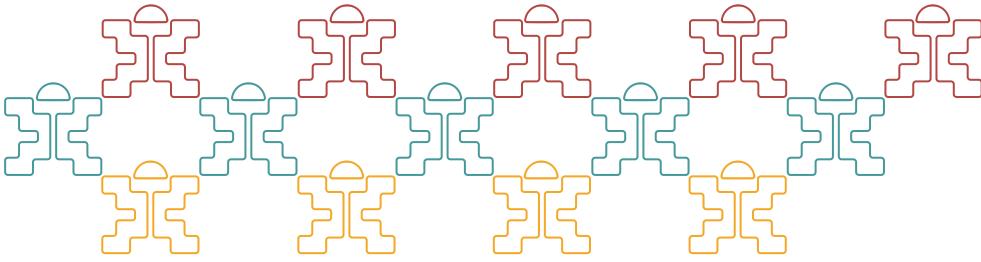


KONECTA

Indígena

Un mundo de saberes



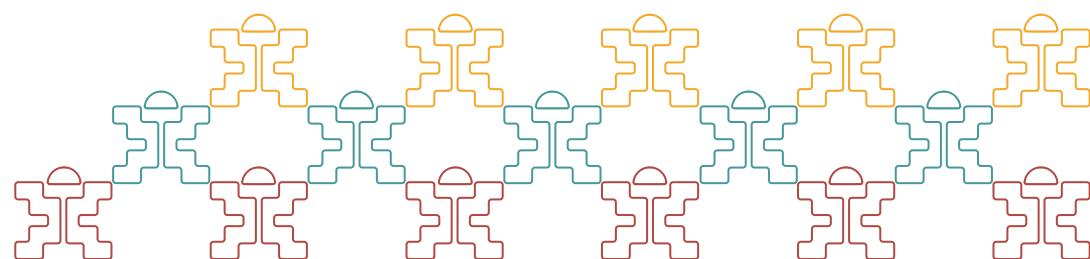
Agradecimientos

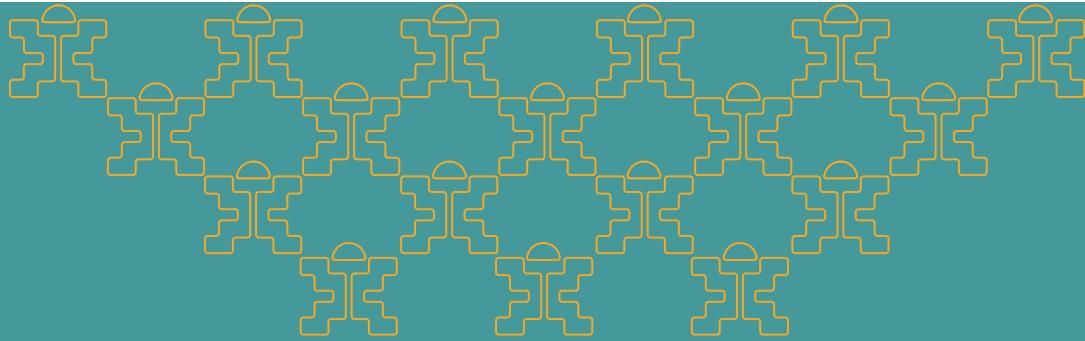
Este proyecto ha sido el fruto de los esfuerzos de cada uno de los integrantes de Konecta indígena durante la etapa lectiva del tecnólogo de producción multimedia.

En primera instancia agradecemos mucho la ayuda de todos los instructores que con su sabiduría y experiencia nos acompañaron y brindaron su

apoyo y conocimientos durante las sesiones de formación académica para el buen desarrollo de nuestro proyecto.

Agradecemos especialmente a los instructores: Verónica Suárez, Jorge Cabrera, Nicolás Martínez y Martha Pérez, por su gran ayuda y compromiso para el crecimiento de este proyecto.





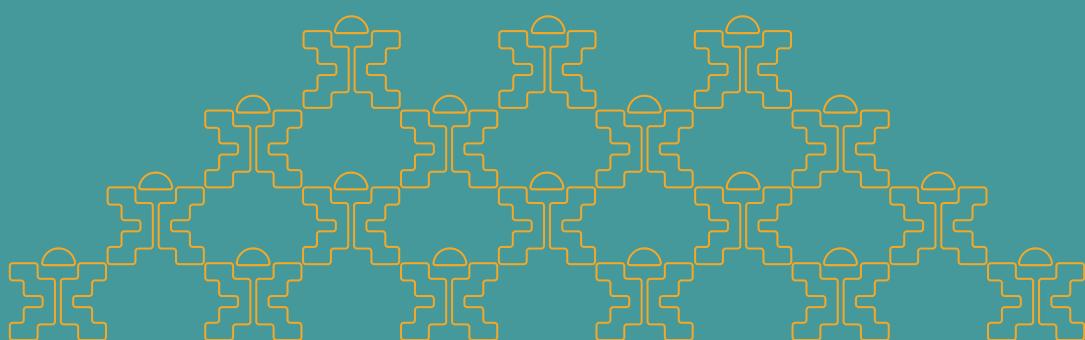
Introducción

Konecta indígena es un proyecto educativo multimedial, en el que se integrala la necesidad de fortalecer los conocimientos en la infancia bogotana acerca de la cultura indígena de nuestros antepasados con la intención de generar apropiación de nuestras raíces y sentido de pertenencia a los niños de 8 a 10 años que estén cursando cuarto y quinto grado de primaria, esto mediante la versatilidad que tiene los ambientes virtuales de aprendizaje (AVA) para enseñar de modo virtual y hacer uso de tecnologías multimedia que generen contenidos interactivos y didácticos.

En cuanto a la principal inspiración para el concepto gráfico de Konecta indígena, se utilizaron referencias de los diferentes pueblos originarios del país, teniendo en cuenta su cultura, costumbres y labores.

La línea gráfica representa aspectos como el tejido, la orfebrería, el arte rupestre mediante los trazos, texturas y colores de la marca.

El equipo de producción del proyecto está constituido por cinco aprendices encargados de la producción audiovisual, el diseño gráfico, la animación y programación web, contando con la asesoría de una pedagoga para el desarrollo adecuado de un diseño instruccional. Konecta indígena se proyectó como un servicio de alta demanda y su interés está dado para colegios públicas y/o privadas, entidades con las que es posible lograr asociaciones para la promoción y producción del proyecto, logrando de esta manera atraer nuestro target.



Contenidos



01

Tratamiento

Copy	06
Historia de fondo y contexto	06
Plot points	08
Guiones	09



02

Especificaciones funcionales

Formulario multiplataforma	18
Plataformas y canales	18
Visión general del servicio	19
Viaje del usuario	19
Eventos clave	20
Líneas de tiempo	21



05

Especificaciones de diseño

Diseño estético	23
Referencias	24
Introducción a las directrices de branding	25
Logo	26
Wireframes y mockups	28



04

Especificaciones tecnológicas

Visión tecnológica	31
Gestión de usuarios	31



05

Negocio y marketing

Objetivos	33
Indicadores de éxito	34
Target de la audiencia	35
Parrilla	36
Modelos de negocio	40

Equipo



Adriana Calvo
Productora audiovisual



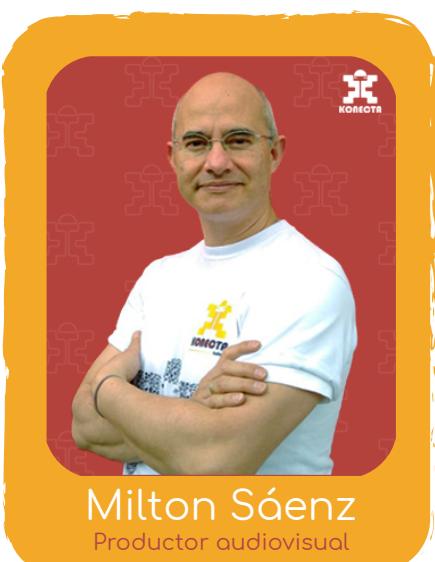
Kevin Bernal
Programador web



Camila Sánchez
Diseñadora gráfico



David Velez
Diseñador gráfico



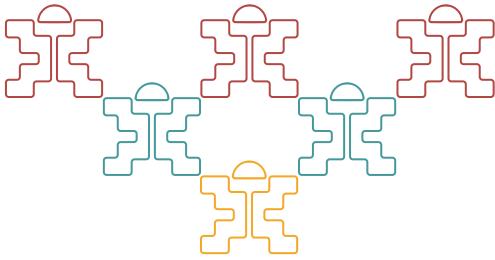
Milton Sáenz
Productor audiovisual



01

Tratamiento





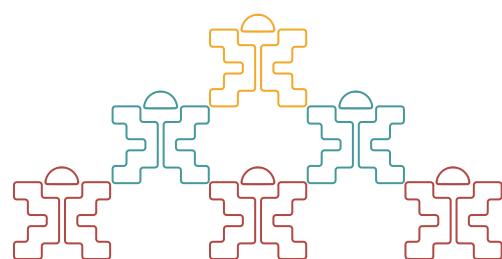
Copy

Un mundo de saberes

Historia de fondo

Konecta Indígena nace a partir de los efectos de la pandemia del COVID-19, que afectaron la educación, no solo nacional sino internacionalmente. Los estudiantes alrededor del planeta trasladaron sus clases a un estado virtual. En Colombia según el Ministerio de Educación, la formación virtual contempla obligatoriamente el uso de tecnologías de la información, conectividad, tutores en línea y material de consulta, que no siempre están disponibles, además las instituciones no cuentan con plataformas ni mucho menos ambientes virtuales de aprendizaje para que los docentes puedan orientar sus clases, teniendo en cuenta que sus temáticos no están adaptadas a un sistema de educación en línea.

Colombia, un país de contrastes, cuya diversidad entre cultura, regiones, y tradiciones, han hecho de este un lugar único, desde el aspecto del patrimonio. Si hacemos una retrospectiva en nuestra historia, desde las primeras civilizaciones asentadas, encontramos manifestaciones culturales de los diferentes pueblos precolombinos, que contribuyeron a la creación de cerámicas y orfebrería. Las nuevas tendencias y la falta de apropiación de nuestras raíces y sentido de pertenencia están provocando una pérdida en la identidad cultural del país, dejando de lado los aportes y la historia de nuestras raíces.

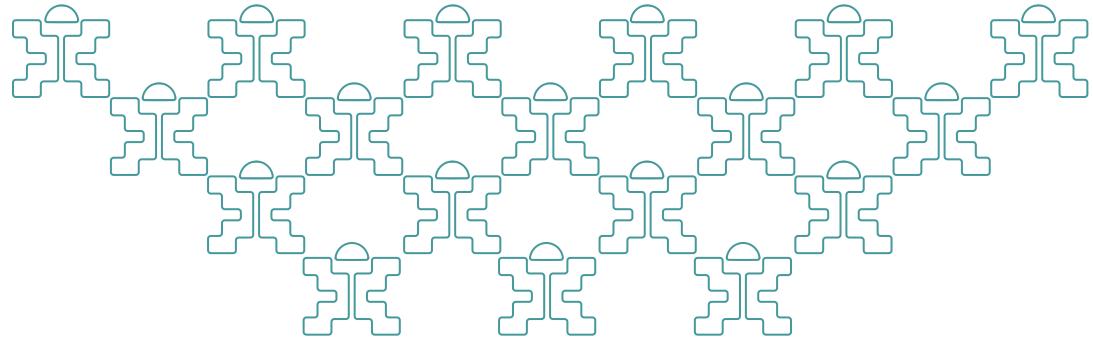


Historia de fondo

Por siglos se nos han inculcado valores y creencias ajenas a la cultura ancestral, se han vulnerado nuestros derechos y desplazado nuestra identidad.

De esta manera, Konecta Indígena diseña e implementa un ambiente virtual de aprendizaje (AVA) para el fortalecimiento de las competencias en el conocimiento de la cultura indígena, dirigido a la infancia bogotana, ya que son el futuro de nuestro país.

Concretamente, el proyecto inicia con un curso: Konecta Muisca, en donde se mostrará la historia de esta maravillosa cultura indígena acentuada en lo que hoy día es Cundinamarca, Santander y Boyacá. En el curso se resaltan temas como su origen y cosmogonía, su ubicación geográfica, su lengua llamada muysccubun y su organización política y religiosa.



Plot points



Teaser



Spot



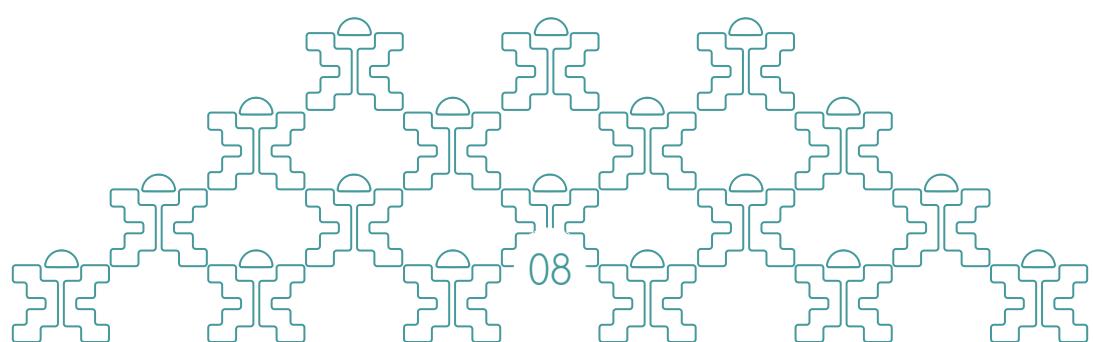
Página web

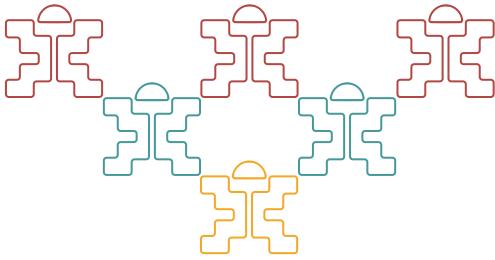


AVA



Redes sociales





Guiones

Teaser - literario

Escena 1

INT/CASA DE SAMANTHA/LUZ DÍA

PANTALLA REUNION VIRTUAL: https://www.youtube.com/watch?v=qN-kqxSC-MYA&ab_channel=guiainfantil

Se está compartiendo en pantalla un video estudiantil donde están explicando la importancia de la rana Muisca y también cómo hacer una rana en origami

Al mismo tiempo se ven cuatro alumnos con cámara encendida en la parte derecha de la reunión virtual.

ESC 2

INT/CASA DE SAMANTHA/LUZ DÍA

Samanta (concentrada) está sentada en su escritorio con su computador al frente, haciendo la rana de papel mientras la profesora de fondo dice.

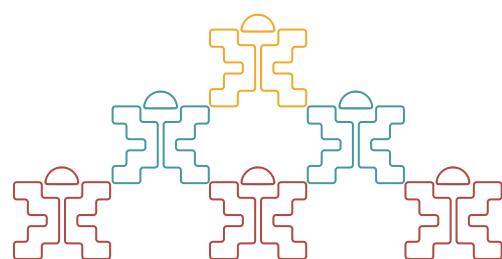
Voz en off

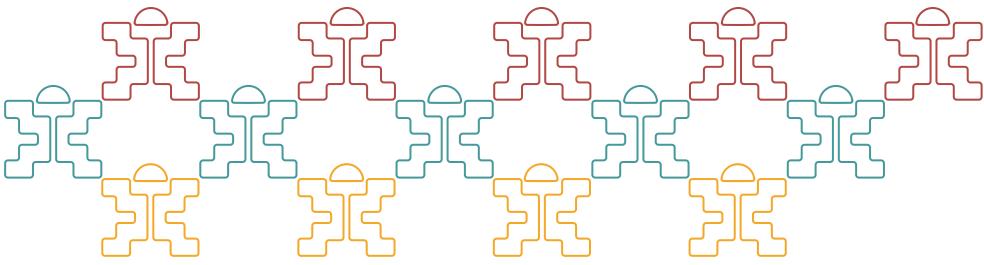
La rana era un animal muy importante ya que representaba la llegada de las lluvias con su croar, lo que desataba una serie de actividades, como preparar la tierra para la siembra y acondicionar sus atuendos para la temporada.

Se muestra el último doblez al papel y la rana terminada, luego todo el escenario del escritorio.

Samanta deja la rana en el escritorio y se pone pensativa.

Empieza a imaginarse lo que dijo la profesora en algún momento sobre los indígenas Muiscas.





Teaser - literario

ESC 3

EXT/CAMPO ABIERTO - MONTAÑAS/LUZ DÍA

Dos indígenas muiscas, están mirando al horizonte al mismo tiempo tocan una ocarina y una flauta.

ESC 4

EXT/CAMPO ABIERTO - MONTAÑAS/LUZ DÍA

Grupo de indígenas con vestuario blanco danzan alrededor de una olla y tutumas.

ESC 5

EXT/CAMPO ABIERTO/LUZ DÍA

Indígena sentado (pensativo)

Indígena

Hoy hablamos español pero no somos españoles.
desafortunadamente nos obligaron a hablar esa lengua prestada.

ESC 6

EXT/CAMPO ABIERTO/LUZ DÍA

Grupo de indígenas danzan con vestuario blanco danzan alrededor de una olla y totumas.

ESC 7

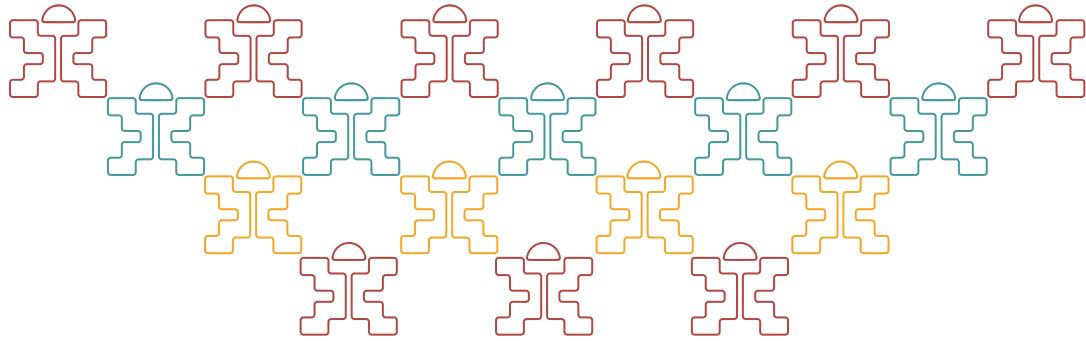
PANTALLA:

Chika aparece en la pantalla diciendo

CHIKA

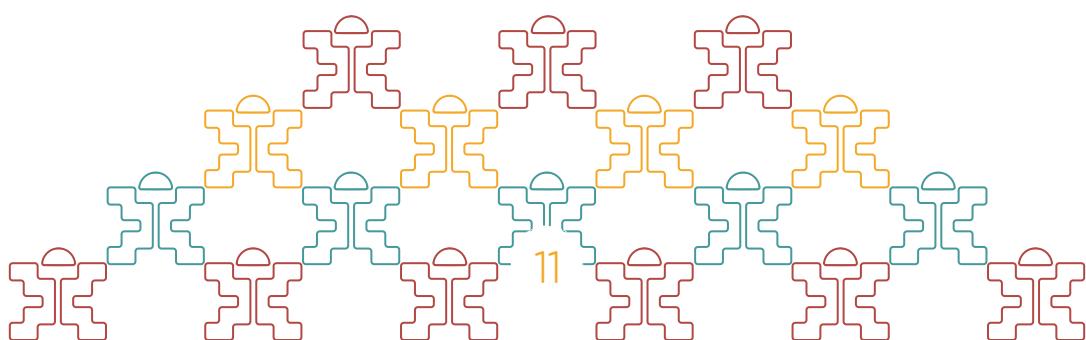
¡Choa!

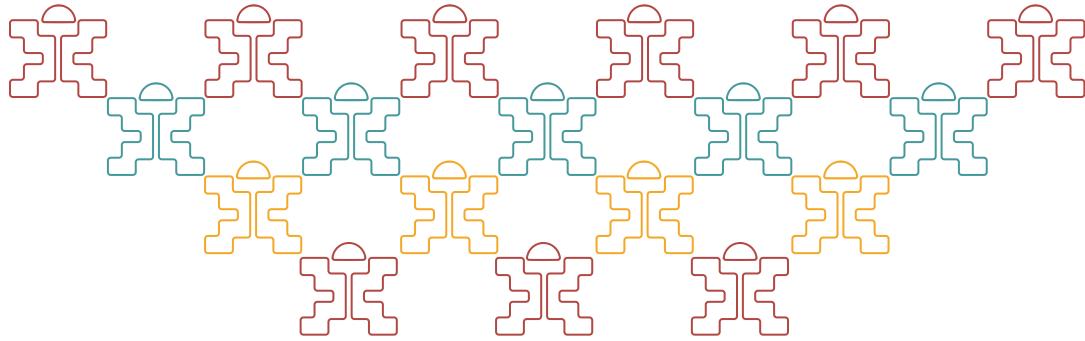
¡Conéctate con un mundo de saberes!



Teaser - Técnico

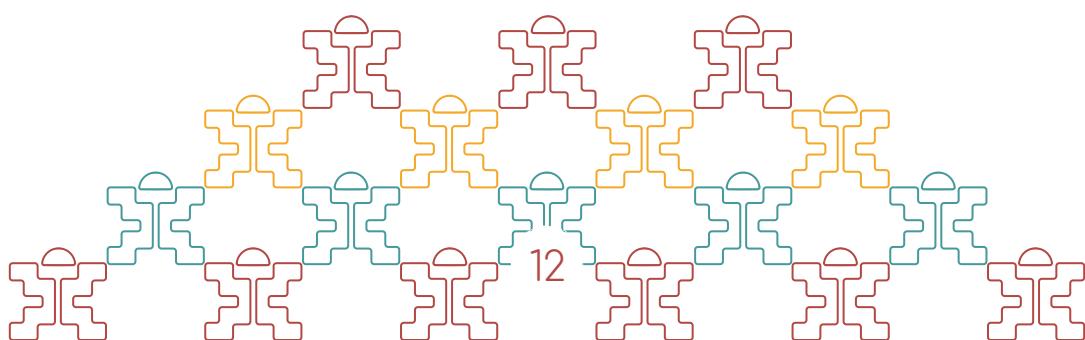
ESCENA	TOMA	INT / EXT / ESPACIO / LUZ
E1	1	Int/sala de samanta/ luz dia
E2	1	Int/sala de samanta/ luz dia
	2	Int/sala de samanta/ luz dia
	3	Int/sala de samanta/ luz dia
	4	Int/sala de samanta/ luz dia
	5	Int/sala de samanta/ luz dia
	6	Int/sala de samanta/ luz dia
E3	1	Ext/campo abierto/luz dia
E4	1	Ext/naturaleza/luz dia
E5	1	Ext/campo abierto/luz dia
E6	1	Ext/naturaleza/luz dia
E7	1	Pantalla

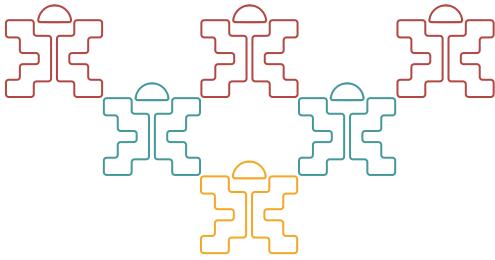




Teaser - Técnico

DESCRIPCION	ENCUADRE	ANGULACION
Se está compartiendo en pantalla un video	Plano detalle	Normal
Samanta se le ve de espalda sentada frente a su computador	Plano medio	Dorsal
Samanta se ve concentrada doblando el papel sobre el escritorio	Plano medio	Lateral
Samanta hace ultimos dobleces y la rana terminada	Plano detalle	Picado
Se muestra todo el escenario del escritorio	Plano general	Cenital
Samanta deja la rana en el escritorio	Plano detalle	Normal
Samanta se pone pensativa. Empieza a imaginarse lo que dijo la profesora en algún momento sobre los indígenas muiscas.	Plano medio corto	Normal
Dos indígenas están de perfil mirando al horizonte y tocando instrumentos	Plano medio corto	Lateral
Grupo de indígenas danzan	Plano general	Normal
Indígena sentado hablando	Plano medio corto	Normal
Grupo de indígenas danzan	Plano general	Normal
Chika hablando, frase	Plano general	Normal





Spot - literario

Escena 1

INT.SALA.DIA

(Samanta y rana reales)

Samanta juega con una rana de origami en el piso.(10 Seg)

Ella juega hasta llegar a su escritorio y se sienta en la silla de su escritorio de frente a su computador.

Se puede ver de fondo moodle en la pantalla del computador.

Samanta ve hacia la pantalla y junto con la rana van entran a la pantalla del computador. (Transición a lo digital)

Escena 2

INT.PANTALLA.DIA

(Samanta y rana animadas)

Samanta y la rana ya están dentro de la pantalla, la rana salta a la esquina superior izquierda de la pantalla y se convierte en el logo Konecta Muisca.

Escena 3

INT.PANTALLA.DIA

Chika entra caminando por el lado derecho de la pantalla hacia Samanta que está en el centro de la pantalla.

CHIKA

Choá/¿estás bien?

¿Alguna vez te has preguntado por nuestros indígenas?

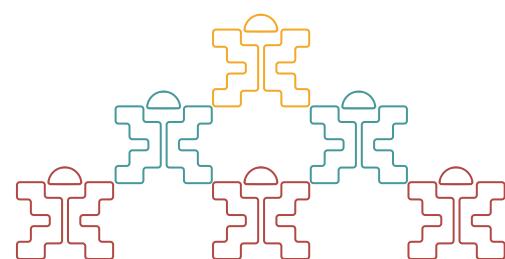
Escena 4

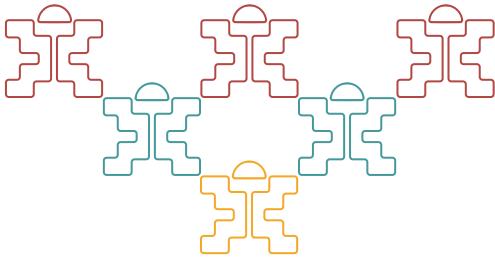
INT.PANTALLA.DIA

Samanta y Chika comienzan la navegación por el curso Muisca... Ellas están de perfil observando las secciones de la pantalla

CHIKA

Con Konecta Muisca podrás aprender y vivir aventuras inolvidables.





Se muestra en pantalla el banner principal marca konecta
Se muestra en pantalla capítulo 1, la actividad de los dioses
Se muestra la infografía de las cartas

Escena 5
INT.PANTALLA.DIA

Se muestra en pantalla el video del origen
Se muestra la actividad de completa la frase
Se muestra la actividad de evaluación de dioses

CHIKA

Mientras exploras el mundo de esta maravillosa cultura, encontrarás actividades interactivas...
y también podrás poner a prueba lo que aprendiste.

Escena 6
INT.PANTALLA.DIA

Se muestra el certificado

Al finalizar el curso totalmente gratis, obtendrás un certificado de participación.

Escena 7
INT.PANTALLA.DIA

SAMANTA
Chichuasuca, pquagosqua!
Aprende y divertirte! (subtítulos)

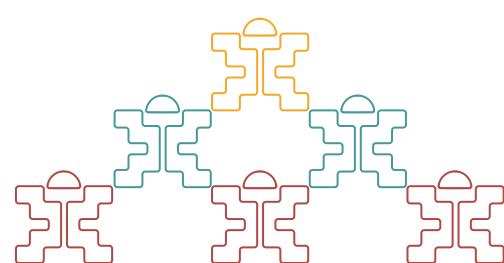
Voz en off
Encuéntranos en konectaindigena.com

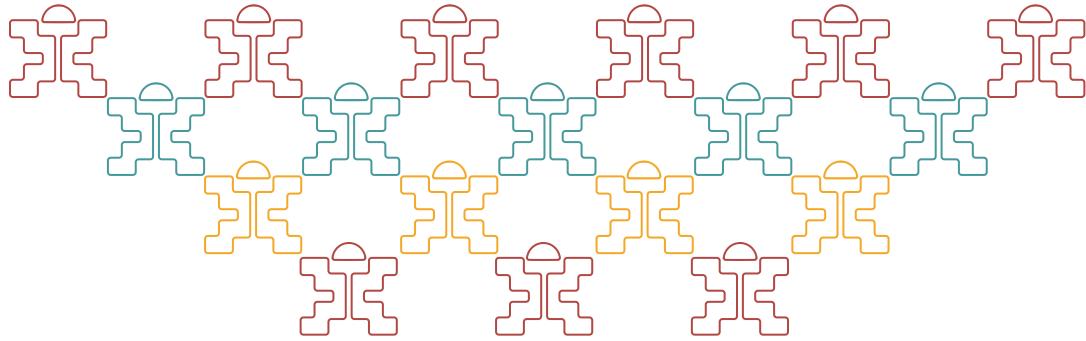
Pantalla de la web

Escena 8
INT.PANTALLA.DIA

Opening de Konecta Muisca y opening del Konecta Indígena.

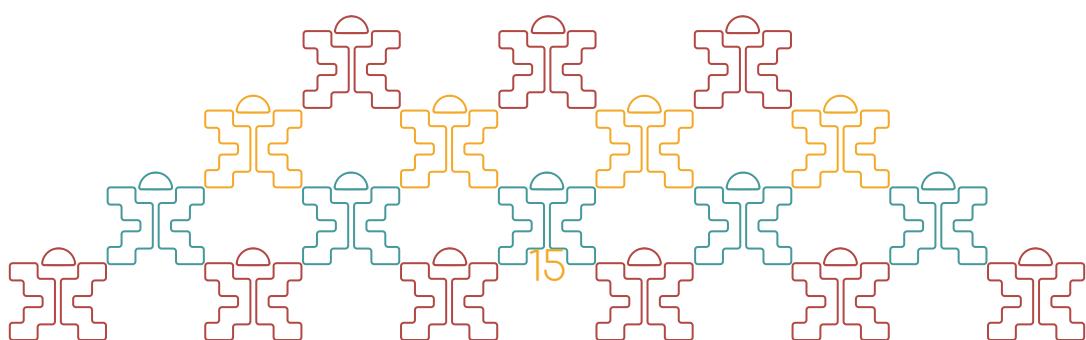
Voz en off
Konecta Muisca un producto de Konecta indígena!

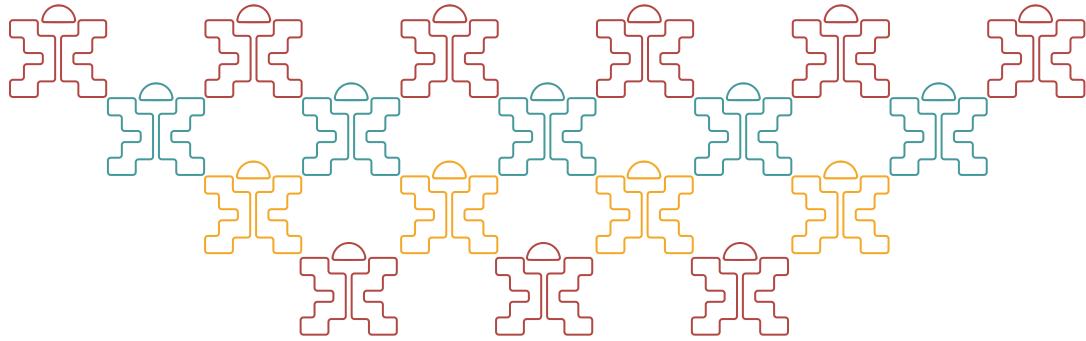




Spot - Técnico

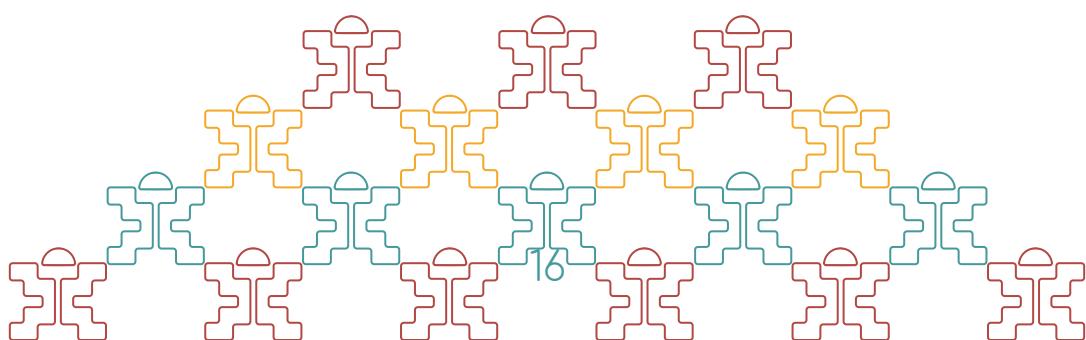
ESCENA	TOMA	INT / EXT / ESPACIO / LUZ	DESCRIPCION	ENCUADRE	ANGULACION
E1	1	habitacion/ luz artificial	Samanta está en el piso con la rana en la mano.	Plano general	Normal
	2	habitacion/ luz artificial	Samanta haciendo saltar la rana/ la rana salta sola, frame por frame, foto por foto mientras avanza	Plano detalle	Picado
	3	habitacion/ luz artificial	Samanta haciendo saltar la rana (rana salta - piso, silla, escritorio)	Plano detalle	Normal
	4	habitacion/ luz artificial	Samanta está sentada en su escritorio de frente a su computador, ella juega con una rana de origami.	Plano medio	Dorsal
	5	habitacion/ luz artificial	Manos de Samanta jugando con el origami	Plano detalle	Normal
	6	habitacion/ luz artificial	Samanta está sentada, pero luego salta a la pantalla con la rana dentro de la pantalla	Plano medio corto	Lateral
E2	1	Luz Artificial/ fondo paisaje	Samanta está con la rana, la rana se convierte en el logo..	Plano general	Normal
	2	Luz Artificial/ fondo paisaje	Chika entra caminando por la derecha	Plano general	Lateral

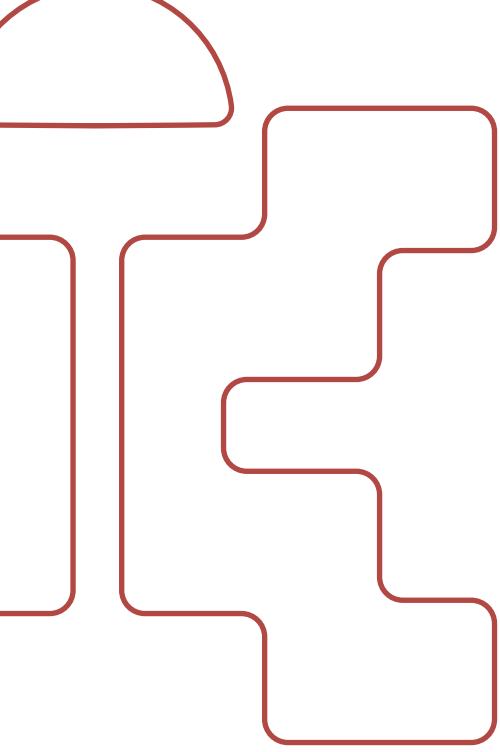




Spot - Técnico

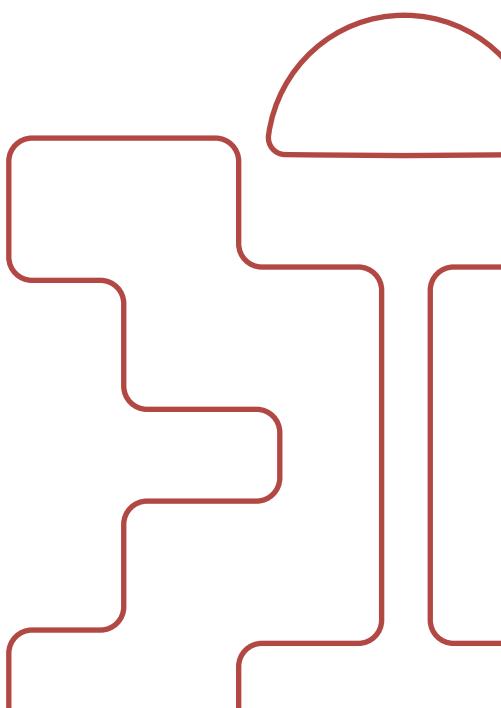
E2	3	Luz Artificial/fondo paisaje	Chika y Samanta se saludan	Plano general	Normal
E3	1	Luz Artificial/fondo moddle	Samanta y Chika navegan por el curso Muisca, Se muestra en pantalla la actividad de los dioses	Plano general	Normal
	2	Luz Artificial/fondo moddle	Se muestra la infografía de las cartas	Plano general	Normal
E4	1	Luz Artificial/fondo moddle	Se muestra en pantalla el video del origen	Plano general	Normal
	2	Luz Artificial/fondo moddle	Se muestra la actividad de completa la frase	Plano general	Normal
	3	Luz Artificial/fondo moddle	Se muestra la actividad de evaluación de dioses	Plano general	Normal
E5	1	Luz Artificial/fondo moddle	Se muestra el certificado	Plano general	Normal
E6	1	Luz Artificial/fondo paisaje	Samanta invitando a las personas	Plano general	Normal
	2	Luz Artificial	Se muestra pag web	Plano general	Normal
E7	1	Luz Artificial	Opening de Konecta muisca y opening del Konecta Indígena	Plano general	Normal

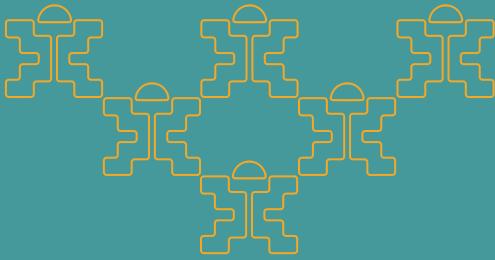




02

Especificaciones funcionales





Formulario multiplataforma

1. Teaser: Video publicitario con información fragmentada, para difundirse por redes sociales y en la página web.

2. Spot: video publicitario con información detallada para invitar a los niños a explorar el maravilloso mundo Muisca.

3. Plataforma web: Contiene el teaser, spot y los cursos; en otras secciones se habla de la

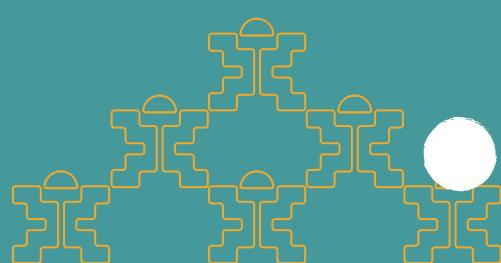
propuesta pedagógica, las entidades involucradas y la producción del proyecto multimedia.

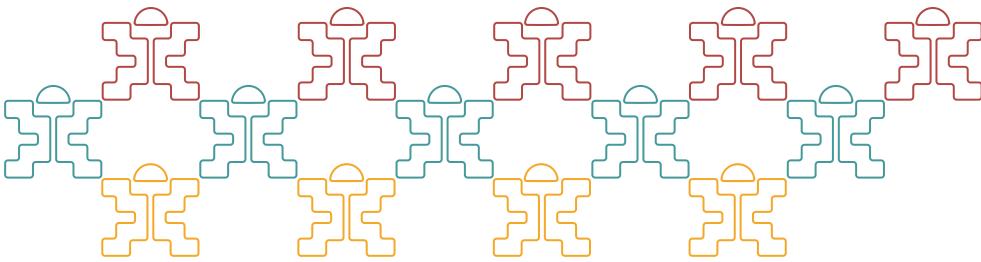
4. Ambiente virtual de aprendizaje: contiene la primera aventura por recorrer; el Mundo Muisca.

5. Social Media Storytelling: promoción del proyecto con estrategias de participación de los usuarios.

Plataformas y canales

1. Instagram
2. Facebook
3. Página web
4. Moodle
5. YouTube

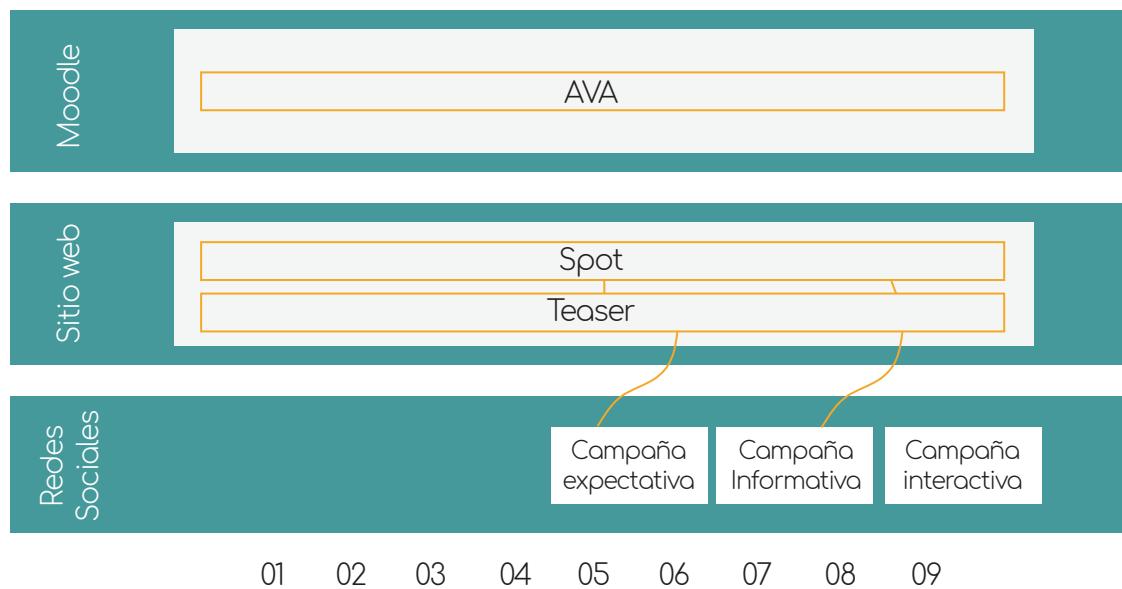


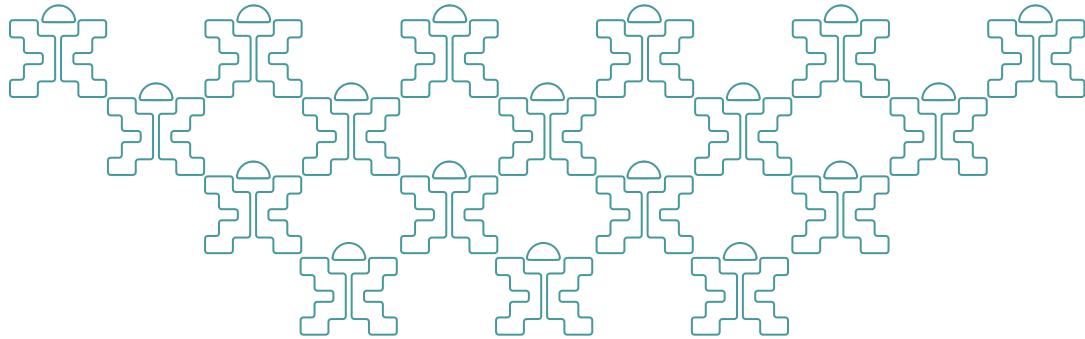


Visión general del servicio

1. Instagram: se muestran piezas gráficas, fotografías e ilustraciones que tienen como tema la comunidad indígena Muisca.
2. Facebook: se muestran imágenes, piezas gráficas y textos que den a conocer el proyecto.
3. Plataforma Web: Se crea la plataforma central con contenidos del proyecto.
4. YouTube: contiene el teaser, spot y demás videos implementados en el primer curso Konecta Muisca.

Viaje del usuario





Eventos clave



Se inicia una campaña de expectativa del proyecto en las redes sociales.



Se inicia una campaña informativa del proyecto en las redes sociales.



Se enlaza en la página principal de las redes sociales la dirección de la página web.



Se publica el teaser y spot para publicitar el proyecto.



Se publica regularmente piezas gráficas para mantener el interés en el proyecto.



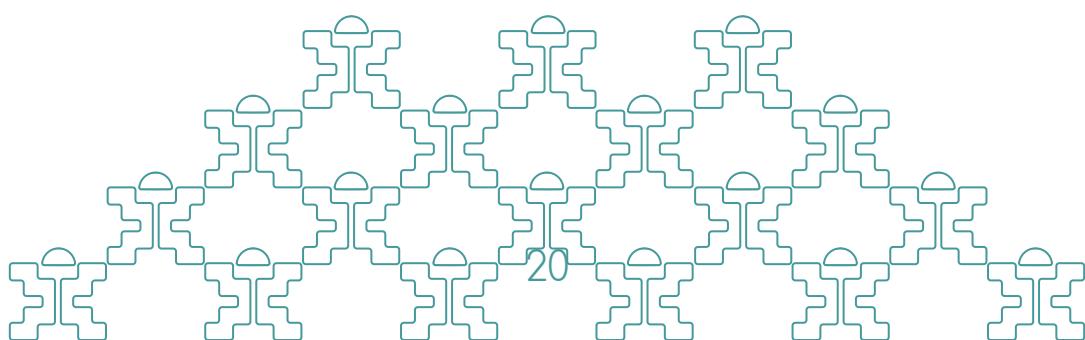
Se inicia la campaña de interacción para mantener cercanía con el público.



Se publica el primer curso; Konecta Muisca.

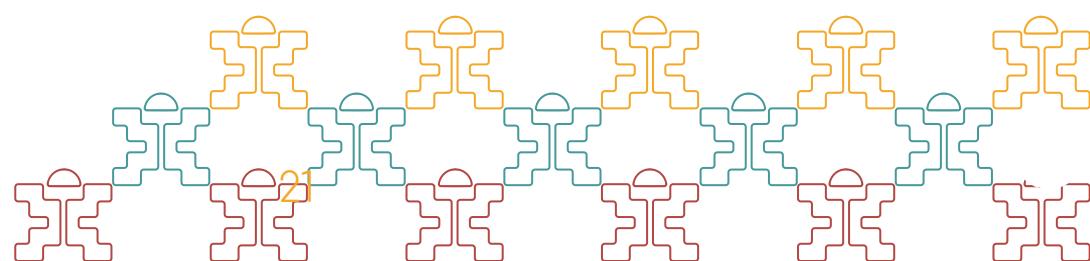


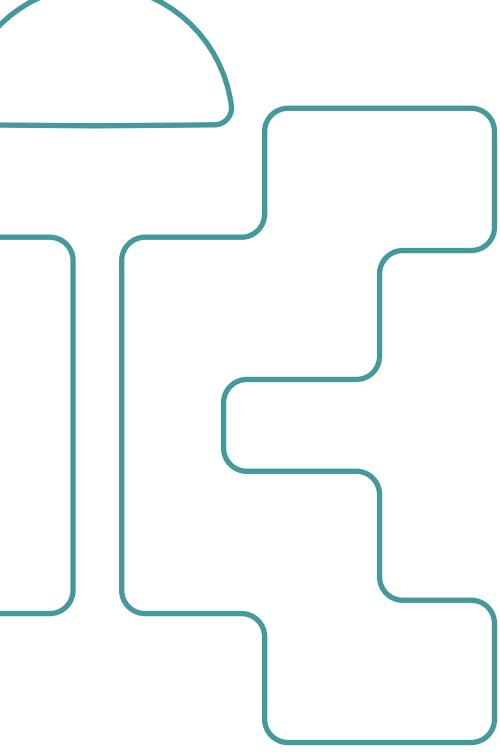
Se realiza la prueba piloto del primer curso.



Linea del tiempo

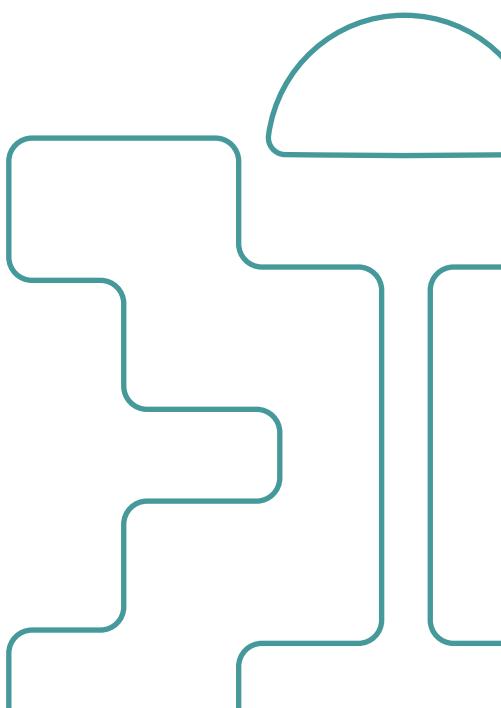
	KONECTA INDIGENA	SEGUIMIENTO Y CONTROL DE PRODUCCION DE MULTIMEDIA		
		4 trimestre marzo - mayo pre-producción	5 trimestre junio-julio producción	6 trimestre ago-sep post-producción
%	Preproducción			
	Diseño			
90%	Brief de proyecto			
50%	Brief de marca			
90%	Imagen corporativa			
70%	gible: Manual de Marca			
0%	Biblia transmedia			
	Web			
100%	Brief web			
100%	Mapa de navegación			
100%	Wiframes (sketch)			
10%	de contenido para web			
50%	Mockups, prototipados			
	Audiovisual		TEASER - SPOT	PITCH
30%	el producto audiovisual			
30%	- argumento - sinopsis			
0%	Guion literario			
0%	Guion técnico			
0%	Storyboard			
	Plan de rodaje			
	Teaser			
5%	Spot			
ol – banco de sonidos y efectos podcast				
	Marketing			
10%	Brief creativo			
50%	to campaña publicitaria			
50%	os de marketing, target			
El tipo de contenido a publicar				
	Parrilla de contenido			
	Crear contenido			
	Pautar			
	Métricas (28 días)			
	AVA			
80%	historia muisca			
70%	diseño instruccional			
60%	estrategias			
25%	desarrollo de personajes			
1%	contenidos			
0%	ova			
1%	ambiente moodle			





03

Especificaciones de diseño



Diseño estético

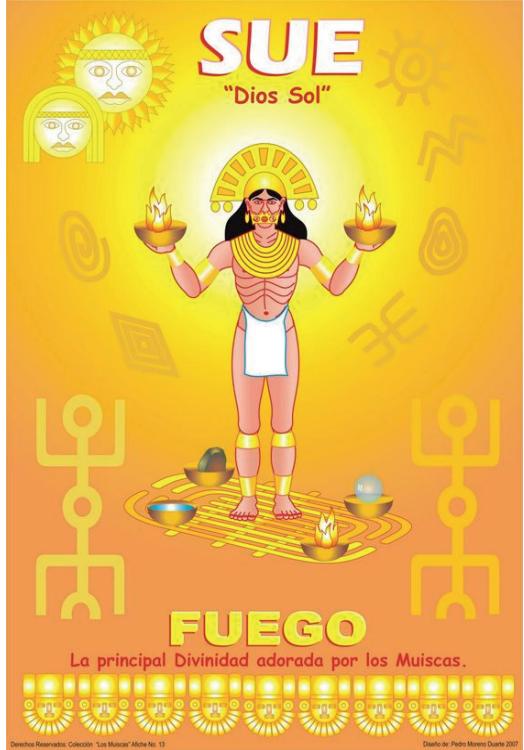
Konecta indígena implementa un estilo sencillo y colorido, con ilustraciones infantiles que ponen en contexto al público objetivo con el proyecto de una manera amigable. Los colores que se implementan en las ilustraciones y piezas gráficas son el amarillo, naranja, rojo y azul, en su mayoría tonos cálidos que son vitales, alegres y provocan una sensación de cercanía. En las ilustraciones se implementan escenarios naturales, que, acompañados de los personajes, reflejan el entorno de las comunidades indígenas. De esta forma Konecta Indígena tomo como referencia para el desarrollo de la línea gráfica a los siguientes artistas:

Colores

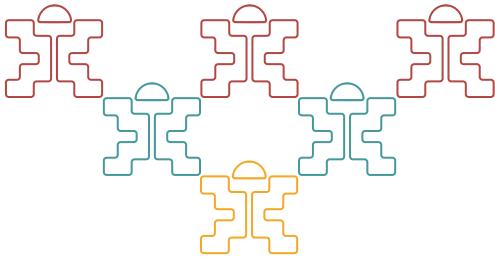


@camilanavarrete

Personajes



Pedro Moreno Duarte



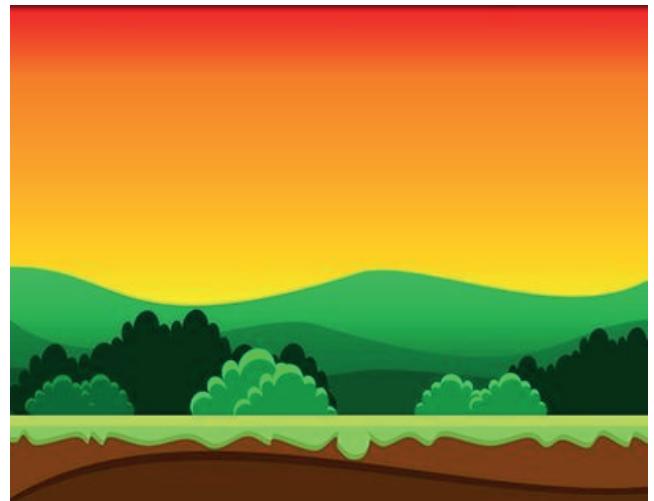
Referencias

Ilustraciones



@68vozes

Fondos

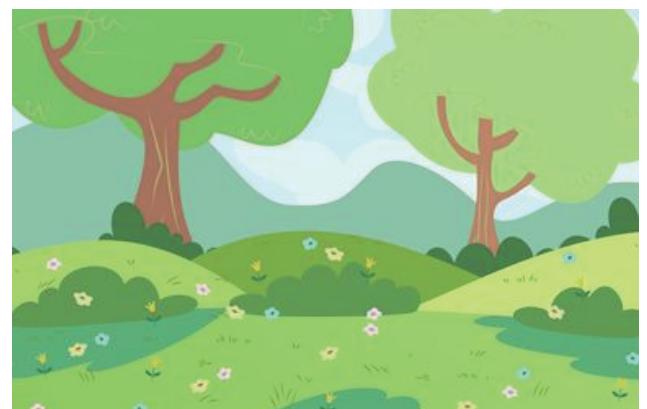


Personajes

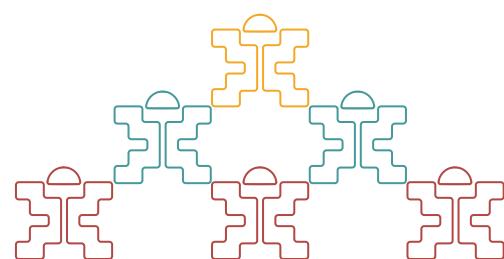


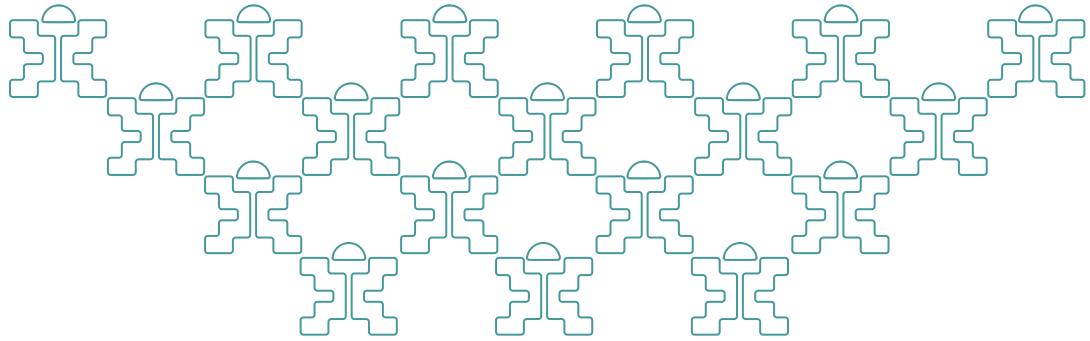
@CacáFrança

Fondos



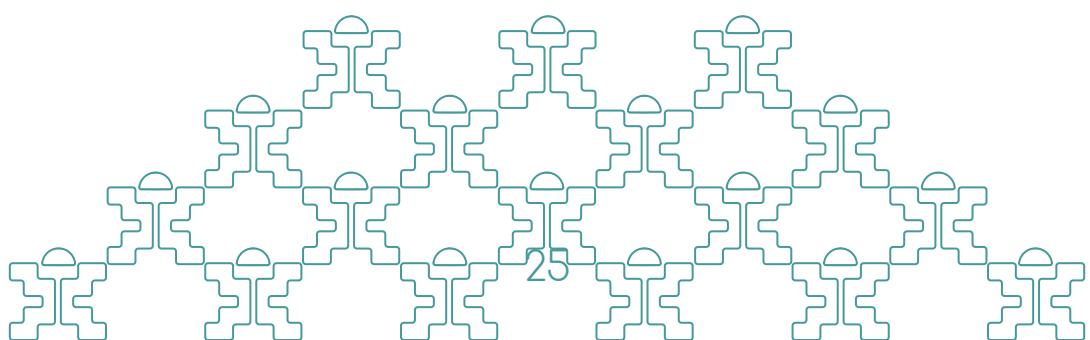
@llimus





Introducción a las directrices de branding y diseño

Konecta Indígena es un proyecto que tiene como objetivo enseñar la historia, cultura y religión de las comunidades indígenas a los niños. En ese orden de ideas, se busca una estética infantil con características del arte indígena, utilizando diferentes colores símbolos gráficos, como las líneas con solo borde para representar el hilo, los patrones para representar los tejidos y los trazos a pincel para representar el arte rupestre.

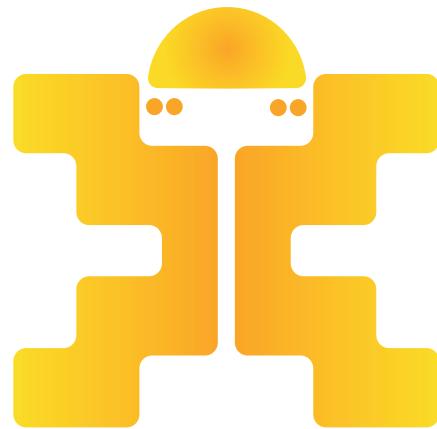


Logo

Isologotipo: basado en uno de los símbolos más importantes de la cultura precolombina en Colombia: El Hombre Jaguar, este representa la identidad y se encuentra dividido en dos partes, que hacen alusión al encuentro y conexión de 2 mundos. El color amarillo representa la riqueza y el oro de las culturas indígenas.

Logotipo:

La tipografía utilizada en la palabra Konecta representa el lado tecnológico y moderno del proyecto, la tipografía de la palabra indígena hace alusión a nuestros antepasados y la línea inferior simboliza evolución.

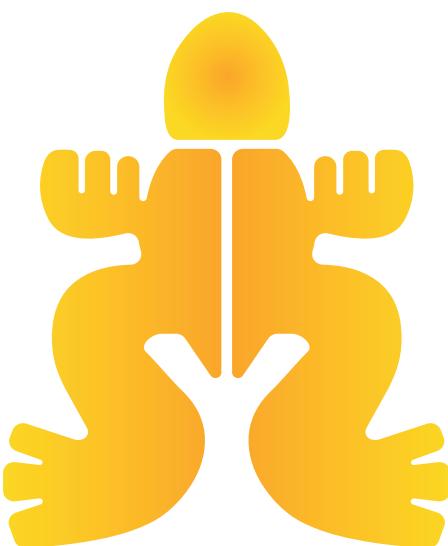


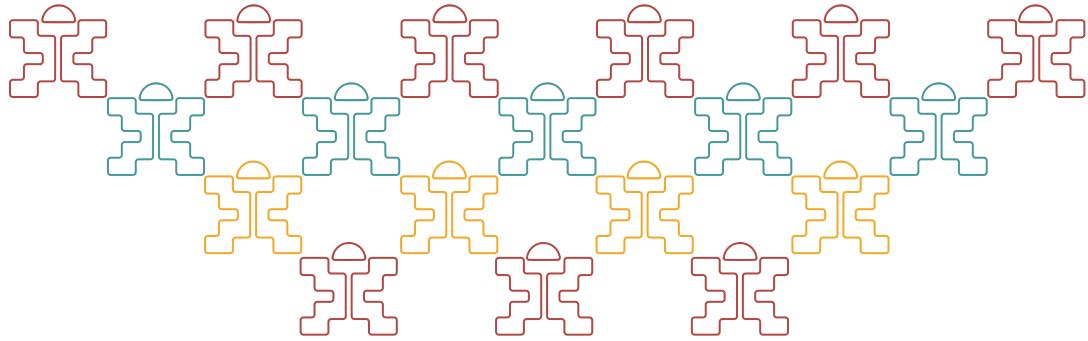
KONECTA
Indígena

Mutación

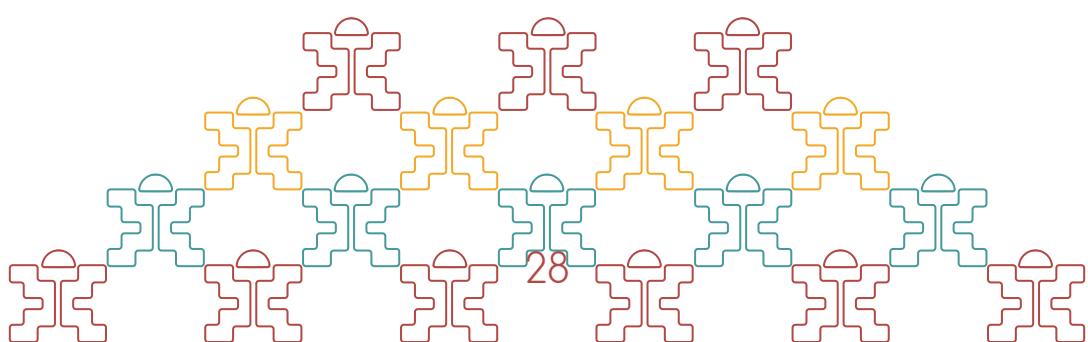
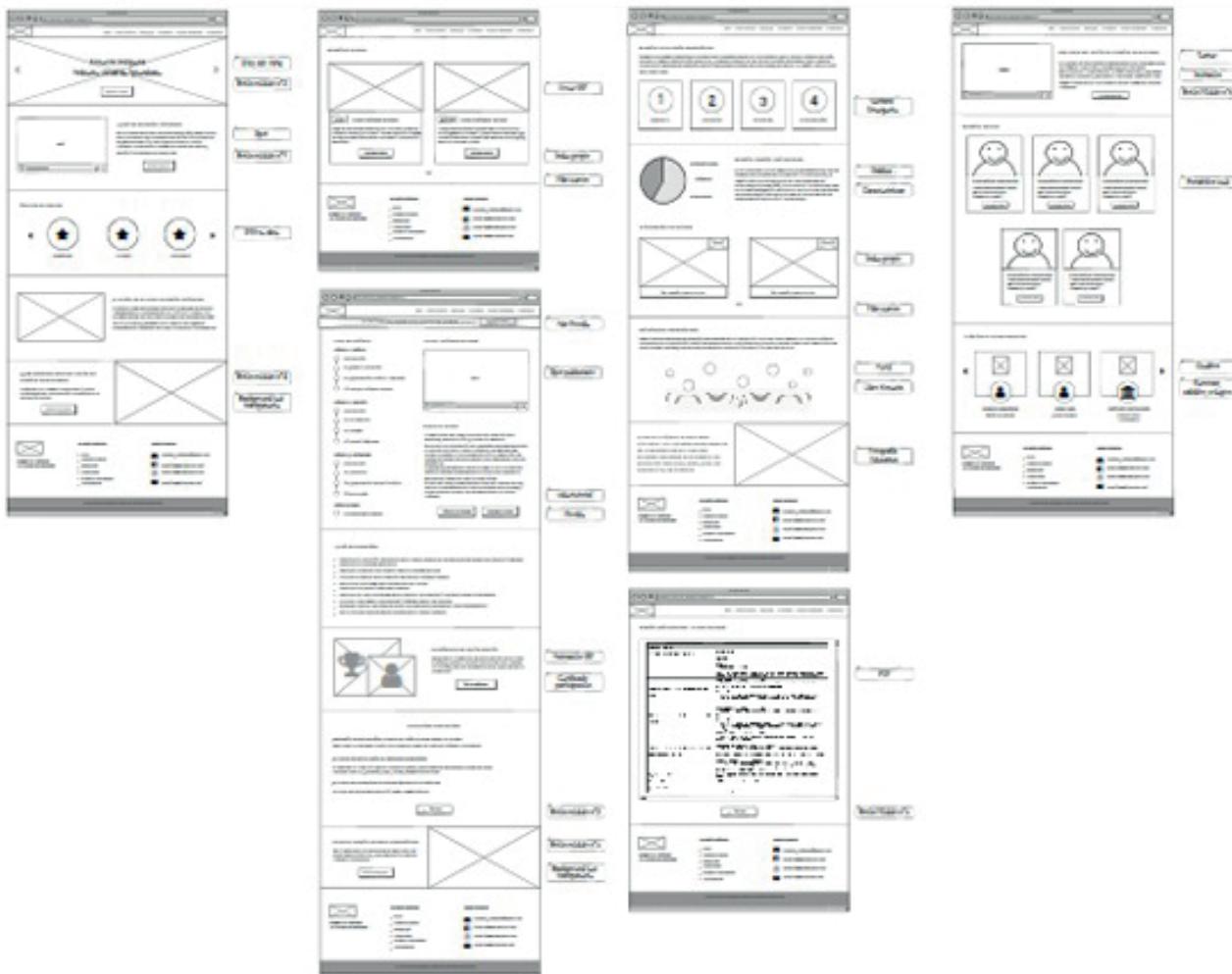
Konecta Indígena es una marca mutante poética, por lo tanto, existen modificaciones de la marca dependiendo de cada curso que se brinde.

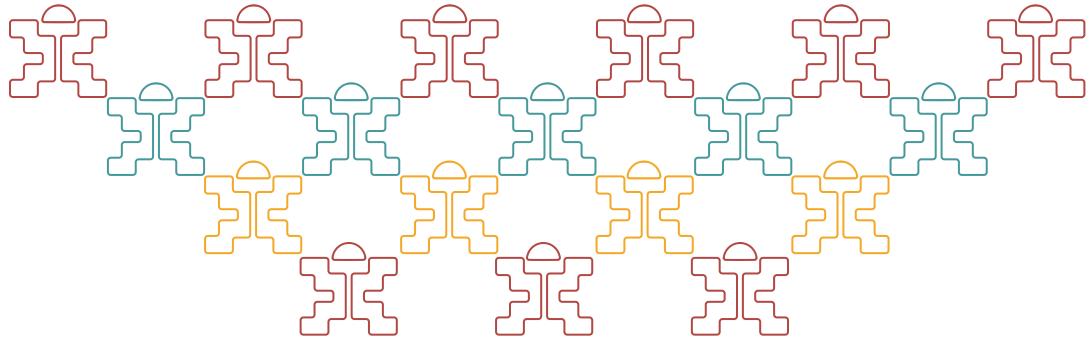
En las mutaciones se mantienen elementos como el nombre Konecta, la línea inferior y el degrade característico de la marca y mutan tanto el isotipo que cambia por un elemento representativo de cada cultura, como la palabra inferior derecha que describe el tema principal de cada curso.





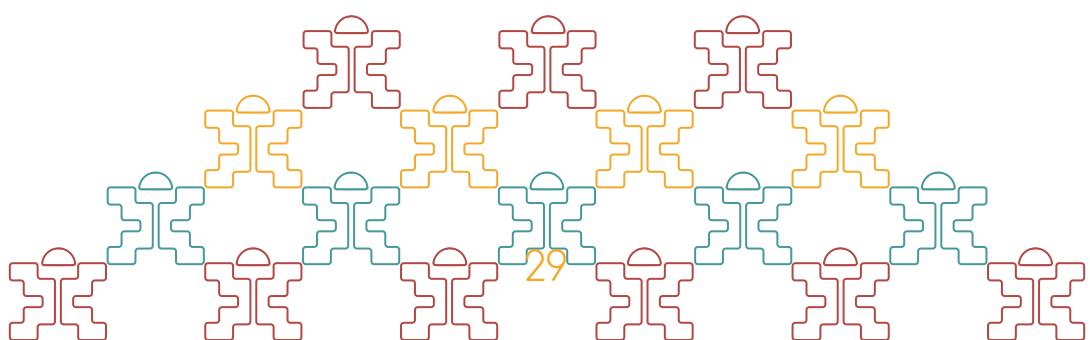
Wireframes

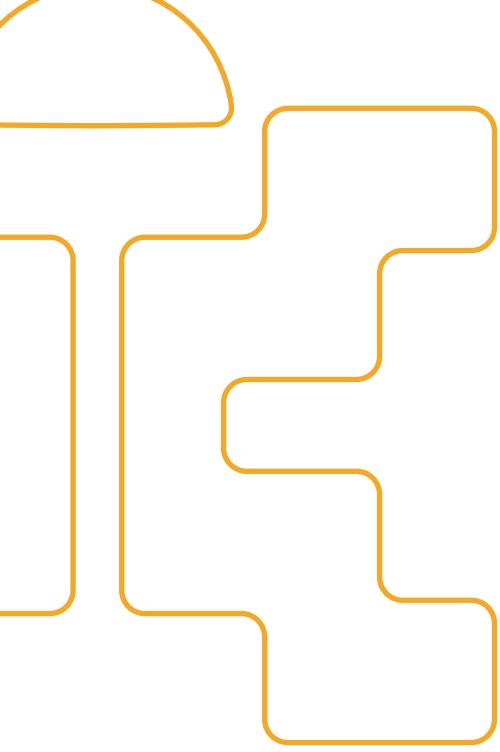




Mockup

The image displays a grid of website mockups for a platform named 'Konektando'. The grid is organized into two rows. The top row contains six columns, each representing a different section of the website: 'Inicio', 'Cursos Kone...', 'Pedagogía', 'Comunidad', 'Proyecto Mul...', and 'Contacto'. The bottom row contains three columns, representing sections: 'Diseño Instru...', 'Participacion', and 'Empoderamiento'. Each column shows a screenshot of the website's interface, featuring a red and white color scheme with the 'Konektando' logo.

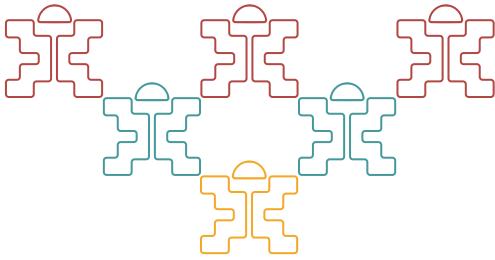




04

Especificaciones tecnológicas





Visión tecnológica

El sitio web y las redes sociales son accesibles desde cualquier computador o dispositivo móvil con navegador de internet y con conexión.

Para el curso Konecta Muisca es necesario el uso de computador, para la visualización y el desarrollo adecuado de las actividades.

Para la codificación del sitio web se implemento: HTML5, javascript, CSS, video fotografía.

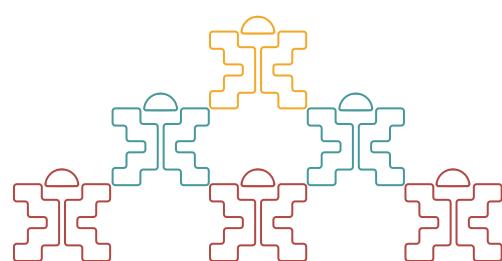
Los servicios web existentes son: Moodle, Instagram, Facebook, Youtube y correo corporativo.

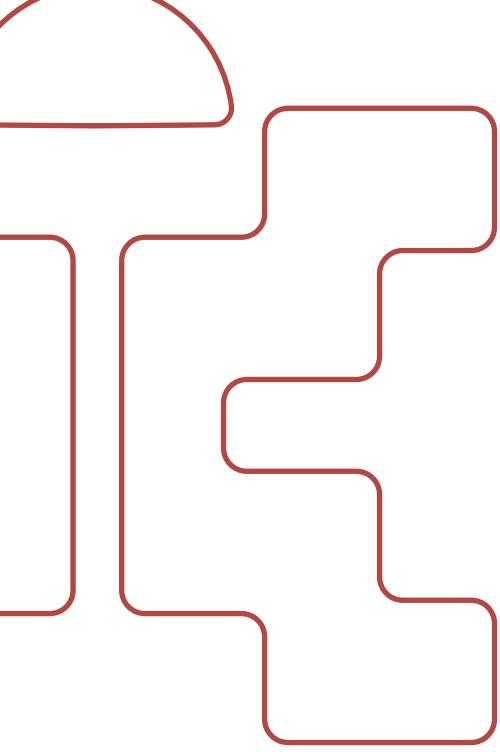
Los formatos de los medios son: Mp3, Mp4, png, jpg, gif, canvas.

Gestión de usuario

Se recopilan los datos de los usuarios mediante la dirección de correo electrónico, manejando 4 roles: administradores, profesores, gestores y usuarios identificados, quienes deben ingresar con un usuario y clave proporcionados por Moodle.

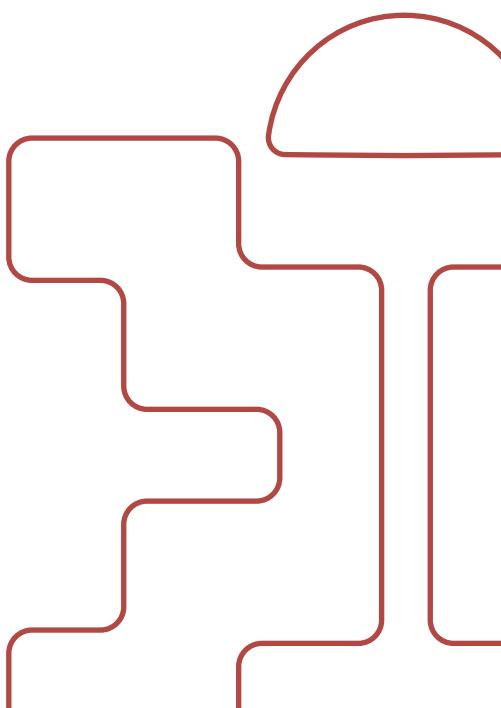
Esta plataforma cuenta con un asistente de datos MySQL que permite almacenar toda la información de los usuarios, incluida la administración de contenido y otros.

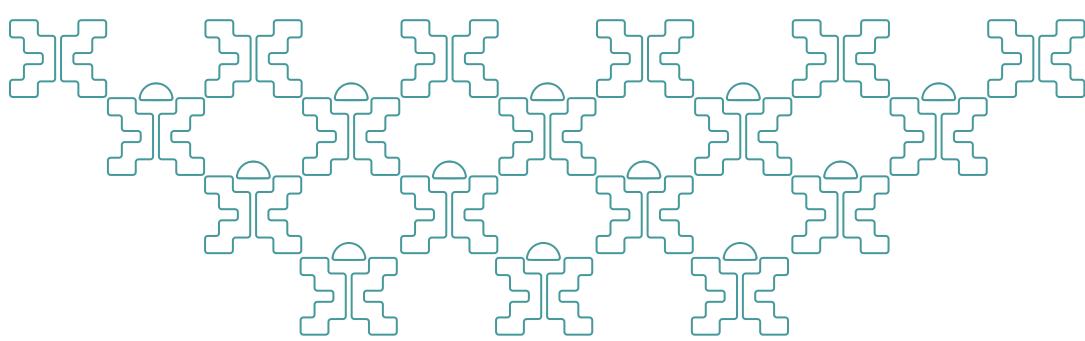




05

Negocio y Marketing





Objetivos

General



Mostrar de una forma interactiva contenidos que enseñen, conecten y sensibilicen a la audiencia con la comunidad Indígena Muisca, destacando su historia por medio de una estrategia de marketing.



Campaña expectativa

Invitar a la audiencia a explorar el mundo Muisca mostrando poco a poco fragmentos de su mundo (Origen, cosmogonia, ubicacion geografica, lengua, y organización político - religioso) en los que la comunidad recobra su fuerza, de manera que se genere curiosidad en los usuarios



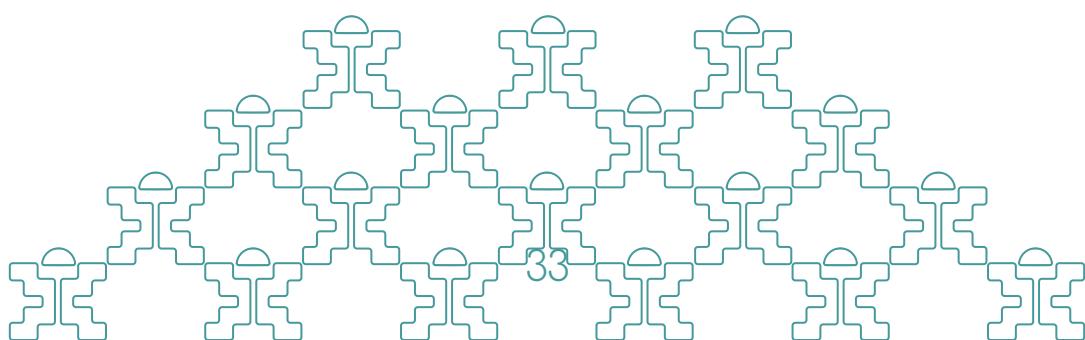
Campaña informativa

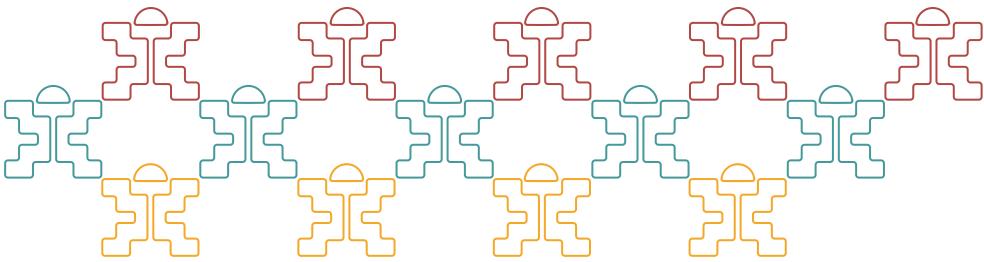
Dar a conocer los beneficios, atributos, ventajas, del (AVA) Konecta Indígena en el ambiente de Moodle; y exponer los contenidos interactivos del curso Muisca, que permiten explorar temáticas como: (Cosmogonia, ubicacion geografica, lengua, y organización político - religioso).



Campaña interactiva

Generar Engagement a partir de dinámicas que permitan al público explorar e interactuar con el mundo Muisca.





Indicadores de éxito

Tamaño de comunidad



Instagram: 123 seguidores.

Facebook: 92 me gustas a la pagina 98 Seguidores.

Alcance



Facebook: 13.6 %

Instagram: 177.6 %

Me gusta



Instagram: 27.88 %

Facebook: 12.5 %

Engagement



Facebook: 100

Instagram: 15.94

Comentarios



Facebook: 0,166 %

Instagram: 0,5 %

Cumplimiento



Instagram: 100 %

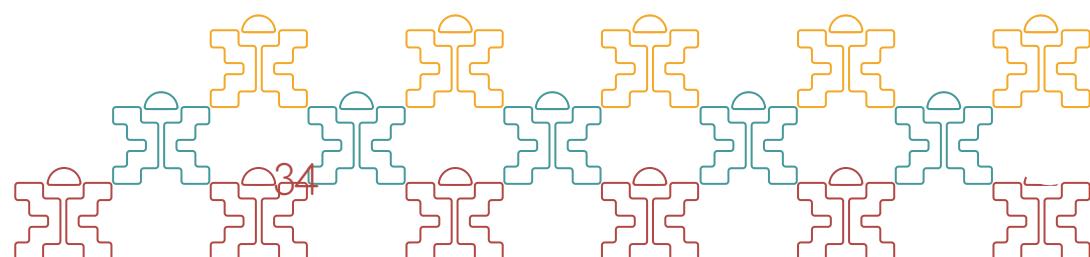
Facebook: 100 %

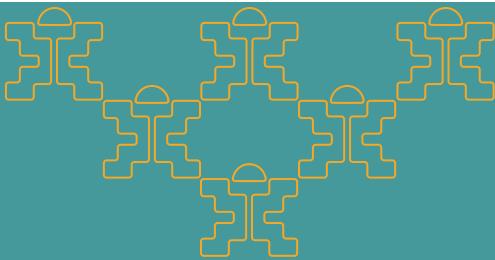
Compartidos



Promedio por publicación

Facebook: 1





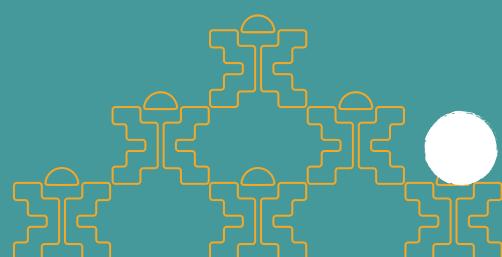
Target de la audiencia

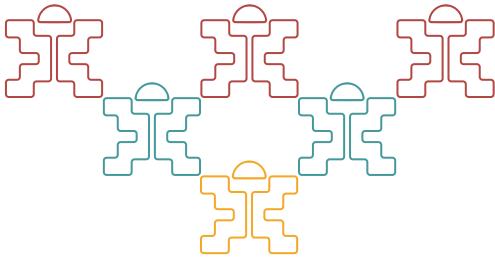
El contenido del curso va dirigido a niños y niñas que se encuentren cursando 4 o 5 grado de primaria en Bogotá, con capacidad autónoma para aprender de nuestra cultura indígena de forma didáctica y entretenida.

Se toma como referencia los estándares básicos de competencias académicas en ciencias sociales y ciencias naturales en el grado 4 y 5 del ministerio de educación.

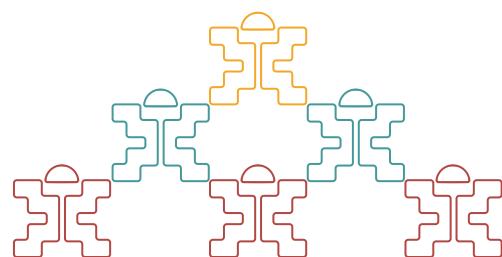
Publico Comercial:

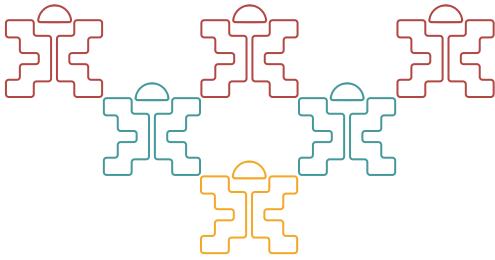
El AVA va dirigido a instituciones públicas y privadas de Bogotá, interesadas en adquirir el curso acerca de la cultura indígena, para el fortalecimiento de las competencias de los niños y niñas.



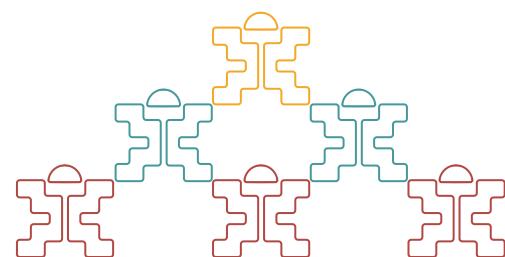


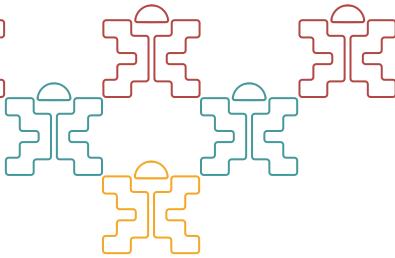
Día	Fecha	Hora	Contenido	Objetivo	Texto
Lunes	12-jul	4:00 p. m.	GIF	Expectativa (generar curiosidad por medio del trascurso de imagenes)	Conocer nuestra historia nos hace mas concientes
Miércoles	14-jul	4:00 PM	Imagen	Expectativa generar curiosidad por medio Muisquysmos	Ven a conocer palabras de origen indigena que usamos en la actualidad
Miercoles	21-jul	4:00 p. m.	Imagen	Expectativa generar curiosidad	Recorramos juntos un viaje por la historia de nuestros orígenes
Viernes	23-jul	4:00 p. m.	Imagen	Expectativa generar conexión entre los niños y las comunidades	Ven a dibujar algo que se preserve por decadas. "Pon a prueba tus talentos, dibujando algo indigena que conozcas"
Lunes	26-jul	4:00 p. m.	Imagen	Expectativa generar curiosidad por medio Muisquysmos	Ven a conocer palabras de origen indigena que usamos en la actualidad
Miercoles	28-jul	4:00 p. m.	Imagen	Generar expectativa	
Viernes	30-jul	4:00 p. m.	Imagen	Generar expectativa	Acompáñame a explorar un mundo lleno de aventuras



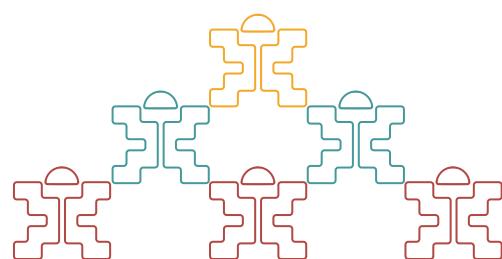


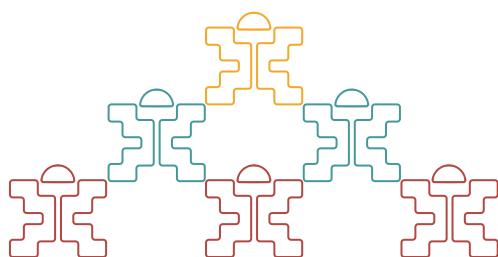
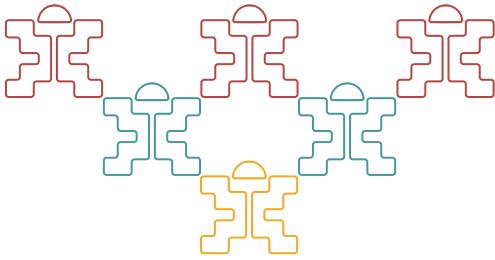
Día	Fecha	Hora	Contenido	Objetivo	Texto
Lunes	2-agosto	4:00 p. m.	Imagen 360°	Expectativa generar interés por saber que va a salir al mercado	Acompáñame en esta aventura a explorar el mundo muisca Proximamente Konecta Muisca
Miércoles	4-agosto	16:00	imagen	Generar expectativa mostrando algo de muysccubum	Sabes cual es esta lengua?
Viernes	6-agosto	16:00	imagen	Generar expectativa mostrando los dos mundos	Konecta dos mundos
Sábado	7-agosto	15:00	imagen	Inicio campaña informativa feed	Choa!
Sábado	7-agosto	16:00	imagen		Ven a aprender jugando
Sábado	7-agosto	17:00	imagen	Inicio campaña informativa feed	Un mundo de saberes
Lunes	9-agosto	4:00 PM	Imagen	Día de las poblaciones indígenas	Reiteramos el valor de los pueblos indígenas del mundo y su contribución a la sociedad, como pueblos depositarios de prácticas y tradiciones ancestrales.



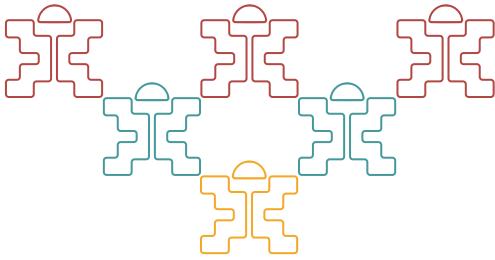


Día	Fecha	Hora	Contenido	Objetivo	Texto
Lunes	9-agosto	6:00 PM	Imagen	Dia de las poblaciones indigenas	Dia de las poblaciones indigenas
Miércoles	11-agosto	4:00 PM	GIF	Muntacion logo	Konecta muisca un curso de Konecta Indigena
Jueves	12-agosto	4:00 PM	Imagenes	Dar a conocer a Konecta Muisca	Conoce un poco de Konecta Muisca
Jueves	26-agosto	4:00:00 PM	Imagen	Dia de la niñez y la adolescencia indigena	
Viernes	27-agosto	4:00:00 PM	Imagen	Completar los muisquismos	
Lunes	30-agosto	4:00:00 PM	Imagen	Dar a conocer cosas sobre Konecta Muisca	Cosas sobre Konecta Muisca





Modelos de Negocio

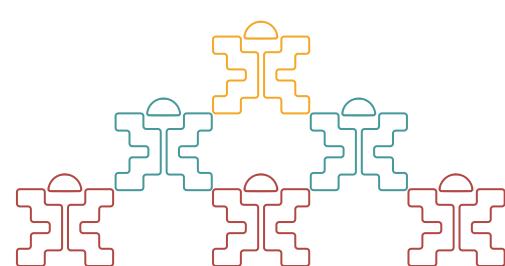


Estado de resultados

VENTAS	\$ 198.000.000
Devoluciones y rebajas en ventas	\$ -
VENTAS NETAS	\$ 198.000.000
Costo Materia Prima	\$ 5.540.000
Costo Mano de Obra	\$ 97.498.440
Otros Costos	
Utilidad Bruta	\$ 94.961.560
Gasto de Ventas	\$ 20.832.827
Gastos de Administracion	\$ 42.873.448
Utilidad Operativa	\$ 31.255.285
Utilidad antes de impuestos	\$ 31.255.285
Impuestos	\$ 10.314.244
Utilidad Neta Final	\$ 20.941.041
MARGEN UTILIDAD	10,58%

Presupuesto total

	AÑO 1
INFRAESTRUCTURA	
licencias y software	\$ 4.236.000
Muebles y enseres	\$ 3.000.000
Equipos de oficina	\$ 18.200.000
Otros	
Total Infraestructura	\$ 25.436.000
CAPITAL DE TRABAJO (1 AÑO)	
Costos de producción	\$ 103.038.440
Gastos Administrativos	\$ 17.437.448
Gastos de ventas	\$ 20.832.827
TOTAL DE INVERSIÓN	\$ 166.744.715



David Vélez

Web developer
Graphic Designer

Tecnólogo de producción multimedia

SENA Centro para la industria de la comunicación gráfica
CENIGRAF, Bogota DC, contemplando graduarme en el 2021

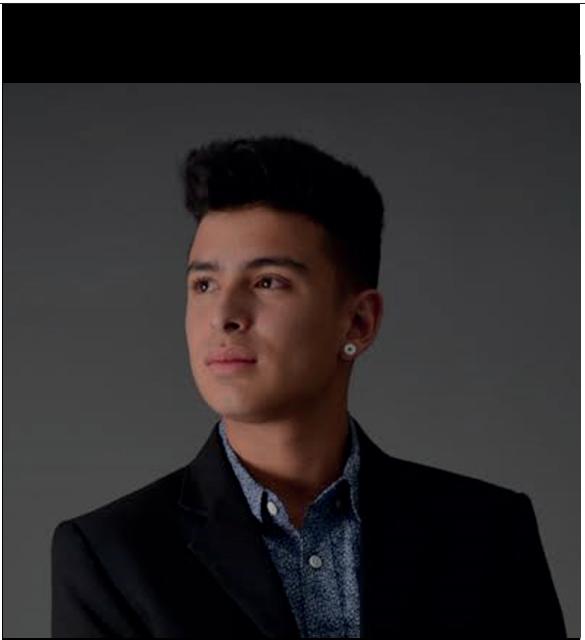
Adobe Certified Associate

Diseño gráfico e ilustración con Adobe Illustrator, Certiport,
terminado el 11 de diciembre del 2020

Bachiller Académico

Colegio San José IED, Bogota DC, 2018

FORMACIÓN



ACERCA DE MÍ

Productor multimedia en formación, creativo, entusiasta, persistente y empático. Con conocimientos en la creación de piezas gráficas utilizando las herramientas de la suite de Adobe y en el desarrollo de páginas web frontend. En constante aprendizaje y actualizando mis habilidades en las nuevas tecnologías.

CONOCIMIENTOS TECNICOS

HABILIDADES BLANDAS

<Trabajo en equipo style="width: 70%;">
<Creatividad style="width: 89%;">
<Puntualidad style="width: 100%;">
<Empatía style="width: 85%;">
<Adaptabilidad style="width: 80%;">
<Honestidad style="width: 100%;">
<Persistencia style="width: 90%;">
<Responsabilidad style="width: 95%;">
<Liderazgo style="width: 70%;">

CONTACTO

- datianweb.000webhostapp.com
- Bogota, Colombia
- +57 3124387513
- datianweb@gmail.com

Ai

Html5

Ae

Ps

Xd

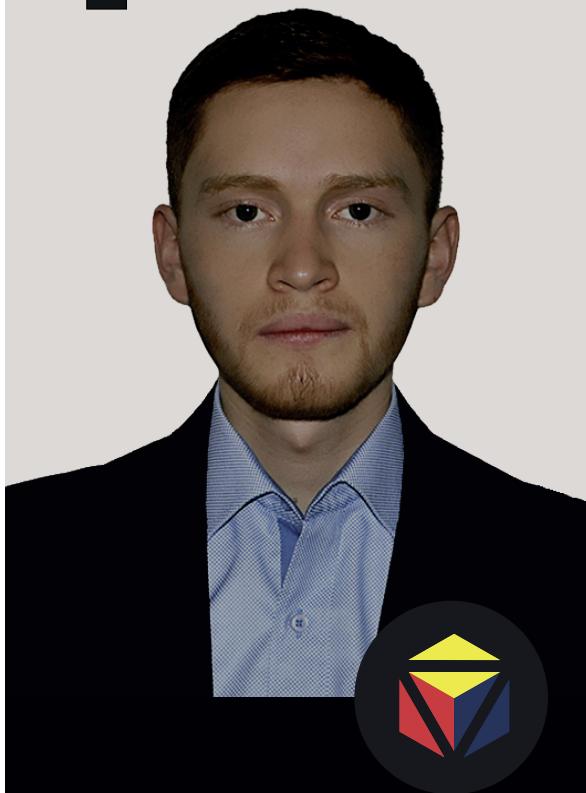
Pr

Bootstrap

Lrc

Git

KEVIN BERNAL



SOBRE MÍ

Me caracterizo por ser una persona seria, honesta y comprometida, con deseos de adquirir conocimientos de forma constante; cumple y ejecuto mis tareas de forma exitosa. Mi objetivo principal es trascender profesionalmente de modo que mi experiencia aporte a las soluciones multimediales en el sector de las artes gráficas.

CONTACTO

Dirección
Cl. 47B #11-02
Soacha - Cundinamarca

kbernal3@misena.edu.co
 +57 321 440 8461
 http://mayaks.com.co/

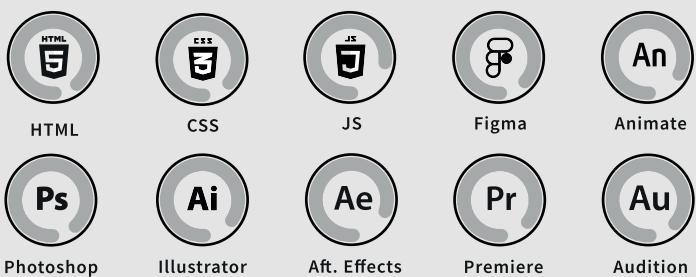
cOMPETENCIAS

Aprende rápido
Resolución de conflictos

EDUCACIÓN

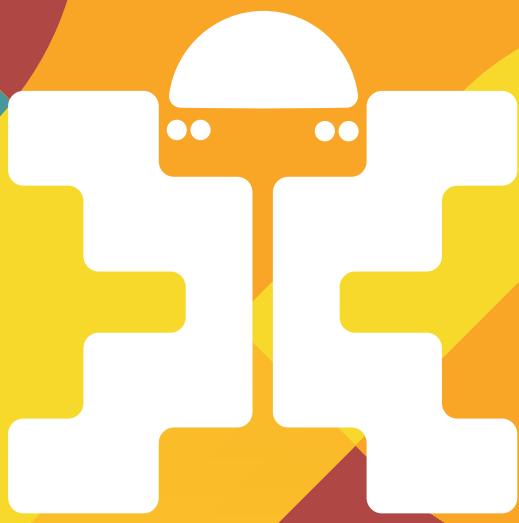
- 2012 - 2016 **Educación primaria, 2012.**
Institución Educativa Cuidad Latina
- 2016 - 2017 **Diplomado en Derechos humanos, 2016.**
Universidad Pedagógica Nacional
- 2017 - 2018 **Ingles Intermedio II, 2017.**
Escuela de idiomas de Cafam
- 2018 - 2020 **Educación secundaria, 2018.**
Institución Educativa Cuidad Latina
- 2018 - 2020 **Técnico en Diseño Multimedia, 2018.**
SENA - Centro Industrial y Desarrollo Empresarial
- 2018 - 2020 **English Dot Works Level 1, 2 y 3 , 2020.**
SENA - Inglés virtual
- 2020 - 2022 **Manejo de Adobe Photoshop, 2020.**
SENA - Modalidad virtual
- 2020 - 2022 **Animaciones Multimedia Interactivas, 2021.**
Adobe Educa - Adobe Animate
- 2020 - 2022 **Técnologo en Producción Multimedia, 2022.**
SENA - Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica

HABILIDADES TÉCNICAS



HABILIDADES BLANDAS





KONECTA

Indígena

Un mundo de saberes