
<b>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.</b>	A
Evidencia 4: Verificación del proceso de calidad. Visión ética.	A
<b>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.</b>	A
Evidencia 1: Ejercicios HTML y CSS3	A
Evidencia 2: Cuestionario HTML 5 y CSS 3	A(100,00)
Evidencia 3: Ejercicios PHP	A
Evidencia 4: Cuestionario de PHP	A(100,00%)
<b>RAP 58 ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB</b>	A
Evidencia 5: Cuestionario en Inglés	D(60,00%)
<b>RAP 12 COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO</b>	-
<b>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</b>	-
<b>RAP 34 LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MÁS ESPECÍFICO, EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO</b>	-

---

<b>Evidencia 1: Instalación, publicación y personalización de un sitio Joomla.</b>	A
<b>Evidencia 2: Publicación y personalización de un blog en WordPress.</b>	A
<b>RAP 60 CODIFICAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS ESPECIFICACIONES DEL MAPA DE NAVEGACIÓN CON LA PLATAFORMA SELECCIONADA.</b>	A
<b>Evidencia 1: Organización y clasificación de los archivos del proyecto.</b>	A
<b>Foro: Análisis de las actividades cotidianas</b>	-
<b>Blog: Pensamiento Sistémico</b>	-
<b>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.</b>	A

---

## Cierre\_2018\_1565432 para SEBASTIAN COLONIA LINARES

Último acceso: 11 de diciembre de 2018

### INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación
<b>RAP 24 IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E INTERNACIONAL.</b>	A
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A
<b>RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.</b>	A
<b>RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.</b>	A
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	A
<b>RAP 19 CONCERTAR ALTERNATIVAS Y ACCIONES DE FORMACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA FORMACIÓN, CON BASE EN LA POLÍTICA INSTITUCIONAL.</b>	A
Evidencia 2: Cómo se ve a sí mismo.	A
<b>RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.</b>	A
<b>RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.</b>	A
Evidencia 1: Influencia de estilos.	A
Evidencia 2: Logos y señalización.	A
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	A
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	A
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	A
<b>RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA</b>	A
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	A
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	A
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	A
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	A
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	A
<b>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</b>	A
<b>RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS</b>	A
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	A
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	A

<b>Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.</b>	A
<b>RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE</b>	A
<b>Evidencia 4: Análisis de la información.</b>	A
<b>RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.</b>	A
<b>Envío de evidencias plan de mejoramiento AP1</b>	-
<b>Plan de mejoramiento: Identificar los elementos de diseño multimedia</b>	-
<b>Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.</b>	A
<b>Tipos de software requeridos , para las tipologías y plataformas multimedia .</b>	A
<b>RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS</b>	A
<b>Evidencia 1: Diseño de La imagen corporativa de su empresa en Photoshop.</b>	A
<b>Evidencia 2: Cuestionario conceptos básicos de Photoshop.</b>	A
<b>Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.</b>	A
<b>Evidencia 4: Informe del análisis de identidad corporativa de 5 empresas prestigiosas.</b>	-
<b>RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN</b>	A
<b>RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.</b>	A
<b>RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD</b>	A
<b>Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.</b>	A
<b>Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.</b>	A
<b>Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.</b>	-
<b>RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.</b>	A
<b>Test Físico</b>	A
<b>Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.</b>	A
<b>Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.</b>	A
<b>RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE</b>	A
<b>Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto, diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.</b>	-
<b>RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS</b>	A
<b>Evidencia 1: Práctica Introducción a la programación Web.</b>	A
<b>Plan de Mejoramiento Fase Análisis. Transv. Seguridad y Salud en el Trabajo.</b>	-
<b>Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia</b>	A
<b>RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS</b>	A
<b>Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia</b>	A
<b>Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia</b>	A

**RAP 54 ELABORAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN LITERARIA Y LENGUAJE CINEMATOGRAFICO CONFORME A LA TIPOLOGÍA DEFINIDA Y AL PÚBLICO DESTINO** A

**Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia** A

**Foro: Aplicación de la normatividad en salud ocupacional en el proyecto multimedia y en su empresa.** A

**RAP 18 DESARROLLAR PROCESOS COMUNICATIVOS EFICACES Y ASERTIVOS DENTRO DE CRITERIOS DE RACIONALIDAD QUE POSIBILITEN LA CONVIVENCIA, EL ESTABLECIMIENTO DE ACUERDOS, LA CONSTRUCCIÓN COLECTIVA DEL CONOCIMIENTO Y LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCT** A

**Derechos de autor** A

**Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia** A

**RAP 53 CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN** A

**Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente** A

**RAP 48 VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO CONSTANCIA EN UN ACTA** A

**Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos** A

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

**Foro: Ventajas y desventajas de los distintos sistemas de navegación** A

**Evidencia 2: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia** 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 3: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups** A

**RAP 55 DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE** A

**Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2** A

**RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN** A

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

**Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de personajes** A

**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

**Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa.** A

**Evidencia 3: Análisis de la señalización del puesto de trabajo.** A

**Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia.** A

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

**Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores.** A

**Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia.** A

<b>RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO</b>	A
Evidencia 3: Audio con la introducción de la multimedia en inglés.	A
<b>RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO</b>	A
<b>RAP 10 ENCONTRAR VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ANUNCIOS, FOLLETOS, PÁGINAS WEB, ETC</b>	A
<b>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</b>	A
<b>RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS</b>	A
<b>RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS</b>	A
<b>RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC</b>	A
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	D
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Animate.	A
<b>RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA</b>	A
Evidencia 1: Workshop (Tema definido por el tutor).	A
Evidencia 3: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	A
<b>RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA</b>	A
Evidencia 2: Secuencia de ejercicios físicos realizadas en Adobe Premiere.	A
<b>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.</b>	A
Evidencia 4: Verificación del proceso de calidad. Visión ética.	A
<b>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.</b>	A
Evidencia 1: Ejercicios HTML y CSS3	A
Evidencia 2: Cuestionario HTML 5 y CSS 3	A(100,00)
Evidencia 3: Ejercicios PHP	A
Evidencia 4: Cuestionario de PHP	A(100,00%)
<b>RAP 58 ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB</b>	A
Evidencia 5: Cuestionario en Inglés	A(100,00%)
<b>RAP 12 COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO</b>	A
<b>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</b>	A
<b>RAP 34 LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MÁS ESPECÍFICO, EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO</b>	A

<b>Evidencia 1: Instalación, publicación y personalización de un sitio Joomla.</b>	A
<b>Evidencia 2: Publicación y personalización de un blog en WordPress.</b>	-
<b>RAP 60 CODIFICAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS ESPECIFICACIONES DEL MAPA DE NAVEGACIÓN CON LA PLATAFORMA SELECCIONADA.</b>	-
<b>Evidencia 1: Organización y clasificación de los archivos del proyecto.</b>	-
<b>Foro: Análisis de las actividades cotidianas</b>	-
<b>Blog: Pensamiento Sistémico</b>	-
<b>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.</b>	A

## Cierre\_2018\_1565432 para ELIZABETH DAVID DAVID

Último acceso: 10 de diciembre de 2018

### INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación
<b>RAP 24 IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E INTERNACIONAL.</b>	A
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A
<b>RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.</b>	A
<b>RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.</b>	A
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	A
<b>RAP 19 CONCERTAR ALTERNATIVAS Y ACCIONES DE FORMACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA FORMACIÓN, CON BASE EN LA POLÍTICA INSTITUCIONAL.</b>	A
Evidencia 2: Cómo se ve a sí mismo.	A
<b>RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.</b>	A
<b>RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.</b>	A
Evidencia 1: Influencia de estilos.	A
Evidencia 2: Logos y señalización.	A
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	A
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	A
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	A
<b>RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA</b>	A
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	A
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	A
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	A
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	A
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	A
<b>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</b>	A
<b>RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS</b>	A
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	A
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	A

<b>Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.</b>	A
<b>RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE</b>	A
<b>Evidencia 4: Análisis de la información.</b>	A
<b>RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.</b>	A
<b>Envío de evidencias plan de mejoramiento AP1</b>	-
<b>Plan de mejoramiento: Identificar los elementos de diseño multimedia</b>	-
<b>Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.</b>	A
<b>Tipos de software requeridos , para las tipologías y plataformas multimedia .</b>	A
<b>RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS</b>	A
<b>Evidencia 1: Diseño de La imagen corporativa de su empresa en Photoshop.</b>	A
<b>Evidencia 2: Cuestionario conceptos básicos de Photoshop.</b>	A
<b>Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.</b>	A
<b>Evidencia 4: Informe del análisis de identidad corporativa de 5 empresas prestigiosas.</b>	-
<b>RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN</b>	A
<b>RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.</b>	A
<b>RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD</b>	A
<b>Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.</b>	A
<b>Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.</b>	A
<b>Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.</b>	-
<b>RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.</b>	A
<b>Test Físico</b>	A
<b>Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.</b>	A
<b>Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.</b>	A
<b>RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE</b>	A
<b>Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto, diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.</b>	-
<b>RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS</b>	A
<b>Evidencia 1: Práctica Introducción a la programación Web.</b>	-
<b>Plan de Mejoramiento Fase Análisis. Transv. Seguridad y Salud en el Trabajo.</b>	-
<b>Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia</b>	A
<b>RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS</b>	A
<b>Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia</b>	A
<b>Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia</b>	A

<b>RAP 54 ELABORAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN LITERARIA Y LENGUAJE CINEMATOGRAFICO CONFORME A LA TIPOLOGÍA DEFINIDA Y AL PÚBLICO DESTINO</b>	A
Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia	-
Foro: Aplicación de la normatividad en salud ocupacional en el proyecto multimedia y en su empresa.	-
<b>RAP 18 DESARROLLAR PROCESOS COMUNICATIVOS EFICACES Y ASERTIVOS DENTRO DE CRITERIOS DE RACIONALIDAD QUE POSIBILITEN LA CONVIVENCIA, EL ESTABLECIMIENTO DE ACUERDOS, LA CONSTRUCCIÓN COLECTIVA DEL CONOCIMIENTO Y LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCT</b>	A
Derechos de autor	-
Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia	A
<b>RAP 53 CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN</b>	A
Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente	A
<b>RAP 48 VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO CONSTANCIA EN UN ACTA</b>	A
Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos	A
<b>RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD</b>	A
Foro: Ventajas y desventajas de los distintos sistemas de navegación	-
Evidencia 2: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia	A
<b>RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.</b>	A
<b>RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.</b>	A
Evidencia 3: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups	A
<b>RAP 55 DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE</b>	A
Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2	-
<b>RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN</b>	-
<b>RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN</b>	-
Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de personajes	-
<b>RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN</b>	-
Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa	A
Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa.	A
Evidencia 3: Análisis de la señalización del puesto de trabajo.	-
Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia.	A
<b>RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO</b>	A
Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores.	A
Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia.	A

<b>RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO</b>	A
Evidencia 3: Audio con la introducción de la multimedia en inglés.	-
<b>RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO</b>	A
<b>RAP 10 ENCONTRAR VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ANUNCIOS, FOLLETOS, PÁGINAS WEB, ETC</b>	-
<b>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</b>	-
<b>RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS</b>	-
<b>RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS</b>	-
<b>RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC</b>	-
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	A
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Animate.	A
<b>RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA</b>	A
Evidencia 1: Workshop (Tema definido por el tutor).	A
Evidencia 3: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	A
<b>RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA</b>	A
Evidencia 2: Secuencia de ejercicios físicos realizadas en Adobe Premiere.	-
<b>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.</b>	-
Evidencia 4: Verificación del proceso de calidad. Visión ética.	-
<b>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.</b>	-
Evidencia 1: Ejercicios HTML y CSS3	A
Evidencia 2: Cuestionario HTML 5 y CSS 3	-(-)
Evidencia 3: Ejercicios PHP	-
Evidencia 4: Cuestionario de PHP	-(-)
<b>RAP 58 ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB</b>	-
Evidencia 5: Cuestionario en Inglés	-(-)
<b>RAP 12 COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO</b>	-
<b>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</b>	-
<b>RAP 34 LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MÁS ESPECÍFICO, EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO</b>	-

<b>Evidencia 1: Instalación, publicación y personalización de un sitio Joomla.</b>	A
<b>Evidencia 2: Publicación y personalización de un blog en WordPress.</b>	A
<b>RAP 60 CODIFICAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS ESPECIFICACIONES DEL MAPA DE NAVEGACIÓN CON LA PLATAFORMA SELECCIONADA.</b>	A
<b>Evidencia 1: Organización y clasificación de los archivos del proyecto.</b>	A
<b>Foro: Análisis de las actividades cotidianas</b>	-
<b>Blog: Pensamiento Sistémico</b>	-
<b>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.</b>	A

## Cierre\_2018\_1565432 para JHON JAIRO ESCOBAR DITTA

Último acceso: 29 de noviembre de 2018

### INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación
<b>RAP 24 IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E INTERNACIONAL.</b>	-
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	-
<b>RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.</b>	-
<b>RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.</b>	-
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	-
<b>RAP 19 CONCERTAR ALTERNATIVAS Y ACCIONES DE FORMACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA FORMACIÓN, CON BASE EN LA POLÍTICA INSTITUCIONAL.</b>	-
Evidencia 2: Cómo se ve a sí mismo.	-
<b>RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.</b>	-
<b>RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.</b>	-
Evidencia 1: Influencia de estilos.	-
Evidencia 2: Logos y señalización.	-
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	-
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	-
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	-
<b>RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA</b>	-
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	-
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	-
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	-
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	-
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	-
<b>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</b>	-
<b>RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS</b>	-
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	-
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	-

<b>Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.</b>	-
<b>RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE</b>	-
<b>Evidencia 4: Análisis de la información.</b>	-
<b>RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.</b>	-
<b>Envío de evidencias plan de mejoramiento AP1</b>	-
<b>Plan de mejoramiento: Identificar los elementos de diseño multimedia</b>	-
<b>Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.</b>	-
<b>Tipos de software requeridos , para las tipologías y plataformas multimedia .</b>	-
<b>RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS</b>	-
<b>Evidencia 1: Diseño de La imagen corporativa de su empresa en Photoshop.</b>	-
<b>Evidencia 2: Cuestionario conceptos básicos de Photoshop.</b>	-
<b>Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.</b>	-
<b>Evidencia 4: Informe del análisis de identidad corporativa de 5 empresas prestigiosas.</b>	-
<b>RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN</b>	-
<b>RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.</b>	-
<b>RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD</b>	-
<b>Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.</b>	-
<b>Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.</b>	-
<b>Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.</b>	-
<b>RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.</b>	-
<b>Test Físico</b>	-
<b>Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.</b>	-
<b>Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.</b>	-
<b>RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE</b>	-
<b>Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto, diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.</b>	-
<b>RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS</b>	-
<b>Evidencia 1: Práctica Introducción a la programación Web.</b>	-
<b>Plan de Mejoramiento Fase Análisis. Transv. Seguridad y Salud en el Trabajo.</b>	-
<b>Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia</b>	-
<b>RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS</b>	-
<b>Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia</b>	-
<b>Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia</b>	-

<b>RAP 54 ELABORAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN LITERARIA Y LENGUAJE CINEMATOGRAFICO CONFORME A LA TIPOLOGÍA DEFINIDA Y AL PÚBLICO DESTINO</b>	-
<b>Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia</b>	-
<b>Foro: Aplicación de la normatividad en salud ocupacional en el proyecto multimedia y en su empresa.</b>	-
<b>RAP 18 DESARROLLAR PROCESOS COMUNICATIVOS EFICACES Y ASERTIVOS DENTRO DE CRITERIOS DE RACIONALIDAD QUE POSIBILITEN LA CONVIVENCIA, EL ESTABLECIMIENTO DE ACUERDOS, LA CONSTRUCCIÓN COLECTIVA DEL CONOCIMIENTO Y LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCT</b>	-
<b>Derechos de autor</b>	-
<b>Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia</b>	-
<b>RAP 53 CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN</b>	-
<b>Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente</b>	-
<b>RAP 48 VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO CONSTANCIA EN UN ACTA</b>	-
<b>Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos</b>	-
<b>RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD</b>	-
<b>Foro: Ventajas y desventajas de los distintos sistemas de navegación</b>	-
<b>Evidencia 2: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia</b>	-
<b>RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.</b>	-
<b>RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.</b>	-
<b>Evidencia 3: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups</b>	-
<b>RAP 55 DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE</b>	-
<b>Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2</b>	-
<b>RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN</b>	-
<b>RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN</b>	-
<b>Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de personajes</b>	-
<b>RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN</b>	-
<b>Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa</b>	-
<b>Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa.</b>	-
<b>Evidencia 3: Análisis de la señalización del puesto de trabajo.</b>	-
<b>Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia.</b>	-
<b>RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO</b>	-
<b>Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores.</b>	-
<b>Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia.</b>	-

<b>RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO</b>	-
Evidencia 3: Audio con la introducción de la multimedia en inglés.	-
<b>RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO</b>	-
<b>RAP 10 ENCONTRAR VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ANUNCIOS, FOLLETOS, PÁGINAS WEB, ETC</b>	-
<b>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</b>	-
<b>RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS</b>	-
<b>RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS</b>	-
<b>RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC</b>	-
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	-
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Animate.	-
<b>RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA</b>	-
Evidencia 1: Workshop (Tema definido por el tutor).	-
Evidencia 3: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	-
<b>RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA</b>	-
Evidencia 2: Secuencia de ejercicios físicos realizadas en Adobe Premiere.	-
<b>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.</b>	-
Evidencia 4: Verificación del proceso de calidad. Visión ética.	-
<b>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.</b>	-
Evidencia 1: Ejercicios HTML y CSS3	-
Evidencia 2: Cuestionario HTML 5 y CSS 3	-(-)
Evidencia 3: Ejercicios PHP	-
Evidencia 4: Cuestionario de PHP	-(-)
<b>RAP 58 ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB</b>	-
Evidencia 5: Cuestionario en Inglés	-(-)
<b>RAP 12 COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO</b>	-
<b>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</b>	-
<b>RAP 34 LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MÁS ESPECÍFICO, EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO</b>	-

<b>Evidencia 1: Instalación, publicación y personalización de un sitio Joomla.</b>	-
<b>Evidencia 2: Publicación y personalización de un blog en WordPress.</b>	-
<b>RAP 60 CODIFICAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS ESPECIFICACIONES DEL MAPA DE NAVEGACIÓN CON LA PLATAFORMA SELECCIONADA.</b>	-
<b>Evidencia 1: Organización y clasificación de los archivos del proyecto.</b>	-
<b>Foro: Análisis de las actividades cotidianas</b>	-
<b>Blog: Pensamiento Sistémico</b>	-
<b>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.</b>	-

---

## Cierre\_2018\_1565432 para DIEGO FERNANDO ESCOBAR VELASCO

Último acceso: 10 de julio de 2018

### INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación
<b>RAP 24 IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E INTERNACIONAL.</b>	A
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A
<b>RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.</b>	A
<b>RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.</b>	A
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	D
<b>RAP 19 CONCERTAR ALTERNATIVAS Y ACCIONES DE FORMACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA FORMACIÓN, CON BASE EN LA POLÍTICA INSTITUCIONAL.</b>	A
Evidencia 2: Cómo se ve a sí mismo.	-
<b>RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.</b>	A
<b>RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.</b>	-
Evidencia 1: Influencia de estilos.	A
Evidencia 2: Logos y señalización.	A
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	A
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	A
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	A
<b>RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA</b>	A
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	A
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	-
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	-
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	A
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	A
<b>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</b>	A
<b>RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS</b>	A
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	A
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	A

<b>Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.</b>	A
<b>RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE</b>	A
<b>Evidencia 4: Análisis de la información.</b>	A
<b>RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.</b>	A
<b>Envío de evidencias plan de mejoramiento AP1</b>	-
<b>Plan de mejoramiento: Identificar los elementos de diseño multimedia</b>	A
<b>Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.</b>	A
<b>Tipos de software requeridos , para las tipologías y plataformas multimedia .</b>	A
<b>RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS</b>	A
<b>Evidencia 1: Diseño de La imagen corporativa de su empresa en Photoshop.</b>	A
<b>Evidencia 2: Cuestionario conceptos básicos de Photoshop.</b>	A
<b>Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.</b>	A
<b>Evidencia 4: Informe del análisis de identidad corporativa de 5 empresas prestigiosas.</b>	-
<b>RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN</b>	A
<b>RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.</b>	A
<b>RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD</b>	A
<b>Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.</b>	A
<b>Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.</b>	A
<b>Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.</b>	-
<b>RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.</b>	A
<b>Test Físico</b>	A
<b>Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.</b>	A
<b>Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.</b>	A
<b>RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE</b>	A
<b>Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto, diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.</b>	-
<b>RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS</b>	A
<b>Evidencia 1: Práctica Introducción a la programación Web.</b>	A
<b>Plan de Mejoramiento Fase Análisis. Transv. Seguridad y Salud en el Trabajo.</b>	-
<b>Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia</b>	A
<b>RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS</b>	A
<b>Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia</b>	A
<b>Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia</b>	A

<b>RAP 54 ELABORAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN LITERARIA Y LENGUAJE CINEMATOGRAFICO CONFORME A LA TIPOLOGÍA DEFINIDA Y AL PÚBLICO DESTINO</b>	<b>A</b>
Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia	-
Foro: Aplicación de la normatividad en salud ocupacional en el proyecto multimedia y en su empresa.	-
<b>RAP 18 DESARROLLAR PROCESOS COMUNICATIVOS EFICACES Y ASERTIVOS DENTRO DE CRITERIOS DE RACIONALIDAD QUE POSIBILITEN LA CONVIVENCIA, EL ESTABLECIMIENTO DE ACUERDOS, LA CONSTRUCCIÓN COLECTIVA DEL CONOCIMIENTO Y LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCT</b>	<b>-</b>
Derechos de autor	-
Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia	-
<b>RAP 53 CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN</b>	<b>-</b>
Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente	-
<b>RAP 48 VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO CONSTANCIA EN UN ACTA</b>	<b>-</b>
Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos	-
<b>RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD</b>	<b>-</b>
Foro: Ventajas y desventajas de los distintos sistemas de navegación	-
Evidencia 2: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia	-
<b>RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.</b>	<b>A</b>
<b>RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.</b>	<b>-</b>
Evidencia 3: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups	-
<b>RAP 55 DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE</b>	<b>-</b>
Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2	-
<b>RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN</b>	<b>-</b>
<b>RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN</b>	<b>-</b>
Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de personajes	-
<b>RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN</b>	<b>-</b>
Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa	-
Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa.	-
Evidencia 3: Análisis de la señalización del puesto de trabajo.	-
Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia.	-
<b>RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO</b>	<b>-</b>
Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores.	-
Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia.	-

<b>RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO</b>	-
Evidencia 3: Audio con la introducción de la multimedia en inglés.	-
<b>RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO</b>	A
<b>RAP 10 ENCONTRAR VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ANUNCIOS, FOLLETOS, PÁGINAS WEB, ETC</b>	-
<b>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</b>	-
<b>RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS</b>	-
<b>RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS</b>	-
<b>RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC</b>	-
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	-
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Animate.	-
<b>RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA</b>	-
Evidencia 1: Workshop (Tema definido por el tutor).	-
Evidencia 3: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	-
<b>RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA</b>	-
Evidencia 2: Secuencia de ejercicios físicos realizadas en Adobe Premiere.	-
<b>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.</b>	-
Evidencia 4: Verificación del proceso de calidad. Visión ética.	-
<b>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.</b>	-
Evidencia 1: Ejercicios HTML y CSS3	-
Evidencia 2: Cuestionario HTML 5 y CSS 3	-(-)
Evidencia 3: Ejercicios PHP	-
Evidencia 4: Cuestionario de PHP	-(-)
<b>RAP 58 ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB</b>	-
Evidencia 5: Cuestionario en Inglés	-(-)
<b>RAP 12 COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO</b>	-
<b>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</b>	-
<b>RAP 34 LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MÁS ESPECÍFICO, EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO</b>	-

<b>Evidencia 1: Instalación, publicación y personalización de un sitio Joomla.</b>	-
<b>Evidencia 2: Publicación y personalización de un blog en WordPress.</b>	-
<b>RAP 60 CODIFICAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS ESPECIFICACIONES DEL MAPA DE NAVEGACIÓN CON LA PLATAFORMA SELECCIONADA.</b>	-
<b>Evidencia 1: Organización y clasificación de los archivos del proyecto.</b>	-
<b>Foro: Análisis de las actividades cotidianas</b>	-
<b>Blog: Pensamiento Sistémico</b>	-
<b>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.</b>	A

## Cierre\_2018\_1565432 para NILSON ANDRES GALVIS LORZA

Último acceso: 18 de julio de 2018

### INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación
<b>RAP 24 IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E INTERNACIONAL.</b>	A
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A
<b>RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.</b>	A
<b>RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.</b>	A
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	D
<b>RAP 19 CONCERTAR ALTERNATIVAS Y ACCIONES DE FORMACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA FORMACIÓN, CON BASE EN LA POLÍTICA INSTITUCIONAL.</b>	A
Evidencia 2: Cómo se ve a sí mismo.	A
<b>RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.</b>	A
<b>RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.</b>	-
Evidencia 1: Influencia de estilos.	A
Evidencia 2: Logos y señalización.	A
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	A
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	A
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	A
<b>RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA</b>	A
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	A
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	A
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	A
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	-
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	-
<b>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</b>	-
<b>RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS</b>	-
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	A
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	A

Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.	A
<b>RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE</b>	A
Evidencia 4: Análisis de la información.	A
<b>RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.</b>	A
Envío de evidencias plan de mejoramiento AP1	-
Plan de mejoramiento: Identificar los elementos de diseño multimedia	-
Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.	Necesita calificación
Tipos de software requeridos , para las tipologías y plataformas multimedia .	-
<b>RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS</b>	-
Evidencia 1: Diseño de La imagen corporativa de su empresa en Photoshop.	-
Evidencia 2: Cuestionario conceptos básicos de Photoshop.	-
Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.	-
Evidencia 4: Informe del análisis de identidad corporativa de 5 empresas prestigiosas.	-
<b>RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN</b>	-
<b>RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.</b>	-
<b>RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD</b>	-
Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.	-
Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.	-
Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.	-
<b>RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.</b>	-
Test Físico	-
Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.	-
Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.	-
<b>RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE</b>	-
Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto, diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.	-
<b>RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS</b>	-
Evidencia 1: Practica Introducción a la programación Web.	-
Plan de Mejoramiento Fase Análisis. Transv. Seguridad y Salud en el Trabajo.	-
Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia	-
<b>RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS</b>	-
Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia	-

<b>Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia</b>	-
<b>RAP 54 ELABORAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN LITERARIA Y LENGUAJE CINEMATOGRAFICO CONFORME A LA TIPOLOGÍA DEFINIDA Y AL PÚBLICO DESTINO</b>	-
<b>Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia</b>	-
<b>Foro: Aplicación de la normatividad en salud ocupacional en el proyecto multimedia y en su empresa.</b>	-
<b>RAP 18 DESARROLLAR PROCESOS COMUNICATIVOS EFICACES Y ASERTIVOS DENTRO DE CRITERIOS DE RACIONALIDAD QUE POSIBILITEN LA CONVIVENCIA, EL ESTABLECIMIENTO DE ACUERDOS, LA CONSTRUCCIÓN COLECTIVA DEL CONOCIMIENTO Y LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCT</b>	-
<b>Derechos de autor</b>	-
<b>Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia</b>	-
<b>RAP 53 CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN</b>	-
<b>Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente</b>	-
<b>RAP 48 VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO CONSTANCIA EN UN ACTA</b>	-
<b>Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos</b>	-
<b>RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD</b>	-
<b>Foro: Ventajas y desventajas de los distintos sistemas de navegación</b>	-
<b>Evidencia 2: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia</b>	-
<b>RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.</b>	A
<b>RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.</b>	-
<b>Evidencia 3: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups</b>	-
<b>RAP 55 DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE</b>	-
<b>Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2</b>	-
<b>RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN</b>	-
<b>RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN</b>	-
<b>Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de personajes</b>	-
<b>RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN</b>	-
<b>Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa</b>	-
<b>Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa.</b>	-
<b>Evidencia 3: Análisis de la señalización del puesto de trabajo.</b>	-
<b>Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia.</b>	-
<b>RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO</b>	-
<b>Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores.</b>	-

<b>Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia.</b>	-
<b>RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO</b>	-
<b>Evidencia 3: Audio con la introducción de la multimedia en inglés.</b>	-
<b>RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO</b>	-
<b>RAP 10 ENCONTRAR VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ANUNCIOS, FOLLETOS, PÁGINAS WEB, ETC</b>	-
<b>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</b>	-
<b>RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS</b>	-
<b>RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS</b>	-
<b>RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC</b>	-
<b>Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.</b>	-
<b>Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Animate.</b>	-
<b>RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA</b>	-
<b>Evidencia 1: Workshop (Tema definido por el tutor).</b>	-
<b>Evidencia 3: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.</b>	-
<b>RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA</b>	-
<b>Evidencia 2: Secuencia de ejercicios físicos realizadas en Adobe Premiere.</b>	-
<b>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.</b>	-
<b>Evidencia 4: Verificación del proceso de calidad. Visión ética.</b>	-
<b>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.</b>	-
<b>Evidencia 1: Ejercicios HTML y CSS3</b>	-
<b>Evidencia 2: Cuestionario HTML 5 y CSS 3</b>	-(-)
<b>Evidencia 3: Ejercicios PHP</b>	-
<b>Evidencia 4: Cuestionario de PHP</b>	-(-)
<b>RAP 58 ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB</b>	-
<b>Evidencia 5: Cuestionario en Inglés</b>	-(-)
<b>RAP 12 COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO</b>	-
<b>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</b>	-
<b>RAP 34 LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MÁS ESPECÍFICO, EN</b>	-

**INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO**

---

<b>Evidencia 1: Instalación, publicación y personalización de un sitio Joomla.</b>	-
<b>Evidencia 2: Publicación y personalización de un blog en WordPress.</b>	-
<b>RAP 60 CODIFICAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS ESPECIFICACIONES DEL MAPA DE NAVEGACIÓN CON LA PLATAFORMA SELECCIONADA.</b>	-
<b>Evidencia 1: Organización y clasificación de los archivos del proyecto.</b>	-
<b>Foro: Análisis de las actividades cotidianas</b>	-
<b>Blog: Pensamiento Sistémico</b>	-
<b>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.</b>	-

---

## Cierre\_2018\_1565432 para MUNIR ALFREDO KHARFAN DE LOS REYES

Último acceso: 28 de noviembre de 2018

### INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación
<b>RAP 24 IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E INTERNACIONAL.</b>	A
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A
<b>RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.</b>	A
<b>RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.</b>	A
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	-
<b>RAP 19 CONCERTAR ALTERNATIVAS Y ACCIONES DE FORMACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA FORMACIÓN, CON BASE EN LA POLÍTICA INSTITUCIONAL.</b>	A
Evidencia 2: Cómo se ve a sí mismo.	-
<b>RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.</b>	A
<b>RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.</b>	-
Evidencia 1: Influencia de estilos.	A
Evidencia 2: Logos y señalización.	A
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	A
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	A
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	A
<b>RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA</b>	A
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	A
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	A
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	A
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	-
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	-
<b>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</b>	-
<b>RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS</b>	-
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	-
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	-

<b>Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.</b>	-
<b>RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE</b>	-
<b>Evidencia 4: Análisis de la información.</b>	-
<b>RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.</b>	-
<b>Envío de evidencias plan de mejoramiento AP1</b>	A
<b>Plan de mejoramiento: Identificar los elementos de diseño multimedia</b>	A
<b>Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.</b>	-
<b>Tipos de software requeridos , para las tipologías y plataformas multimedia .</b>	-
<b>RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS</b>	-
<b>Evidencia 1: Diseño de La imagen corporativa de su empresa en Photoshop.</b>	-
<b>Evidencia 2: Cuestionario conceptos básicos de Photoshop.</b>	A
<b>Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.</b>	-
<b>Evidencia 4: Informe del análisis de identidad corporativa de 5 empresas prestigiosas.</b>	-
<b>RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN</b>	-
<b>RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.</b>	-
<b>RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD</b>	-
<b>Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.</b>	-
<b>Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.</b>	-
<b>Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.</b>	-
<b>RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.</b>	-
<b>Test Físico</b>	-
<b>Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.</b>	-
<b>Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.</b>	-
<b>RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE</b>	-
<b>Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto, diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.</b>	-
<b>RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS</b>	-
<b>Evidencia 1: Práctica Introducción a la programación Web.</b>	-
<b>Plan de Mejoramiento Fase Análisis. Transv. Seguridad y Salud en el Trabajo.</b>	-
<b>Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia</b>	-
<b>RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS</b>	-
<b>Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia</b>	-
<b>Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia</b>	-

<b>RAP 54 ELABORAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN LITERARIA Y LENGUAJE CINEMATOGRAFICO CONFORME A LA TIPOLOGÍA DEFINIDA Y AL PÚBLICO DESTINO</b>	-
Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia	-
Foro: Aplicación de la normatividad en salud ocupacional en el proyecto multimedia y en su empresa.	-
<b>RAP 18 DESARROLLAR PROCESOS COMUNICATIVOS EFICACES Y ASERTIVOS DENTRO DE CRITERIOS DE RACIONALIDAD QUE POSIBILITEN LA CONVIVENCIA, EL ESTABLECIMIENTO DE ACUERDOS, LA CONSTRUCCIÓN COLECTIVA DEL CONOCIMIENTO Y LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCT</b>	-
Derechos de autor	-
Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia	-
<b>RAP 53 CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN</b>	-
Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente	-
<b>RAP 48 VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO CONSTANCIA EN UN ACTA</b>	-
Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos	-
<b>RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD</b>	-
Foro: Ventajas y desventajas de los distintos sistemas de navegación	-
Evidencia 2: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia	-
<b>RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.</b>	A
<b>RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.</b>	-
Evidencia 3: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups	-
<b>RAP 55 DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE</b>	-
Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2	-
<b>RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN</b>	-
<b>RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN</b>	-
Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de personajes	-
<b>RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN</b>	-
Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa	-
Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa.	-
Evidencia 3: Análisis de la señalización del puesto de trabajo.	-
Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia.	-
<b>RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO</b>	-
Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores.	-
Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia.	-

<b>RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO</b>	-
Evidencia 3: Audio con la introducción de la multimedia en inglés.	-
<b>RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO</b>	-
<b>RAP 10 ENCONTRAR VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ANUNCIOS, FOLLETOS, PÁGINAS WEB, ETC</b>	-
<b>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</b>	-
<b>RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS</b>	-
<b>RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS</b>	-
<b>RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC</b>	-
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	-
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Animate.	-
<b>RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA</b>	-
Evidencia 1: Workshop (Tema definido por el tutor).	-
Evidencia 3: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	-
<b>RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA</b>	-
Evidencia 2: Secuencia de ejercicios físicos realizadas en Adobe Premiere.	-
<b>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.</b>	-
Evidencia 4: Verificación del proceso de calidad. Visión ética.	-
<b>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.</b>	-
Evidencia 1: Ejercicios HTML y CSS3	-
Evidencia 2: Cuestionario HTML 5 y CSS 3	-(-)
Evidencia 3: Ejercicios PHP	-
Evidencia 4: Cuestionario de PHP	-(-)
<b>RAP 58 ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB</b>	-
Evidencia 5: Cuestionario en Inglés	-(-)
<b>RAP 12 COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO</b>	-
<b>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</b>	-
<b>RAP 34 LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MÁS ESPECÍFICO, EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO</b>	-

<b>Evidencia 1: Instalación, publicación y personalización de un sitio Joomla.</b>	-
<b>Evidencia 2: Publicación y personalización de un blog en WordPress.</b>	-
<b>RAP 60 CODIFICAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS ESPECIFICACIONES DEL MAPA DE NAVEGACIÓN CON LA PLATAFORMA SELECCIONADA.</b>	-
<b>Evidencia 1: Organización y clasificación de los archivos del proyecto.</b>	-
<b>Foro: Análisis de las actividades cotidianas</b>	-
<b>Blog: Pensamiento Sistémico</b>	-
<b>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.</b>	-

## Cierre\_2018\_1565432 para EVELYN YULIEHT LANCHEROS ABRIL

Último acceso: 27 de noviembre de 2018

### INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación
<b>RAP 24 IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E INTERNACIONAL.</b>	A
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A
<b>RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.</b>	A
<b>RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.</b>	A
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	A
<b>RAP 19 CONCERTAR ALTERNATIVAS Y ACCIONES DE FORMACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA FORMACIÓN, CON BASE EN LA POLÍTICA INSTITUCIONAL.</b>	A
Evidencia 2: Cómo se ve a sí mismo.	A
<b>RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.</b>	A
<b>RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.</b>	A
Evidencia 1: Influencia de estilos.	A
Evidencia 2: Logos y señalización.	A
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	A
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	A
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	A
<b>RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA</b>	A
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	A
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	A
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	A
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	A
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	A
<b>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</b>	A
<b>RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS</b>	A
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	A
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	A

<b>Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.</b>	A
<b>RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE</b>	A
<b>Evidencia 4: Análisis de la información.</b>	A
<b>RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.</b>	A
<b>Envío de evidencias plan de mejoramiento AP1</b>	-
<b>Plan de mejoramiento: Identificar los elementos de diseño multimedia</b>	-
<b>Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.</b>	A
<b>Tipos de software requeridos , para las tipologías y plataformas multimedia .</b>	A
<b>RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS</b>	A
<b>Evidencia 1: Diseño de La imagen corporativa de su empresa en Photoshop.</b>	A
<b>Evidencia 2: Cuestionario conceptos básicos de Photoshop.</b>	A
<b>Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.</b>	A
<b>Evidencia 4: Informe del análisis de identidad corporativa de 5 empresas prestigiosas.</b>	-
<b>RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN</b>	A
<b>RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.</b>	A
<b>RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD</b>	A
<b>Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.</b>	A
<b>Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.</b>	A
<b>Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.</b>	-
<b>RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.</b>	A
<b>Test Físico</b>	A
<b>Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.</b>	A
<b>Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.</b>	A
<b>RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE</b>	A
<b>Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto, diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.</b>	-
<b>RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS</b>	A
<b>Evidencia 1: Práctica Introducción a la programación Web.</b>	A
<b>Plan de Mejoramiento Fase Análisis. Transv. Seguridad y Salud en el Trabajo.</b>	-
<b>Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia</b>	A
<b>RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS</b>	A
<b>Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia</b>	A
<b>Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia</b>	A

**RAP 54 ELABORAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN LITERARIA Y LENGUAJE CINEMATOGRAFICO CONFORME A LA TIPOLOGÍA DEFINIDA Y AL PÚBLICO DESTINO** A

**Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia** A

**Foro: Aplicación de la normatividad en salud ocupacional en el proyecto multimedia y en su empresa.** A

**RAP 18 DESARROLLAR PROCESOS COMUNICATIVOS EFICACES Y ASERTIVOS DENTRO DE CRITERIOS DE RACIONALIDAD QUE POSIBILITEN LA CONVIVENCIA, EL ESTABLECIMIENTO DE ACUERDOS, LA CONSTRUCCIÓN COLECTIVA DEL CONOCIMIENTO Y LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCT** A

**Derechos de autor** A

**Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia** A

**RAP 53 CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN** A

**Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente** A

**RAP 48 VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO CONSTANCIA EN UN ACTA** A

**Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos** A

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

**Foro: Ventajas y desventajas de los distintos sistemas de navegación** A

**Evidencia 2: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia** 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 3: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups** A

**RAP 55 DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE** A

**Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2** A

**RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN** A

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

**Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de personajes** A

**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

**Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa.** A

**Evidencia 3: Análisis de la señalización del puesto de trabajo.** A

**Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia.** A

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

**Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores.** A

**Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia.** A

<b>RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO</b>	A
Evidencia 3: Audio con la introducción de la multimedia en inglés.	A
<b>RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO</b>	A
<b>RAP 10 ENCONTRAR VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ANUNCIOS, FOLLETOS, PÁGINAS WEB, ETC</b>	A
<b>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</b>	A
<b>RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS</b>	A
<b>RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS</b>	A
<b>RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC</b>	A
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	D
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Animate.	A
<b>RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA</b>	-
Evidencia 1: Workshop (Tema definido por el tutor).	A
Evidencia 3: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	A
<b>RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA</b>	A
Evidencia 2: Secuencia de ejercicios físicos realizadas en Adobe Premiere.	D
<b>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.</b>	-
Evidencia 4: Verificación del proceso de calidad. Visión ética.	A
<b>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.</b>	A
Evidencia 1: Ejercicios HTML y CSS3	A
Evidencia 2: Cuestionario HTML 5 y CSS 3	D(60,00)
Evidencia 3: Ejercicios PHP	D
Evidencia 4: Cuestionario de PHP	En proceso
<b>RAP 58 ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB</b>	-
Evidencia 5: Cuestionario en Inglés	A(100,00%)
<b>RAP 12 COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO</b>	A
<b>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</b>	A
<b>RAP 34 LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MÁS ESPECÍFICO, EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO</b>	A

<b>Evidencia 1: Instalación, publicación y personalización de un sitio Joomla.</b>	A
<b>Evidencia 2: Publicación y personalización de un blog en WordPress.</b>	-
<b>RAP 60 CODIFICAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS ESPECIFICACIONES DEL MAPA DE NAVEGACIÓN CON LA PLATAFORMA SELECCIONADA.</b>	A
<b>Evidencia 1: Organización y clasificación de los archivos del proyecto.</b>	-
<b>Foro: Análisis de las actividades cotidianas</b>	-
<b>Blog: Pensamiento Sistémico</b>	-
<b>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.</b>	A

## Cierre\_2018\_1565432 para CARLOS ANDRES LEON LEITON

Último acceso: 30 de noviembre de 2018

### INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación
<b>RAP 24 IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E INTERNACIONAL.</b>	A
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A
<b>RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.</b>	A
<b>RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.</b>	A
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	A
<b>RAP 19 CONCERTAR ALTERNATIVAS Y ACCIONES DE FORMACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA FORMACIÓN, CON BASE EN LA POLÍTICA INSTITUCIONAL.</b>	A
Evidencia 2: Cómo se ve a sí mismo.	A
<b>RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.</b>	A
<b>RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.</b>	A
Evidencia 1: Influencia de estilos.	A
Evidencia 2: Logos y señalización.	A
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	A
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	A
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	A
<b>RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA</b>	A
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	A
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	A
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	A
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	-
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	-
<b>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</b>	A
<b>RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS</b>	-
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	A
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	A

Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.	A
<b>RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE</b>	A
Evidencia 4: Análisis de la información.	A
<b>RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.</b>	A
Envío de evidencias plan de mejoramiento AP1	A
Plan de mejoramiento: Identificar los elementos de diseño multimedia	-
Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.	A
Tipos de software requeridos , para las tipologías y plataformas multimedia .	-
<b>RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS</b>	-
Evidencia 1: Diseño de La imagen corporativa de su empresa en Photoshop.	A
Evidencia 2: Cuestionario conceptos básicos de Photoshop.	A
Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.	-
Evidencia 4: Informe del análisis de identidad corporativa de 5 empresas prestigiosas.	-
<b>RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN</b>	A
<b>RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.</b>	A
<b>RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD</b>	A
Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.	-
Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.	-
Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.	-
<b>RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.</b>	-
Test Físico	-
Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.	-
Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.	-
<b>RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE</b>	-
Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto, diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.	-
<b>RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS</b>	-
Evidencia 1: Práctica Introducción a la programación Web.	-
Plan de Mejoramiento Fase Análisis. Transv. Seguridad y Salud en el Trabajo.	-
Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia	-
<b>RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS</b>	-
Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia	-
Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia	-

<b>RAP 54 ELABORAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN LITERARIA Y LENGUAJE CINEMATOGRAFICO CONFORME A LA TIPOLOGÍA DEFINIDA Y AL PÚBLICO DESTINO</b>	-
Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia	-
Foro: Aplicación de la normatividad en salud ocupacional en el proyecto multimedia y en su empresa.	-
<b>RAP 18 DESARROLLAR PROCESOS COMUNICATIVOS EFICACES Y ASERTIVOS DENTRO DE CRITERIOS DE RACIONALIDAD QUE POSIBILITEN LA CONVIVENCIA, EL ESTABLECIMIENTO DE ACUERDOS, LA CONSTRUCCIÓN COLECTIVA DEL CONOCIMIENTO Y LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCT</b>	A
Derechos de autor	-
Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia	-
<b>RAP 53 CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN</b>	-
Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente	-
<b>RAP 48 VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO CONSTANCIA EN UN ACTA</b>	-
Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos	-
<b>RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD</b>	-
Foro: Ventajas y desventajas de los distintos sistemas de navegación	-
Evidencia 2: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia	-
<b>RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.</b>	A
<b>RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.</b>	-
Evidencia 3: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups	-
<b>RAP 55 DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE</b>	-
Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2	-
<b>RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN</b>	-
<b>RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN</b>	-
Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de personajes	-
<b>RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN</b>	-
Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa	-
Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa.	-
Evidencia 3: Análisis de la señalización del puesto de trabajo.	-
Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia.	-
<b>RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO</b>	-
Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores.	-
Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia.	-

<b>RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO</b>	-
Evidencia 3: Audio con la introducción de la multimedia en inglés.	-
<b>RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO</b>	A
<b>RAP 10 ENCONTRAR VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ANUNCIOS, FOLLETOS, PÁGINAS WEB, ETC</b>	-
<b>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</b>	-
<b>RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS</b>	-
<b>RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS</b>	-
<b>RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC</b>	-
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	-
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Animate.	-
<b>RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA</b>	-
Evidencia 1: Workshop (Tema definido por el tutor).	-
Evidencia 3: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	-
<b>RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA</b>	-
Evidencia 2: Secuencia de ejercicios físicos realizadas en Adobe Premiere.	-
<b>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.</b>	-
Evidencia 4: Verificación del proceso de calidad. Visión ética.	-
<b>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.</b>	-
Evidencia 1: Ejercicios HTML y CSS3	-
Evidencia 2: Cuestionario HTML 5 y CSS 3	-(-)
Evidencia 3: Ejercicios PHP	-
Evidencia 4: Cuestionario de PHP	-(-)
<b>RAP 58 ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB</b>	-
Evidencia 5: Cuestionario en Inglés	-(-)
<b>RAP 12 COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO</b>	-
<b>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</b>	-
<b>RAP 34 LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MÁS ESPECÍFICO, EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO</b>	-

<b>Evidencia 1: Instalación, publicación y personalización de un sitio Joomla.</b>	-
<b>Evidencia 2: Publicación y personalización de un blog en WordPress.</b>	-
<b>RAP 60 CODIFICAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS ESPECIFICACIONES DEL MAPA DE NAVEGACIÓN CON LA PLATAFORMA SELECCIONADA.</b>	-
<b>Evidencia 1: Organización y clasificación de los archivos del proyecto.</b>	-
<b>Foro: Análisis de las actividades cotidianas</b>	-
<b>Blog: Pensamiento Sistémico</b>	-
<b>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.</b>	A

## Cierre\_2018\_1565432 para LEIBIS MANUEL LESMES HERNANDEZ

Último acceso: 21 de mayo de 2018

### INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación
<b>RAP 24 IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E INTERNACIONAL.</b>	A
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A
<b>RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.</b>	A
<b>RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.</b>	A
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	A
<b>RAP 19 CONCERTAR ALTERNATIVAS Y ACCIONES DE FORMACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA FORMACIÓN, CON BASE EN LA POLÍTICA INSTITUCIONAL.</b>	A
Evidencia 2: Cómo se ve a sí mismo.	A
<b>RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.</b>	A
<b>RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.</b>	A
Evidencia 1: Influencia de estilos.	A
Evidencia 2: Logos y señalización.	A
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	A
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	A
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	A
<b>RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA</b>	A
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	A
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	A
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	A
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	A
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	A
<b>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</b>	A
<b>RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS</b>	A
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	A
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	A

<b>Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.</b>	A
<b>RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE</b>	A
<b>Evidencia 4: Análisis de la información.</b>	A
<b>RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.</b>	A
<b>Envío de evidencias plan de mejoramiento AP1</b>	-
<b>Plan de mejoramiento: Identificar los elementos de diseño multimedia</b>	A
<b>Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.</b>	Necesita calificación
<b>Tipos de software requeridos , para las tipologías y plataformas multimedia .</b>	A
<b>RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS</b>	-
<b>Evidencia 1: Diseño de La imagen corporativa de su empresa en Photoshop.</b>	-
<b>Evidencia 2: Cuestionario conceptos básicos de Photoshop.</b>	A
<b>Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.</b>	-
<b>Evidencia 4: Informe del análisis de identidad corporativa de 5 empresas prestigiosas.</b>	-
<b>RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN</b>	-
<b>RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.</b>	-
<b>RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD</b>	-
<b>Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.</b>	-
<b>Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.</b>	-
<b>Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.</b>	-
<b>RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.</b>	-
<b>Test Físico</b>	A
<b>Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.</b>	-
<b>Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.</b>	-
<b>RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE</b>	-
<b>Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto, diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.</b>	-
<b>RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS</b>	-
<b>Evidencia 1: Practica Introducción a la programación Web.</b>	-
<b>Plan de Mejoramiento Fase Análisis. Transv. Seguridad y Salud en el Trabajo.</b>	-
<b>Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia</b>	-
<b>RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS</b>	-
<b>Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia</b>	-

<b>Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia</b>	-
<b>RAP 54 ELABORAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN LITERARIA Y LENGUAJE CINEMATOGRAFICO CONFORME A LA TIPOLOGÍA DEFINIDA Y AL PÚBLICO DESTINO</b>	-
<b>Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia</b>	-
<b>Foro: Aplicación de la normatividad en salud ocupacional en el proyecto multimedia y en su empresa.</b>	-
<b>RAP 18 DESARROLLAR PROCESOS COMUNICATIVOS EFICACES Y ASERTIVOS DENTRO DE CRITERIOS DE RACIONALIDAD QUE POSIBILITEN LA CONVIVENCIA, EL ESTABLECIMIENTO DE ACUERDOS, LA CONSTRUCCIÓN COLECTIVA DEL CONOCIMIENTO Y LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCT</b>	A
<b>Derechos de autor</b>	-
<b>Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia</b>	-
<b>RAP 53 CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN</b>	-
<b>Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente</b>	-
<b>RAP 48 VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO CONSTANCIA EN UN ACTA</b>	-
<b>Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos</b>	-
<b>RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD</b>	-
<b>Foro: Ventajas y desventajas de los distintos sistemas de navegación</b>	-
<b>Evidencia 2: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia</b>	-
<b>RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.</b>	A
<b>RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.</b>	A
<b>Evidencia 3: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups</b>	-
<b>RAP 55 DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE</b>	-
<b>Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2</b>	-
<b>RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN</b>	-
<b>RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN</b>	-
<b>Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de personajes</b>	-
<b>RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN</b>	-
<b>Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa</b>	-
<b>Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa.</b>	-
<b>Evidencia 3: Análisis de la señalización del puesto de trabajo.</b>	-
<b>Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia.</b>	-
<b>RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO</b>	-
<b>Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores.</b>	-

<b>Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia.</b>	-
<b>RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO</b>	-
<b>Evidencia 3: Audio con la introducción de la multimedia en inglés.</b>	-
<b>RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO</b>	-
<b>RAP 10 ENCONTRAR VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ANUNCIOS, FOLLETOS, PÁGINAS WEB, ETC</b>	-
<b>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</b>	-
<b>RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS</b>	-
<b>RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS</b>	-
<b>RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC</b>	-
<b>Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.</b>	-
<b>Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Animate.</b>	-
<b>RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA</b>	-
<b>Evidencia 1: Workshop (Tema definido por el tutor).</b>	-
<b>Evidencia 3: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.</b>	-
<b>RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA</b>	-
<b>Evidencia 2: Secuencia de ejercicios físicos realizadas en Adobe Premiere.</b>	-
<b>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.</b>	-
<b>Evidencia 4: Verificación del proceso de calidad. Visión ética.</b>	-
<b>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.</b>	-
<b>Evidencia 1: Ejercicios HTML y CSS3</b>	-
<b>Evidencia 2: Cuestionario HTML 5 y CSS 3</b>	-(-)
<b>Evidencia 3: Ejercicios PHP</b>	-
<b>Evidencia 4: Cuestionario de PHP</b>	-(-)
<b>RAP 58 ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB</b>	-
<b>Evidencia 5: Cuestionario en Inglés</b>	-(-)
<b>RAP 12 COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO</b>	-
<b>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</b>	-
<b>RAP 34 LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MÁS ESPECÍFICO, EN</b>	-

**INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO**

---

<b>Evidencia 1: Instalación, publicación y personalización de un sitio Joomla.</b>	-
<b>Evidencia 2: Publicación y personalización de un blog en WordPress.</b>	-
<b>RAP 60 CODIFICAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS ESPECIFICACIONES DEL MAPA DE NAVEGACIÓN CON LA PLATAFORMA SELECCIONADA.</b>	-
<b>Evidencia 1: Organización y clasificación de los archivos del proyecto.</b>	-
<b>Foro: Análisis de las actividades cotidianas</b>	-
<b>Blog: Pensamiento Sistémico</b>	-
<b>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.</b>	-

---

## Cierre\_2018\_1565432 para DIANA CAROLINA LOPEZ SUAREZ

Último acceso: 10 de diciembre de 2018

### INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación
<b>RAP 24 IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E INTERNACIONAL.</b>	A
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A
<b>RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.</b>	A
<b>RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.</b>	A
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	A
<b>RAP 19 CONCERTAR ALTERNATIVAS Y ACCIONES DE FORMACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA FORMACIÓN, CON BASE EN LA POLÍTICA INSTITUCIONAL.</b>	A
Evidencia 2: Cómo se ve a sí mismo.	A
<b>RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.</b>	A
<b>RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.</b>	A
Evidencia 1: Influencia de estilos.	A
Evidencia 2: Logos y señalización.	A
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	A
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	A
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	A
<b>RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA</b>	A
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	A
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	A
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	A
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	A
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	A
<b>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</b>	A
<b>RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS</b>	A
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	A
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	A

<b>Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.</b>	A
<b>RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE</b>	A
<b>Evidencia 4: Análisis de la información.</b>	A
<b>RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.</b>	A
<b>Envío de evidencias plan de mejoramiento AP1</b>	-
<b>Plan de mejoramiento: Identificar los elementos de diseño multimedia</b>	-
<b>Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.</b>	A
<b>Tipos de software requeridos , para las tipologías y plataformas multimedia .</b>	A
<b>RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS</b>	A
<b>Evidencia 1: Diseño de La imagen corporativa de su empresa en Photoshop.</b>	A
<b>Evidencia 2: Cuestionario conceptos básicos de Photoshop.</b>	A
<b>Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.</b>	A
<b>Evidencia 4: Informe del análisis de identidad corporativa de 5 empresas prestigiosas.</b>	-
<b>RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN</b>	A
<b>RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.</b>	A
<b>RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD</b>	A
<b>Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.</b>	A
<b>Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.</b>	A
<b>Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.</b>	-
<b>RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.</b>	A
<b>Test Físico</b>	A
<b>Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.</b>	A
<b>Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.</b>	A
<b>RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE</b>	A
<b>Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto, diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.</b>	-
<b>RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS</b>	A
<b>Evidencia 1: Práctica Introducción a la programación Web.</b>	A
<b>Plan de Mejoramiento Fase Análisis. Transv. Seguridad y Salud en el Trabajo.</b>	-
<b>Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia</b>	A
<b>RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS</b>	A
<b>Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia</b>	A
<b>Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia</b>	A

<b>RAP 54 ELABORAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN LITERARIA Y LENGUAJE CINEMATOGRAFICO CONFORME A LA TIPOLOGÍA DEFINIDA Y AL PÚBLICO DESTINO</b>	A
Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia	A
Foro: Aplicación de la normatividad en salud ocupacional en el proyecto multimedia y en su empresa.	A
<b>RAP 18 DESARROLLAR PROCESOS COMUNICATIVOS EFICACES Y ASERTIVOS DENTRO DE CRITERIOS DE RACIONALIDAD QUE POSIBILITEN LA CONVIVENCIA, EL ESTABLECIMIENTO DE ACUERDOS, LA CONSTRUCCIÓN COLECTIVA DEL CONOCIMIENTO Y LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCT</b>	A
Derechos de autor	A
Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia	A
<b>RAP 53 CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN</b>	A
Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente	A
<b>RAP 48 VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO CONSTANCIA EN UN ACTA</b>	A
Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos	A
<b>RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD</b>	A
Foro: Ventajas y desventajas de los distintos sistemas de navegación	A
Evidencia 2: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia	A
<b>RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.</b>	A
<b>RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.</b>	A
Evidencia 3: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups	A
<b>RAP 55 DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE</b>	A
Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2	A
<b>RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN</b>	A
<b>RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN</b>	A
Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de personajes	A
<b>RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN</b>	A
Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa	A
Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa.	A
Evidencia 3: Análisis de la señalización del puesto de trabajo.	A
Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia.	A
<b>RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO</b>	A
Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores.	A
Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia.	A

<b>RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO</b>	A
Evidencia 3: Audio con la introducción de la multimedia en inglés.	A
<b>RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO</b>	A
<b>RAP 10 ENCONTRAR VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ANUNCIOS, FOLLETOS, PÁGINAS WEB, ETC</b>	A
<b>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</b>	A
<b>RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS</b>	A
<b>RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS</b>	A
<b>RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC</b>	A
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	A
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Animate.	A
<b>RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA</b>	A
Evidencia 1: Workshop (Tema definido por el tutor).	A
Evidencia 3: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	A
<b>RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA</b>	A
Evidencia 2: Secuencia de ejercicios físicos realizadas en Adobe Premiere.	A
<b>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.</b>	A
Evidencia 4: Verificación del proceso de calidad. Visión ética.	A
<b>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.</b>	A
Evidencia 1: Ejercicios HTML y CSS3	A
Evidencia 2: Cuestionario HTML 5 y CSS 3	A(100,00)
Evidencia 3: Ejercicios PHP	A
Evidencia 4: Cuestionario de PHP	A(100,00%)
<b>RAP 58 ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB</b>	A
Evidencia 5: Cuestionario en Inglés	A(100,00%)
<b>RAP 12 COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO</b>	A
<b>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</b>	A
<b>RAP 34 LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MÁS ESPECÍFICO, EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO</b>	A

<b>Evidencia 1: Instalación, publicación y personalización de un sitio Joomla.</b>	A
<b>Evidencia 2: Publicación y personalización de un blog en WordPress.</b>	A
<b>RAP 60 CODIFICAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS ESPECIFICACIONES DEL MAPA DE NAVEGACIÓN CON LA PLATAFORMA SELECCIONADA.</b>	A
<b>Evidencia 1: Organización y clasificación de los archivos del proyecto.</b>	A
<b>Foro: Análisis de las actividades cotidianas</b>	A
<b>Blog: Pensamiento Sistémico</b>	-
<b>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.</b>	A

## Cierre\_2018\_1565432 para ALEXANDER MORA RAMIREZ

Último acceso: 13 de octubre de 2018

### INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación
<b>RAP 24 IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E INTERNACIONAL.</b>	A
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A
<b>RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.</b>	A
<b>RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.</b>	A
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	A
<b>RAP 19 CONCERTAR ALTERNATIVAS Y ACCIONES DE FORMACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA FORMACIÓN, CON BASE EN LA POLÍTICA INSTITUCIONAL.</b>	A
Evidencia 2: Cómo se ve a sí mismo.	A
<b>RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.</b>	A
<b>RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.</b>	A
Evidencia 1: Influencia de estilos.	A
Evidencia 2: Logos y señalización.	A
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	A
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	A
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	A
<b>RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA</b>	A
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	A
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	A
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	A
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	A
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	A
<b>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</b>	A
<b>RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS</b>	A
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	A
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	A

<b>Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.</b>	A
<b>RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE</b>	A
<b>Evidencia 4: Análisis de la información.</b>	A
<b>RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.</b>	A
<b>Envío de evidencias plan de mejoramiento AP1</b>	A
<b>Plan de mejoramiento: Identificar los elementos de diseño multimedia</b>	A
<b>Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.</b>	A
<b>Tipos de software requeridos , para las tipologías y plataformas multimedia .</b>	A
<b>RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS</b>	A
<b>Evidencia 1: Diseño de La imagen corporativa de su empresa en Photoshop.</b>	A
<b>Evidencia 2: Cuestionario conceptos básicos de Photoshop.</b>	A
<b>Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.</b>	A
<b>Evidencia 4: Informe del análisis de identidad corporativa de 5 empresas prestigiosas.</b>	-
<b>RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN</b>	A
<b>RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.</b>	A
<b>RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD</b>	A
<b>Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.</b>	D
<b>Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.</b>	A
<b>Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.</b>	-
<b>RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.</b>	A
<b>Test Físico</b>	-
<b>Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.</b>	A
<b>Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.</b>	A
<b>RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE</b>	A
<b>Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto, diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.</b>	-
<b>RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS</b>	A
<b>Evidencia 1: Práctica Introducción a la programación Web.</b>	-
<b>Plan de Mejoramiento Fase Análisis. Transv. Seguridad y Salud en el Trabajo.</b>	A
<b>Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia</b>	A
<b>RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS</b>	A
<b>Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia</b>	A
<b>Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia</b>	A

<b>RAP 54 ELABORAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN LITERARIA Y LENGUAJE CINEMATOGRAFICO CONFORME A LA TIPOLOGÍA DEFINIDA Y AL PÚBLICO DESTINO</b>	A
Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia	-
Foro: Aplicación de la normatividad en salud ocupacional en el proyecto multimedia y en su empresa.	-
<b>RAP 18 DESARROLLAR PROCESOS COMUNICATIVOS EFICACES Y ASERTIVOS DENTRO DE CRITERIOS DE RACIONALIDAD QUE POSIBILITEN LA CONVIVENCIA, EL ESTABLECIMIENTO DE ACUERDOS, LA CONSTRUCCIÓN COLECTIVA DEL CONOCIMIENTO Y LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCT</b>	A
Derechos de autor	-
Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia	A
<b>RAP 53 CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN</b>	A
Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente	A
<b>RAP 48 VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO CONSTANCIA EN UN ACTA</b>	A
Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos	D
<b>RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD</b>	A
Foro: Ventajas y desventajas de los distintos sistemas de navegación	-
Evidencia 2: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia	A
<b>RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.</b>	A
<b>RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.</b>	A
Evidencia 3: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups	A
<b>RAP 55 DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE</b>	A
Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2	A
<b>RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN</b>	A
<b>RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN</b>	A
Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de personajes	-
<b>RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN</b>	-
Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa	A
Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa.	A
Evidencia 3: Análisis de la señalización del puesto de trabajo.	-
Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia.	A
<b>RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO</b>	A
Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores.	A
Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia.	A

<b>RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO</b>	A
Evidencia 3: Audio con la introducción de la multimedia en inglés.	-
<b>RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO</b>	A
<b>RAP 10 ENCONTRAR VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ANUNCIOS, FOLLETOS, PÁGINAS WEB, ETC</b>	A
<b>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</b>	-
<b>RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS</b>	-
<b>RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS</b>	-
<b>RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC</b>	-
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	A
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Animate.	A
<b>RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA</b>	A
Evidencia 1: Workshop (Tema definido por el tutor).	A
Evidencia 3: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	A
<b>RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA</b>	A
Evidencia 2: Secuencia de ejercicios físicos realizadas en Adobe Premiere.	-
<b>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.</b>	-
Evidencia 4: Verificación del proceso de calidad. Visión ética.	-
<b>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.</b>	-
Evidencia 1: Ejercicios HTML y CSS3	A
Evidencia 2: Cuestionario HTML 5 y CSS 3	-(-)
Evidencia 3: Ejercicios PHP	-
Evidencia 4: Cuestionario de PHP	-(-)
<b>RAP 58 ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB</b>	A
Evidencia 5: Cuestionario en Inglés	-(-)
<b>RAP 12 COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO</b>	-
<b>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</b>	-
<b>RAP 34 LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MÁS ESPECÍFICO, EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO</b>	-

<b>Evidencia 1: Instalación, publicación y personalización de un sitio Joomla.</b>	A
<b>Evidencia 2: Publicación y personalización de un blog en WordPress.</b>	A
<b>RAP 60 CODIFICAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS ESPECIFICACIONES DEL MAPA DE NAVEGACIÓN CON LA PLATAFORMA SELECCIONADA.</b>	A
<b>Evidencia 1: Organización y clasificación de los archivos del proyecto.</b>	A
<b>Foro: Análisis de las actividades cotidianas</b>	-
<b>Blog: Pensamiento Sistémico</b>	-
<b>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.</b>	A

## Cierre\_2018\_1565432 para JHOJAN CELSO OME SALAS

Último acceso: 15 de noviembre de 2018

### INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación
<b>RAP 24 IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E INTERNACIONAL.</b>	A
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A
<b>RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.</b>	A
<b>RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.</b>	A
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	A
<b>RAP 19 CONCERTAR ALTERNATIVAS Y ACCIONES DE FORMACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA FORMACIÓN, CON BASE EN LA POLÍTICA INSTITUCIONAL.</b>	A
Evidencia 2: Cómo se ve a sí mismo.	A
<b>RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.</b>	-
<b>RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.</b>	-
Evidencia 1: Influencia de estilos.	-
Evidencia 2: Logos y señalización.	-
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	-
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	-
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	-
<b>RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA</b>	-
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	A
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	A
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	A
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	A
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	-
<b>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</b>	-
<b>RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS</b>	-
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	A
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	A

<b>Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.</b>	A
<b>RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE</b>	A
<b>Evidencia 4: Análisis de la información.</b>	-
<b>RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.</b>	-
<b>Envío de evidencias plan de mejoramiento AP1</b>	A
<b>Plan de mejoramiento: Identificar los elementos de diseño multimedia</b>	A
<b>Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.</b>	-
<b>Tipos de software requeridos , para las tipologías y plataformas multimedia .</b>	-
<b>RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS</b>	-
<b>Evidencia 1: Diseño de La imagen corporativa de su empresa en Photoshop.</b>	-
<b>Evidencia 2: Cuestionario conceptos básicos de Photoshop.</b>	-
<b>Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.</b>	-
<b>Evidencia 4: Informe del análisis de identidad corporativa de 5 empresas prestigiosas.</b>	-
<b>RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN</b>	-
<b>RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.</b>	-
<b>RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD</b>	-
<b>Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.</b>	-
<b>Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.</b>	-
<b>Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.</b>	-
<b>RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.</b>	-
<b>Test Físico</b>	-
<b>Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.</b>	-
<b>Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.</b>	-
<b>RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE</b>	-
<b>Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto, diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.</b>	-
<b>RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS</b>	-
<b>Evidencia 1: Práctica Introducción a la programación Web.</b>	-
<b>Plan de Mejoramiento Fase Análisis. Transv. Seguridad y Salud en el Trabajo.</b>	A
<b>Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia</b>	-
<b>RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS</b>	-
<b>Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia</b>	-
<b>Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia</b>	-

<b>RAP 54 ELABORAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN LITERARIA Y LENGUAJE CINEMATOGRAFICO CONFORME A LA TIPOLOGÍA DEFINIDA Y AL PÚBLICO DESTINO</b>	-
Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia	-
Foro: Aplicación de la normatividad en salud ocupacional en el proyecto multimedia y en su empresa.	-
<b>RAP 18 DESARROLLAR PROCESOS COMUNICATIVOS EFICACES Y ASERTIVOS DENTRO DE CRITERIOS DE RACIONALIDAD QUE POSIBILITEN LA CONVIVENCIA, EL ESTABLECIMIENTO DE ACUERDOS, LA CONSTRUCCIÓN COLECTIVA DEL CONOCIMIENTO Y LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCT</b>	-
Derechos de autor	-
Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia	-
<b>RAP 53 CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN</b>	-
Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente	-
<b>RAP 48 VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO CONSTANCIA EN UN ACTA</b>	-
Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos	-
<b>RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD</b>	-
Foro: Ventajas y desventajas de los distintos sistemas de navegación	A
Evidencia 2: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia	-
<b>RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.</b>	A
<b>RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.</b>	-
Evidencia 3: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups	-
<b>RAP 55 DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE</b>	-
Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2	A
<b>RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN</b>	A
<b>RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN</b>	A
Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de personajes	A
<b>RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN</b>	A
Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa	A
Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa.	A
Evidencia 3: Análisis de la señalización del puesto de trabajo.	A
Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia.	-
<b>RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO</b>	A
Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores.	A
Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia.	A

<b>RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO</b>	A
Evidencia 3: Audio con la introducción de la multimedia en inglés.	-
<b>RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO</b>	-
<b>RAP 10 ENCONTRAR VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ANUNCIOS, FOLLETOS, PÁGINAS WEB, ETC</b>	-
<b>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</b>	-
<b>RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS</b>	-
<b>RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS</b>	-
<b>RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC</b>	-
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	-
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Animate.	-
<b>RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA</b>	-
Evidencia 1: Workshop (Tema definido por el tutor).	-
Evidencia 3: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	-
<b>RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA</b>	-
Evidencia 2: Secuencia de ejercicios físicos realizadas en Adobe Premiere.	-
<b>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.</b>	-
Evidencia 4: Verificación del proceso de calidad. Visión ética.	-
<b>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.</b>	-
Evidencia 1: Ejercicios HTML y CSS3	-
Evidencia 2: Cuestionario HTML 5 y CSS 3	-(-)
Evidencia 3: Ejercicios PHP	-
Evidencia 4: Cuestionario de PHP	-(-)
<b>RAP 58 ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB</b>	-
Evidencia 5: Cuestionario en Inglés	-(-)
<b>RAP 12 COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO</b>	-
<b>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</b>	-
<b>RAP 34 LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MÁS ESPECÍFICO, EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO</b>	-

<b>Evidencia 1: Instalación, publicación y personalización de un sitio Joomla.</b>	-
<b>Evidencia 2: Publicación y personalización de un blog en WordPress.</b>	-
<b>RAP 60 CODIFICAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS ESPECIFICACIONES DEL MAPA DE NAVEGACIÓN CON LA PLATAFORMA SELECCIONADA.</b>	-
<b>Evidencia 1: Organización y clasificación de los archivos del proyecto.</b>	-
<b>Foro: Análisis de las actividades cotidianas</b>	-
<b>Blog: Pensamiento Sistémico</b>	-
<b>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.</b>	-

## Cierre\_2018\_1565432 para STEVEN PASAJE QUINTERO

Último acceso: 12 de diciembre de 2018

### INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación
<b>RAP 24 IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E INTERNACIONAL.</b>	A
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A
<b>RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.</b>	A
<b>RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.</b>	D
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	A
<b>RAP 19 CONCERTAR ALTERNATIVAS Y ACCIONES DE FORMACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA FORMACIÓN, CON BASE EN LA POLÍTICA INSTITUCIONAL.</b>	A
Evidencia 2: Cómo se ve a sí mismo.	A
<b>RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.</b>	A
<b>RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.</b>	D
Evidencia 1: Influencia de estilos.	A
Evidencia 2: Logos y señalización.	-
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	A
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	A
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	-
<b>RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA</b>	-
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	A
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	A
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	A
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	A
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	A
<b>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</b>	A
<b>RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS</b>	A
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	-
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	-

<b>Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.</b>	-
<b>RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE</b>	A
<b>Evidencia 4: Análisis de la información.</b>	-
<b>RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.</b>	-
<b>Envío de evidencias plan de mejoramiento AP1</b>	-
<b>Plan de mejoramiento: Identificar los elementos de diseño multimedia</b>	A
<b>Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.</b>	A
<b>Tipos de software requeridos , para las tipologías y plataformas multimedia .</b>	A
<b>RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS</b>	A
<b>Evidencia 1: Diseño de La imagen corporativa de su empresa en Photoshop.</b>	A
<b>Evidencia 2: Cuestionario conceptos básicos de Photoshop.</b>	A
<b>Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.</b>	A
<b>Evidencia 4: Informe del análisis de identidad corporativa de 5 empresas prestigiosas.</b>	-
<b>RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN</b>	-
<b>RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.</b>	-
<b>RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD</b>	-
<b>Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.</b>	A
<b>Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.</b>	A
<b>Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.</b>	D
<b>RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.</b>	A
<b>Test Físico</b>	-
<b>Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.</b>	A
<b>Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.</b>	A
<b>RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE</b>	A
<b>Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto, diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.</b>	A
<b>RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS</b>	A
<b>Evidencia 1: Práctica Introducción a la programación Web.</b>	A
<b>Plan de Mejoramiento Fase Análisis. Transv. Seguridad y Salud en el Trabajo.</b>	-
<b>Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia</b>	A
<b>RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS</b>	A
<b>Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia</b>	A
<b>Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia</b>	A

<b>RAP 54 ELABORAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN LITERARIA Y LENGUAJE CINEMATOGRAFICO CONFORME A LA TIPOLOGÍA DEFINIDA Y AL PÚBLICO DESTINO</b>	A
Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia	A
Foro: Aplicación de la normatividad en salud ocupacional en el proyecto multimedia y en su empresa.	A
<b>RAP 18 DESARROLLAR PROCESOS COMUNICATIVOS EFICACES Y ASERTIVOS DENTRO DE CRITERIOS DE RACIONALIDAD QUE POSIBILITEN LA CONVIVENCIA, EL ESTABLECIMIENTO DE ACUERDOS, LA CONSTRUCCIÓN COLECTIVA DEL CONOCIMIENTO Y LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCT</b>	A
Derechos de autor	A
Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia	A
<b>RAP 53 CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN</b>	A
Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente	A
<b>RAP 48 VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO CONSTANCIA EN UN ACTA</b>	A
Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos	A
<b>RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD</b>	A
Foro: Ventajas y desventajas de los distintos sistemas de navegación	A
Evidencia 2: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia	A
<b>RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.</b>	D
<b>RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.</b>	D
Evidencia 3: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups	A
<b>RAP 55 DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE</b>	A
Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2	A
<b>RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN</b>	A
<b>RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN</b>	A
Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de personajes	A
<b>RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN</b>	D
Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa	A
Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa.	A
Evidencia 3: Análisis de la señalización del puesto de trabajo.	A
Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia.	A
<b>RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO</b>	A
Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores.	A
Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia.	A

<b>RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO</b>	A
Evidencia 3: Audio con la introducción de la multimedia en inglés.	A
<b>RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO</b>	A
<b>RAP 10 ENCONTRAR VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ANUNCIOS, FOLLETOS, PÁGINAS WEB, ETC</b>	A
<b>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</b>	A
<b>RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS</b>	A
<b>RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS</b>	A
<b>RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC</b>	A
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	-
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Animate.	A
<b>RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA</b>	-
Evidencia 1: Workshop (Tema definido por el tutor).	-
Evidencia 3: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	-
<b>RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA</b>	-
Evidencia 2: Secuencia de ejercicios físicos realizadas en Adobe Premiere.	A
<b>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.</b>	A
Evidencia 4: Verificación del proceso de calidad. Visión ética.	A
<b>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.</b>	D
Evidencia 1: Ejercicios HTML y CSS3	A
Evidencia 2: Cuestionario HTML 5 y CSS 3	A(100,00)
Evidencia 3: Ejercicios PHP	A
Evidencia 4: Cuestionario de PHP	A(100,00%)
<b>RAP 58 ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB</b>	A
Evidencia 5: Cuestionario en Inglés	A(100,00%)
<b>RAP 12 COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO</b>	A
<b>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</b>	A
<b>RAP 34 LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MÁS ESPECÍFICO, EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO</b>	A

<b>Evidencia 1: Instalación, publicación y personalización de un sitio Joomla.</b>	A
<b>Evidencia 2: Publicación y personalización de un blog en WordPress.</b>	A
<b>RAP 60 CODIFICAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS ESPECIFICACIONES DEL MAPA DE NAVEGACIÓN CON LA PLATAFORMA SELECCIONADA.</b>	A
<b>Evidencia 1: Organización y clasificación de los archivos del proyecto.</b>	A
<b>Foro: Análisis de las actividades cotidianas</b>	-
<b>Blog: Pensamiento Sistémico</b>	-
<b>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.</b>	A

## Cierre\_2018\_1565432 para KATERINE MILAGROS PINEDO VILLAFañE

Último acceso: 23 de agosto de 2018

### INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación
<b>RAP 24 IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E INTERNACIONAL.</b>	A
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A
<b>RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.</b>	A
<b>RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.</b>	A
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	A
<b>RAP 19 CONCERTAR ALTERNATIVAS Y ACCIONES DE FORMACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA FORMACIÓN, CON BASE EN LA POLÍTICA INSTITUCIONAL.</b>	A
Evidencia 2: Cómo se ve a sí mismo.	A
<b>RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.</b>	A
<b>RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.</b>	A
Evidencia 1: Influencia de estilos.	A
Evidencia 2: Logos y señalización.	A
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	A
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	A
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	A
<b>RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA</b>	A
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	A
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	A
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	A
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	A
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	A
<b>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</b>	A
<b>RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS</b>	A
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	A
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	A

Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.	A
<b>RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE</b>	A
Evidencia 4: Análisis de la información.	A
<b>RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.</b>	A
Envío de evidencias plan de mejoramiento AP1	-
Plan de mejoramiento: Identificar los elementos de diseño multimedia	-
Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.	A
Tipos de software requeridos , para las tipologías y plataformas multimedia .	A
<b>RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS</b>	A
Evidencia 1: Diseño de La imagen corporativa de su empresa en Photoshop.	A
Evidencia 2: Cuestionario conceptos básicos de Photoshop.	A
Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.	A
Evidencia 4: Informe del análisis de identidad corporativa de 5 empresas prestigiosas.	-
<b>RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN</b>	A
<b>RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.</b>	A
<b>RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD</b>	A
Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.	A
Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.	A
Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.	-
<b>RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.</b>	A
Test Físico	-
Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.	A
Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.	A
<b>RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE</b>	A
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
<b>RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS</b>	A
Evidencia 1: Práctica Introducción a la programación Web.	-
Plan de Mejoramiento Fase Análisis. Transv. Seguridad y Salud en el Trabajo.	-
Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia	A
<b>RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS</b>	A
Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia	A
Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia	A

<b>RAP 54 ELABORAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN LITERARIA Y LENGUAJE CINEMATOGRAFICO CONFORME A LA TIPOLOGÍA DEFINIDA Y AL PÚBLICO DESTINO</b>	A
Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia	-
Foro: Aplicación de la normatividad en salud ocupacional en el proyecto multimedia y en su empresa.	-
<b>RAP 18 DESARROLLAR PROCESOS COMUNICATIVOS EFICACES Y ASERTIVOS DENTRO DE CRITERIOS DE RACIONALIDAD QUE POSIBILITEN LA CONVIVENCIA, EL ESTABLECIMIENTO DE ACUERDOS, LA CONSTRUCCIÓN COLECTIVA DEL CONOCIMIENTO Y LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCT</b>	A
Derechos de autor	-
Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia	-
<b>RAP 53 CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN</b>	-
Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente	-
<b>RAP 48 VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO CONSTANCIA EN UN ACTA</b>	-
Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos	-
<b>RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD</b>	-
Foro: Ventajas y desventajas de los distintos sistemas de navegación	-
Evidencia 2: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia	-
<b>RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.</b>	A
<b>RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.</b>	A
Evidencia 3: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups	-
<b>RAP 55 DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE</b>	-
Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2	-
<b>RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN</b>	-
<b>RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN</b>	-
Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de personajes	-
<b>RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN</b>	-
Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa	-
Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa.	-
Evidencia 3: Análisis de la señalización del puesto de trabajo.	-
Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia.	-
<b>RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO</b>	-
Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores.	-
Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia.	-

<b>RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO</b>	-
Evidencia 3: Audio con la introducción de la multimedia en inglés.	-
<b>RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO</b>	A
<b>RAP 10 ENCONTRAR VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ANUNCIOS, FOLLETOS, PÁGINAS WEB, ETC</b>	-
<b>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</b>	-
<b>RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS</b>	-
<b>RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS</b>	-
<b>RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC</b>	-
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	-
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Animate.	-
<b>RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA</b>	-
Evidencia 1: Workshop (Tema definido por el tutor).	-
Evidencia 3: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	-
<b>RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA</b>	-
Evidencia 2: Secuencia de ejercicios físicos realizadas en Adobe Premiere.	-
<b>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.</b>	-
Evidencia 4: Verificación del proceso de calidad. Visión ética.	-
<b>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.</b>	-
Evidencia 1: Ejercicios HTML y CSS3	-
Evidencia 2: Cuestionario HTML 5 y CSS 3	-(-)
Evidencia 3: Ejercicios PHP	-
Evidencia 4: Cuestionario de PHP	-(-)
<b>RAP 58 ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB</b>	-
Evidencia 5: Cuestionario en Inglés	-(-)
<b>RAP 12 COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO</b>	-
<b>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</b>	-
<b>RAP 34 LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MÁS ESPECÍFICO, EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO</b>	-

<b>Evidencia 1: Instalación, publicación y personalización de un sitio Joomla.</b>	-
<b>Evidencia 2: Publicación y personalización de un blog en WordPress.</b>	-
<b>RAP 60 CODIFICAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS ESPECIFICACIONES DEL MAPA DE NAVEGACIÓN CON LA PLATAFORMA SELECCIONADA.</b>	-
<b>Evidencia 1: Organización y clasificación de los archivos del proyecto.</b>	-
<b>Foro: Análisis de las actividades cotidianas</b>	-
<b>Blog: Pensamiento Sistémico</b>	-
<b>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.</b>	A

## Cierre\_2018\_1565432 para YHULLIAN ANDRES RAMOS GARCIA

Último acceso: 22 de mayo de 2018

### INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación
<b>RAP 24 IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E INTERNACIONAL.</b>	A
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A
<b>RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.</b>	A
<b>RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.</b>	A
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	A
<b>RAP 19 CONCERTAR ALTERNATIVAS Y ACCIONES DE FORMACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA FORMACIÓN, CON BASE EN LA POLÍTICA INSTITUCIONAL.</b>	A
Evidencia 2: Cómo se ve a sí mismo.	A
<b>RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.</b>	A
<b>RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.</b>	A
Evidencia 1: Influencia de estilos.	A
Evidencia 2: Logos y señalización.	A
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	A
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	A
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	A
<b>RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA</b>	A
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	A
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	A
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	A
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	A
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	A
<b>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</b>	A
<b>RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS</b>	A
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	A
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	A

<b>Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.</b>	A
<b>RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE</b>	A
<b>Evidencia 4: Análisis de la información.</b>	A
<b>RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.</b>	A
<b>Envío de evidencias plan de mejoramiento AP1</b>	-
<b>Plan de mejoramiento: Identificar los elementos de diseño multimedia</b>	-
<b>Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.</b>	A
<b>Tipos de software requeridos , para las tipologías y plataformas multimedia .</b>	A
<b>RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS</b>	A
<b>Evidencia 1: Diseño de La imagen corporativa de su empresa en Photoshop.</b>	A
<b>Evidencia 2: Cuestionario conceptos básicos de Photoshop.</b>	A
<b>Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.</b>	A
<b>Evidencia 4: Informe del análisis de identidad corporativa de 5 empresas prestigiosas.</b>	A
<b>RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN</b>	A
<b>RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.</b>	A
<b>RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD</b>	A
<b>Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.</b>	A
<b>Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.</b>	A
<b>Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.</b>	-
<b>RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.</b>	A
<b>Test Físico</b>	A
<b>Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.</b>	A
<b>Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.</b>	A
<b>RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE</b>	A
<b>Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto, diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.</b>	D
<b>RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS</b>	A
<b>Evidencia 1: Práctica Introducción a la programación Web.</b>	-
<b>Plan de Mejoramiento Fase Análisis. Transv. Seguridad y Salud en el Trabajo.</b>	-
<b>Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia</b>	A
<b>RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS</b>	A
<b>Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia</b>	A
<b>Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia</b>	A

<b>RAP 54 ELABORAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN LITERARIA Y LENGUAJE CINEMATOGRAFICO CONFORME A LA TIPOLOGÍA DEFINIDA Y AL PÚBLICO DESTINO</b>	A
Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia	-
Foro: Aplicación de la normatividad en salud ocupacional en el proyecto multimedia y en su empresa.	-
<b>RAP 18 DESARROLLAR PROCESOS COMUNICATIVOS EFICACES Y ASERTIVOS DENTRO DE CRITERIOS DE RACIONALIDAD QUE POSIBILITEN LA CONVIVENCIA, EL ESTABLECIMIENTO DE ACUERDOS, LA CONSTRUCCIÓN COLECTIVA DEL CONOCIMIENTO Y LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCT</b>	A
Derechos de autor	-
Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia	-
<b>RAP 53 CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN</b>	-
Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente	-
<b>RAP 48 VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO CONSTANCIA EN UN ACTA</b>	-
Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos	-
<b>RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD</b>	-
Foro: Ventajas y desventajas de los distintos sistemas de navegación	-
Evidencia 2: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia	-
<b>RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.</b>	A
<b>RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.</b>	A
Evidencia 3: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups	-
<b>RAP 55 DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE</b>	-
Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2	-
<b>RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN</b>	-
<b>RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN</b>	-
Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de personajes	-
<b>RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN</b>	-
Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa	-
Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa.	-
Evidencia 3: Análisis de la señalización del puesto de trabajo.	-
Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia.	-
<b>RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO</b>	-
Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores.	-
Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia.	-

<b>RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO</b>	-
Evidencia 3: Audio con la introducción de la multimedia en inglés.	-
<b>RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO</b>	A
<b>RAP 10 ENCONTRAR VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ANUNCIOS, FOLLETOS, PÁGINAS WEB, ETC</b>	-
<b>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</b>	-
<b>RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS</b>	-
<b>RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS</b>	-
<b>RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC</b>	-
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	-
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Animate.	-
<b>RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA</b>	-
Evidencia 1: Workshop (Tema definido por el tutor).	-
Evidencia 3: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	-
<b>RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA</b>	-
Evidencia 2: Secuencia de ejercicios físicos realizadas en Adobe Premiere.	-
<b>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.</b>	-
Evidencia 4: Verificación del proceso de calidad. Visión ética.	-
<b>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.</b>	-
Evidencia 1: Ejercicios HTML y CSS3	-
Evidencia 2: Cuestionario HTML 5 y CSS 3	-(-)
Evidencia 3: Ejercicios PHP	-
Evidencia 4: Cuestionario de PHP	-(-)
<b>RAP 58 ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB</b>	-
Evidencia 5: Cuestionario en Inglés	-(-)
<b>RAP 12 COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO</b>	-
<b>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</b>	-
<b>RAP 34 LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MÁS ESPECÍFICO, EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO</b>	-

<b>Evidencia 1: Instalación, publicación y personalización de un sitio Joomla.</b>	-
<b>Evidencia 2: Publicación y personalización de un blog en WordPress.</b>	-
<b>RAP 60 CODIFICAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS ESPECIFICACIONES DEL MAPA DE NAVEGACIÓN CON LA PLATAFORMA SELECCIONADA.</b>	-
<b>Evidencia 1: Organización y clasificación de los archivos del proyecto.</b>	-
<b>Foro: Análisis de las actividades cotidianas</b>	-
<b>Blog: Pensamiento Sistémico</b>	-
<b>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.</b>	A

## Cierre\_2018\_1565432 para ANGELICA JANETH RODRIGUEZ ALONSO

Último acceso: 30 de noviembre de 2018

### INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación
<b>RAP 24 IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E INTERNACIONAL.</b>	A
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A
<b>RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.</b>	A
<b>RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.</b>	A
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	A
<b>RAP 19 CONCERTAR ALTERNATIVAS Y ACCIONES DE FORMACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA FORMACIÓN, CON BASE EN LA POLÍTICA INSTITUCIONAL.</b>	A
Evidencia 2: Cómo se ve a sí mismo.	A
<b>RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.</b>	A
<b>RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.</b>	A
Evidencia 1: Influencia de estilos.	A
Evidencia 2: Logos y señalización.	A
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	A
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	A
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	A
<b>RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA</b>	A
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	A
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	A
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	A
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	A
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	A
<b>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</b>	A
<b>RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS</b>	A
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	A
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	A

<b>Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.</b>	A
<b>RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE</b>	A
<b>Evidencia 4: Análisis de la información.</b>	A
<b>RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.</b>	A
<b>Envío de evidencias plan de mejoramiento AP1</b>	A
<b>Plan de mejoramiento: Identificar los elementos de diseño multimedia</b>	A
<b>Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.</b>	A
<b>Tipos de software requeridos , para las tipologías y plataformas multimedia .</b>	A
<b>RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS</b>	A
<b>Evidencia 1: Diseño de La imagen corporativa de su empresa en Photoshop.</b>	A
<b>Evidencia 2: Cuestionario conceptos básicos de Photoshop.</b>	A
<b>Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.</b>	A
<b>Evidencia 4: Informe del análisis de identidad corporativa de 5 empresas prestigiosas.</b>	-
<b>RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN</b>	A
<b>RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.</b>	A
<b>RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD</b>	A
<b>Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.</b>	A
<b>Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.</b>	A
<b>Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.</b>	-
<b>RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.</b>	A
<b>Test Físico</b>	A
<b>Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.</b>	A
<b>Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.</b>	A
<b>RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE</b>	A
<b>Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto, diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.</b>	A
<b>RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS</b>	A
<b>Evidencia 1: Práctica Introducción a la programación Web.</b>	A
<b>Plan de Mejoramiento Fase Análisis. Transv. Seguridad y Salud en el Trabajo.</b>	-
<b>Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia</b>	A
<b>RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS</b>	A
<b>Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia</b>	A
<b>Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia</b>	A

<b>RAP 54 ELABORAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN LITERARIA Y LENGUAJE CINEMATOGRAFICO CONFORME A LA TIPOLOGÍA DEFINIDA Y AL PÚBLICO DESTINO</b>	A
Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia	A
Foro: Aplicación de la normatividad en salud ocupacional en el proyecto multimedia y en su empresa.	A
<b>RAP 18 DESARROLLAR PROCESOS COMUNICATIVOS EFICACES Y ASERTIVOS DENTRO DE CRITERIOS DE RACIONALIDAD QUE POSIBILITEN LA CONVIVENCIA, EL ESTABLECIMIENTO DE ACUERDOS, LA CONSTRUCCIÓN COLECTIVA DEL CONOCIMIENTO Y LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCT</b>	A
Derechos de autor	A
Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia	A
<b>RAP 53 CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN</b>	A
Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente	A
<b>RAP 48 VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO CONSTANCIA EN UN ACTA</b>	A
Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos	A
<b>RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD</b>	A
Foro: Ventajas y desventajas de los distintos sistemas de navegación	A
Evidencia 2: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia	A
<b>RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.</b>	A
<b>RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.</b>	A
Evidencia 3: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups	A
<b>RAP 55 DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE</b>	A
Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2	A
<b>RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN</b>	A
<b>RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN</b>	A
Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de personajes	A
<b>RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN</b>	A
Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa	A
Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa.	A
Evidencia 3: Análisis de la señalización del puesto de trabajo.	A
Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia.	A
<b>RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO</b>	A
Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores.	A
Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia.	A

<b>RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO</b>	A
Evidencia 3: Audio con la introducción de la multimedia en inglés.	A
<b>RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO</b>	A
<b>RAP 10 ENCONTRAR VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ANUNCIOS, FOLLETOS, PÁGINAS WEB, ETC</b>	A
<b>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</b>	A
<b>RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS</b>	A
<b>RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS</b>	A
<b>RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC</b>	A
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	A
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Animate.	A
<b>RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA</b>	A
Evidencia 1: Workshop (Tema definido por el tutor).	A
Evidencia 3: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	A
<b>RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA</b>	A
Evidencia 2: Secuencia de ejercicios físicos realizadas en Adobe Premiere.	A
<b>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.</b>	A
Evidencia 4: Verificación del proceso de calidad. Visión ética.	A
<b>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.</b>	A
Evidencia 1: Ejercicios HTML y CSS3	A
Evidencia 2: Cuestionario HTML 5 y CSS 3	A(100,00)
Evidencia 3: Ejercicios PHP	-
Evidencia 4: Cuestionario de PHP	A(100,00%)
<b>RAP 58 ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB</b>	A
Evidencia 5: Cuestionario en Inglés	-(-)
<b>RAP 12 COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO</b>	-
<b>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</b>	-
<b>RAP 34 LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MÁS ESPECÍFICO, EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO</b>	-

<b>Evidencia 1: Instalación, publicación y personalización de un sitio Joomla.</b>	-
<b>Evidencia 2: Publicación y personalización de un blog en WordPress.</b>	-
<b>RAP 60 CODIFICAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS ESPECIFICACIONES DEL MAPA DE NAVEGACIÓN CON LA PLATAFORMA SELECCIONADA.</b>	-
<b>Evidencia 1: Organización y clasificación de los archivos del proyecto.</b>	-
<b>Foro: Análisis de las actividades cotidianas</b>	-
<b>Blog: Pensamiento Sistémico</b>	-
<b>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.</b>	A

## Cierre\_2018\_1565432 para ANDREA YULIETH SOLANO ESCORCIA

Último acceso: 24 de junio de 2018

### INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación
<b>RAP 24 IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E INTERNACIONAL.</b>	A
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A
<b>RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.</b>	A
<b>RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.</b>	A
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	A
<b>RAP 19 CONCERTAR ALTERNATIVAS Y ACCIONES DE FORMACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA FORMACIÓN, CON BASE EN LA POLÍTICA INSTITUCIONAL.</b>	A
Evidencia 2: Cómo se ve a sí mismo.	A
<b>RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.</b>	A
<b>RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.</b>	A
Evidencia 1: Influencia de estilos.	A
Evidencia 2: Logos y señalización.	A
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	A
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	A
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	A
<b>RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA</b>	A
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	A
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	A
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	A
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	A
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	A
<b>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</b>	A
<b>RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS</b>	A
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	A
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	A

<b>Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.</b>	A
<b>RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE</b>	A
<b>Evidencia 4: Análisis de la información.</b>	A
<b>RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.</b>	A
<b>Envío de evidencias plan de mejoramiento AP1</b>	A
<b>Plan de mejoramiento: Identificar los elementos de diseño multimedia</b>	A
<b>Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.</b>	A
<b>Tipos de software requeridos , para las tipologías y plataformas multimedia .</b>	A
<b>RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS</b>	A
<b>Evidencia 1: Diseño de La imagen corporativa de su empresa en Photoshop.</b>	A
<b>Evidencia 2: Cuestionario conceptos básicos de Photoshop.</b>	A
<b>Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.</b>	D
<b>Evidencia 4: Informe del análisis de identidad corporativa de 5 empresas prestigiosas.</b>	A
<b>RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN</b>	A
<b>RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.</b>	A
<b>RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD</b>	A
<b>Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.</b>	A
<b>Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.</b>	A
<b>Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.</b>	-
<b>RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.</b>	A
<b>Test Físico</b>	A
<b>Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.</b>	A
<b>Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.</b>	A
<b>RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE</b>	A
<b>Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto, diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.</b>	D
<b>RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS</b>	A
<b>Evidencia 1: Práctica Introducción a la programación Web.</b>	A
<b>Plan de Mejoramiento Fase Análisis. Transv. Seguridad y Salud en el Trabajo.</b>	-
<b>Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia</b>	A
<b>RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS</b>	A
<b>Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia</b>	A
<b>Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia</b>	A

<b>RAP 54 ELABORAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN LITERARIA Y LENGUAJE CINEMATOGRAFICO CONFORME A LA TIPOLOGÍA DEFINIDA Y AL PÚBLICO DESTINO</b>	A
Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia	A
Foro: Aplicación de la normatividad en salud ocupacional en el proyecto multimedia y en su empresa.	-
<b>RAP 18 DESARROLLAR PROCESOS COMUNICATIVOS EFICACES Y ASERTIVOS DENTRO DE CRITERIOS DE RACIONALIDAD QUE POSIBILITEN LA CONVIVENCIA, EL ESTABLECIMIENTO DE ACUERDOS, LA CONSTRUCCIÓN COLECTIVA DEL CONOCIMIENTO Y LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCT</b>	A
Derechos de autor	-
Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia	-
<b>RAP 53 CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN</b>	-
Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente	-
<b>RAP 48 VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO CONSTANCIA EN UN ACTA</b>	-
Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos	-
<b>RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD</b>	-
Foro: Ventajas y desventajas de los distintos sistemas de navegación	-
Evidencia 2: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia	-
<b>RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.</b>	A
<b>RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.</b>	A
Evidencia 3: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups	-
<b>RAP 55 DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE</b>	-
Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2	-
<b>RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN</b>	-
<b>RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN</b>	-
Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de personajes	-
<b>RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN</b>	-
Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa	-
Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa.	-
Evidencia 3: Análisis de la señalización del puesto de trabajo.	-
Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia.	-
<b>RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO</b>	-
Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores.	-
Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia.	-

<b>RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO</b>	-
Evidencia 3: Audio con la introducción de la multimedia en inglés.	-
<b>RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO</b>	A
<b>RAP 10 ENCONTRAR VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ANUNCIOS, FOLLETOS, PÁGINAS WEB, ETC</b>	-
<b>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</b>	-
<b>RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS</b>	-
<b>RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS</b>	-
<b>RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC</b>	-
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	-
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Animate.	-
<b>RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA</b>	-
Evidencia 1: Workshop (Tema definido por el tutor).	-
Evidencia 3: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	-
<b>RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA</b>	-
Evidencia 2: Secuencia de ejercicios físicos realizadas en Adobe Premiere.	-
<b>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.</b>	-
Evidencia 4: Verificación del proceso de calidad. Visión ética.	-
<b>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.</b>	-
Evidencia 1: Ejercicios HTML y CSS3	-
Evidencia 2: Cuestionario HTML 5 y CSS 3	-(-)
Evidencia 3: Ejercicios PHP	-
Evidencia 4: Cuestionario de PHP	-(-)
<b>RAP 58 ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB</b>	-
Evidencia 5: Cuestionario en Inglés	-(-)
<b>RAP 12 COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO</b>	-
<b>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</b>	-
<b>RAP 34 LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MÁS ESPECÍFICO, EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO</b>	-

<b>Evidencia 1: Instalación, publicación y personalización de un sitio Joomla.</b>	-
<b>Evidencia 2: Publicación y personalización de un blog en WordPress.</b>	-
<b>RAP 60 CODIFICAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS ESPECIFICACIONES DEL MAPA DE NAVEGACIÓN CON LA PLATAFORMA SELECCIONADA.</b>	-
<b>Evidencia 1: Organización y clasificación de los archivos del proyecto.</b>	-
<b>Foro: Análisis de las actividades cotidianas</b>	-
<b>Blog: Pensamiento Sistémico</b>	-
<b>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.</b>	A

## Cierre\_2018\_1565432 para YULI MARCELA SOLANO MENDOZA

Último acceso: 6 de diciembre de 2018

### INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación
<b>RAP 24 IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E INTERNACIONAL.</b>	A
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A
<b>RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.</b>	A
<b>RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.</b>	A
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	A
<b>RAP 19 CONCERTAR ALTERNATIVAS Y ACCIONES DE FORMACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA FORMACIÓN, CON BASE EN LA POLÍTICA INSTITUCIONAL.</b>	A
Evidencia 2: Cómo se ve a sí mismo.	A
<b>RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.</b>	A
<b>RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.</b>	A
Evidencia 1: Influencia de estilos.	A
Evidencia 2: Logos y señalización.	A
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	A
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	A
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	A
<b>RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA</b>	A
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	A
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	A
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	A
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	A
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	A
<b>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</b>	A
<b>RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS</b>	A
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	A
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	A

<b>Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.</b>	A
<b>RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE</b>	A
<b>Evidencia 4: Análisis de la información.</b>	A
<b>RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.</b>	A
<b>Envío de evidencias plan de mejoramiento AP1</b>	-
<b>Plan de mejoramiento: Identificar los elementos de diseño multimedia</b>	-
<b>Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.</b>	A
<b>Tipos de software requeridos , para las tipologías y plataformas multimedia .</b>	A
<b>RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS</b>	A
<b>Evidencia 1: Diseño de La imagen corporativa de su empresa en Photoshop.</b>	A
<b>Evidencia 2: Cuestionario conceptos básicos de Photoshop.</b>	A
<b>Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.</b>	A
<b>Evidencia 4: Informe del análisis de identidad corporativa de 5 empresas prestigiosas.</b>	-
<b>RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN</b>	A
<b>RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.</b>	A
<b>RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD</b>	A
<b>Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.</b>	A
<b>Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.</b>	A
<b>Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.</b>	-
<b>RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.</b>	A
<b>Test Físico</b>	A
<b>Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.</b>	A
<b>Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.</b>	A
<b>RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE</b>	A
<b>Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto, diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.</b>	-
<b>RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS</b>	A
<b>Evidencia 1: Práctica Introducción a la programación Web.</b>	A
<b>Plan de Mejoramiento Fase Análisis. Transv. Seguridad y Salud en el Trabajo.</b>	-
<b>Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia</b>	A
<b>RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS</b>	A
<b>Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia</b>	A
<b>Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia</b>	A

**RAP 54 ELABORAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN LITERARIA Y LENGUAJE CINEMATOGRAFICO CONFORME A LA TIPOLOGÍA DEFINIDA Y AL PÚBLICO DESTINO** A

**Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia** A

**Foro: Aplicación de la normatividad en salud ocupacional en el proyecto multimedia y en su empresa.** A

**RAP 18 DESARROLLAR PROCESOS COMUNICATIVOS EFICACES Y ASERTIVOS DENTRO DE CRITERIOS DE RACIONALIDAD QUE POSIBILITEN LA CONVIVENCIA, EL ESTABLECIMIENTO DE ACUERDOS, LA CONSTRUCCIÓN COLECTIVA DEL CONOCIMIENTO Y LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCT** A

**Derechos de autor** A

**Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia** A

**RAP 53 CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN** A

**Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente** A

**RAP 48 VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO CONSTANCIA EN UN ACTA** A

**Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos** A

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

**Foro: Ventajas y desventajas de los distintos sistemas de navegación** A

**Evidencia 2: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia** 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 3: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups** A

**RAP 55 DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE** A

**Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2** A

**RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN** A

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

**Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de personajes** A

**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

**Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa.** A

**Evidencia 3: Análisis de la señalización del puesto de trabajo.** A

**Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia.** A

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

**Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores.** A

**Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia.** A

<b>RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO</b>	A
Evidencia 3: Audio con la introducción de la multimedia en inglés.	A
<b>RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO</b>	A
<b>RAP 10 ENCONTRAR VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ANUNCIOS, FOLLETOS, PÁGINAS WEB, ETC</b>	A
<b>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</b>	A
<b>RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS</b>	A
<b>RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS</b>	A
<b>RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC</b>	A
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	A
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Animate.	A
<b>RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA</b>	A
Evidencia 1: Workshop (Tema definido por el tutor).	A
Evidencia 3: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	A
<b>RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA</b>	A
Evidencia 2: Secuencia de ejercicios físicos realizadas en Adobe Premiere.	A
<b>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.</b>	A
Evidencia 4: Verificación del proceso de calidad. Visión ética.	A
<b>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.</b>	A
Evidencia 1: Ejercicios HTML y CSS3	A
Evidencia 2: Cuestionario HTML 5 y CSS 3	A(100,00)
Evidencia 3: Ejercicios PHP	A
Evidencia 4: Cuestionario de PHP	A(100,00%)
<b>RAP 58 ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB</b>	A
Evidencia 5: Cuestionario en Inglés	A(100,00%)
<b>RAP 12 COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO</b>	A
<b>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</b>	A
<b>RAP 34 LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MÁS ESPECÍFICO, EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO</b>	A

<b>Evidencia 1: Instalación, publicación y personalización de un sitio Joomla.</b>	A
<b>Evidencia 2: Publicación y personalización de un blog en WordPress.</b>	A
<b>RAP 60 CODIFICAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS ESPECIFICACIONES DEL MAPA DE NAVEGACIÓN CON LA PLATAFORMA SELECCIONADA.</b>	A
<b>Evidencia 1: Organización y clasificación de los archivos del proyecto.</b>	A
<b>Foro: Análisis de las actividades cotidianas</b>	A
<b>Blog: Pensamiento Sistémico</b>	-
<b>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.</b>	A

**Cierre\_2018\_1565432 para JAMES ADRIAN  
SOLARTE ZAMBRANO**

Último acceso: 18 de septiembre de 2018

## INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación
<b>RAP 24 IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E INTERNACIONAL.</b>	A
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A
<b>RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.</b>	A
<b>RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.</b>	A
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	D
<b>RAP 19 CONCERTAR ALTERNATIVAS Y ACCIONES DE FORMACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA FORMACIÓN, CON BASE EN LA POLÍTICA INSTITUCIONAL.</b>	A
Evidencia 2: Cómo se ve a sí mismo.	-
<b>RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.</b>	A
<b>RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.</b>	A
Evidencia 1: Influencia de estilos.	A
Evidencia 2: Logos y señalización.	A
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	A
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	A
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	A
<b>RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA</b>	A
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	A
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	A
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	A
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	-
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	-
<b>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</b>	-
<b>RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS</b>	-
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	A
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	A

<b>Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.</b>	A
<b>RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE</b>	A
<b>Evidencia 4: Análisis de la información.</b>	A
<b>RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.</b>	A
<b>Envío de evidencias plan de mejoramiento AP1</b>	A
<b>Plan de mejoramiento: Identificar los elementos de diseño multimedia</b>	-
<b>Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.</b>	-
<b>Tipos de software requeridos , para las tipologías y plataformas multimedia .</b>	-
<b>RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS</b>	-
<b>Evidencia 1: Diseño de La imagen corporativa de su empresa en Photoshop.</b>	-
<b>Evidencia 2: Cuestionario conceptos básicos de Photoshop.</b>	-
<b>Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.</b>	-
<b>Evidencia 4: Informe del análisis de identidad corporativa de 5 empresas prestigiosas.</b>	-
<b>RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN</b>	-
<b>RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.</b>	-
<b>RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD</b>	-
<b>Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.</b>	-
<b>Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.</b>	-
<b>Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.</b>	-
<b>RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.</b>	-
<b>Test Físico</b>	-
<b>Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.</b>	-
<b>Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.</b>	-
<b>RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE</b>	-
<b>Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto, diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.</b>	-
<b>RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS</b>	-
<b>Evidencia 1: Práctica Introducción a la programación Web.</b>	-
<b>Plan de Mejoramiento Fase Análisis. Transv. Seguridad y Salud en el Trabajo.</b>	-
<b>Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia</b>	-
<b>RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS</b>	-
<b>Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia</b>	-
<b>Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia</b>	-

**RAP 54 ELABORAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) APLICANDO TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN LITERARIA Y LENGUAJE CINEMATOGRAFICO CONFORME A LA TIPOLOGÍA DEFINIDA Y AL PÚBLICO DESTINO** -

**Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia** -

**Foro: Aplicación de la normatividad en salud ocupacional en el proyecto multimedia y en su empresa.** -

**RAP 18 DESARROLLAR PROCESOS COMUNICATIVOS EFICACES Y ASERTIVOS DENTRO DE CRITERIOS DE RACIONALIDAD QUE POSIBILITEN LA CONVIVENCIA, EL ESTABLECIMIENTO DE ACUERDOS, LA CONSTRUCCIÓN COLECTIVA DEL CONOCIMIENTO Y LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCT** -

**Derechos de autor** -

**Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia** -

**RAP 53 CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN** -

**Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente** -

**RAP 48 VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO CONSTANCIA EN UN ACTA** -

**Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos** -

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

**Foro: Ventajas y desventajas de los distintos sistemas de navegación** -

**Evidencia 2: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia** -

**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 3: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups** -

**RAP 55 DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE** -

**Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2** -

**RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN** -

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

**Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de personajes** -

**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** -

**Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa.** -

**Evidencia 3: Análisis de la señalización del puesto de trabajo.** -

**Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia.** -

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

**Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores.** -

**Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia.** -

<b>RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO</b>	-
Evidencia 3: Audio con la introducción de la multimedia en inglés.	-
<b>RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO</b>	-
<b>RAP 10 ENCONTRAR VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ANUNCIOS, FOLLETOS, PÁGINAS WEB, ETC</b>	-
<b>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</b>	-
<b>RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS</b>	-
<b>RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS</b>	-
<b>RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC</b>	-
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	-
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Animate.	-
<b>RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA</b>	-
Evidencia 1: Workshop (Tema definido por el tutor).	-
Evidencia 3: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	-
<b>RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA</b>	-
Evidencia 2: Secuencia de ejercicios físicos realizadas en Adobe Premiere.	-
<b>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.</b>	-
Evidencia 4: Verificación del proceso de calidad. Visión ética.	-
<b>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.</b>	-
Evidencia 1: Ejercicios HTML y CSS3	-
Evidencia 2: Cuestionario HTML 5 y CSS 3	-(-)
Evidencia 3: Ejercicios PHP	-
Evidencia 4: Cuestionario de PHP	-(-)
<b>RAP 58 ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB</b>	-
Evidencia 5: Cuestionario en Inglés	-(-)
<b>RAP 12 COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO</b>	-
<b>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</b>	-
<b>RAP 34 LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MÁS ESPECÍFICO, EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO</b>	-

<b>Evidencia 1: Instalación, publicación y personalización de un sitio Joomla.</b>	-
<b>Evidencia 2: Publicación y personalización de un blog en WordPress.</b>	-
<b>RAP 60 CODIFICAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS ESPECIFICACIONES DEL MAPA DE NAVEGACIÓN CON LA PLATAFORMA SELECCIONADA.</b>	-
<b>Evidencia 1: Organización y clasificación de los archivos del proyecto.</b>	-
<b>Foro: Análisis de las actividades cotidianas</b>	-
<b>Blog: Pensamiento Sistémico</b>	-
<b>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.</b>	-

---

