

INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación	Fecha de vencimiento
RAP 24 IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E INTERNACIONAL.	A	Ninguno
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A	11 de diciembre de 2017
RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.	A	Ninguno
RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.	A	Ninguno
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	-	23 de febrero de 2018
RAP 19 CONCERTAR ALTERNATIVAS Y ACCIONES DE FORMACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA FORMACIÓN, CON BASE EN LA POLÍTICA INSTITUCIONAL.	A	Ninguno
Evidencia 2: Como se ve así mismo	-	2 de marzo de 2018
RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.	-	Ninguno
RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.	-	Ninguno
Evidencia 1: Influencia de estilos.	A	13 de diciembre de 2017
Evidencia 1: Influencia de estilos. (envío individual)	A	13 de diciembre de 2017
Evidencia 2: Logos y señalización.	A	9 de febrero de 2018
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	-	13 de febrero de 2018
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	-	18 de febrero de 2018
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	A	18 de febrero de 2018
RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA	-	Ninguno
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	-	2 de marzo de 2018
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	-	2 de marzo de 2018
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	-	2 de marzo de 2018
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	-	9 de marzo de 2018
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	-	18 de marzo de 2018

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	-	Ninguno
RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS	-	Ninguno
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	-	9 de marzo de 2018
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	-	18 de marzo de 2018
Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.	-	23 de marzo de 2018
RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE	-	Ninguno
Evidencia 4: Análisis de la información.	-	28 de marzo de 2018
RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.	-	Ninguno
Envío de evidencias plan de mejoramiento AP1	-	2 de abril de 2018
Plan de mejoramiento AP1, AA3: Identificar los elementos de diseño multimedia	-	2 de abril de 2018
Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.	-	8 de abril de 2018
Tipos de software requeridos , para las tipologías y plataformas multimedia .	-	8 de abril de 2018
RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	-	Ninguno
Evidencia 1: Diseño de la imagen corporativa de su empresa en photoshop.	-	16 de abril de 2018
Evidencia 2: Cuestionario conceptos básicos de Photoshop.	-	16 de abril de 2018
Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.	-	23 de abril de 2018
RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	-	Ninguno
RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.	-	Ninguno
RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD	-	Ninguno
Evidencia 4: Informe del análisis de identidad corporativa de 5 empresas prestigiosas.	-	23 de abril de 2018
Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.	-	29 de abril de 2018
Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.	-	29 de abril de 2018
Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.	-	29 de abril de 2018
RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.	-	Ninguno
Test Físico	-	29 de abril de 2018
Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.	-	6 de mayo de 2018

Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.	-	6 de mayo de 2018
RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE	-	Ninguno
Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto, diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.	-	6 de mayo de 2018
RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS	-	Ninguno
Evidencia 1: Practica Introducción a la programación Web.	-	18 de mayo de 2018
Plan de Mejoramiento Fase Análisis. Transv. Seguridad y Salud en el Trabajo.	-	31 de agosto de 2018
Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia	-	27 de mayo de 2018
RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	-	Ninguno
Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia	-	27 de mayo de 2018
Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia	-	11 de junio de 2018
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	-	Ninguno
Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia	-	11 de junio de 2018
Foro: Aplicación de la normatividad en salud ocupacional en el proyecto multimedia y en su empresa.	-	24 de junio de 2018
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	-	Ninguno
Derechos de autor	-	24 de junio de 2018
Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia	-	8 de julio de 2018
RAP 53 CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN	-	Ninguno
Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente	-	8 de julio de 2018
RAP 48 VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO CONSTANCIA EN UN ACTA	-	Ninguno
Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos	-	8 de julio de 2018
RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD	-	Ninguno
Foro: Ventajas y desventajas de los distintos sistemas de navegación	-	22 de julio de 2018
Evidencia 2: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia	-	22 de julio de 2018
RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.	A	Ninguno

RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.	-	Ninguno
Evidencia 3: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups	-	22 de julio de 2018
RAP 55 DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE	-	Ninguno
Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2	-	29 de julio de 2018
RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN	-	Ninguno
RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN	-	Ninguno
Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de personajes	-	5 de agosto de 2018
RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN	-	Ninguno
Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa	-	12 de agosto de 2018
Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa.	-	12 de agosto de 2018
Evidencia 3: Análisis de la señalización del puesto de trabajo.	-	20 de agosto de 2018
Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia.	-	2 de septiembre de 2018
RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO	-	Ninguno
Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores.	-	26 de agosto de 2018
Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia.	-	2 de septiembre de 2018
RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO	-	Ninguno
Evidencia 3: Audio con la introducción de la multimedia en inglés.	-	2 de septiembre de 2018
RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	-	Ninguno
RAP 10 ENCONTRAR VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ANUNCIOS, FOLLETOS, PÁGINAS WEB, ETC	-	Ninguno
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	-	Ninguno
RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS	-	Ninguno
RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS	-	Ninguno
RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC	-	Ninguno
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	-	30 de septiembre de 2018

Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Flash Professional.	-	9 de septiembre de 2018
RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA	-	Ninguno
Evidencia 1: Workshop (Tema definido por el tutor).	-	23 de septiembre de 2018
Evidencia 3: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	-	7 de octubre de 2018
RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA	-	Ninguno

INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación	Fecha de vencimiento
RAP 24 IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E INTERNACIONAL.	A	Ninguno
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A	11 de diciembre de 2017
RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.	A	Ninguno
RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.	A	Ninguno
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	A	23 de febrero de 2018
RAP 19 CONCERTAR ALTERNATIVAS Y ACCIONES DE FORMACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA FORMACIÓN, CON BASE EN LA POLÍTICA INSTITUCIONAL.	A	Ninguno
Evidencia 2: Como se ve así mismo	A	2 de marzo de 2018
RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.	A	Ninguno
RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.	A	Ninguno
Evidencia 1: Influencia de estilos.	A	13 de diciembre de 2017
Evidencia 1: Influencia de estilos. (envío individual)	A	13 de diciembre de 2017
Evidencia 2: Logos y señalización.	A	9 de febrero de 2018
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	A	13 de febrero de 2018
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	A	18 de febrero de 2018
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	A	18 de febrero de 2018
RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA	A	Ninguno
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	A	2 de marzo de 2018
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	A	2 de marzo de 2018
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	A	2 de marzo de 2018
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	-	9 de marzo de 2018
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	-	18 de marzo de 2018
RAP 7 REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA	-	Ninguno

EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS

RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS	-	Ninguno
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	D	9 de marzo de 2018
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	D	18 de marzo de 2018
Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.	D	23 de marzo de 2018
RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE	-	Ninguno
Evidencia 4: Análisis de la información.	-	28 de marzo de 2018
RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.	-	Ninguno
Envío de evidencias plan de mejoramiento AP1	-	2 de abril de 2018
Plan de mejoramiento AP1, AA3: Identificar los elementos de diseño multimedia	-	2 de abril de 2018
Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.	D	8 de abril de 2018
Tipos de software requeridos , para las tipologías y plataformas multimedia .	-	8 de abril de 2018
RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	-	Ninguno
Evidencia 1: Diseño de la imagen corporativa de su empresa en photoshop.	-	16 de abril de 2018
Evidencia 2: Cuestionario conceptos básicos de Photoshop.	-	16 de abril de 2018
Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.	-	23 de abril de 2018
RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	-	Ninguno
RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.	-	Ninguno
RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD	-	Ninguno
Evidencia 4: Informe del análisis de identidad corporativa de 5 empresas prestigiosas.	-	23 de abril de 2018
Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.	-	29 de abril de 2018
Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.	-	29 de abril de 2018
Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.	-	29 de abril de 2018
RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.	-	Ninguno
Test Físico	-	29 de abril de 2018
Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.	-	6 de mayo de 2018
Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.	-	6 de mayo de 2018

RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE	-	Ninguno
Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto, diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.	-	6 de mayo de 2018
RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS	-	Ninguno
Evidencia 1: Practica Introducción a la programación Web.	-	18 de mayo de 2018
Plan de Mejoramiento Fase Análisis. Transv. Seguridad y Salud en el Trabajo.	-	31 de agosto de 2018
Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia	-	27 de mayo de 2018
RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	-	Ninguno
Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia	-	27 de mayo de 2018
Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia	-	11 de junio de 2018
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	-	Ninguno
Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia	-	11 de junio de 2018
Foro: Aplicación de la normatividad en salud ocupacional en el proyecto multimedia y en su empresa.	-	24 de junio de 2018
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	Ninguno
Derechos de autor	-	24 de junio de 2018
Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia	-	8 de julio de 2018
RAP 53 CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN	-	Ninguno
Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente	-	8 de julio de 2018
RAP 48 VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO CONSTANCIA EN UN ACTA	-	Ninguno
Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos	-	8 de julio de 2018
RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD	-	Ninguno
Foro: Ventajas y desventajas de los distintos sistemas de navegación	-	22 de julio de 2018
Evidencia 2: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia	-	22 de julio de 2018
RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.	A	Ninguno
RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS	-	Ninguno

PROCESOS DE APRENDIZAJE.

Evidencia 3: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups	-	22 de julio de 2018
RAP 55 DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE	-	Ninguno
Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2	-	29 de julio de 2018
RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN	-	Ninguno
RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN	-	Ninguno
Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de personajes	-	5 de agosto de 2018
RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN	-	Ninguno
Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa	-	12 de agosto de 2018
Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa.	-	12 de agosto de 2018
Evidencia 3: Análisis de la señalización del puesto de trabajo.	-	20 de agosto de 2018
Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia.	-	2 de septiembre de 2018
RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO	-	Ninguno
Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores.	-	26 de agosto de 2018
Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia.	-	2 de septiembre de 2018
RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO	-	Ninguno
Evidencia 3: Audio con la introducción de la multimedia en inglés.	-	2 de septiembre de 2018
RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	-	Ninguno
RAP 10 ENCONTRAR VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ANUNCIOS, FOLLETOS, PÁGINAS WEB, ETC	-	Ninguno
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	-	Ninguno
RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLÉS QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS	-	Ninguno
RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS	-	Ninguno
RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC	-	Ninguno
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	-	30 de septiembre de 2018
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Flash Professional.	-	9 de septiembre de

		2018
RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA	-	Ninguno
Evidencia 1: Workshop (Tema definido por el tutor).	-	23 de septiembre de 2018
Evidencia 3: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	-	7 de octubre de 2018
RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA	-	Ninguno

INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación	Fecha de vencimiento
RAP 24 IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E INTERNACIONAL.	A	Ninguno
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A	11 de diciembre de 2017
RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.	A	Ninguno
RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.	A	Ninguno
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	D	23 de febrero de 2018
RAP 19 CONCERTAR ALTERNATIVAS Y ACCIONES DE FORMACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA FORMACIÓN, CON BASE EN LA POLÍTICA INSTITUCIONAL.	A	Ninguno
Evidencia 2: Como se ve así mismo	A	2 de marzo de 2018
RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.	-	Ninguno
RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.	-	Ninguno
Evidencia 1: Influencia de estilos.	A	13 de diciembre de 2017
Evidencia 1: Influencia de estilos. (envío individual)	A	13 de diciembre de 2017
Evidencia 2: Logos y señalización.	A	9 de febrero de 2018
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	A	13 de febrero de 2018
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	A	18 de febrero de 2018
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	A	18 de febrero de 2018
RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA	A	Ninguno
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	-	2 de marzo de 2018
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	-	2 de marzo de 2018
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	-	2 de marzo de 2018
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	-	9 de marzo de 2018
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	-	18 de marzo de 2018
RAP 7 REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA	-	Ninguno

EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS

RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS	-	Ninguno
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	-	9 de marzo de 2018
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	-	18 de marzo de 2018
Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.	-	23 de marzo de 2018
RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE	-	Ninguno
Evidencia 4: Análisis de la información.	-	28 de marzo de 2018
RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.	-	Ninguno
Envío de evidencias plan de mejoramiento AP1	-	2 de abril de 2018
Plan de mejoramiento AP1, AA3: Identificar los elementos de diseño multimedia	A	2 de abril de 2018
Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.	-	8 de abril de 2018
Tipos de software requeridos , para las tipologías y plataformas multimedia .	-	8 de abril de 2018
RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	-	Ninguno
Evidencia 1: Diseño de la imagen corporativa de su empresa en photoshop.	-	16 de abril de 2018
Evidencia 2: Cuestionario conceptos básicos de Photoshop.	-	16 de abril de 2018
Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.	D	23 de abril de 2018
RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	-	Ninguno
RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.	-	Ninguno
RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD	-	Ninguno
Evidencia 4: Informe del análisis de identidad corporativa de 5 empresas prestigiosas.	-	23 de abril de 2018
Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.	-	29 de abril de 2018
Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.	-	29 de abril de 2018
Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.	-	29 de abril de 2018
RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.	-	Ninguno
Test Físico	-	29 de abril de 2018
Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.	-	6 de mayo de 2018
Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.	-	6 de mayo de 2018

RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE	-	Ninguno
Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto, diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.	-	6 de mayo de 2018
RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS	-	Ninguno
Evidencia 1: Practica Introducción a la programación Web.	-	18 de mayo de 2018
Plan de Mejoramiento Fase Análisis. Transv. Seguridad y Salud en el Trabajo.	-	31 de agosto de 2018
Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia	-	27 de mayo de 2018
RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	-	Ninguno
Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia	-	27 de mayo de 2018
Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia	-	11 de junio de 2018
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	-	Ninguno
Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia	-	11 de junio de 2018
Foro: Aplicación de la normatividad en salud ocupacional en el proyecto multimedia y en su empresa.	-	24 de junio de 2018
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	-	Ninguno
Derechos de autor	-	24 de junio de 2018
Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia	-	8 de julio de 2018
RAP 53 CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN	-	Ninguno
Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente	-	8 de julio de 2018
RAP 48 VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO CONSTANCIA EN UN ACTA	-	Ninguno
Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos	-	8 de julio de 2018
RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD	-	Ninguno
Foro: Ventajas y desventajas de los distintos sistemas de navegación	-	22 de julio de 2018
Evidencia 2: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia	-	22 de julio de 2018
RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.	A	Ninguno
RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS	-	Ninguno

PROCESOS DE APRENDIZAJE.

Evidencia 3: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups	-	22 de julio de 2018
RAP 55 DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE	-	Ninguno
Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2	-	29 de julio de 2018
RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN	-	Ninguno
RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN	-	Ninguno
Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de personajes	-	5 de agosto de 2018
RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN	-	Ninguno
Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa	-	12 de agosto de 2018
Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa.	-	12 de agosto de 2018
Evidencia 3: Análisis de la señalización del puesto de trabajo.	-	20 de agosto de 2018
Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia.	-	2 de septiembre de 2018
RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO	-	Ninguno
Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores.	-	26 de agosto de 2018
Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia.	-	2 de septiembre de 2018
RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO	-	Ninguno
Evidencia 3: Audio con la introducción de la multimedia en inglés.	-	2 de septiembre de 2018
RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	-	Ninguno
RAP 10 ENCONTRAR VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ANUNCIOS, FOLLETOS, PÁGINAS WEB, ETC	-	Ninguno
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	-	Ninguno
RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS	-	Ninguno
RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS	-	Ninguno
RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC	-	Ninguno
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	-	30 de septiembre de 2018
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Flash Professional.	-	9 de septiembre de

		2018
RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA	-	Ninguno
Evidencia 1: Workshop (Tema definido por el tutor).	-	23 de septiembre de 2018
Evidencia 3: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	-	7 de octubre de 2018
RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA	-	Ninguno

INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación	Fecha de vencimiento
RAP 24 IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E INTERNACIONAL.	A	Ninguno
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A	11 de diciembre de 2017
RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.	A	Ninguno
RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.	A	Ninguno
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	A	23 de febrero de 2018
RAP 19 CONCERTAR ALTERNATIVAS Y ACCIONES DE FORMACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA FORMACIÓN, CON BASE EN LA POLÍTICA INSTITUCIONAL.	A	Ninguno
Evidencia 2: Como se ve así mismo	-	2 de marzo de 2018
RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.	-	Ninguno
RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.	-	Ninguno
Evidencia 1: Influencia de estilos.	A	13 de diciembre de 2017
Evidencia 1: Influencia de estilos. (envío individual)	A	13 de diciembre de 2017
Evidencia 2: Logos y señalización.	A	9 de febrero de 2018
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	A	13 de febrero de 2018
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	A	18 de febrero de 2018
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	A	18 de febrero de 2018
RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA	A	Ninguno
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	-	2 de marzo de 2018
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	-	2 de marzo de 2018
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	-	2 de marzo de 2018
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	-	9 de marzo de 2018
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	-	18 de marzo de 2018
RAP 7 REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA	-	Ninguno

EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS

RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS	-	Ninguno
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	-	9 de marzo de 2018
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	-	18 de marzo de 2018
Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.	-	23 de marzo de 2018
RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE	-	Ninguno
Evidencia 4: Análisis de la información.	-	28 de marzo de 2018
RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.	-	Ninguno
Envío de evidencias plan de mejoramiento AP1	-	2 de abril de 2018
Plan de mejoramiento AP1, AA3: Identificar los elementos de diseño multimedia	-	2 de abril de 2018
Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.	-	8 de abril de 2018
Tipos de software requeridos , para las tipologías y plataformas multimedia .	-	8 de abril de 2018
RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	-	Ninguno
Evidencia 1: Diseño de la imagen corporativa de su empresa en photoshop.	-	16 de abril de 2018
Evidencia 2: Cuestionario conceptos básicos de Photoshop.	-	16 de abril de 2018
Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.	-	23 de abril de 2018
RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	-	Ninguno
RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.	-	Ninguno
RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD	-	Ninguno
Evidencia 4: Informe del análisis de identidad corporativa de 5 empresas prestigiosas.	-	23 de abril de 2018
Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.	-	29 de abril de 2018
Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.	-	29 de abril de 2018
Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.	-	29 de abril de 2018
RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.	-	Ninguno
Test Físico	-	29 de abril de 2018
Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.	-	6 de mayo de 2018
Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.	-	6 de mayo de 2018

RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE	-	Ninguno
Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto, diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.	-	6 de mayo de 2018
RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS	-	Ninguno
Evidencia 1: Practica Introducción a la programación Web.	-	18 de mayo de 2018
Plan de Mejoramiento Fase Análisis. Transv. Seguridad y Salud en el Trabajo.	-	31 de agosto de 2018
Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia	-	27 de mayo de 2018
RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	-	Ninguno
Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia	-	27 de mayo de 2018
Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia	-	11 de junio de 2018
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	-	Ninguno
Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia	-	11 de junio de 2018
Foro: Aplicación de la normatividad en salud ocupacional en el proyecto multimedia y en su empresa.	-	24 de junio de 2018
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	-	Ninguno
Derechos de autor	-	24 de junio de 2018
Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia	-	8 de julio de 2018
RAP 53 CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN	-	Ninguno
Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente	-	8 de julio de 2018
RAP 48 VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO CONSTANCIA EN UN ACTA	-	Ninguno
Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos	-	8 de julio de 2018
RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD	-	Ninguno
Foro: Ventajas y desventajas de los distintos sistemas de navegación	-	22 de julio de 2018
Evidencia 2: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia	-	22 de julio de 2018
RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.	A	Ninguno
RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS	-	Ninguno

PROCESOS DE APRENDIZAJE.

Evidencia 3: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups	-	22 de julio de 2018
RAP 55 DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE	-	Ninguno
Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2	-	29 de julio de 2018
RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN	-	Ninguno
RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN	-	Ninguno
Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de personajes	-	5 de agosto de 2018
RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN	-	Ninguno
Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa	-	12 de agosto de 2018
Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa.	-	12 de agosto de 2018
Evidencia 3: Análisis de la señalización del puesto de trabajo.	-	20 de agosto de 2018
Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia.	-	2 de septiembre de 2018
RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO	-	Ninguno
Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores.	-	26 de agosto de 2018
Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia.	-	2 de septiembre de 2018
RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO	-	Ninguno
Evidencia 3: Audio con la introducción de la multimedia en inglés.	-	2 de septiembre de 2018
RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	-	Ninguno
RAP 10 ENCONTRAR VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ANUNCIOS, FOLLETOS, PÁGINAS WEB, ETC	-	Ninguno
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	-	Ninguno
RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLÉS QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS	-	Ninguno
RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS	-	Ninguno
RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC	-	Ninguno
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	-	30 de septiembre de 2018
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Flash Professional.	-	9 de septiembre de

		2018
RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA	-	Ninguno
Evidencia 1: Workshop (Tema definido por el tutor).	-	23 de septiembre de 2018
Evidencia 3: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	-	7 de octubre de 2018
RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA	-	Ninguno

INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación	Fecha de vencimiento
RAP 24 IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E INTERNACIONAL.	A	Ninguno
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A	11 de diciembre de 2017
RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.	A	Ninguno
RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.	A	Ninguno
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	-	23 de febrero de 2018
RAP 19 CONCERTAR ALTERNATIVAS Y ACCIONES DE FORMACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA FORMACIÓN, CON BASE EN LA POLÍTICA INSTITUCIONAL.	A	Ninguno
Evidencia 2: Como se ve así mismo	-	2 de marzo de 2018
RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.	-	Ninguno
RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.	-	Ninguno
Evidencia 1: Influencia de estilos.	A	13 de diciembre de 2017
Evidencia 1: Influencia de estilos. (envío individual)	A	13 de diciembre de 2017
Evidencia 2: Logos y señalización.	D	9 de febrero de 2018
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	-	13 de febrero de 2018
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	-	18 de febrero de 2018
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	D	18 de febrero de 2018
RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA	-	Ninguno
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	-	2 de marzo de 2018
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	-	2 de marzo de 2018
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	-	2 de marzo de 2018
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	-	9 de marzo de 2018
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	-	18 de marzo de 2018
RAP 7 REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA	-	Ninguno

EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS

RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS	-	Ninguno
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	-	9 de marzo de 2018
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	-	18 de marzo de 2018
Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.	-	23 de marzo de 2018
RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE	-	Ninguno
Evidencia 4: Análisis de la información.	-	28 de marzo de 2018
RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.	-	Ninguno
Envío de evidencias plan de mejoramiento AP1	-	2 de abril de 2018
Plan de mejoramiento AP1, AA3: Identificar los elementos de diseño multimedia	-	2 de abril de 2018
Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.	-	8 de abril de 2018
Tipos de software requeridos , para las tipologías y plataformas multimedia .	-	8 de abril de 2018
RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	-	Ninguno
Evidencia 1: Diseño de la imagen corporativa de su empresa en photoshop.	-	16 de abril de 2018
Evidencia 2: Cuestionario conceptos básicos de Photoshop.	-	16 de abril de 2018
Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.	-	23 de abril de 2018
RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	-	Ninguno
RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.	-	Ninguno
RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD	-	Ninguno
Evidencia 4: Informe del análisis de identidad corporativa de 5 empresas prestigiosas.	-	23 de abril de 2018
Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.	-	29 de abril de 2018
Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.	-	29 de abril de 2018
Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.	-	29 de abril de 2018
RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.	-	Ninguno
Test Físico	-	29 de abril de 2018
Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.	-	6 de mayo de 2018
Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.	-	6 de mayo de 2018

RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE	-	Ninguno
Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto, diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.	-	6 de mayo de 2018
RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS	-	Ninguno
Evidencia 1: Practica Introducción a la programación Web.	-	18 de mayo de 2018
Plan de Mejoramiento Fase Análisis. Transv. Seguridad y Salud en el Trabajo.	-	31 de agosto de 2018
Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia	-	27 de mayo de 2018
RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	-	Ninguno
Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia	-	27 de mayo de 2018
Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia	-	11 de junio de 2018
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	-	Ninguno
Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia	-	11 de junio de 2018
Foro: Aplicación de la normatividad en salud ocupacional en el proyecto multimedia y en su empresa.	-	24 de junio de 2018
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	-	Ninguno
Derechos de autor	-	24 de junio de 2018
Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia	-	8 de julio de 2018
RAP 53 CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN	-	Ninguno
Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente	-	8 de julio de 2018
RAP 48 VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO CONSTANCIA EN UN ACTA	-	Ninguno
Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos	-	8 de julio de 2018
RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD	-	Ninguno
Foro: Ventajas y desventajas de los distintos sistemas de navegación	-	22 de julio de 2018
Evidencia 2: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia	-	22 de julio de 2018
RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.	A	Ninguno
RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS	-	Ninguno

PROCESOS DE APRENDIZAJE.

Evidencia 3: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups	-	22 de julio de 2018
RAP 55 DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE	-	Ninguno
Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2	-	29 de julio de 2018
RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN	-	Ninguno
RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN	-	Ninguno
Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de personajes	-	5 de agosto de 2018
RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN	-	Ninguno
Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa	-	12 de agosto de 2018
Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa.	-	12 de agosto de 2018
Evidencia 3: Análisis de la señalización del puesto de trabajo.	-	20 de agosto de 2018
Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia.	-	2 de septiembre de 2018
RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO	-	Ninguno
Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores.	-	26 de agosto de 2018
Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia.	-	2 de septiembre de 2018
RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO	-	Ninguno
Evidencia 3: Audio con la introducción de la multimedia en inglés.	-	2 de septiembre de 2018
RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	-	Ninguno
RAP 10 ENCONTRAR VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ANUNCIOS, FOLLETOS, PÁGINAS WEB, ETC	-	Ninguno
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	-	Ninguno
RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS	-	Ninguno
RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS	-	Ninguno
RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC	-	Ninguno
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	-	30 de septiembre de 2018
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Flash Professional.	-	9 de septiembre de

		2018
RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA	-	Ninguno
Evidencia 1: Workshop (Tema definido por el tutor).	-	23 de septiembre de 2018
Evidencia 3: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	-	7 de octubre de 2018
RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA	-	Ninguno

INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación	Fecha de vencimiento
RAP 24 IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E INTERNACIONAL.	A	Ninguno
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A	11 de diciembre de 2017
RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.	A	Ninguno
RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.	A	Ninguno
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	-	23 de febrero de 2018
RAP 19 CONCERTAR ALTERNATIVAS Y ACCIONES DE FORMACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA FORMACIÓN, CON BASE EN LA POLÍTICA INSTITUCIONAL.	A	Ninguno
Evidencia 2: Como se ve así mismo	-	2 de marzo de 2018
RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.	A	Ninguno
RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.	A	Ninguno
Evidencia 1: Influencia de estilos.	A	13 de diciembre de 2017
Evidencia 1: Influencia de estilos. (envío individual)	A	13 de diciembre de 2017
Evidencia 2: Logos y señalización.	A	9 de febrero de 2018
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	A	13 de febrero de 2018
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	A	18 de febrero de 2018
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	A	18 de febrero de 2018
RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA	A	Ninguno
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	A	2 de marzo de 2018
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	A	2 de marzo de 2018
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	A	2 de marzo de 2018
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	A	9 de marzo de 2018
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	A	18 de marzo de 2018
RAP 7 REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA	A	Ninguno

EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS

RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS	A	Ninguno
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	A	9 de marzo de 2018
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	A	18 de marzo de 2018
Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.	A	23 de marzo de 2018
RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE	A	Ninguno
Evidencia 4: Análisis de la información.	A	28 de marzo de 2018
RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.	A	Ninguno
Envío de evidencias plan de mejoramiento AP1	D	2 de abril de 2018
Plan de mejoramiento AP1, AA3: Identificar los elementos de diseño multimedia	-	2 de abril de 2018
Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.	A	8 de abril de 2018
Tipos de software requeridos , para las tipologías y plataformas multimedia .	A	8 de abril de 2018
RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	A	Ninguno
Evidencia 1: Diseño de la imagen corporativa de su empresa en photoshop.	-	16 de abril de 2018
Evidencia 2: Cuestionario conceptos básicos de Photoshop.	A	16 de abril de 2018
Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.	-	23 de abril de 2018
RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	A	Ninguno
RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.	A	Ninguno
RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD	A	Ninguno
Evidencia 4: Informe del análisis de identidad corporativa de 5 empresas prestigiosas.	-	23 de abril de 2018
Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.	-	29 de abril de 2018
Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.	-	29 de abril de 2018
Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.	-	29 de abril de 2018
RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.	-	Ninguno
Test Físico	-	29 de abril de 2018
Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.	-	6 de mayo de 2018
Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.	-	6 de mayo de 2018

RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE	-	Ninguno
Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto, diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.	-	6 de mayo de 2018
RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS	-	Ninguno
Evidencia 1: Practica Introducción a la programación Web.	-	18 de mayo de 2018
Plan de Mejoramiento Fase Análisis. Transv. Seguridad y Salud en el Trabajo.	-	31 de agosto de 2018
Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia	-	27 de mayo de 2018
RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	-	Ninguno
Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia	-	27 de mayo de 2018
Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia	-	11 de junio de 2018
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	-	Ninguno
Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia	-	11 de junio de 2018
Foro: Aplicación de la normatividad en salud ocupacional en el proyecto multimedia y en su empresa.	-	24 de junio de 2018
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	Ninguno
Derechos de autor	-	24 de junio de 2018
Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia	-	8 de julio de 2018
RAP 53 CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN	-	Ninguno
Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente	-	8 de julio de 2018
RAP 48 VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO CONSTANCIA EN UN ACTA	-	Ninguno
Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos	-	8 de julio de 2018
RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD	-	Ninguno
Foro: Ventajas y desventajas de los distintos sistemas de navegación	-	22 de julio de 2018
Evidencia 2: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia	-	22 de julio de 2018
RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.	A	Ninguno
RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS	A	Ninguno

PROCESOS DE APRENDIZAJE.

Evidencia 3: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups	-	22 de julio de 2018
RAP 55 DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE	-	Ninguno
Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2	-	29 de julio de 2018
RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN	-	Ninguno
RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN	-	Ninguno
Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de personajes	-	5 de agosto de 2018
RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN	-	Ninguno
Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa	-	12 de agosto de 2018
Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa.	-	12 de agosto de 2018
Evidencia 3: Análisis de la señalización del puesto de trabajo.	-	20 de agosto de 2018
Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia.	-	2 de septiembre de 2018
RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO	-	Ninguno
Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores.	-	26 de agosto de 2018
Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia.	-	2 de septiembre de 2018
RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO	-	Ninguno
Evidencia 3: Audio con la introducción de la multimedia en inglés.	-	2 de septiembre de 2018
RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	A	Ninguno
RAP 10 ENCONTRAR VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ANUNCIOS, FOLLETOS, PÁGINAS WEB, ETC	-	Ninguno
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	-	Ninguno
RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS	-	Ninguno
RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS	-	Ninguno
RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC	-	Ninguno
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	-	30 de septiembre de 2018
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Flash Professional.	-	9 de septiembre de

		2018
RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA	-	Ninguno
Evidencia 1: Workshop (Tema definido por el tutor).	-	23 de septiembre de 2018
Evidencia 3: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	-	7 de octubre de 2018
RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA	-	Ninguno

INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación	Fecha de vencimiento
RAP 24 IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E INTERNACIONAL.	A	Ninguno
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A	11 de diciembre de 2017
RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.	A	Ninguno
RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.	A	Ninguno
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	A	23 de febrero de 2018
RAP 19 CONCERTAR ALTERNATIVAS Y ACCIONES DE FORMACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA FORMACIÓN, CON BASE EN LA POLÍTICA INSTITUCIONAL.	A	Ninguno
Evidencia 2: Como se ve así mismo	A	2 de marzo de 2018
RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.	A	Ninguno
RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.	A	Ninguno
Evidencia 1: Influencia de estilos.	A	13 de diciembre de 2017
Evidencia 1: Influencia de estilos. (envío individual)	A	13 de diciembre de 2017
Evidencia 2: Logos y señalización.	A	9 de febrero de 2018
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	A	13 de febrero de 2018
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	A	18 de febrero de 2018
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	A	18 de febrero de 2018
RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA	A	Ninguno
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	A	2 de marzo de 2018
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	A	2 de marzo de 2018
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	A	2 de marzo de 2018
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	A	9 de marzo de 2018
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	A	18 de marzo de 2018
RAP 7 REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA	A	Ninguno

EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS

RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS	A	Ninguno
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	A	9 de marzo de 2018
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	A	18 de marzo de 2018
Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.	A	23 de marzo de 2018
RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE	A	Ninguno
Evidencia 4: Análisis de la información.	A	28 de marzo de 2018
RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.	A	Ninguno
Envío de evidencias plan de mejoramiento AP1	-	2 de abril de 2018
Plan de mejoramiento AP1, AA3: Identificar los elementos de diseño multimedia	-	2 de abril de 2018
Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.	A	8 de abril de 2018
Tipos de software requeridos , para las tipologías y plataformas multimedia .	A	8 de abril de 2018
RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	A	Ninguno
Evidencia 1: Diseño de la imagen corporativa de su empresa en photoshop.	A	16 de abril de 2018
Evidencia 2: Cuestionario conceptos básicos de Photoshop.	A	16 de abril de 2018
Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.	A	23 de abril de 2018
RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	A	Ninguno
RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.	A	Ninguno
RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD	A	Ninguno
Evidencia 4: Informe del análisis de identidad corporativa de 5 empresas prestigiosas.	-	23 de abril de 2018
Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.	A	29 de abril de 2018
Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.	-	29 de abril de 2018
Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.	-	29 de abril de 2018
RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.	-	Ninguno
Test Físico	A	29 de abril de 2018
Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.	-	6 de mayo de 2018
Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.	-	6 de mayo de 2018

RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE	-	Ninguno
Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto, diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.	-	6 de mayo de 2018
RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS	A	Ninguno
Evidencia 1: Practica Introducción a la programación Web.	-	18 de mayo de 2018
Plan de Mejoramiento Fase Análisis. Transv. Seguridad y Salud en el Trabajo.	-	31 de agosto de 2018
Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia	A	27 de mayo de 2018
RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	A	Ninguno
Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia	A	27 de mayo de 2018
Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia	A	11 de junio de 2018
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	Ninguno
Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia	-	11 de junio de 2018
Foro: Aplicación de la normatividad en salud ocupacional en el proyecto multimedia y en su empresa.	-	24 de junio de 2018
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	Ninguno
Derechos de autor	-	24 de junio de 2018
Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia	A	8 de julio de 2018
RAP 53 CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN	A	Ninguno
Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente	A	8 de julio de 2018
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	Ninguno
Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos	A	8 de julio de 2018
RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD	A	Ninguno
Foro: Ventajas y desventajas de los distintos sistemas de navegación	-	22 de julio de 2018
Evidencia 2: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia	A	22 de julio de 2018
RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.	A	Ninguno
RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS	A	Ninguno

PROCESOS DE APRENDIZAJE.

Evidencia 3: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups	A	22 de julio de 2018
RAP 55 DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE	A	Ninguno
Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2	A	29 de julio de 2018
RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN	A	Ninguno
RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN	A	Ninguno
Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de personajes	A	5 de agosto de 2018
RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN	A	Ninguno
Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa	A	12 de agosto de 2018
Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa.	A	12 de agosto de 2018
Evidencia 3: Análisis de la señalización del puesto de trabajo.	-	20 de agosto de 2018
Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia.	A	2 de septiembre de 2018
RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO	A	Ninguno
Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores.	-	26 de agosto de 2018
Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia.	A	2 de septiembre de 2018
RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO	-	Ninguno
Evidencia 3: Audio con la introducción de la multimedia en inglés.	A	2 de septiembre de 2018
RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	A	Ninguno
RAP 10 ENCONTRAR VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ANUNCIOS, FOLLETOS, PÁGINAS WEB, ETC	-	Ninguno
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	-	Ninguno
RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS	-	Ninguno
RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS	-	Ninguno
RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC	-	Ninguno
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	A	30 de septiembre de 2018
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Flash Professional.	A	9 de septiembre de

		2018
RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA	-	Ninguno
Evidencia 1: Workshop (Tema definido por el tutor).	-	23 de septiembre de 2018
Evidencia 3: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	-	7 de octubre de 2018
RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA	-	Ninguno

INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación	Fecha de vencimiento
RAP 24 IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E INTERNACIONAL.	A	Ninguno
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A	11 de diciembre de 2017
RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.	A	Ninguno
RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.	A	Ninguno
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	A	23 de febrero de 2018
RAP 19 CONCERTAR ALTERNATIVAS Y ACCIONES DE FORMACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA FORMACIÓN, CON BASE EN LA POLÍTICA INSTITUCIONAL.	A	Ninguno
Evidencia 2: Como se ve así mismo	-	2 de marzo de 2018
RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.	A	Ninguno
RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.	A	Ninguno
Evidencia 1: Influencia de estilos.	A	13 de diciembre de 2017
Evidencia 1: Influencia de estilos. (envío individual)	A	13 de diciembre de 2017
Evidencia 2: Logos y señalización.	A	9 de febrero de 2018
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	A	13 de febrero de 2018
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	A	18 de febrero de 2018
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	A	18 de febrero de 2018
RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA	A	Ninguno
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	A	2 de marzo de 2018
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	A	2 de marzo de 2018
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	A	2 de marzo de 2018
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	-	9 de marzo de 2018
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	-	18 de marzo de 2018
RAP 7 REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA	A	Ninguno

EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS

RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS	-	Ninguno
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	A	9 de marzo de 2018
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	A	18 de marzo de 2018
Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.	A	23 de marzo de 2018
RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE	A	Ninguno
Evidencia 4: Análisis de la información.	A	28 de marzo de 2018
RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.	A	Ninguno
Envío de evidencias plan de mejoramiento AP1	A	2 de abril de 2018
Plan de mejoramiento AP1, AA3: Identificar los elementos de diseño multimedia	A	2 de abril de 2018
Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.	A	8 de abril de 2018
Tipos de software requeridos , para las tipologías y plataformas multimedia .	-	8 de abril de 2018
RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	-	Ninguno
Evidencia 1: Diseño de la imagen corporativa de su empresa en photoshop.	A	16 de abril de 2018
Evidencia 2: Cuestionario conceptos básicos de Photoshop.	-	16 de abril de 2018
Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.	A	23 de abril de 2018
RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	A	Ninguno
RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.	A	Ninguno
RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD	A	Ninguno
Evidencia 4: Informe del análisis de identidad corporativa de 5 empresas prestigiosas.	-	23 de abril de 2018
Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.	A	29 de abril de 2018
Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.	A	29 de abril de 2018
Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.	-	29 de abril de 2018
RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.	A	Ninguno
Test Físico	-	29 de abril de 2018
Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.	A	6 de mayo de 2018
Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.	A	6 de mayo de 2018

RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE	A	Ninguno
Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto, diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.	A	6 de mayo de 2018
RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS	A	Ninguno
Evidencia 1: Practica Introducción a la programación Web.	-	18 de mayo de 2018
Plan de Mejoramiento Fase Análisis. Transv. Seguridad y Salud en el Trabajo.	-	31 de agosto de 2018
Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia	A	27 de mayo de 2018
RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	A	Ninguno
Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia	A	27 de mayo de 2018
Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia	A	11 de junio de 2018
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	Ninguno
Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia	A	11 de junio de 2018
Foro: Aplicación de la normatividad en salud ocupacional en el proyecto multimedia y en su empresa.	-	24 de junio de 2018
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	Ninguno
Derechos de autor	-	24 de junio de 2018
Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia	A	8 de julio de 2018
RAP 53 CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN	A	Ninguno
Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente	A	8 de julio de 2018
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	Ninguno
Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos	D	8 de julio de 2018
RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD	A	Ninguno
Foro: Ventajas y desventajas de los distintos sistemas de navegación	-	22 de julio de 2018
Evidencia 2: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia	A	22 de julio de 2018
RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.	A	Ninguno
RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS	A	Ninguno

PROCESOS DE APRENDIZAJE.

Evidencia 3: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups	A	22 de julio de 2018
RAP 55 DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE	A	Ninguno
Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2	-	29 de julio de 2018
RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN	-	Ninguno
RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN	-	Ninguno
Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de personajes	-	5 de agosto de 2018
RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN	-	Ninguno
Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa	A	12 de agosto de 2018
Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa.	A	12 de agosto de 2018
Evidencia 3: Análisis de la señalización del puesto de trabajo.	-	20 de agosto de 2018
Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia.	A	2 de septiembre de 2018
RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO	-	Ninguno
Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores.	A	26 de agosto de 2018
Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia.	A	2 de septiembre de 2018
RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO	-	Ninguno
Evidencia 3: Audio con la introducción de la multimedia en inglés.	-	2 de septiembre de 2018
RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	A	Ninguno
RAP 10 ENCONTRAR VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ANUNCIOS, FOLLETOS, PÁGINAS WEB, ETC	-	Ninguno
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	-	Ninguno
RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS	-	Ninguno
RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS	-	Ninguno
RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC	-	Ninguno
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	A	30 de septiembre de 2018
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Flash Professional.	A	9 de septiembre de

		2018
RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA	-	Ninguno
Evidencia 1: Workshop (Tema definido por el tutor).	A	23 de septiembre de 2018
Evidencia 3: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	A	7 de octubre de 2018
RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA	-	Ninguno

INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación	Fecha de vencimiento
RAP 24 IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E INTERNACIONAL.	A	Ninguno
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A	11 de diciembre de 2017
RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.	A	Ninguno
RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.	A	Ninguno
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	A	23 de febrero de 2018
RAP 19 CONCERTAR ALTERNATIVAS Y ACCIONES DE FORMACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA FORMACIÓN, CON BASE EN LA POLÍTICA INSTITUCIONAL.	A	Ninguno
Evidencia 2: Como se ve así mismo	A	2 de marzo de 2018
RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.	A	Ninguno
RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.	A	Ninguno
Evidencia 1: Influencia de estilos.	A	13 de diciembre de 2017
Evidencia 1: Influencia de estilos. (envío individual)	A	13 de diciembre de 2017
Evidencia 2: Logos y señalización.	A	9 de febrero de 2018
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	A	13 de febrero de 2018
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	A	18 de febrero de 2018
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	A	18 de febrero de 2018
RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA	A	Ninguno
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	A	2 de marzo de 2018
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	A	2 de marzo de 2018
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	A	2 de marzo de 2018
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	A	9 de marzo de 2018
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	A	18 de marzo de 2018
RAP 7 REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA	A	Ninguno

EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS

RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS	A	Ninguno
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	A	9 de marzo de 2018
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	A	18 de marzo de 2018
Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.	A	23 de marzo de 2018
RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE	A	Ninguno
Evidencia 4: Análisis de la información.	A	28 de marzo de 2018
RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.	A	Ninguno
Envío de evidencias plan de mejoramiento AP1	-	2 de abril de 2018
Plan de mejoramiento AP1, AA3: Identificar los elementos de diseño multimedia	-	2 de abril de 2018
Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.	A	8 de abril de 2018
Tipos de software requeridos , para las tipologías y plataformas multimedia .	A	8 de abril de 2018
RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	A	Ninguno
Evidencia 1: Diseño de la imagen corporativa de su empresa en photoshop.	A	16 de abril de 2018
Evidencia 2: Cuestionario conceptos básicos de Photoshop.	A	16 de abril de 2018
Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.	A	23 de abril de 2018
RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	A	Ninguno
RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.	A	Ninguno
RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD	A	Ninguno
Evidencia 4: Informe del análisis de identidad corporativa de 5 empresas prestigiosas.	-	23 de abril de 2018
Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.	A	29 de abril de 2018
Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.	A	29 de abril de 2018
Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.	A	29 de abril de 2018
RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.	A	Ninguno
Test Físico	A	29 de abril de 2018
Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.	A	6 de mayo de 2018
Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.	A	6 de mayo de 2018

RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE	A	Ninguno
Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto, diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.	-	6 de mayo de 2018
RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS	A	Ninguno
Evidencia 1: Practica Introducción a la programación Web.	A	18 de mayo de 2018
Plan de Mejoramiento Fase Análisis. Transv. Seguridad y Salud en el Trabajo.	-	31 de agosto de 2018
Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia	A	27 de mayo de 2018
RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	A	Ninguno
Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia	A	27 de mayo de 2018
Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia	A	11 de junio de 2018
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	Ninguno
Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia	A	11 de junio de 2018
Foro: Aplicación de la normatividad en salud ocupacional en el proyecto multimedia y en su empresa.	A	24 de junio de 2018
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	Ninguno
Derechos de autor	A	24 de junio de 2018
Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia	A	8 de julio de 2018
RAP 53 CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN	A	Ninguno
Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente	A	8 de julio de 2018
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	Ninguno
Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos	A	8 de julio de 2018
RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD	A	Ninguno
Foro: Ventajas y desventajas de los distintos sistemas de navegación	A	22 de julio de 2018
Evidencia 2: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia	A	22 de julio de 2018
RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.	A	Ninguno
RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS	A	Ninguno

PROCESOS DE APRENDIZAJE.

Evidencia 3: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups	A	22 de julio de 2018
RAP 55 DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE	A	Ninguno
Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2	A	29 de julio de 2018
RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN	A	Ninguno
RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN	A	Ninguno
Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de personajes	A	5 de agosto de 2018
RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN	A	Ninguno
Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa	A	12 de agosto de 2018
Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa.	A	12 de agosto de 2018
Evidencia 3: Análisis de la señalización del puesto de trabajo.	A	20 de agosto de 2018
Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia.	A	2 de septiembre de 2018
RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO	A	Ninguno
Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores.	A	26 de agosto de 2018
Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia.	A	2 de septiembre de 2018
RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO	A	Ninguno
Evidencia 3: Audio con la introducción de la multimedia en inglés.	A	2 de septiembre de 2018
RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	A	Ninguno
RAP 10 ENCONTRAR VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ANUNCIOS, FOLLETOS, PÁGINAS WEB, ETC	A	Ninguno
RAP 30 RELACIONARSE CON HABLANTES NATIVOS EN UN GRADO SUFICIENTE DE FLUIDEZ Y NATURALIDAD, DE MODO QUE LA COMUNICACIÓN SE REALICE SIN ESFUERZO POR PARTE DE LOS INTERLOCUTORES	A	Ninguno
RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLÉS QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS	A	Ninguno
RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS	A	Ninguno
RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC	A	Ninguno
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	A	30 de septiembre de 2018
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Flash Professional.	A	9 de septiembre de

		2018
RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA	-	Ninguno
Evidencia 1: Workshop (Tema definido por el tutor).	A	23 de septiembre de 2018
Evidencia 3: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	A	7 de octubre de 2018
RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA	-	Ninguno

INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación	Fecha de vencimiento
RAP 24 IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E INTERNACIONAL.	A	Ninguno
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	-	11 de diciembre de 2017
RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.	-	Ninguno
RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.	-	Ninguno
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	-	23 de febrero de 2018
RAP 19 CONCERTAR ALTERNATIVAS Y ACCIONES DE FORMACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA FORMACIÓN, CON BASE EN LA POLÍTICA INSTITUCIONAL.	A	Ninguno
Evidencia 2: Como se ve así mismo	-	2 de marzo de 2018
RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.	-	Ninguno
RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.	-	Ninguno
Evidencia 1: Influencia de estilos.	-	13 de diciembre de 2017
Evidencia 1: Influencia de estilos. (envío individual)	-	13 de diciembre de 2017
Evidencia 2: Logos y señalización.	-	9 de febrero de 2018
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	-	13 de febrero de 2018
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	-	18 de febrero de 2018
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	-	18 de febrero de 2018
RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA	-	Ninguno
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	-	2 de marzo de 2018
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	-	2 de marzo de 2018
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	-	2 de marzo de 2018
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	-	9 de marzo de 2018
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	-	18 de marzo de 2018
RAP 7 REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA	-	Ninguno

EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS

RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS	-	Ninguno
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	-	9 de marzo de 2018
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	-	18 de marzo de 2018
Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.	-	23 de marzo de 2018
RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE	-	Ninguno
Evidencia 4: Análisis de la información.	-	28 de marzo de 2018
RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.	-	Ninguno
Envío de evidencias plan de mejoramiento AP1	-	2 de abril de 2018
Plan de mejoramiento AP1, AA3: Identificar los elementos de diseño multimedia	-	2 de abril de 2018
Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.	-	8 de abril de 2018
Tipos de software requeridos , para las tipologías y plataformas multimedia .	-	8 de abril de 2018
RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	-	Ninguno
Evidencia 1: Diseño de la imagen corporativa de su empresa en photoshop.	-	16 de abril de 2018
Evidencia 2: Cuestionario conceptos básicos de Photoshop.	-	16 de abril de 2018
Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.	-	23 de abril de 2018
RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	-	Ninguno
RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.	-	Ninguno
RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD	-	Ninguno
Evidencia 4: Informe del análisis de identidad corporativa de 5 empresas prestigiosas.	-	23 de abril de 2018
Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.	-	29 de abril de 2018
Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.	-	29 de abril de 2018
Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.	-	29 de abril de 2018
RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.	-	Ninguno
Test Físico	-	29 de abril de 2018
Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.	-	6 de mayo de 2018
Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.	-	6 de mayo de 2018

RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE	-	Ninguno
Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto, diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.	-	6 de mayo de 2018
RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS	-	Ninguno
Evidencia 1: Practica Introducción a la programación Web.	-	18 de mayo de 2018
Plan de Mejoramiento Fase Análisis. Transv. Seguridad y Salud en el Trabajo.	-	31 de agosto de 2018
Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia	-	27 de mayo de 2018
RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	-	Ninguno
Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia	-	27 de mayo de 2018
Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia	-	11 de junio de 2018
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	-	Ninguno
Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia	-	11 de junio de 2018
Foro: Aplicación de la normatividad en salud ocupacional en el proyecto multimedia y en su empresa.	-	24 de junio de 2018
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	-	Ninguno
Derechos de autor	-	24 de junio de 2018
Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia	-	8 de julio de 2018
RAP 53 CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN	-	Ninguno
Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente	-	8 de julio de 2018
RAP 48 VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO CONSTANCIA EN UN ACTA	-	Ninguno
Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos	-	8 de julio de 2018
RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD	-	Ninguno
Foro: Ventajas y desventajas de los distintos sistemas de navegación	-	22 de julio de 2018
Evidencia 2: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia	-	22 de julio de 2018
RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.	A	Ninguno
RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS	-	Ninguno

PROCESOS DE APRENDIZAJE.

Evidencia 3: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups	-	22 de julio de 2018
RAP 55 DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE	-	Ninguno
Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2	-	29 de julio de 2018
RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN	-	Ninguno
RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN	-	Ninguno
Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de personajes	-	5 de agosto de 2018
RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN	-	Ninguno
Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa	-	12 de agosto de 2018
Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa.	-	12 de agosto de 2018
Evidencia 3: Análisis de la señalización del puesto de trabajo.	-	20 de agosto de 2018
Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia.	-	2 de septiembre de 2018
RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO	-	Ninguno
Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores.	-	26 de agosto de 2018
Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia.	-	2 de septiembre de 2018
RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO	-	Ninguno
Evidencia 3: Audio con la introducción de la multimedia en inglés.	-	2 de septiembre de 2018
RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	-	Ninguno
RAP 10 ENCONTRAR VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ANUNCIOS, FOLLETOS, PÁGINAS WEB, ETC	-	Ninguno
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	-	Ninguno
RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS	-	Ninguno
RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS	-	Ninguno
RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC	-	Ninguno
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	-	30 de septiembre de 2018
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Flash Professional.	-	9 de septiembre de

		2018
RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA	-	Ninguno
Evidencia 1: Workshop (Tema definido por el tutor).	-	23 de septiembre de 2018
Evidencia 3: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	-	7 de octubre de 2018
RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA	-	Ninguno

INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación	Fecha de vencimiento
RAP 24 IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E INTERNACIONAL.	A	Ninguno
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A	11 de diciembre de 2017
RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.	A	Ninguno
RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.	A	Ninguno
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	A	23 de febrero de 2018
RAP 19 CONCERTAR ALTERNATIVAS Y ACCIONES DE FORMACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA FORMACIÓN, CON BASE EN LA POLÍTICA INSTITUCIONAL.	A	Ninguno
Evidencia 2: Como se ve así mismo	A	2 de marzo de 2018
RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.	A	Ninguno
RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.	A	Ninguno
Evidencia 1: Influencia de estilos.	A	13 de diciembre de 2017
Evidencia 1: Influencia de estilos. (envío individual)	A	13 de diciembre de 2017
Evidencia 2: Logos y señalización.	A	9 de febrero de 2018
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	A	13 de febrero de 2018
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	A	18 de febrero de 2018
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	A	18 de febrero de 2018
RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA	A	Ninguno
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	A	2 de marzo de 2018
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	A	2 de marzo de 2018
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	A	2 de marzo de 2018
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	A	9 de marzo de 2018
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	A	18 de marzo de 2018
RAP 7 REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA	A	Ninguno

EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS

RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS	A	Ninguno
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	A	9 de marzo de 2018
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	A	18 de marzo de 2018
Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.	A	23 de marzo de 2018
RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE	A	Ninguno
Evidencia 4: Análisis de la información.	A	28 de marzo de 2018
RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.	A	Ninguno
Envío de evidencias plan de mejoramiento AP1	-	2 de abril de 2018
Plan de mejoramiento AP1, AA3: Identificar los elementos de diseño multimedia	-	2 de abril de 2018
Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.	A	8 de abril de 2018
Tipos de software requeridos , para las tipologías y plataformas multimedia .	A	8 de abril de 2018
RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	A	Ninguno
Evidencia 1: Diseño de la imagen corporativa de su empresa en photoshop.	A	16 de abril de 2018
Evidencia 2: Cuestionario conceptos básicos de Photoshop.	A	16 de abril de 2018
Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.	A	23 de abril de 2018
RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	A	Ninguno
RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.	A	Ninguno
RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD	A	Ninguno
Evidencia 4: Informe del análisis de identidad corporativa de 5 empresas prestigiosas.	-	23 de abril de 2018
Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.	A	29 de abril de 2018
Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.	A	29 de abril de 2018
Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.	-	29 de abril de 2018
RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.	A	Ninguno
Test Físico	A	29 de abril de 2018
Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.	A	6 de mayo de 2018
Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.	A	6 de mayo de 2018

RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE	A	Ninguno
Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto, diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.	-	6 de mayo de 2018
RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS	A	Ninguno
Evidencia 1: Practica Introducción a la programación Web.	A	18 de mayo de 2018
Plan de Mejoramiento Fase Análisis. Transv. Seguridad y Salud en el Trabajo.	-	31 de agosto de 2018
Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia	A	27 de mayo de 2018
RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	A	Ninguno
Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia	A	27 de mayo de 2018
Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia	A	11 de junio de 2018
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	Ninguno
Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia	A	11 de junio de 2018
Foro: Aplicación de la normatividad en salud ocupacional en el proyecto multimedia y en su empresa.	A	24 de junio de 2018
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	Ninguno
Derechos de autor	A	24 de junio de 2018
Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia	A	8 de julio de 2018
RAP 53 CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN	A	Ninguno
Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente	A	8 de julio de 2018
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	Ninguno
Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos	A	8 de julio de 2018
RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD	A	Ninguno
Foro: Ventajas y desventajas de los distintos sistemas de navegación	A	22 de julio de 2018
Evidencia 2: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia	A	22 de julio de 2018
RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.	A	Ninguno
RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS	A	Ninguno

PROCESOS DE APRENDIZAJE.

Evidencia 3: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups	A	22 de julio de 2018
RAP 55 DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE	A	Ninguno
Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2	A	29 de julio de 2018
RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN	A	Ninguno
RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN	A	Ninguno
Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de personajes	A	5 de agosto de 2018
RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN	A	Ninguno
Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa	A	12 de agosto de 2018
Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa.	A	12 de agosto de 2018
Evidencia 3: Análisis de la señalización del puesto de trabajo.	A	20 de agosto de 2018
Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia.	A	2 de septiembre de 2018
RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO	A	Ninguno
Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores.	A	26 de agosto de 2018
Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia.	D	2 de septiembre de 2018
RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO	-	Ninguno
Evidencia 3: Audio con la introducción de la multimedia en inglés.	-	2 de septiembre de 2018
RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	A	Ninguno
RAP 10 ENCONTRAR VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ANUNCIOS, FOLLETOS, PÁGINAS WEB, ETC	-	Ninguno
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	-	Ninguno
RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS	-	Ninguno
RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS	-	Ninguno
RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC	-	Ninguno
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	-	30 de septiembre de 2018
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Flash Professional.	-	9 de septiembre de

		2018
RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA	-	Ninguno
Evidencia 1: Workshop (Tema definido por el tutor).	A	23 de septiembre de 2018
Evidencia 3: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	-	7 de octubre de 2018
RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA	-	Ninguno

INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación	Fecha de vencimiento
RAP 24 IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E INTERNACIONAL.	A	Ninguno
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A	11 de diciembre de 2017
RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.	A	Ninguno
RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.	A	Ninguno
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	D	23 de febrero de 2018
RAP 19 CONCERTAR ALTERNATIVAS Y ACCIONES DE FORMACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA FORMACIÓN, CON BASE EN LA POLÍTICA INSTITUCIONAL.	A	Ninguno
Evidencia 2: Como se ve así mismo	-	2 de marzo de 2018
RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.	-	Ninguno
RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.	-	Ninguno
Evidencia 1: Influencia de estilos.	A	13 de diciembre de 2017
Evidencia 1: Influencia de estilos. (envío individual)	A	13 de diciembre de 2017
Evidencia 2: Logos y señalización.	A	9 de febrero de 2018
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	A	13 de febrero de 2018
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	A	18 de febrero de 2018
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	A	18 de febrero de 2018
RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA	A	Ninguno
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	-	2 de marzo de 2018
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	-	2 de marzo de 2018
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	-	2 de marzo de 2018
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	-	9 de marzo de 2018
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	-	18 de marzo de 2018
RAP 7 REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA	A	Ninguno

EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS

RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS	-	Ninguno
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	-	9 de marzo de 2018
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	D	18 de marzo de 2018
Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.	D	23 de marzo de 2018
RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE	A	Ninguno
Evidencia 4: Análisis de la información.	D	28 de marzo de 2018
RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.	-	Ninguno
Envío de evidencias plan de mejoramiento AP1	-	2 de abril de 2018
Plan de mejoramiento AP1, AA3: Identificar los elementos de diseño multimedia	A	2 de abril de 2018
Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.	A	8 de abril de 2018
Tipos de software requeridos , para las tipologías y plataformas multimedia .	-	8 de abril de 2018
RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	-	Ninguno
Evidencia 1: Diseño de la imagen corporativa de su empresa en photoshop.	A	16 de abril de 2018
Evidencia 2: Cuestionario conceptos básicos de Photoshop.	A	16 de abril de 2018
Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.	A	23 de abril de 2018
RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	A	Ninguno
RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.	A	Ninguno
RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD	A	Ninguno
Evidencia 4: Informe del análisis de identidad corporativa de 5 empresas prestigiosas.	-	23 de abril de 2018
Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.	A	29 de abril de 2018
Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.	A	29 de abril de 2018
Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.	-	29 de abril de 2018
RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.	A	Ninguno
Test Físico	-	29 de abril de 2018
Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.	-	6 de mayo de 2018
Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.	-	6 de mayo de 2018

RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE	-	Ninguno
Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto, diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.	-	6 de mayo de 2018
RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS	A	Ninguno
Evidencia 1: Practica Introducción a la programación Web.	D	18 de mayo de 2018
Plan de Mejoramiento Fase Análisis. Transv. Seguridad y Salud en el Trabajo.	-	31 de agosto de 2018
Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia	-	27 de mayo de 2018
RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	-	Ninguno
Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia	-	27 de mayo de 2018
Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia	-	11 de junio de 2018
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	-	Ninguno
Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia	-	11 de junio de 2018
Foro: Aplicación de la normatividad en salud ocupacional en el proyecto multimedia y en su empresa.	-	24 de junio de 2018
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	-	Ninguno
Derechos de autor	-	24 de junio de 2018
Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia	-	8 de julio de 2018
RAP 53 CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN	-	Ninguno
Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente	-	8 de julio de 2018
RAP 48 VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO CONSTANCIA EN UN ACTA	-	Ninguno
Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos	-	8 de julio de 2018
RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD	-	Ninguno
Foro: Ventajas y desventajas de los distintos sistemas de navegación	-	22 de julio de 2018
Evidencia 2: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia	-	22 de julio de 2018
RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.	A	Ninguno
RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS	-	Ninguno

PROCESOS DE APRENDIZAJE.

Evidencia 3: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups	-	22 de julio de 2018
RAP 55 DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE	-	Ninguno
Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2	-	29 de julio de 2018
RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN	-	Ninguno
RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN	-	Ninguno
Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de personajes	-	5 de agosto de 2018
RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN	-	Ninguno
Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa	-	12 de agosto de 2018
Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa.	-	12 de agosto de 2018
Evidencia 3: Análisis de la señalización del puesto de trabajo.	-	20 de agosto de 2018
Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia.	-	2 de septiembre de 2018
RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO	-	Ninguno
Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores.	-	26 de agosto de 2018
Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia.	-	2 de septiembre de 2018
RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO	-	Ninguno
Evidencia 3: Audio con la introducción de la multimedia en inglés.	-	2 de septiembre de 2018
RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	A	Ninguno
RAP 10 ENCONTRAR VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ANUNCIOS, FOLLETOS, PÁGINAS WEB, ETC	-	Ninguno
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	-	Ninguno
RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLÉS QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS	-	Ninguno
RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS	-	Ninguno
RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC	-	Ninguno
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	-	30 de septiembre de 2018
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Flash Professional.	-	9 de septiembre de

		2018
RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA	-	Ninguno
Evidencia 1: Workshop (Tema definido por el tutor).	-	23 de septiembre de 2018
Evidencia 3: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	-	7 de octubre de 2018
RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA	-	Ninguno

INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación	Fecha de vencimiento
RAP 24 IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E INTERNACIONAL.	A	Ninguno
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A	11 de diciembre de 2017
RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.	A	Ninguno
RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.	A	Ninguno
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	A	23 de febrero de 2018
RAP 19 CONCERTAR ALTERNATIVAS Y ACCIONES DE FORMACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA FORMACIÓN, CON BASE EN LA POLÍTICA INSTITUCIONAL.	A	Ninguno
Evidencia 2: Como se ve así mismo	A	2 de marzo de 2018
RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.	A	Ninguno
RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.	A	Ninguno
Evidencia 1: Influencia de estilos.	A	13 de diciembre de 2017
Evidencia 1: Influencia de estilos. (envío individual)	A	13 de diciembre de 2017
Evidencia 2: Logos y señalización.	A	9 de febrero de 2018
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	A	13 de febrero de 2018
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	A	18 de febrero de 2018
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	A	18 de febrero de 2018
RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA	A	Ninguno
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	A	2 de marzo de 2018
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	A	2 de marzo de 2018
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	A	2 de marzo de 2018
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	A	9 de marzo de 2018
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	A	18 de marzo de 2018
RAP 7 REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA	A	Ninguno

EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS

RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS	A	Ninguno
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	A	9 de marzo de 2018
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	A	18 de marzo de 2018
Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.	A	23 de marzo de 2018
RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE	A	Ninguno
Evidencia 4: Análisis de la información.	A	28 de marzo de 2018
RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.	A	Ninguno
Envío de evidencias plan de mejoramiento AP1	A	2 de abril de 2018
Plan de mejoramiento AP1, AA3: Identificar los elementos de diseño multimedia	A	2 de abril de 2018
Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.	A	8 de abril de 2018
Tipos de software requeridos , para las tipologías y plataformas multimedia .	A	8 de abril de 2018
RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	A	Ninguno
Evidencia 1: Diseño de la imagen corporativa de su empresa en photoshop.	A	16 de abril de 2018
Evidencia 2: Cuestionario conceptos básicos de Photoshop.	A	16 de abril de 2018
Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.	A	23 de abril de 2018
RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	A	Ninguno
RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.	A	Ninguno
RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD	A	Ninguno
Evidencia 4: Informe del análisis de identidad corporativa de 5 empresas prestigiosas.	A	23 de abril de 2018
Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.	A	29 de abril de 2018
Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.	A	29 de abril de 2018
Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.	-	29 de abril de 2018
RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.	A	Ninguno
Test Físico	A	29 de abril de 2018
Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.	A	6 de mayo de 2018
Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.	A	6 de mayo de 2018

RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE	A	Ninguno
Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto, diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.	A	6 de mayo de 2018
RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS	A	Ninguno
Evidencia 1: Practica Introducción a la programación Web.	A	18 de mayo de 2018
Plan de Mejoramiento Fase Análisis. Transv. Seguridad y Salud en el Trabajo.	80,00	31 de agosto de 2018
Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia	A	27 de mayo de 2018
RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	A	Ninguno
Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia	A	27 de mayo de 2018
Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia	A	11 de junio de 2018
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	Ninguno
Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia	A	11 de junio de 2018
Foro: Aplicación de la normatividad en salud ocupacional en el proyecto multimedia y en su empresa.	-	24 de junio de 2018
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	Ninguno
Derechos de autor	-	24 de junio de 2018
Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia	A	8 de julio de 2018
RAP 53 CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN	A	Ninguno
Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente	A	8 de julio de 2018
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	Ninguno
Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos	A	8 de julio de 2018
RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD	A	Ninguno
Foro: Ventajas y desventajas de los distintos sistemas de navegación	-	22 de julio de 2018
Evidencia 2: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia	A	22 de julio de 2018
RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.	A	Ninguno
RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS	A	Ninguno

PROCESOS DE APRENDIZAJE.

Evidencia 3: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups	A	22 de julio de 2018
RAP 55 DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE	A	Ninguno
Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2	A	29 de julio de 2018
RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN	A	Ninguno
RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN	A	Ninguno
Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de personajes	A	5 de agosto de 2018
RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN	A	Ninguno
Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa	A	12 de agosto de 2018
Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa.	A	12 de agosto de 2018
Evidencia 3: Análisis de la señalización del puesto de trabajo.	A	20 de agosto de 2018
Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia.	A	2 de septiembre de 2018
RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO	A	Ninguno
Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores.	A	26 de agosto de 2018
Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia.	A	2 de septiembre de 2018
RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO	-	Ninguno
Evidencia 3: Audio con la introducción de la multimedia en inglés.	A	2 de septiembre de 2018
RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	A	Ninguno
RAP 10 ENCONTRAR VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ANUNCIOS, FOLLETOS, PÁGINAS WEB, ETC	-	Ninguno
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	-	Ninguno
RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS	-	Ninguno
RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS	-	Ninguno
RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC	-	Ninguno
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	A	30 de septiembre de 2018
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Flash Professional.	A	9 de septiembre de

		2018
RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA	-	Ninguno
Evidencia 1: Workshop (Tema definido por el tutor).	A	23 de septiembre de 2018
Evidencia 3: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	A	7 de octubre de 2018
RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA	-	Ninguno

INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación	Fecha de vencimiento
RAP 24 IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E INTERNACIONAL.	A	Ninguno
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A	11 de diciembre de 2017
RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.	A	Ninguno
RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.	A	Ninguno
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	A	23 de febrero de 2018
RAP 19 CONCERTAR ALTERNATIVAS Y ACCIONES DE FORMACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA FORMACIÓN, CON BASE EN LA POLÍTICA INSTITUCIONAL.	A	Ninguno
Evidencia 2: Como se ve así mismo	A	2 de marzo de 2018
RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.	A	Ninguno
RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.	A	Ninguno
Evidencia 1: Influencia de estilos.	A	13 de diciembre de 2017
Evidencia 1: Influencia de estilos. (envío individual)	A	13 de diciembre de 2017
Evidencia 2: Logos y señalización.	A	9 de febrero de 2018
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	A	13 de febrero de 2018
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	A	18 de febrero de 2018
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	A	18 de febrero de 2018
RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA	A	Ninguno
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	A	2 de marzo de 2018
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	A	2 de marzo de 2018
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	A	2 de marzo de 2018
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	A	9 de marzo de 2018
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	A	18 de marzo de 2018
RAP 7 REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA	A	Ninguno

EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS

RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS	A	Ninguno
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	A	9 de marzo de 2018
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	A	18 de marzo de 2018
Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.	A	23 de marzo de 2018
RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE	A	Ninguno
Evidencia 4: Análisis de la información.	A	28 de marzo de 2018
RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.	A	Ninguno
Envío de evidencias plan de mejoramiento AP1	-	2 de abril de 2018
Plan de mejoramiento AP1, AA3: Identificar los elementos de diseño multimedia	-	2 de abril de 2018
Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.	A	8 de abril de 2018
Tipos de software requeridos , para las tipologías y plataformas multimedia .	A	8 de abril de 2018
RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	A	Ninguno
Evidencia 1: Diseño de la imagen corporativa de su empresa en photoshop.	A	16 de abril de 2018
Evidencia 2: Cuestionario conceptos básicos de Photoshop.	A	16 de abril de 2018
Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.	A	23 de abril de 2018
RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	A	Ninguno
RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.	A	Ninguno
RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD	A	Ninguno
Evidencia 4: Informe del análisis de identidad corporativa de 5 empresas prestigiosas.	-	23 de abril de 2018
Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.	A	29 de abril de 2018
Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.	A	29 de abril de 2018
Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.	-	29 de abril de 2018
RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.	A	Ninguno
Test Físico	-	29 de abril de 2018
Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.	A	6 de mayo de 2018
Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.	A	6 de mayo de 2018

RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE	A	Ninguno
Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto, diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.	-	6 de mayo de 2018
RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS	A	Ninguno
Evidencia 1: Practica Introducción a la programación Web.	A	18 de mayo de 2018
Plan de Mejoramiento Fase Análisis. Transv. Seguridad y Salud en el Trabajo.	90,00	31 de agosto de 2018
Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia	A	27 de mayo de 2018
RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	A	Ninguno
Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia	A	27 de mayo de 2018
Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia	A	11 de junio de 2018
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	Ninguno
Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia	A	11 de junio de 2018
Foro: Aplicación de la normatividad en salud ocupacional en el proyecto multimedia y en su empresa.	-	24 de junio de 2018
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	Ninguno
Derechos de autor	-	24 de junio de 2018
Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia	A	8 de julio de 2018
RAP 53 CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN	A	Ninguno
Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente	A	8 de julio de 2018
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	Ninguno
Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos	A	8 de julio de 2018
RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD	A	Ninguno
Foro: Ventajas y desventajas de los distintos sistemas de navegación	-	22 de julio de 2018
Evidencia 2: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia	A	22 de julio de 2018
RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.	A	Ninguno
RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS	A	Ninguno

PROCESOS DE APRENDIZAJE.

Evidencia 3: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups	A	22 de julio de 2018
RAP 55 DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE	A	Ninguno
Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2	A	29 de julio de 2018
RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN	A	Ninguno
RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN	A	Ninguno
Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de personajes	A	5 de agosto de 2018
RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN	A	Ninguno
Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa	A	12 de agosto de 2018
Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa.	A	12 de agosto de 2018
Evidencia 3: Análisis de la señalización del puesto de trabajo.	A	20 de agosto de 2018
Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia.	A	2 de septiembre de 2018
RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO	A	Ninguno
Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores.	A	26 de agosto de 2018
Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia.	D	2 de septiembre de 2018
RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO	-	Ninguno
Evidencia 3: Audio con la introducción de la multimedia en inglés.	-	2 de septiembre de 2018
RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	A	Ninguno
RAP 10 ENCONTRAR VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ANUNCIOS, FOLLETOS, PÁGINAS WEB, ETC	-	Ninguno
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	-	Ninguno
RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS	-	Ninguno
RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS	-	Ninguno
RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC	-	Ninguno
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	-	30 de septiembre de 2018
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Flash Professional.	-	9 de septiembre de

		2018
RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA	-	Ninguno
Evidencia 1: Workshop (Tema definido por el tutor).	A	23 de septiembre de 2018
Evidencia 3: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	-	7 de octubre de 2018
RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA	-	Ninguno

INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación	Fecha de vencimiento
RAP 24 IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E INTERNACIONAL.	A	Ninguno
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A	11 de diciembre de 2017
RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.	A	Ninguno
RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.	A	Ninguno
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	A	23 de febrero de 2018
RAP 19 CONCERTAR ALTERNATIVAS Y ACCIONES DE FORMACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA FORMACIÓN, CON BASE EN LA POLÍTICA INSTITUCIONAL.	A	Ninguno
Evidencia 2: Como se ve así mismo	-	2 de marzo de 2018
RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.	-	Ninguno
RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.	-	Ninguno
Evidencia 1: Influencia de estilos.	A	13 de diciembre de 2017
Evidencia 1: Influencia de estilos. (envío individual)	A	13 de diciembre de 2017
Evidencia 2: Logos y señalización.	-	9 de febrero de 2018
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	-	13 de febrero de 2018
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	-	18 de febrero de 2018
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	-	18 de febrero de 2018
RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA	-	Ninguno
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	-	2 de marzo de 2018
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	-	2 de marzo de 2018
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	-	2 de marzo de 2018
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	-	9 de marzo de 2018
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	-	18 de marzo de 2018
RAP 7 REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA	-	Ninguno

EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS

RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS	-	Ninguno
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	-	9 de marzo de 2018
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	-	18 de marzo de 2018
Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.	-	23 de marzo de 2018
RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE	-	Ninguno
Evidencia 4: Análisis de la información.	-	28 de marzo de 2018
RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.	-	Ninguno
Envío de evidencias plan de mejoramiento AP1	-	2 de abril de 2018
Plan de mejoramiento AP1, AA3: Identificar los elementos de diseño multimedia	-	2 de abril de 2018
Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.	-	8 de abril de 2018
Tipos de software requeridos , para las tipologías y plataformas multimedia .	-	8 de abril de 2018
RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	-	Ninguno
Evidencia 1: Diseño de la imagen corporativa de su empresa en photoshop.	-	16 de abril de 2018
Evidencia 2: Cuestionario conceptos básicos de Photoshop.	-	16 de abril de 2018
Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.	-	23 de abril de 2018
RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	-	Ninguno
RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.	-	Ninguno
RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD	-	Ninguno
Evidencia 4: Informe del análisis de identidad corporativa de 5 empresas prestigiosas.	-	23 de abril de 2018
Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.	-	29 de abril de 2018
Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.	-	29 de abril de 2018
Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.	-	29 de abril de 2018
RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.	-	Ninguno
Test Físico	-	29 de abril de 2018
Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.	-	6 de mayo de 2018
Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.	-	6 de mayo de 2018

RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE	-	Ninguno
Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto, diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.	-	6 de mayo de 2018
RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS	-	Ninguno
Evidencia 1: Practica Introducción a la programación Web.	-	18 de mayo de 2018
Plan de Mejoramiento Fase Análisis. Transv. Seguridad y Salud en el Trabajo.	-	31 de agosto de 2018
Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia	-	27 de mayo de 2018
RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	-	Ninguno
Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia	-	27 de mayo de 2018
Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia	-	11 de junio de 2018
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	-	Ninguno
Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia	-	11 de junio de 2018
Foro: Aplicación de la normatividad en salud ocupacional en el proyecto multimedia y en su empresa.	-	24 de junio de 2018
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	-	Ninguno
Derechos de autor	-	24 de junio de 2018
Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia	-	8 de julio de 2018
RAP 53 CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN	-	Ninguno
Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente	-	8 de julio de 2018
RAP 48 VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO CONSTANCIA EN UN ACTA	-	Ninguno
Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos	-	8 de julio de 2018
RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD	-	Ninguno
Foro: Ventajas y desventajas de los distintos sistemas de navegación	-	22 de julio de 2018
Evidencia 2: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia	-	22 de julio de 2018
RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.	A	Ninguno
RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS	-	Ninguno

PROCESOS DE APRENDIZAJE.

Evidencia 3: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups	-	22 de julio de 2018
RAP 55 DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE	-	Ninguno
Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2	-	29 de julio de 2018
RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN	-	Ninguno
RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN	-	Ninguno
Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de personajes	-	5 de agosto de 2018
RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN	-	Ninguno
Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa	-	12 de agosto de 2018
Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa.	-	12 de agosto de 2018
Evidencia 3: Análisis de la señalización del puesto de trabajo.	-	20 de agosto de 2018
Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia.	-	2 de septiembre de 2018
RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO	-	Ninguno
Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores.	-	26 de agosto de 2018
Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia.	-	2 de septiembre de 2018
RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO	-	Ninguno
Evidencia 3: Audio con la introducción de la multimedia en inglés.	-	2 de septiembre de 2018
RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	-	Ninguno
RAP 10 ENCONTRAR VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ANUNCIOS, FOLLETOS, PÁGINAS WEB, ETC	-	Ninguno
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	-	Ninguno
RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLÉS QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS	-	Ninguno
RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS	-	Ninguno
RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC	-	Ninguno
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	-	30 de septiembre de 2018
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Flash Professional.	-	9 de septiembre de

		2018
RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA	-	Ninguno
Evidencia 1: Workshop (Tema definido por el tutor).	-	23 de septiembre de 2018
Evidencia 3: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	-	7 de octubre de 2018
RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA	-	Ninguno

INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación	Fecha de vencimiento
RAP 24 IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E INTERNACIONAL.	A	Ninguno
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A	11 de diciembre de 2017
RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.	A	Ninguno
RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.	A	Ninguno
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	A	23 de febrero de 2018
RAP 19 CONCERTAR ALTERNATIVAS Y ACCIONES DE FORMACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA FORMACIÓN, CON BASE EN LA POLÍTICA INSTITUCIONAL.	A	Ninguno
Evidencia 2: Como se ve así mismo	A	2 de marzo de 2018
RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.	A	Ninguno
RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.	A	Ninguno
Evidencia 1: Influencia de estilos.	A	13 de diciembre de 2017
Evidencia 1: Influencia de estilos. (envío individual)	A	13 de diciembre de 2017
Evidencia 2: Logos y señalización.	A	9 de febrero de 2018
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	A	13 de febrero de 2018
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	A	18 de febrero de 2018
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	A	18 de febrero de 2018
RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA	A	Ninguno
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	A	2 de marzo de 2018
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	A	2 de marzo de 2018
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	A	2 de marzo de 2018
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	A	9 de marzo de 2018
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	A	18 de marzo de 2018
RAP 7 REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA	A	Ninguno

EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS

RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS	A	Ninguno
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	A	9 de marzo de 2018
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	A	18 de marzo de 2018
Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.	A	23 de marzo de 2018
RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE	A	Ninguno
Evidencia 4: Análisis de la información.	A	28 de marzo de 2018
RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.	A	Ninguno
Envío de evidencias plan de mejoramiento AP1	-	2 de abril de 2018
Plan de mejoramiento AP1, AA3: Identificar los elementos de diseño multimedia	-	2 de abril de 2018
Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.	A	8 de abril de 2018
Tipos de software requeridos , para las tipologías y plataformas multimedia .	-	8 de abril de 2018
RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	-	Ninguno
Evidencia 1: Diseño de la imagen corporativa de su empresa en photoshop.	A	16 de abril de 2018
Evidencia 2: Cuestionario conceptos básicos de Photoshop.	A	16 de abril de 2018
Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.	A	23 de abril de 2018
RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	A	Ninguno
RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.	A	Ninguno
RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD	A	Ninguno
Evidencia 4: Informe del análisis de identidad corporativa de 5 empresas prestigiosas.	-	23 de abril de 2018
Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.	A	29 de abril de 2018
Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.	A	29 de abril de 2018
Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.	A	29 de abril de 2018
RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.	A	Ninguno
Test Físico	A	29 de abril de 2018
Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.	A	6 de mayo de 2018
Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.	A	6 de mayo de 2018

RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE	A	Ninguno
Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto, diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.	-	6 de mayo de 2018
RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS	A	Ninguno
Evidencia 1: Practica Introducción a la programación Web.	-	18 de mayo de 2018
Plan de Mejoramiento Fase Análisis. Transv. Seguridad y Salud en el Trabajo.	-	31 de agosto de 2018
Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia	A	27 de mayo de 2018
RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	A	Ninguno
Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia	A	27 de mayo de 2018
Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia	A	11 de junio de 2018
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	Ninguno
Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia	A	11 de junio de 2018
Foro: Aplicación de la normatividad en salud ocupacional en el proyecto multimedia y en su empresa.	A	24 de junio de 2018
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	Ninguno
Derechos de autor	A	24 de junio de 2018
Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia	A	8 de julio de 2018
RAP 53 CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN	A	Ninguno
Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente	A	8 de julio de 2018
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	Ninguno
Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos	D	8 de julio de 2018
RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD	A	Ninguno
Foro: Ventajas y desventajas de los distintos sistemas de navegación	A	22 de julio de 2018
Evidencia 2: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia	A	22 de julio de 2018
RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.	A	Ninguno
RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS	A	Ninguno

PROCESOS DE APRENDIZAJE.

Evidencia 3: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups	A	22 de julio de 2018
RAP 55 DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE	A	Ninguno
Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2	A	29 de julio de 2018
RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN	A	Ninguno
RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN	A	Ninguno
Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de personajes	A	5 de agosto de 2018
RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN	A	Ninguno
Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa	A	12 de agosto de 2018
Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa.	A	12 de agosto de 2018
Evidencia 3: Análisis de la señalización del puesto de trabajo.	A	20 de agosto de 2018
Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia.	-	2 de septiembre de 2018
RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO	A	Ninguno
Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores.	-	26 de agosto de 2018
Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia.	-	2 de septiembre de 2018
RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO	-	Ninguno
Evidencia 3: Audio con la introducción de la multimedia en inglés.	A	2 de septiembre de 2018
RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	A	Ninguno
RAP 10 ENCONTRAR VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ANUNCIOS, FOLLETOS, PÁGINAS WEB, ETC	A	Ninguno
RAP 30 RELACIONARSE CON HABLANTES NATIVOS EN UN GRADO SUFICIENTE DE FLUIDEZ Y NATURALIDAD, DE MODO QUE LA COMUNICACIÓN SE REALICE SIN ESFUERZO POR PARTE DE LOS INTERLOCUTORES	A	Ninguno
RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLÉS QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS	A	Ninguno
RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS	A	Ninguno
RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC	A	Ninguno
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	-	30 de septiembre de 2018
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Flash Professional.	-	9 de septiembre de

		2018
RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA	-	Ninguno
Evidencia 1: Workshop (Tema definido por el tutor).	-	23 de septiembre de 2018
Evidencia 3: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	-	7 de octubre de 2018
RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA	-	Ninguno

INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación	Fecha de vencimiento
RAP 24 IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E INTERNACIONAL.	A	Ninguno
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A	11 de diciembre de 2017
RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.	A	Ninguno
RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.	A	Ninguno
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	-	23 de febrero de 2018
RAP 19 CONCERTAR ALTERNATIVAS Y ACCIONES DE FORMACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA FORMACIÓN, CON BASE EN LA POLÍTICA INSTITUCIONAL.	A	Ninguno
Evidencia 2: Como se ve así mismo	-	2 de marzo de 2018
RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.	-	Ninguno
RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.	-	Ninguno
Evidencia 1: Influencia de estilos.	A	13 de diciembre de 2017
Evidencia 1: Influencia de estilos. (envío individual)	A	13 de diciembre de 2017
Evidencia 2: Logos y señalización.	A	9 de febrero de 2018
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	-	13 de febrero de 2018
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	-	18 de febrero de 2018
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	A	18 de febrero de 2018
RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA	-	Ninguno
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	-	2 de marzo de 2018
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	-	2 de marzo de 2018
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	-	2 de marzo de 2018
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	-	9 de marzo de 2018
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	-	18 de marzo de 2018
RAP 7 REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA	-	Ninguno

EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS

RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS	-	Ninguno
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	A	9 de marzo de 2018
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	D	18 de marzo de 2018
Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.	-	23 de marzo de 2018
RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE	-	Ninguno
Evidencia 4: Análisis de la información.	-	28 de marzo de 2018
RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.	-	Ninguno
Envío de evidencias plan de mejoramiento AP1	-	2 de abril de 2018
Plan de mejoramiento AP1, AA3: Identificar los elementos de diseño multimedia	-	2 de abril de 2018
Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.	-	8 de abril de 2018
Tipos de software requeridos , para las tipologías y plataformas multimedia .	-	8 de abril de 2018
RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	-	Ninguno
Evidencia 1: Diseño de la imagen corporativa de su empresa en photoshop.	-	16 de abril de 2018
Evidencia 2: Cuestionario conceptos básicos de Photoshop.	-	16 de abril de 2018
Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.	-	23 de abril de 2018
RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	-	Ninguno
RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.	-	Ninguno
RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD	-	Ninguno
Evidencia 4: Informe del análisis de identidad corporativa de 5 empresas prestigiosas.	-	23 de abril de 2018
Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.	-	29 de abril de 2018
Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.	-	29 de abril de 2018
Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.	-	29 de abril de 2018
RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.	-	Ninguno
Test Físico	-	29 de abril de 2018
Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.	-	6 de mayo de 2018
Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.	-	6 de mayo de 2018

RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE	-	Ninguno
Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto, diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.	-	6 de mayo de 2018
RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS	-	Ninguno
Evidencia 1: Practica Introducción a la programación Web.	-	18 de mayo de 2018
Plan de Mejoramiento Fase Análisis. Transv. Seguridad y Salud en el Trabajo.	100,00	31 de agosto de 2018
Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia	-	27 de mayo de 2018
RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	-	Ninguno
Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia	-	27 de mayo de 2018
Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia	-	11 de junio de 2018
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	-	Ninguno
Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia	-	11 de junio de 2018
Foro: Aplicación de la normatividad en salud ocupacional en el proyecto multimedia y en su empresa.	A	24 de junio de 2018
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	-	Ninguno
Derechos de autor	A	24 de junio de 2018
Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia	-	8 de julio de 2018
RAP 53 CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN	A	Ninguno
Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente	-	8 de julio de 2018
RAP 48 VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO CONSTANCIA EN UN ACTA	-	Ninguno
Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos	-	8 de julio de 2018
RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD	-	Ninguno
Foro: Ventajas y desventajas de los distintos sistemas de navegación	-	22 de julio de 2018
Evidencia 2: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia	-	22 de julio de 2018
RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.	A	Ninguno
RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS	-	Ninguno

PROCESOS DE APRENDIZAJE.

Evidencia 3: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups	-	22 de julio de 2018
RAP 55 DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE	-	Ninguno
Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2	-	29 de julio de 2018
RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN	-	Ninguno
RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN	-	Ninguno
Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de personajes	-	5 de agosto de 2018
RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN	-	Ninguno
Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa	-	12 de agosto de 2018
Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa.	-	12 de agosto de 2018
Evidencia 3: Análisis de la señalización del puesto de trabajo.	-	20 de agosto de 2018
Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia.	-	2 de septiembre de 2018
RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO	-	Ninguno
Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores.	-	26 de agosto de 2018
Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia.	-	2 de septiembre de 2018
RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO	-	Ninguno
Evidencia 3: Audio con la introducción de la multimedia en inglés.	-	2 de septiembre de 2018
RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	-	Ninguno
RAP 10 ENCONTRAR VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ANUNCIOS, FOLLETOS, PÁGINAS WEB, ETC	-	Ninguno
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	-	Ninguno
RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS	-	Ninguno
RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS	-	Ninguno
RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC	-	Ninguno
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	-	30 de septiembre de 2018
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Flash Professional.	-	9 de septiembre de

		2018
RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA	-	Ninguno
Evidencia 1: Workshop (Tema definido por el tutor).	-	23 de septiembre de 2018
Evidencia 3: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	-	7 de octubre de 2018
RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA	-	Ninguno

INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación	Fecha de vencimiento
RAP 24 IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E INTERNACIONAL.	A	Ninguno
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A	11 de diciembre de 2017
RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.	A	Ninguno
RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.	A	Ninguno
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	A	23 de febrero de 2018
RAP 19 CONCERTAR ALTERNATIVAS Y ACCIONES DE FORMACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA FORMACIÓN, CON BASE EN LA POLÍTICA INSTITUCIONAL.	A	Ninguno
Evidencia 2: Como se ve así mismo	A	2 de marzo de 2018
RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.	A	Ninguno
RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.	A	Ninguno
Evidencia 1: Influencia de estilos.	A	13 de diciembre de 2017
Evidencia 1: Influencia de estilos. (envío individual)	A	13 de diciembre de 2017
Evidencia 2: Logos y señalización.	A	9 de febrero de 2018
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	A	13 de febrero de 2018
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	A	18 de febrero de 2018
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	A	18 de febrero de 2018
RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA	A	Ninguno
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	A	2 de marzo de 2018
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	A	2 de marzo de 2018
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	A	2 de marzo de 2018
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	A	9 de marzo de 2018
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	A	18 de marzo de 2018
RAP 7 REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA	A	Ninguno

EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS

RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS	A	Ninguno
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	A	9 de marzo de 2018
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	A	18 de marzo de 2018
Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.	A	23 de marzo de 2018
RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE	A	Ninguno
Evidencia 4: Análisis de la información.	A	28 de marzo de 2018
RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.	A	Ninguno
Envío de evidencias plan de mejoramiento AP1	-	2 de abril de 2018
Plan de mejoramiento AP1, AA3: Identificar los elementos de diseño multimedia	-	2 de abril de 2018
Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.	A	8 de abril de 2018
Tipos de software requeridos , para las tipologías y plataformas multimedia .	A	8 de abril de 2018
RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	A	Ninguno
Evidencia 1: Diseño de la imagen corporativa de su empresa en photoshop.	A	16 de abril de 2018
Evidencia 2: Cuestionario conceptos básicos de Photoshop.	-	16 de abril de 2018
Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.	-	23 de abril de 2018
RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	A	Ninguno
RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.	A	Ninguno
RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD	A	Ninguno
Evidencia 4: Informe del análisis de identidad corporativa de 5 empresas prestigiosas.	-	23 de abril de 2018
Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.	A	29 de abril de 2018
Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.	A	29 de abril de 2018
Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.	-	29 de abril de 2018
RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.	A	Ninguno
Test Físico	A	29 de abril de 2018
Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.	A	6 de mayo de 2018
Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.	A	6 de mayo de 2018

RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE	A	Ninguno
Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto, diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.	A	6 de mayo de 2018
RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS	A	Ninguno
Evidencia 1: Practica Introducción a la programación Web.	A	18 de mayo de 2018
Plan de Mejoramiento Fase Análisis. Transv. Seguridad y Salud en el Trabajo.	-	31 de agosto de 2018
Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia	A	27 de mayo de 2018
RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	A	Ninguno
Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia	A	27 de mayo de 2018
Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia	A	11 de junio de 2018
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	Ninguno
Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia	A	11 de junio de 2018
Foro: Aplicación de la normatividad en salud ocupacional en el proyecto multimedia y en su empresa.	A	24 de junio de 2018
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	Ninguno
Derechos de autor	A	24 de junio de 2018
Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia	A	8 de julio de 2018
RAP 53 CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN	A	Ninguno
Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente	A	8 de julio de 2018
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	Ninguno
Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos	A	8 de julio de 2018
RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD	A	Ninguno
Foro: Ventajas y desventajas de los distintos sistemas de navegación	A	22 de julio de 2018
Evidencia 2: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia	A	22 de julio de 2018
RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.	A	Ninguno
RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS	A	Ninguno

PROCESOS DE APRENDIZAJE.

Evidencia 3: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups	A	22 de julio de 2018
RAP 55 DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE	A	Ninguno
Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2	A	29 de julio de 2018
RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN	A	Ninguno
RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN	A	Ninguno
Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de personajes	A	5 de agosto de 2018
RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN	A	Ninguno
Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa	A	12 de agosto de 2018
Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa.	A	12 de agosto de 2018
Evidencia 3: Análisis de la señalización del puesto de trabajo.	A	20 de agosto de 2018
Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia.	A	2 de septiembre de 2018
RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO	A	Ninguno
Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores.	A	26 de agosto de 2018
Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia.	A	2 de septiembre de 2018
RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO	-	Ninguno
Evidencia 3: Audio con la introducción de la multimedia en inglés.	A	2 de septiembre de 2018
RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	A	Ninguno
RAP 10 ENCONTRAR VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ANUNCIOS, FOLLETOS, PÁGINAS WEB, ETC	-	Ninguno
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	-	Ninguno
RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS	-	Ninguno
RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS	-	Ninguno
RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC	-	Ninguno
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	A	30 de septiembre de 2018
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Flash Professional.	A	9 de septiembre de

		2018
RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA	-	Ninguno
Evidencia 1: Workshop (Tema definido por el tutor).	A	23 de septiembre de 2018
Evidencia 3: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	A	7 de octubre de 2018
RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA	-	Ninguno

INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación	Fecha de vencimiento
RAP 24 IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E INTERNACIONAL.	A	Ninguno
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A	11 de diciembre de 2017
RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.	A	Ninguno
RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.	A	Ninguno
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	-	23 de febrero de 2018
RAP 19 CONCERTAR ALTERNATIVAS Y ACCIONES DE FORMACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA FORMACIÓN, CON BASE EN LA POLÍTICA INSTITUCIONAL.	A	Ninguno
Evidencia 2: Como se ve así mismo	-	2 de marzo de 2018
RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.	-	Ninguno
RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.	-	Ninguno
Evidencia 1: Influencia de estilos.	A	13 de diciembre de 2017
Evidencia 1: Influencia de estilos. (envío individual)	A	13 de diciembre de 2017
Evidencia 2: Logos y señalización.	D	9 de febrero de 2018
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	-	13 de febrero de 2018
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	-	18 de febrero de 2018
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	D	18 de febrero de 2018
RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA	-	Ninguno
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	-	2 de marzo de 2018
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	-	2 de marzo de 2018
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	-	2 de marzo de 2018
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	-	9 de marzo de 2018
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	-	18 de marzo de 2018
RAP 7 REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA	-	Ninguno

EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS

RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS	-	Ninguno
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	-	9 de marzo de 2018
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	-	18 de marzo de 2018
Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.	-	23 de marzo de 2018
RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE	-	Ninguno
Evidencia 4: Análisis de la información.	-	28 de marzo de 2018
RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.	-	Ninguno
Envío de evidencias plan de mejoramiento AP1	-	2 de abril de 2018
Plan de mejoramiento AP1, AA3: Identificar los elementos de diseño multimedia	-	2 de abril de 2018
Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.	-	8 de abril de 2018
Tipos de software requeridos , para las tipologías y plataformas multimedia .	-	8 de abril de 2018
RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	-	Ninguno
Evidencia 1: Diseño de la imagen corporativa de su empresa en photoshop.	-	16 de abril de 2018
Evidencia 2: Cuestionario conceptos básicos de Photoshop.	-	16 de abril de 2018
Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.	-	23 de abril de 2018
RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	-	Ninguno
RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.	-	Ninguno
RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD	-	Ninguno
Evidencia 4: Informe del análisis de identidad corporativa de 5 empresas prestigiosas.	-	23 de abril de 2018
Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.	-	29 de abril de 2018
Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.	-	29 de abril de 2018
Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.	-	29 de abril de 2018
RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.	-	Ninguno
Test Físico	-	29 de abril de 2018
Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.	-	6 de mayo de 2018
Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.	-	6 de mayo de 2018

RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE	-	Ninguno
Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto, diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.	-	6 de mayo de 2018
RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS	-	Ninguno
Evidencia 1: Practica Introducción a la programación Web.	-	18 de mayo de 2018
Plan de Mejoramiento Fase Análisis. Transv. Seguridad y Salud en el Trabajo.	-	31 de agosto de 2018
Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia	-	27 de mayo de 2018
RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	-	Ninguno
Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia	-	27 de mayo de 2018
Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia	-	11 de junio de 2018
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	-	Ninguno
Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia	-	11 de junio de 2018
Foro: Aplicación de la normatividad en salud ocupacional en el proyecto multimedia y en su empresa.	-	24 de junio de 2018
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	-	Ninguno
Derechos de autor	-	24 de junio de 2018
Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia	-	8 de julio de 2018
RAP 53 CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN	-	Ninguno
Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente	-	8 de julio de 2018
RAP 48 VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO CONSTANCIA EN UN ACTA	-	Ninguno
Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos	-	8 de julio de 2018
RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD	-	Ninguno
Foro: Ventajas y desventajas de los distintos sistemas de navegación	-	22 de julio de 2018
Evidencia 2: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia	-	22 de julio de 2018
RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.	A	Ninguno
RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS	-	Ninguno

PROCESOS DE APRENDIZAJE.

Evidencia 3: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups	-	22 de julio de 2018
RAP 55 DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE	-	Ninguno
Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2	-	29 de julio de 2018
RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN	-	Ninguno
RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN	-	Ninguno
Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de personajes	-	5 de agosto de 2018
RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN	-	Ninguno
Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa	-	12 de agosto de 2018
Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa.	-	12 de agosto de 2018
Evidencia 3: Análisis de la señalización del puesto de trabajo.	-	20 de agosto de 2018
Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia.	-	2 de septiembre de 2018
RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO	-	Ninguno
Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores.	-	26 de agosto de 2018
Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia.	-	2 de septiembre de 2018
RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO	-	Ninguno
Evidencia 3: Audio con la introducción de la multimedia en inglés.	-	2 de septiembre de 2018
RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	-	Ninguno
RAP 10 ENCONTRAR VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ANUNCIOS, FOLLETOS, PÁGINAS WEB, ETC	-	Ninguno
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	-	Ninguno
RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS	-	Ninguno
RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS	-	Ninguno
RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC	-	Ninguno
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	-	30 de septiembre de 2018
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Flash Professional.	-	9 de septiembre de

		2018
RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA	-	Ninguno
Evidencia 1: Workshop (Tema definido por el tutor).	-	23 de septiembre de 2018
Evidencia 3: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	-	7 de octubre de 2018
RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA	-	Ninguno

INFORMACIÓN DE CALIFICACIONES

Elemento	Calificación	Fecha de vencimiento
RAP 24 IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E INTERNACIONAL.	A	Ninguno
Evidencia 1: Informe escrito: Análisis del sector.	A	11 de diciembre de 2017
RAP 15 ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.	A	Ninguno
RAP 25 INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.	A	Ninguno
Evidencia 1: Reflexión sobre el proyecto de vida.	A	23 de febrero de 2018
RAP 19 CONCERTAR ALTERNATIVAS Y ACCIONES DE FORMACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA FORMACIÓN, CON BASE EN LA POLÍTICA INSTITUCIONAL.	A	Ninguno
Evidencia 2: Como se ve así mismo	-	2 de marzo de 2018
RAP 16 ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.	-	Ninguno
RAP 20 REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.	-	Ninguno
Evidencia 1: Influencia de estilos.	A	13 de diciembre de 2017
Evidencia 1: Influencia de estilos. (envío individual)	A	13 de diciembre de 2017
Evidencia 2: Logos y señalización.	A	9 de febrero de 2018
Evidencia 3: Descripción técnica de escenas.	A	13 de febrero de 2018
Evidencia 4: Ubicación de elementos en el plano: Composición.	A	18 de febrero de 2018
Evidencia 5: Estilo de la empresa.	A	18 de febrero de 2018
RAP 43 RECONOCER EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO PARA LA PLANEACIÓN DE LA MULTIMEDIA	A	Ninguno
Evidencia 1: Inicio en la lógica de programación.	-	2 de marzo de 2018
Evidencia 2: Exploración de la lógica cotidiana.	-	2 de marzo de 2018
Evidencia 3: Solución de problemas y algoritmos.	-	2 de marzo de 2018
Evidencia 4: Aplicación de la integralidad de la lógica.	-	9 de marzo de 2018
Evidencia 5: Dimensión ética toma de decisiones y solución de conflictos.	-	18 de marzo de 2018
RAP 7 REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA	-	Ninguno

EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS

RAP 11 ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS	-	Ninguno
Evidencia 1: Presentación del cliente – brief	-	9 de marzo de 2018
Evidencia 2: Técnicas de recolección de la Información.	-	18 de marzo de 2018
Evidencia 3: Resultados y conclusiones del estudio de mercado.	-	23 de marzo de 2018
RAP 4 IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE	-	Ninguno
Evidencia 4: Análisis de la información.	-	28 de marzo de 2018
RAP 42 CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.	-	Ninguno
Envío de evidencias plan de mejoramiento AP1	En proceso	2 de abril de 2018
Plan de mejoramiento AP1, AA3: Identificar los elementos de diseño multimedia	A	2 de abril de 2018
Evidencia 1: Propuesta conceptual de la aplicación multimedia.	-	8 de abril de 2018
Tipos de software requeridos , para las tipologías y plataformas multimedia .	-	8 de abril de 2018
RAP 28 COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	-	Ninguno
Evidencia 1: Diseño de la imagen corporativa de su empresa en photoshop.	-	16 de abril de 2018
Evidencia 2: Cuestionario conceptos básicos de Photoshop.	A	16 de abril de 2018
Evidencia 3: Diseño de la Interfaz gráfica del boceto del proyecto en Photoshop.	A	23 de abril de 2018
RAP 41 DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	A	Ninguno
RAP 45 IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO.	A	Ninguno
RAP 47 CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD	A	Ninguno
Evidencia 4: Informe del análisis de identidad corporativa de 5 empresas prestigiosas.	-	23 de abril de 2018
Evidencia 1: Acta de Conformación del equipo desarrollador de la multimedia.	-	29 de abril de 2018
Evidencia 2: Documento: Manual de funciones del equipo desarrollador.	-	29 de abril de 2018
Evidencia 3: Foro de discusión: Test físico.	-	29 de abril de 2018
RAP 14 APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.	-	Ninguno
Test Físico	-	29 de abril de 2018
Evidencia 1: Cronograma de producción del proyecto.	-	6 de mayo de 2018
Evidencia 2: Cronograma de actividades del proyecto.	-	6 de mayo de 2018

RAP 40 ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE	-	Ninguno
Evidencia 3: Acta de validación con el cliente de la propuesta conceptual, boceto, diseño de interfaz gráfica y cronograma de actividades del proyecto multimedia.	-	6 de mayo de 2018
RAP 44 ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS	-	Ninguno
Evidencia 1: Practica Introducción a la programación Web.	-	18 de mayo de 2018
Plan de Mejoramiento Fase Análisis. Transv. Seguridad y Salud en el Trabajo.	-	31 de agosto de 2018
Evidencia 1: Sinopsis de la aplicación multimedia	-	27 de mayo de 2018
RAP 6 COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	-	Ninguno
Evidencia 2: Guión literario de la aplicación multimedia	-	27 de mayo de 2018
Evidencia 3: Guión Técnico de la aplicación multimedia	-	11 de junio de 2018
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	-	Ninguno
Evidencia 4: Estructura dramática aplicada en el proyecto multimedia	-	11 de junio de 2018
Foro: Aplicación de la normatividad en salud ocupacional en el proyecto multimedia y en su empresa.	-	24 de junio de 2018
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	-	Ninguno
Derechos de autor	-	24 de junio de 2018
Evidencia 1: Story Board de la aplicación multimedia	-	8 de julio de 2018
RAP 53 CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN	-	Ninguno
Evidencia 2: Acta de validación del Storyboard con el cliente	-	8 de julio de 2018
RAP 48 VALIDAR EL STORYBOARD CON EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO PARA SU APROBACIÓN DEJANDO CONSTANCIA EN UN ACTA	-	Ninguno
Evidencia 3: Storyboard acerca de los principios ergonómicos	-	8 de julio de 2018
RAP 57 INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD	-	Ninguno
Foro: Ventajas y desventajas de los distintos sistemas de navegación	-	22 de julio de 2018
Evidencia 2: Propuesta de interactividad de la aplicación multimedia	-	22 de julio de 2018
RAP 23 GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.	A	Ninguno
RAP 26 DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS	-	Ninguno

PROCESOS DE APRENDIZAJE.

Evidencia 3: Diagrama de la estructura de navegación del proyecto en Balsamiq Mockups	-	22 de julio de 2018
RAP 55 DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE	-	Ninguno
Evidencia 1: Laboratorio práctico – Photoshop 2	-	29 de julio de 2018
RAP 56 DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN	-	Ninguno
RAP 46 MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN	-	Ninguno
Evidencia 2: Laboratorio práctico – Illustrator 1 y Diseño de personajes	-	5 de agosto de 2018
RAP 39 IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN	-	Ninguno
Evidencia 1: Papelería Identidad Corporativa	-	12 de agosto de 2018
Evidencia 2: Portafolio de servicios de su empresa.	-	12 de agosto de 2018
Evidencia 3: Análisis de la señalización del puesto de trabajo.	-	20 de agosto de 2018
Evidencia 4: Diseño de los elementos gráficos del proyecto multimedia.	-	2 de septiembre de 2018
RAP 36 EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO	-	Ninguno
Evidencia 1: Ejercicio Premios Hétores.	-	26 de agosto de 2018
Evidencia 2: Diseño del audio para la multimedia.	-	2 de septiembre de 2018
RAP 38 AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO	-	Ninguno
Evidencia 3: Audio con la introducción de la multimedia en inglés.	-	2 de septiembre de 2018
RAP 8 LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	-	Ninguno
RAP 10 ENCONTRAR VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ANUNCIOS, FOLLETOS, PÁGINAS WEB, ETC	-	Ninguno
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	-	Ninguno
RAP 31 REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLÉS QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS O CONCEPTOS	-	Ninguno
RAP 32 IDENTIFICAR FORMAS GRAMATICALES BÁSICAS EN TEXTOS Y DOCUMENTOS ELEMENTALES ESCRITOS EN INGLÉS	-	Ninguno
RAP 33 ENCONTRAR Y UTILIZAR SIN ESFUERZO VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ARTÍCULOS DE REVISTAS, LIBROS ESPECIALIZADOS, PÁGINAS WEB, ETC	-	Ninguno
Evidencia 1: Elementos de animación de la multimedia.	-	30 de septiembre de 2018
Evidencia 2: Laboratorio workshop en Adobe Flash Professional.	-	9 de septiembre de

		2018
RAP 37 MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA	-	Ninguno
Evidencia 1: Workshop (Tema definido por el tutor).	-	23 de septiembre de 2018
Evidencia 3: Elementos de vídeo para el proyecto multimedia.	-	7 de octubre de 2018
RAP 35 AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA	-	Ninguno

