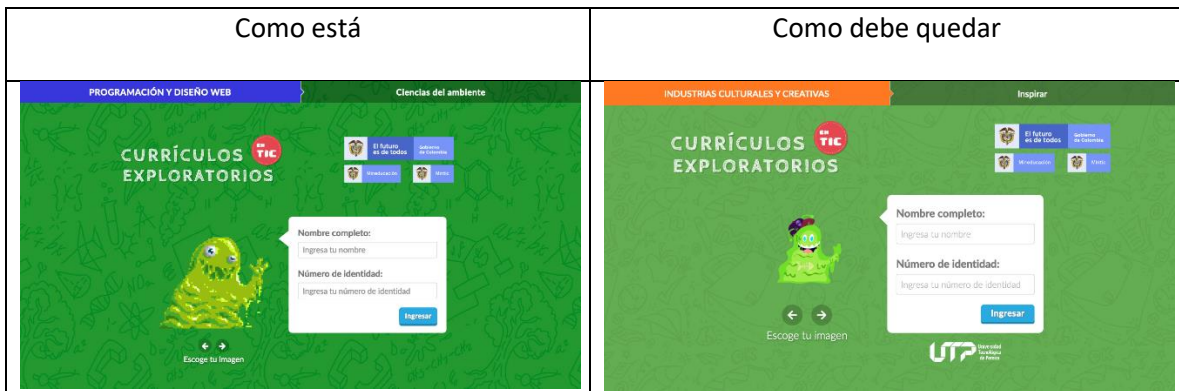


CURRÍCULO PROGRAMACIÓN Y DISEÑO WEB

- **LOGIN:**

1. Cambiar los personajes de Pixelar a los nuevos suministrados (cambiar el audio de la heroína por el enviado)
2. Agregar el logo de la UTP debajo del inicio de sesión.



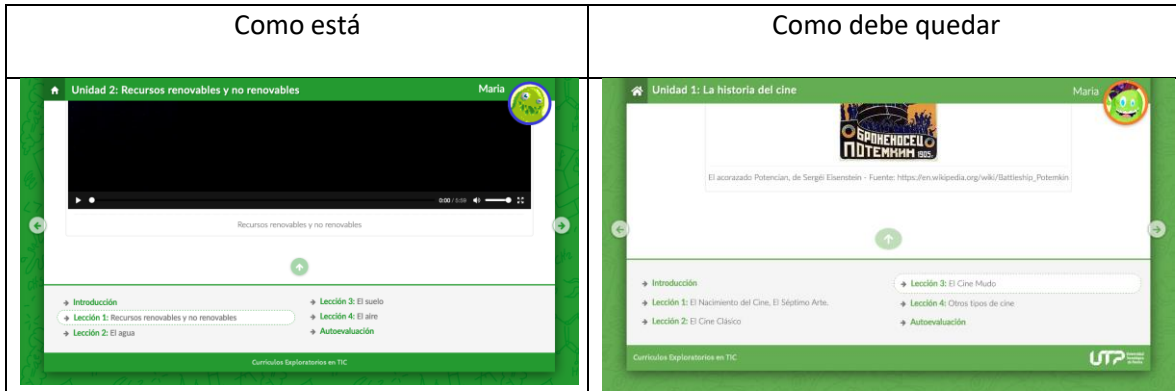
- **HOME:**

1. Cambiar los avatares, reemplazándolos por los suministrados
2. Cambiar la animación del módulo, por la suministrada
3. Cambiar palabra Nivel, por Módulo



- **AJUSTES GENERALES DE CONTENIDO:**

1. Fijarse que el avatar haya cambiado por los nuevos
2. En el footer debe estar la franja con el texto **Currículos exploratorios** y el logo de la UTP



3. Cambiar los lanzadores por los nuevos, tener en cuenta los atributos data-toggle y data-target para que sigan funcionando correctamente.



En caso de que los lanzadores de actividad de aprendizaje tengan varios botones adentro se deben reemplazar por la cantidad necesaria de secciones de lanzadores de los nuevos.

Tener en cuenta que todos los lanzadores viejos que son círculos se reemplazan por los lanzadores nuevos que tienen astronautas y los lanzadores de Actividades de aprendizaje se reemplazan por los lanzadores que tienen los pilotos con una copa.



- **PRESENTACIÓN:**

1. Incluir título **Activación de saberes previos**

Como está	Como debe quedar
	

- **REDI**

1. Cambiar los modales de calificación por los nuevos.

Como está	Como debe quedar
	

Como está	Como debe quedar
