PROCESO GESTIÓN DEL TALENTO HUMANO

FORMATO INFORME MENSUAL EJECUCIÓN CONTRACTUAL

Barranquilla, Mayo de 2021

Señor (a)
JORGE LUIS PEDROZA CABALLERO
SUPERVISOR(A) CONTRATO No. **2158918**
Coordinador Académico Sistemas
Artes Gráficas
Barranquilla

Asunto: Informe mensual de ejecución contractual
Mes Mayo del año 2021

Referencia: No 2158918 del año 2021

JULIETH PAOLA MORENO FERREIRA, identificado con la cédula de ciudadanía No. 1.140.823.854 de Barranquilla, en mi calidad de Contratista del SENA, en Artes Gráficas, en cumplimiento del Contrato de Prestación de Servicios de la referencia, a continuación presento el Informe de actividades realizadas en el mes objeto de cobro.

Valor y forma de Pago: e). un pago correspondiente al mes de Mayo de 2021 por valor de (3.569.292). Los honorarios serán pagados por el SENA al contratista de acuerdo al cronograma definido por la Dirección Administrativa y Financiera de la Dirección General, en la cuenta de Ahorros No. 775-140323-20 Bancolombia, cuyo titular es el Contratista.

Plazo: Será hasta el 17de Diciembre de 2021.

OBJETO:
Desarrollar formación profesional por competencias laborales, mediante la estrategia de aprendizaje por proyectos en los programas de formación de DISEÑO PARA LA COMUNICACION GRAFICA , participando en los equipos de diseño y desarrollo curricular y gestionando las actividades y proyectos a través de las tecnologías de la información y la comunicación que brinda la entidad

Obligaciones Especificas:

No	Obligaciones	Acciones realizadas	Evidencias
1	1.FORMULAR PROYECTO FORMATIVO, PLANEACIóN PEDAGóGICA DEL PROYECTO Y RECURSOS DIDáCTICOS (GUíAS DE APRENDIZAJE, INSTRUMENTOS DE EVALUACIóN Y MATERIAL DE APOYO) PARA EL	DISEÑO DE PLANEACIÓN PEDAGÓGICA, DE MATERIAL DE APOYO, GUÍAS DE APRENDIZAJE, RECURSOS DIDÁCTICOS PARA LAS FICHAS:	EVIDENCIAS EN TERRITORIUM DE DISEÑO DE PLANEACIÓN PEDAGÓGICA, DE MATERIAL DE APOYO, GUÍAS DE APRENDIZAJE, RECURSOS

	DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA DE FORMACIóN SEGúN LINEAMIENTOS DEL PROCEDIMIENTO Y GUíA DE DESARROLLO CURRICULAR.	TÉCNICO EN DISEÑO E INTEGRACIÓN DE MULTIMEDIA 2161920, TÉCNICO EN DISEÑO E INTEGRACIÓN DE MULTIMEDIA: 2182300, TECNÓLOGO EN PRODUCCIÓN DE MULTIMEDIA: 2175429 DE ACUERDO AL DISEÑO CURRICULAR	DIDÁCTICOS PARA LAS FICHAS: TÉCNICO EN DISEÑO E INTEGRACIÓN DE MULTIMEDIA 2161920, TÉCNICO EN DISEÑO E INTEGRACIÓN DE MULTIMEDIA: 2182300, TECNÓLOGO EN PRODUCCIÓN DE MULTIMEDIA: 2175429 DE ACUERDO AL DISEÑO CURRICULAR
2	REALIZAR EL ALISTAMIENTO DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE A ORIENTAR TENIENDO EN CUENTA: AMBIENTES, NúMERO DE APRENDICES, DISPONIBILIDAD DE EQUIPOS, MODALIDAD DE FORMACIóN, Y DURACIONES ESTABLECIDAS EN LAS GUíAS DE APRENDIZAJE PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE DEL PROGRAMA	SE ESTABLECEN ACTIVIDADES DE ACUERDO A LA MODALIDAD DE FORMACIÓN VIRTUAL POR LA PANDEMIA. SE INICIA ALTERNANCIA EN EL NODO	EVIDENCIAS EN TERRITORIUM DÓNDE SE ESTABLECEN ACTIVIDADES DE ACUERDO A LA MODALIDAD DE FORMACIÓN VIRTUAL POR LA PANDEMIA. FOTOS DE ALTERNANCIA
3	.REALIZAR LAS ACTIVIDADES DE INDUCCIóN A LOS APRENDICES UTILIZANDO EL AMBIENTE VIRTUAL DISPUESTO (LMS) Y PLATAFORMAS DIGITALES ACORDE A LO ESTABLECIDO EN LA CIRCULAR DE INDUCCIóN VIGENTE Y GUíA DESARROLLO DEL PROCESO FORMATIVO.	N/A	N/A
4	4.ASOCIAR APRENDICES A LA RUTA DE APRENDIZAJE EN EL APLICATIVO SOFíA PLUS DISPUESTO POR LA ENTIDAD	N/A	N/A

5	5.ORIENTAR EL DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE PROMOVIENDO EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO, LA SOLUCIóN CREATIVA DE PROBLEMAS, EL DESARROLLO DE ESTRATEGIAS PARA EL APRENDIZAJE AUTóNOMO, EL USO DE LAS TIC, EL TRABAJO COLABORATIVO, PLANTEANDO ACCIONES DE REFUERZO, MEJORAMIENTO Y APOYO QUE MOTIVEN Y FUNDAMENTEN AL APRENDIZ PARA EL DESARROLLO DE SUS COMPETENCIAS SEGúN LO ESTABLECIDO EN EL PROCEDIMIENTO DE EJECUCIóN DE LA FORMACIóN PROFESIONAL INTEGRAL	SE ESTABLECEN ACTIVIDADES DE ACUERDO A LA MODALIDAD DE FORMACIÓN VIRTUAL POR LA PANDEMIA, DISEÑO DE PLANEACIÓN PEDAGÓGICA, DE MATERIAL DE APOYO, GUÍAS DE APRENDIZAJE, RECURSOS DIDÁCTICOS PARA LAS FICHAS: TÉCNICO EN DISEÑO E INTEGRACIÓN DE MULTIMEDIA 2161920, TÉCNICO EN DISEÑO E INTEGRACIÓN DE MULTIMEDIA: 2182300, TECNÓLOGO EN PRODUCCIÓN DE MULTIMEDIA: 2175429 DE ACUERDO AL DISEÑO CURRICULAR	EN TERRITORIUM, SE ESTABLECEN ACTIVIDADES DE ACUERDO A LA MODALIDAD DE FORMACIÓN VIRTUAL POR LA PANDEMIA, DISEÑO DE PLANEACIÓN PEDAGÓGICA, DE MATERIAL DE APOYO, GUÍAS DE APRENDIZAJE, RECURSOS DIDÁCTICOS PARA LAS FICHAS: TÉCNICO EN DISEÑO E INTEGRACIÓN DE MULTIMEDIA 2161920, TÉCNICO EN DISEÑO E INTEGRACIÓN DE MULTIMEDIA: 2182300, TECNÓLOGO EN PRODUCCIÓN DE MULTIMEDIA: 2175429 DE ACUERDO AL DISEÑO CURRICULAR
6	6.UTILIZAR HERRAMIENTAS TECNOLóGICAS QUE EL SENA BRINDA PARA LA GESTIóN DEL APRENDIZAJE Y APOYO A LOS PROCESOS FORMATIVOS, PARA ORGANIZAR Y DESARROLLAR ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE Y LLEVAR EL REGISTRO DEL PORTAFOLIO DE EVIDENCIAS.	SE ESTABLECEN ACTIVIDADES DE ACUERDO A LA MODALIDAD DE FORMACIÓN VIRTUAL POR LA PANDEMIA, DISEÑO DE PLANEACIÓN PEDAGÓGICA, DE MATERIAL DE APOYO, GUÍAS DE APRENDIZAJE, RECURSOS DIDÁCTICOS PARA LAS FICHAS: TÉCNICO EN DISEÑO E INTEGRACIÓN DE	SE UTILIZA LA PLATAFORMA TERRITORIUM PARA DESARROLLAR LA FORMACIÓN, CORREO ELECTRÓNICO, WHATSAPP Y MEET.

		MULTIMEDIA 2161920, TÉCNICO EN DISEÑO E INTEGRACIÓN DE MULTIMEDIA: 2182300, TECNÓLOGO EN PRODUCCIÓN DE MULTIMEDIA: 2175429 DE ACUERDO AL DISEÑO CURRICULAR	
7	7.REGISTRAR OPORTUNAMENTE EN AQUELLOS CASOS DE INASISTENCIAS, DESERCIONES, CONDICIONAMIENTOS DE MATRíCULA, CANCELACIóN DE MATRíCULA EN EL APLICATIVO SOFIA PLUS DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN EL REGLAMENTO DEL APRENDIZ VIGENTE.	SE REPORTAN LOS DIFERENTES CASOS A COORDINACIÓN. SE ORIENTAN A LOS APRENDICES PARA REALIZAR APLAZAMIENTOS DE ACUERDO A LO SUGERIDO POR COORDINACIÓN.	CORREO ELECTRÓNICO CON LA INFORMACIÓN, CHAT DE WHATSAPP.
8	8.EMITIR JUICIOS DE EVALUACIóN CON BASE EN LA VALORACIóN DE LAS EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE, LAS CARACTERíSTICAS Y LAS PREMISAS DE EVALUACIóN DEL APRENDIZAJE DESCRITAS EN LA GUíA PARA DESARROLLAR EL PROCESO FORMATIVO, EL PROCEDIMIENTO DE EJECUCIóN DE LA FORMACIóN Y EL REGLAMENTO DEL APRENDIZ SENA.	CALIFICACIÓN EN TERRITORIUM DE LAS ACTIVIDADES ENVIADAS POR LOS APRENDICES DE LAS DIFERENTES FICHAS. ASIGNACIÓN DE JUICIOS DE EVALUACIÓN EN SOFÍA PLUS	CALIFICACIÓN EN TERRITORIUM DE LAS ACTIVIDADES ENVIADAS POR LOS APRENDICES DE LAS DIFERENTES FICHAS.ASIGNACIÓN DE JUICIOS DE EVALUACIÓN EN SOFÍA PLUS
9	9.REALIZAR EVALUACIóN AL DESARROLLO DEL PROGRAMA ANTE EL EQUIPO PEDAGóGICO DEL CENTRO ESTABLECIENDO PERTINENCIA DEL PROGRAMA, íNDICE DE DESERCIóN, Y OBSERVACIONES PARA LA MEJORA DE LOS	N/A	N/A

	CONTENIDOS CURRICULARES DEL PROGRAMA DE FORMACIóN, DEJANDO ESTE REGISTRO MEDIANTE ACTA.		
10	10.ATENDER CON OPORTUNIDAD Y EFICIENCIA LAS SUGERENCIAS INDICADAS POR EL SUPERVISOR DEL CONTRATO PARA EL CABAL CUMPLIMIENTO DE SUS OBLIGACIONES CONTRACTUALES.	SE LE INFORMA A LOS APRENDICES INTERESADOS EN APLAZAR LA FORMACIÓN DE ACUERDO A LO INDICADO EN COORDINACIÓN, TAMBIÉN SE LE INFORMA A LA FICHA 2025261 SOBRE LOS CURSOS COMPLEMENTARIOS ASIGNADOS PARA FORTALECER SU FORMACIÓN. SE REPORTAN CASO DE APRENDIZ PARA AYUDA SICOLÓGICA. SE RECIBE A APRENDIZ DE DISEÑO GRÁFICO POR ORDEN DE COORDINACIÓN CÓMO REINTEGRO, SE LE ASIGNA UN CRONOGRAMA DE ESTUDIOS CON INSTRUCTORES ADICIONALES ADICIONAL A LA FORMACIÓN QUE LE IMPARTO.	EVIDENCIAS EN CORREO ELECTRÓNICO Y WHATSAPP.
11	11.APOYAR LOS PROCESOS RELACIONADOS CON INVESTIGACIóN, CIENCIA, TECNOLOGíA E INNOVACIóN DEL CENTRO DE FORMACIóN EN CASO DE SER REQUERIDO O ESTAR INTERESADO EN PARTICIPAR	N/A	N/A
12	12.REPORTAR EN EL SISTEMA SOFIA PLUS EN UN PLAZO MáXIMO DE 3 DíAS,	ASIGNACIÓN DE JUICIOS DE	ASIGNACIÓN DE JUICIOS DE

	TODAS LAS ACTIVIDADES DE ACUERDO CON LOS PROCESOS QUE SON DE SU RESPONSABILIDAD, GARANTIZANDO LA CALIDAD DE LA INFORMACIóN Y SU COHERENCIA CON EL PROCESO FORMATIVO, TALES COMO: REGISTRO DE LOS JUICIOS EVALUATIVOS, CREACIóN DE RUTAS Y ASOCIACIóN DE APRENDICES, REGISTRO DE JUICIOS EVALUATIVOS DEL RECONOCIMIENTO DE APRENDIZAJES PREVIOS, CIERRE DE FICHAS.	EVALUACIÓN EN SOFÍA PLUS	EVALUACIÓN EN SOFÍA PLUS
13	13.CUMPLIR CON LA ENTREGA DE PRODUCTOS A LOS QUE SE COMPROMETIó EN LA FORMULACIóN DEL PROYECTO APROBADO.	N/A	N/A
14	14.PARTICIPAR EN LAS ACTIVIDADES DE DIVULGACIóN DE CIENCIA Y TECNOLOGíA ORGANIZADOS POR LOS CENTROS DE FORMACIóN.	INSCRIPCIÓN A LAS CAPACITACIONES ENVIADAS POR EL COORDINADOR	INSCRIPCIÓN A LAS CAPACITACIONES ENVIADAS POR EL COORDINADOR
15	15.PRESENTAR INFORMES MENSUALES EN LOS CUALES SE EVIDENCIE LOS AVANCES RESPECTO AL CUMPLIMIENTO DE LOS INDICADORES, METAS U OBJETIVOS PROPUESTOS PARA EL áREA Y/O PROCESO EN EL QUE INTERVIENE; Y UN INFORME FINAL AL TERMINAR LA EJECUCIóN DEL CONTRATO.	N/A	N/A
16	16.UTILIZAR Y CUIDAR LOS AMBIENTES, MAQUINARIA, MATERIALES, VEHíCULOS, EQUIPOS Y/O HERRAMIENTAS QUE DISPONGA PARA REALIZAR LA FORMACIóN. Y UNA VEZ FINALIZADO EL CONTRATO REINTEGRAR Y/O DEVOLVER	N/A	N/A

	LOS ELEMENTOS Y BIENES QUE, A MANERA DE INVENTARIO, EL CENTRO DE FORMACIóN PONGA A SU DISPOSICIóN, USO Y CUSTODIA PARA LA CABAL EJECUCIóN DEL CONTRATO.		
17	17.INSCRIBIRSE Y CERTIFICARSE EN LOS PROCESOS DE CERTIFICACIóN DE COMPETENCIAS LABORALES QUE APLIQUEN A LA FUNCIóN INSTRUCTOR.	N/A	N/A
18	18.PARTICIPEN INTERDISCIPLINARIAMENTE EN EL DESARROLLO CURRICULAR, (ESTRUCTURACIóN DEL PROYECTO, PLANEACIóN PEDAGóGICA, GUíAS DE APRENDIZAJE), ASí COMO EN LA EVALUACIóN DEL APRENDIZAJE.	SE ESTABLECEN ACTIVIDADES DE ACUERDO A LA MODALIDAD DE FORMACIÓN VIRTUAL POR LA PANDEMIA, DISEÑO DE PLANEACIÓN PEDAGÓGICA, DE MATERIAL DE APOYO, GUÍAS DE APRENDIZAJE, RECURSOS DIDÁCTICOS PARA LAS FICHAS: TÉCNICO EN DISEÑO E INTEGRACIÓN DE MULTIMEDIA 2161920, TÉCNICO EN DISEÑO E INTEGRACIÓN DE MULTIMEDIA: 2182300, TECNÓLOGO EN PRODUCCIÓN DE MULTIMEDIA: 2175429 DE ACUERDO AL DISEÑO CURRICULAR. SE DISEÑAN GUÍAS DE APRENDIZAJE DE ACUERDO A LA PLANEACIÓN PEDAGÓGICA.	EVIDENCIAS EN TERRITORIUM DE DISEÑO DE PLANEACIÓN PEDAGÓGICA, DE MATERIAL DE APOYO, GUÍAS DE APRENDIZAJE, RECURSOS DIDÁCTICOS PARA LAS FICHAS: TÉCNICO EN DISEÑO E INTEGRACIÓN DE MULTIMEDIA 2161920, TÉCNICO EN DISEÑO E INTEGRACIÓN DE MULTIMEDIA: 2182300, TECNÓLOGO EN PRODUCCIÓN DE MULTIMEDIA: 2175429 DE ACUERDO AL DISEÑO CURRICULAR. SE DISEÑAN GUÍAS DE APRENDIZAJE DE ACUERDO A LA PLANEACIÓN PEDAGÓGICA.
19	19.APOYAR EN LOS PROCESOS DE PRUEBAS,	N/A	N/A

	TALLERES APTITUDINALES Y/O SELECCIóN DE APRENDICES.		
20	20.CONTAR CON CERTIFICACIóN VIGENTE DE NORMA DE COMPETENCIA ORIENTAR PROCESOS FORMATIVOS PRESENCIALES CON BASE EN LOS PLANES DE FORMACIóN CONCERTADOS O LA ACTUALIZACIóN ORIENTAR FORMACIóN PRESENCIAL DE ACUERDO CON PROCEDIMIENTO TéCNICO Y NORMATIVO	CERTIFICACIóN VIGENTE DE NORMA DE COMPETENCIA ORIENTAR PROCESOS FORMATIVOS PRESENCIALES CON BASE EN LOS PLANES DE FORMACIóN CONCERTADOS O LA ACTUALIZACIóN ORIENTAR FORMACIóN PRESENCIAL DE ACUERDO CON PROCEDIMIENTO TéCNICO Y NORMATIVO	CERTIFICACIÓN
21	VERIFICAR Y REGISTRAR ASISTENCIA A LOS APRENDICES EN LA HERRAMIENTA TECNOLóGICA DE APRENDIZAJE E INFORMAR LAS INCONSISTENCIAS A LA COORDINACIóN ACADéMICA DE SU CORRESPONDENCIA, CON EL FIN DE MANTENER ACTUALIZADA LA INFORMACIóN ACORDE A LAS POLíTICAS DE CALIDAD DE LA ENTIDAD.	SE REALIZA CONTROL DE ASISTENCIA EN CADA SESIÓN VIRTUAL	ARCHIVOS DE EXCEL
22	PARTICIPAR EN LA PLANEACIóN DE LOS PROCESOS FORMATIVOS EN MODALIDAD VIRTUAL Y A DISTANCIA, DE ACUERDO CON LOS LINEAMIENTOS INSTITUCIONALES, PARA EL áREA TEMáTICA DEL OBJETO CONTRACTUAL.	DISEÑO DE PLANEACIÓN PEDAGÓGICA, DE MATERIAL DE APOYO, GUÍAS DE APRENDIZAJE, RECURSOS DIDÁCTICOS PARA LAS FICHAS: TÉCNICO EN DISEÑO E INTEGRACIÓN DE MULTIMEDIA 2161920, TÉCNICO EN DISEÑO	EVIDENCIAS EN TERRITORIUM DE DISEÑO DE PLANEACIÓN PEDAGÓGICA, DE MATERIAL DE APOYO, GUÍAS DE APRENDIZAJE, RECURSOS DIDÁCTICOS PARA LAS FICHAS: TÉCNICO EN DISEÑO E

		E INTEGRACIÓN DE MULTIMEDIA: 2182300, TECNÓLOGO EN PRODUCCIÓN DE MULTIMEDIA: 2175429 DE ACUERDO AL DISEÑO CURRICULAR	INTEGRACIÓN DE MULTIMEDIA 2161920, TÉCNICO EN DISEÑO E INTEGRACIÓN DE MULTIMEDIA: 2182300, TECNÓLOGO EN PRODUCCIÓN DE MULTIMEDIA: 2175429 DE ACUERDO AL DISEÑO CURRICULAR
23	PARTICIPAR CUANDO EL CENTRO DE FORMACIóN LO REQUIERA, EN JORNADAS DE DISEñO Y DESARROLLO CURRICULAR DE PROGRAMAS DE FORMACIóN PROFESIONAL INTEGRAL EN MODALIDAD VIRTUAL Y A DISTANCIA, CONFORME A LAS NECESIDADES NACIONALES Y A LOS LINEAMIENTOS INSTITUCIONALES REQUERIDOS.	N/A	N/A
24	EVALUAR LOS APRENDIZAJES PREVIOS CORRESPONDIENTES A LAS FICHAS ASIGNADAS, DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS, PLAZOS Y HERRAMIENTAS TECNOLóGICAS QUE LA ENTIDAD DEFINA.	DISEÑO DE PLANEACIÓN PEDAGÓGICA, DE MATERIAL DE APOYO, GUÍAS DE APRENDIZAJE, RECURSOS DIDÁCTICOS PARA LAS FICHAS: TÉCNICO EN DISEÑO E INTEGRACIÓN DE MULTIMEDIA 2161920, TÉCNICO EN DISEÑO E INTEGRACIÓN DE MULTIMEDIA: 2182300, TECNÓLOGO EN PRODUCCIÓN DE MULTIMEDIA: 2175429 DE ACUERDO AL DISEÑO CURRICULAR	EVIDENCIAS EN TERRITORIUM DE DISEÑO DE PLANEACIÓN PEDAGÓGICA, DE MATERIAL DE APOYO, GUÍAS DE APRENDIZAJE, RECURSOS DIDÁCTICOS PARA LAS FICHAS: TÉCNICO EN DISEÑO E INTEGRACIÓN DE MULTIMEDIA 2161920, TÉCNICO EN DISEÑO E INTEGRACIÓN DE MULTIMEDIA: 2182300, TECNÓLOGO EN

			PRODUCCIÓN DE MULTIMEDIA: 2175429 DE ACUERDO AL DISEÑO CURRICULAR
25	APOYAR PROCESOS DE REGISTRO CALIFICADO PARA LOS PROGRAMAS DE EDUCACIóN SUPERIOR DEL áREA TEMáTICA OBJETO DEL PRESENTE CONTRATO, CUANDO EL CENTRO LO REQUIERA.	N/A	N/A
26	. PARTICIPAR EN LOS PROCESOS DE AUTOEVALUACIóN DE PROGRAMAS DE FORMACIóN VIRTUAL Y A DISTANCIA EN EL CENTRO DE FORMACIóN.	N/A	N/A

A continuación relaciono los desplazamientos que realicé previo a la presentación de este informe. Una vez finalizado cada desplazamiento presenté al ordenador del gasto el informe en el Formato Informe Legalización Desplazamiento Contratista GTH-F-087, en el que se describieron las actividades desarrolladas y los resultados de cada desplazamiento. Cada informe cuenta con el visto bueno del Supervisor.
Se lista a continuación el soporte de la legalización de los desplazamientos realizados, los cuales forman parte integral del presente informe de ejecución contractual.

ITEM	No DE LA ORDEN DE VIAJE	LUGAR DE DESPLAZAMIENTO	FECHAS DE DESPLAZAMIENTOS	
			INICIO	FINALIZACIÓN

Nota 1: *Por cada desplazamiento que haya realizado el contratista, adjuntará el respectivo informe que la soporte. En caso de haber realizado el desplazamiento en fecha posterior a la presentación del informe de ejecución contractual, deberá reportarlo en el siguiente informe de ejecución contractual.*

Para el trámite de la cuenta me permito adjuntar: Documentos electrónicos enunciados como evidencias del cumplimiento de las obligaciones contractuales y los desplazamientos realizados y el No. 9419118814 de la planilla, operador y periodo. (Decreto Ley 2106 de 2019 – " *Decreto Ley Antitrámites"*)

Evidencias en () folios

Cordialmente,

JULIETH PAOLA MORENO FERREIRA
Contratista
C.C. No. 1.140.823.854

Recibí a satisfacción:

JORGE LUIS PEDROZA CABALLERO
Supervisor(a) Contrato 2158918 de 2021
Coordinador Académico Sistemas

JUAN BUSTAMANTE
DISEÑADOR DE MULTIMEDIA

DISEÑO GRÁFICO GENERAL | DISEÑO PUBLICITARIO
PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL | DISEÑO DE MULTIMEDIA

316 580 4929 Juanjocebj@gmail.com
326 78 52 Calle 47 No. 22 - 69 San José

FACTURA DE VENTA:	No.
Cliente:	Fecha:
NIT:	Teléfono:
Dirección:	

CANT.	DESCRIPCIÓN	VR. UNIT	VR. TOTAL

TOTAL:

FIRMA DEL CLIENTE

Esta factura de venta se asimila en todos sus efectos legales a una letra de cambio según el Art. 774 de Código de Comercio.





















ORLANDO CONTRERAS

Orlando Rafael Contreras Palencia
Diseñador Garfico
orlandocontrerasitsa@gmail.com
Cra 29 #102 - 14 304 458 5342
Barranquilla - Atlantico

Cliente: _____
Telefono: _____
Dirección: _____

Fecha: Día | Mes | Año

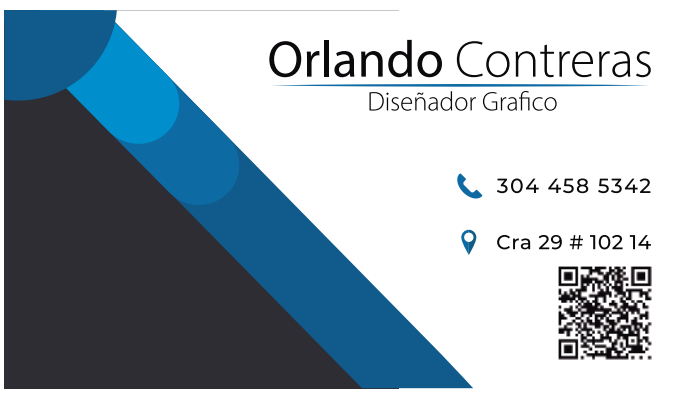
FACTURA DE VENTA No.

CANT.	DESCRIPCIÓN	VR. UNIT	VR. TOTAL

TOTAL

Firma del cliente

Esta factura de venta se asimila en todos sus efectos legales a una letra de cambio segun el Art. 774 del codigo de comercio.















Master Desing
Rubén Corrales Jiménez
CC: 1.003.196.021
Dir: Kra 8 Cl 2A - 24
Cel: 302 327 5137

DIA MES AÑO

FACTURA DE VENTA Nº

Nombre: _____ CC: _____
Cel: _____ Dir: _____

CANT	DESCRIPCION	V. UNIDAD	V. TOTAL

Firma del cliente: _____ TOTAL
Firma del vendedor: _____

Esta factura de venta se asimila en todos sus efectos legales a una letra de cambio según el Art. 774 del Código de Comercio

Master Desing







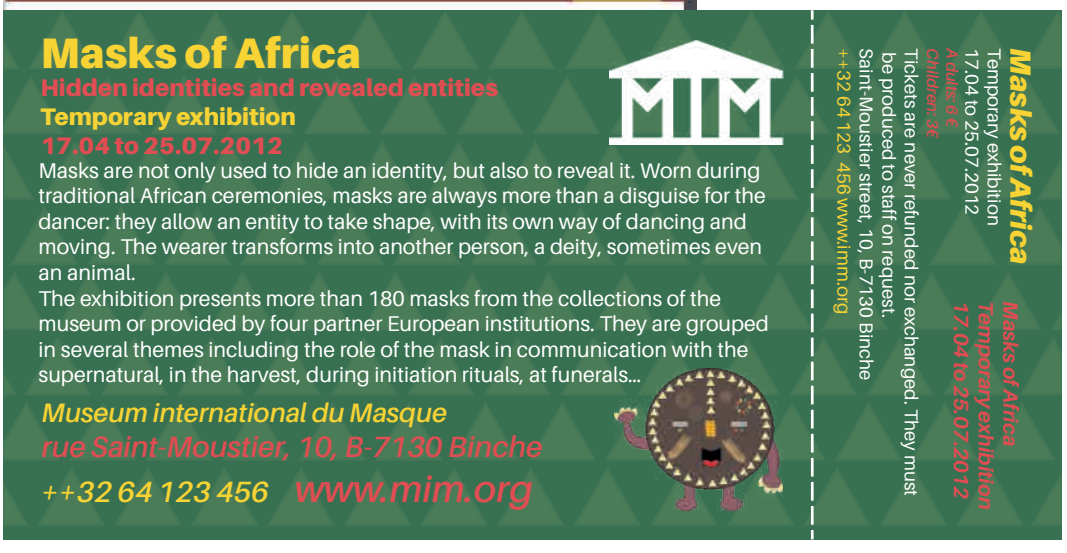

BURGER
Americana
El mejor sabor a domicilio
902 411 114
Delivery
@burgerking
BURGER KING

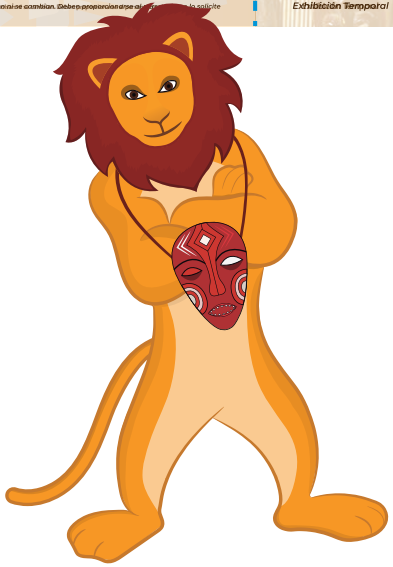





pegado
Máscaras de África
identidades ocultas y entidades reveladas
Museo Internacional du Masque
Exposición temporal
17.04 al 25.07.2012


MUSEO
INTERNACIONAL
du Masque
MASCARAS DE AFRICA
Saint-Moustier street, 10, B-7130 Binche
+32 64 123 456
www.imm.org
Las máscaras no solo se utilizan para ocultar una identidad, también para revelarla. Usada durante las tradicionales ceremonias africanas, la máscara siempre es más que un disfraz para el baile: permite que una entidad tome forma, con su propia forma de bailar y moverse. El usuario se transforma en otra persona, un deidad, a veces incluso un animal.
PRECIO
NIÑOS
20.000
ADULTOS
30.000
Exhibición Temporal


Masks of Africa
Hidden identities and revealed entities
Temporary exhibition
17.04 to 25.07.2012
Masks are not only used to hide an identity, but also to reveal it. Worn during traditional African ceremonies, masks are always more than a disguise for the dancer: they allow an entity to take shape, with its own way of dancing and moving. The wearer transforms into another person, a deity, sometimes even an animal.
The exhibition presents more than 180 masks from the collections of the museum or provided by four partner European institutions. They are grouped in several themes including the role of the mask in communication with the supernatural, in the harvest, during initiation rituals, at funerals...
Museum international du Masque
rue Saint-Moustier, 10, B-7130 Binche
++32 64 123 456 www.mim.org
Masks of Africa
Temporary exhibition
17.04 to 25.07.2012
Adults: 6 €
Children: 3€
Tickets are never refunded nor exchanged. They must be produced to staff on request.
Saint-Moustier street, 10, B-7130 Binche
++32 64 123 456 www.imm.org

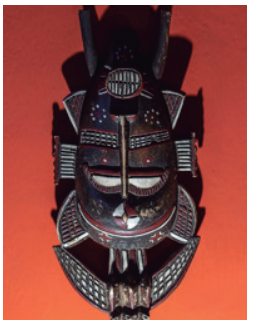


BASE 2

Museo Internacional du MASQUE

Museo Internacional du MASQUE

Museo Internacional du MASQUE





Museo Internacional du MASQUE

CALENDARIO 2021

JANUARY

S	M	T	W	T	F	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

FEBRUARY

S	M	T	W	T	F	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28						

MARCH

S	M	T	W	T	F	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

APRIL

S	M	T	W	T	F	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

MAY

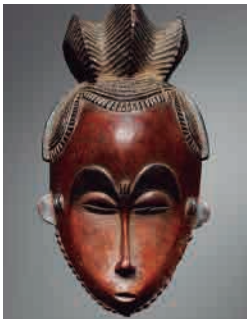
S	M	T	W	T	F	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

JUNE

S	M	T	W	T	F	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

Ruta Saint-Moustier, 10, B-7130 Binche +32 64 123 456

BASE 1



Museo Internacional du MASQUE

CALENDARIO 2021

JANUARY

S	M	T	W	T	F	S
						2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

FEBRUARY

S	M	T	W	T	F	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28						

MARCH

S	M	T	W	T	F	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

APRIL

S	M	T	W	T	F	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

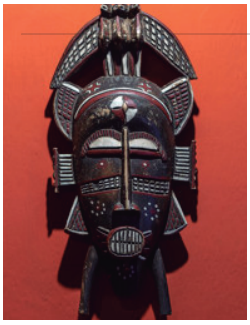
MAY

S	M	T	W	T	F	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

JUNE

S	M	T	W	T	F	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

Ruta Saint-Moustier, 10, B-7130 Binche +32 64 123 456



Museo Internacional du MASQUE

CALENDARIO 2021

JULY

S	M	T	W	T	F	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

AUGUST

S	M	T	W	T	F	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

SEPTEMBER

S	M	T	W	T	F	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

OCTOBER

S	M	T	W	T	F	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

NOVEMBER

S	M	T	W	T	F	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

DECEMBER

S	M	T	W	T	F	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

MUSEO INTERNACIONAL DU MASQUE www.mim.org



Masks of Africa

Hidden identities and revealed entities

Masks are not only used to hide an identity, but also to reveal it. Worn during traditional African ceremonies, masks are always more than a disguise for the dancer: they allow an entity to take shape, with its own way of dancing and moving. The wearer transforms into another person, a deity, sometimes even an animal. The exhibition presents more than 180 masks from the collections of the museum or provided by four partner European institutions. They are grouped in several themes including the role of the mask in communication with the supernatural, in the harvest, during initiation rituals, at funerals…

Museum international du Masque
Rue Saint-Moustier, 10,B-7130 Binche
++32 64 123 456 / www.mim.org

Temporary exhibition
17.04 to 25.07.2012

MUSEO INTERNACIONAL DU MASQUE

Masks of Africa

Temporary exhibition
17.04 to 25.07.2012

Adults: 6 €
Children: 3€

Tickets are never refunded nor exchanged. They must be produced to staff on request.

Saint-Moustier street, 10,
B-7130 Binche
++32 64 123 456
www.imm.org

Masks of Africa
Temporary exhibition
17.04 to 25.07.2012

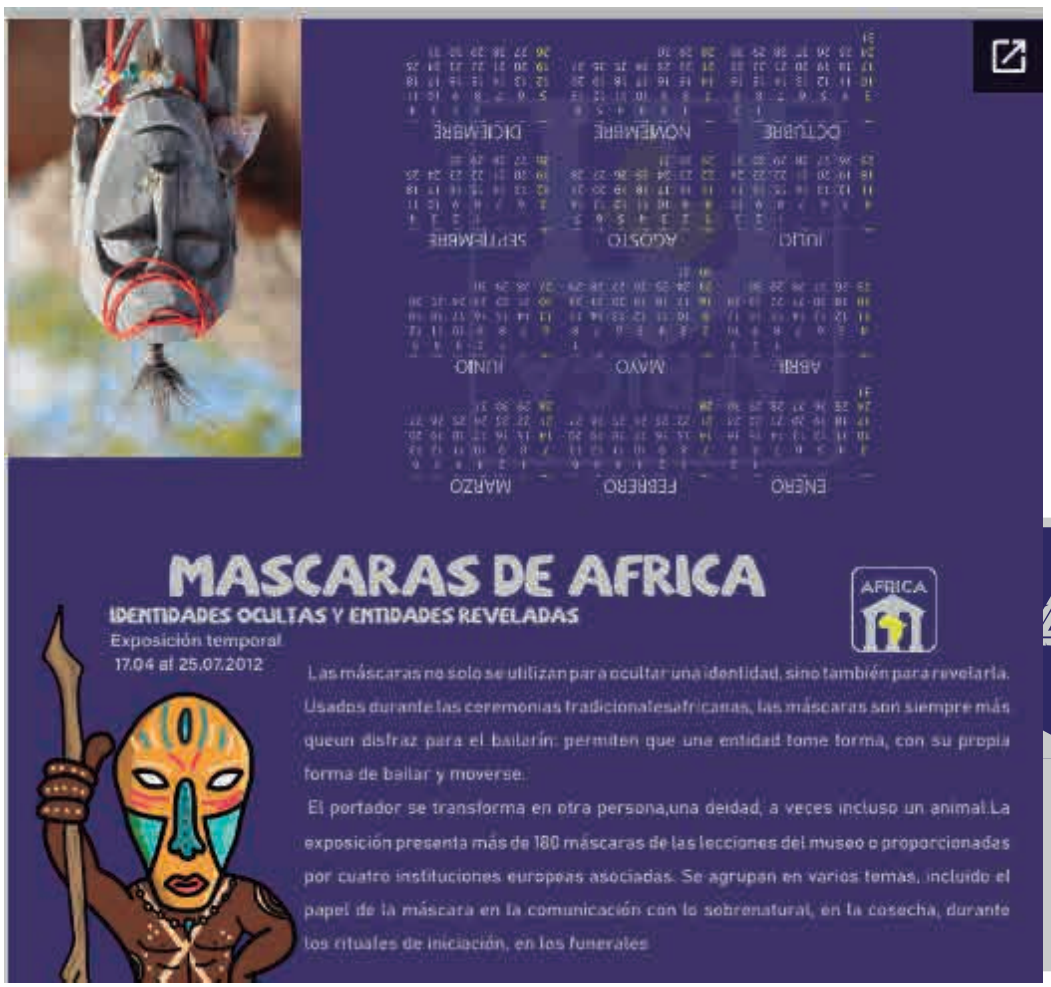




AFRICA

Zona de Pegado









VALERIA MARTIN
FUNDACIÓN ETOLÓGICA

300 2474330
320 4614823
Campo de la Cruz
Cll 11 No. 6-48 - Atlántico Col.
Bogotá - Colombia
Cra 7 No. 48a – 11 Chapinero

fundacionetologica.valeriamartin@facebook.com

Fundación Etológica
Valeria Martin

Cel. 320 4614823 - Cel. 300 2474330
Campo de la Cruz Atlántico Cll 11 No. 6-48
Bogotá Cra. 7 No. 48a - 11. Chapinero Colombia
fundacionetologica.valeriamartin@facebook.com

VII ENCUENTRO POR LOS DERECHOS DE LOS ANIMALES

Noviembre 05 de 2021



Jeisson Gutierrez Herrera
Cc: 1065134229
Fotográfo

#BogotáSinToreo

VALERIA MARTIN FUNDACIÓN ETOLÓGICA Patrocina: PETA ADI WWF

VII ENCUENTRO
POR LOS DERECHOS DE LOS ANIMALES
5 DE NOVIEMBRE DE 2015

Nombre:

Identificación:

#Bogotásintoreo

Patrocinadores:

ADI PETA

Fundación Etológica
Valeria Martin

fundacionetologica.valeriamartin@facebook.com

PLANETA VERDE

PLANETA VERDE



VERDE

PLANETA VERDE

PLANETA VERDE

PLANETA VERDE

PLANETA VERDE



PLANETA VERDE

www.planetaverde.com.co
Calle 220 No 83 - 22
Bogotá - Colombia
PBX: (1) 643 5311
Fax: (1) 643 5311

PLANETA VERDE

PLANETA VERDE

MARVEL STUDIOS

El Universo Cinematográfico de Marvel Studios (UCM) nació en 2008 con la película “Iron Man”. Esta sentó las bases de su universo y empezó a marcar el camino hacia “Los Vengadores” (2012). Desde 2008 y hasta la película coral, se fueron sucediendo una serie de películas de superhéroes (Hulk, Capitán América, Thor) que sentaron las bases para la susodicha película de los Vengadores.

Marvel Studios planifica sus películas por fases. Estas fases las van marcando según sus necesidades, abarcando más o menos años y más o menos proyectos. La Fase Uno acabó en 2012 con Los Vengadores, y la Fase Dos en 2015 con Ant-Man. En 2019 terminó la Fase Tres, que empezó con Capitán América: Civil War (2016) en la que los superhéroes se dividieron en dos bandos. En 2020 comienza la Fase Cuatro con la película “Viuda Negra”.

Pese a que Marvel Studios reveló un calendario de fechas de estreno para su Fase Cuatro durante la San Diego Comic Con 2019, dada la pandemia sufrida a principios de 2020, se vio obligada a un retraso general de todas sus fechas que anunció a principios del mes de abril.

El listado de películas de Marvel Studios sería:

NOVEDADES



FILTRACIONES



El actor inglés Alfred Molina confirmó lo que se venía especulando desde hace meses: su regreso a la franquicia cinematográfica de Spider-Man.

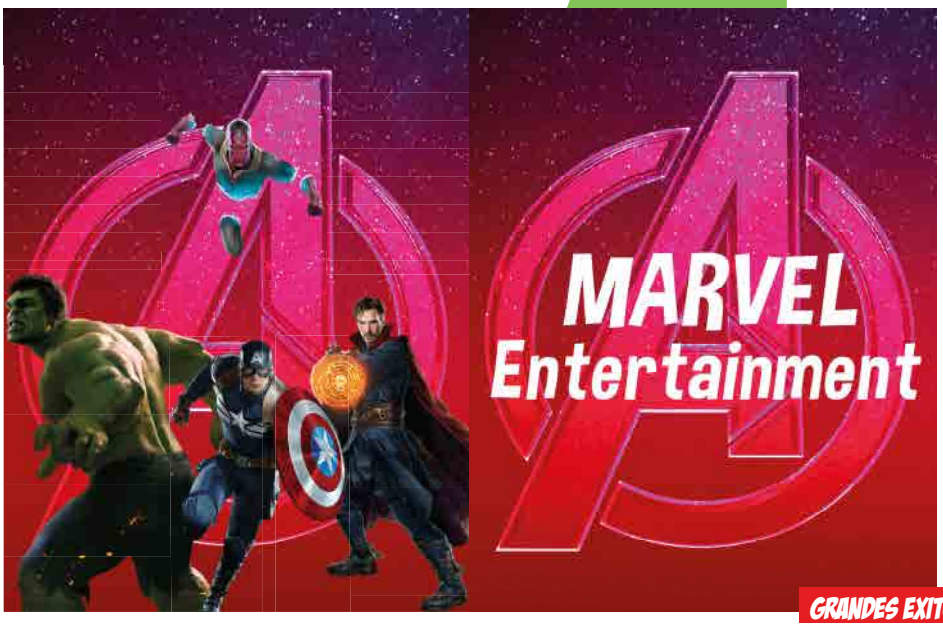
En entrevista con el medio estadounidense Variety, finalmente dijo que en efecto será parte de la cinta “Spider-Man: No Way Home”, la tercera entrega de la actual saga de Spider-Man, retomando su personaje del Doctor Octopus. Pero, ¿no ese villano murió en la cinta estrenada en 2004, protagonizada por Tobey Maguire?





https://www.marvel.com/

Fax: (1) 643 5311
PBX: (1) 643 5311
Calle 220 No 83 - 22 -Bogotá - Colombia
www.planetaverde.com.co



Enlace para ver la revista:

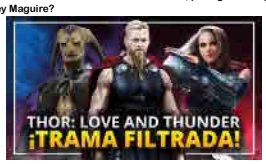
https://www.flipbookpdf.net/web/-site/eff5768c7db359ab1c0-ff94a3ac15d3e0668a7e8202104.pdf.html#page/8

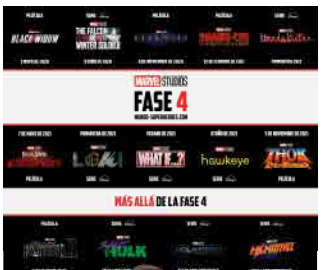
FILTRACIONES



El actor inglés Alfred Molina confirmó lo que se venía especulando desde hace meses: su regreso a la franquicia cinematográfica de Spider-Man.

En entrevista con el medio estadounidense Variety, finalmente dijo que en efecto será parte de la cinta “Spider-Man: No Way Home”, la tercera entrega de la actual saga de Spider-Man, retomando su personaje del Doctor Octopus. Pero, ¿no ese villano murió en la cinta estrenada en 2004, protagonizada por Tobey Maguire?







https://www.marvel.com/

GRANDES EXITOS



La película “Avengers: Endgame” superó a “Avatar” y se convirtió en la cinta más taquillera de la historia sin tener en cuenta la inflación, anunció hoy Marvel Studios en la Comic-Con.

El presidente de Marvel Studios, Kevin Feige, desveló el histórico récord durante la presentación de la compañía en la Comic-Con que se está celebrando estos días en San Diego (EEUU).

Robert Downey Jr., Scarlett Johansson, Chris Hemsworth, Brie Larson, Chris Evans, Chadwick Boseman, Chris Pratt y Zoe Saldaña son algunas de las estrellas de Hollywood que aparecieron en el reparto de esta película.



“Avatar” (2009) ostentaba hasta ahora el récord de la película más taquillera de la historia, sin tener en cuenta la variación de precios, con una marca de 2.788 millones de dólares de recaudación, según los registros del portal especializado Box Office Mojo.

“Avatar”, de 2010, fue dirigida por James Cameron
“Avatar”, de 2010, fue dirigida por James Cameron
Marvel no detalló en la Comic-Con el dato específico con el que “Avengers: Endgame” ha superado a la cinta de James Cameron, que durante las últimas semanas había acechado a “Avatar” para conseguir la plusmarca histórica.

El pasado lunes, “Avengers: Endgame”, dirigida por los hermanos Russo, llevaba recaudados 2.780,8 millones de dólares

Enlace para ver la revista:

https://www.flipbookpdf.net/web/-site/eff5768c7db359ab1c0-ff94a3ac15d3e0668a7e8202104.pdf.html#page/8

Enlace para ver la revista:

https://drive.google.com/drive/folders/1zlm9tqNbltYmsJd5W-b6-t_MwfpwQCIKE





CONTENIDO



04 Dar pecho: ¿queda satisfecho mi bebé?

05 La importancia de los primeros 1000 días de vida de tu hijo

06 10 cosas que nunca debes hacerle a un bebé

@ 2021 BÉBÉ D'AMOUR TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.

Ninguna parte de esta revista puede ser reproducida o distribuida en ninguna forma sin el consentimiento por escrito del editor.

Todas las imágenes y textos publicados en la revista son propiedad de los respectivos propietarios.

Tenemos el consentimiento directo de los propietarios de para publicar su trabajo Hemos hecho todo lo posible para asegurar que la información y las correcto, pero si usted siente que hemos excedido cualquier detalles específicos le insitamos a ponerse en contacto con nosotros.

CONTÁCTENOS

El contenido de esta revista se cura y publica mensualmente, por lo tanto, si te gustaría ser parte esta para el próximo número, tener comentarios para compartir con nosotros, o simplemente para dar tu opinión puede ponerse en contacto con

nayeli@bebedamour.com.co

www.bebedamour.com

Instagram @bebedamour

CRÉDITOS DE FOTOGRAFÍA DE MARCA

Rebecca fotografa editorial.

Dar el pecho: ¿Queda satisfecho mi bebé?

Qué señales puede tener la madre lactante para saber que el bebé ha mamado suficientemente



Una vez que la lactancia está establecida, se puede experimentar cómo, cada vez que el niño llora, la leche parece saltar al pecho, se produce un llenado repentino en las glándulas mamarias porque nuestro cuerpo se adapta a las demandas de nuestro bebé. ¡Hay que reconocer que el pecho tiene un excelente diseño!

El bebé, debe alimentarse siempre que quiera, da igual que no hayan pasado una, dos o tres horas desde la toma anterior. Por norma general, no debemos preocuparnos por el abastecimiento de leche, produciremos según sus requerimientos. Las madres primerizas, especialmente las que alimentan a sus bebés con leche materna, suelen preocuparse porque sus bebés se alimenten lo suficiente, y dudan, como es normal, de cuántas veces deben de colocar al pecho a sus bebés y durante cuánto tiempo han de hacerlo.

De manera orientativa los bebés recién nacidos se alimentan de ocho a doce veces al día durante el primer mes y en un principio les bastará con unos 10 minutos de cada pecho.

Los bebés recién nacidos no deben seguir un horario de tomas rígido, ya que cada niño marcará su propio ritmo de alimentación y, sin duda, lo hará saber a su madre mediante el llanto. Asimismo, nos indicará que está satisfecho cuando se retire del pecho o comience a chuparlo lenta y desinteresadamente.

Si el bebé se muestra apático y realiza pocas tomas, deberá consultarse con el pediatra que controlará la ganancia de peso y nos marcará las pautas de actuación.

Los bebés no siempre lloran por hambre, pero la mayoría se calman al colocarlos en el pecho. No es raro que un bebé se agarre al pecho simplemente por sentir consuelo y contacto físico con su mamá,

Por qué son tan importantes los primeros 1000 días de vida de tu hijo

La experiencia en los primeros 3 años del bebé son vitales en su desarrollo futuro



Un exhaustivo estudio recogido por UNICEF desvela datos asombrosos: los primeros 1000 días de un bebé son cruciales y marcarán para siempre su vida. De hecho, el 40% de las habilidades mentales del adulto se formaron en esos primeros años. Suena increíble, ¿verdad? Mil días son más o menos 3 años de vida. A partir de ahí se puede decir que tu hijo deja de ser bebé y sube un importante escalón en su crecimiento y maduración.

Pero esos 3 primeros años, esos 1000 primeros días de vida, tendrán una tremenda repercusión a nivel cognitivo y de desarrollo personal. Afecta sobre todo a estas áreas:

Desarrollo cognitivo
Durante los primeros 1000 días de vida, el tamaño del cerebro se duplica.
Desarrollo del habla
Durante los primeros años de vida se asimila y decodifica el lenguaje.
Desarrollo motor
Los primeros tres años del bebé parecen un ascendente maratón de logros.



10 cosas que nunca debes hacerle a un bebé

Decálogo de consejos a evitar en la crianza del bebé. Qué jamás debemos hacer a un recién nacido.

Antes de basarte en lo que te dicen las abuelas sobre la crianza de los niños es importante que conozcas los nuevos conejos que dan psicólogos y pediatras sobre la crianza del bebé. Y es que, quizás por desconocimiento, cansancio o falsas creencias, los padres cometemos algunos errores a la hora de cuidar y criar al bebé.

1. Zarandearlo
Por más que te sientas frustrado si el bebé no para de llorar, jamás debes sacudirlo, ya que el daño puede ser irreversible.

2. No llevarlo en brazos
Un consejo habitual de las abuelas a las madres era no criar a los bebés en brazos para que no se acostumbraran y tener así más libertad.

3. Pegar al bebé
Todos los psicólogos son unánimes en torno a esta idea, pera enseñar al bebé no es necesario darle un cachete en la nalga o en la mano.

4. No sacarle los gases
Es fundamental que después de cada toma el bebé expulse los gases, es importante que invirtamos el tiempo necesario para que el bebé eructe y no vaya acumulando aire.

5. Abrigarle demasiado
En ocasiones los padres tendemos a abrigar en exceso al bebé, lo llenamos de muchas capas de ropa y lo arropamos además en mantas.









INDICE

EVENTO COSPLAY	2
EDITORIAL	3
ORIGEN DEL ANIME	4
¿QUE HACE QUE EL ANIME SEA TAN POPULAR?	5
IMPORTANCIA DEL ANIME EN LA CULTURA JAPONESA	6
COSPLAY CONCURSO	7

EDITORIAL



*El anime es una forma de arte con grandes historias y trasfondos que tienen tramas simples como el día a día de unos estudiantes, pero esto hace que el mundo del anime sea más variado y abre muchas más posibilidades de entretenimiento para todos los gustos.*El anime se conoce a los dibujos animados japoneses, tiene una larga tradición que ya completa casi un siglo de existencia. Sin embargo, esta tradición fue influenciada por la animación estadounidense, y fue hasta la década de 1960 que empezó a hacerse sentir a nivel mundial.

crunchyroll

ORIGEN DEL ANIME

En 1917 se crearon en Japón, una serie de cortometrajes de animación influenciados en su origen por la estética de la factoría Disney. El primer cortometraje de animación japonesa tenia una duración de dos minutos y se llamaba Namakura Gatana, creado por Junichi Kouchi .Sin embargo, estos cortometrajes aún no representaban, lo que hoy en día consideramos como estilo anime.



Cortometraje Namakura Gatana



Cortometraje Koneko No Rakugari

Fue hasta 1960 cuando empezó a destacar por trabajos de mejor calidad. Esta compañía influyó al género de forma decisiva posteriormente, con producciones como bola de Dragón, Mazinger Z o Caballeros del Zodiaco entre muchas otras . En esta época se destaca la gran influencia del creador Osamu considerado por muchos como "el dios del manga y el anime", fue una pieza clave como creativo para la industria, impulsando las notablemente a características que hoy en día definen al anime. Fue el creador de la mítica serie Tetsuwan Atomu, conocido en occidente como Astroboy.

A mediados del siglo XX, cuando surgió el anime como estilo con sello propio de la cultura japonesa. Era una forma de representar la adaptación en pantalla del estilo manga de contar historias. La palabra anime es simplemente una adaptación japonesa de la palabra «animación».En los orígenes del anime, destaca la productora de cinematográfica de animación Estudios Toei. Su primera producción se lanzó en mayo de 1957, se titulaba Koneko no rakugaki (Graffiti de un gatito). Era un corto de 13 minutos de duración. Desde su creación en 1958, los estudios Toei fueron pioneros en creación e innovación con multitud de producciones.



Producción Dragón ball y caballeros del Zodiaco

Enlace para ver la revista:

https://drive.google.com/drive/folders/1W9xn3uc2p9YJjtsgDl8QQwU_a_uj3CYY

¿QUE HACE QUE EL ANIME SEA TAN POPULAR?



El anime nos hace sentir que estamos aprendiendo algo sobre otra cultura, a pesar de ser solo un pequeño bolsillo de conocimiento sobre un país extranjero. Inspira a las personas a ser más infantiles y dice que está bien serlo, incluso como adulto. El anime inspira imaginación. Lleva las bromas demasiado lejos, nos hace enamorarnos de personajes ficticios y no se disculpa en lo más mínimo cuando nos reímos o lloramos, a veces ambos por el mismo anime.

El anime tiene una peculiaridad y es su forma de contar historias, apostar por tramas alocadas y diferentes que otros medios no se animarían a producir debido al riesgo de sufrir bajo raiting o perdidas monetarias. El anime es mucho mas que un conjunto o categoría de películas y series de televisión provenientes de Japón. Es todo un colorido universo que gira en torno a una industria audiovisual compuesta por diversas técnicas y estilos de animación originarios del país del sol naciente.

Las personas aficionadas al anime son llamadas otakus una palabra que en Japón tiene una connotación negativa, pues alude a personas ensimismadas en historias y personajes de ficción, y alejadas de la sociedad. Pero en el resto del mundo es un término que define a todo un movimiento cultural que reúne a los fans de diversas expresiones artísticas japonesas, incluyendo el anime, el manga (historietas impresas que muchas veces se convierten en anime) y la moda. Esta industria es tan diversa que tiene toda clase de categorías para diferentes rangos de edad.

IMPORTANCIA DEL ANIME EN JAPON

Los beneficios económicos y culturales que suponen la gran propaganda del manga y el anime para Japón y su cultura, hacen de esta industria, una cuestión de vital importancia para el país. Los beneficios económicos y culturales que suponen la gran propaganda del manga y el anime para Japón y su cultura, hacen de esta industria, una cuestión de vital importancia para el país .Japón es un país donde se lee muchísimo, y no solo manga. Llama la atención el número de librerías existentes en las ciudades japonesas. Sólo el manga representa más del 23% de toda la facturación de la industria editorial japonesa. En proporción, más del 37,5% de todo lo que se publica en el país es manga Al cabo del año son aproximadamente 11.000 novedades, una ingente producción que se suma año tras año al mercado. El turismo externo japonés se ha incrementado muy notablemente en los últimos años, impulsado sobre todo por el turismo cultural. Gran parte de culpa de este incremento lo tiene el manga y el anime. Muchos de los turistas que visitan Japón, están influenciados la cultura audiovisual japonesa. Ven al país del sol naciente como un destino soñado, motivados en mucho de los casos, por sus preferencias en el mundo del entretenimiento audiovisual. Japón está de moda y miles de jóvenes y no tan jóvenes, miran a Japón con interés y referente cultural. La historia del manga y el anime, está siempre en constante proceso de desarrollo y evolución técnica, respaldada por la demanda de los consumidores en todo el mundo. Con el paso del tiempo, han ido surgido numerosos subgéneros del manga y el anime propios de la cultura audiovisual japonesa muy que son estandarizados como Kodomo manga que va dirigido a nuestros niños,Shonen manga que es para nuestros adolescentes , el Shojo va dirigido a chicas adolescentes , el Shein manga para hombres jóvenes y adultos , el mecha este genero es para todo tipo de edad ya que en este genero los protagonistas son robots , normalmente son robots gigantes que muchas veces son tripulados por humanos en su interior , el hentai va dirigido a mayores de edad , por su contenido pornográfico , el gore que es el genero con alto grado de violencia,sangre y terror , el yaoi que va dedicada a las historias de amor representada entre chicos. Estos y muchos otros géneros fueron llevados al cine nipón o a la televisión en forma de Sentai o actualmente al cine internacional. Tambien se tiene en cuenta las relaciones de los personajes amigos o familiares , la mayor parte de series de anime.

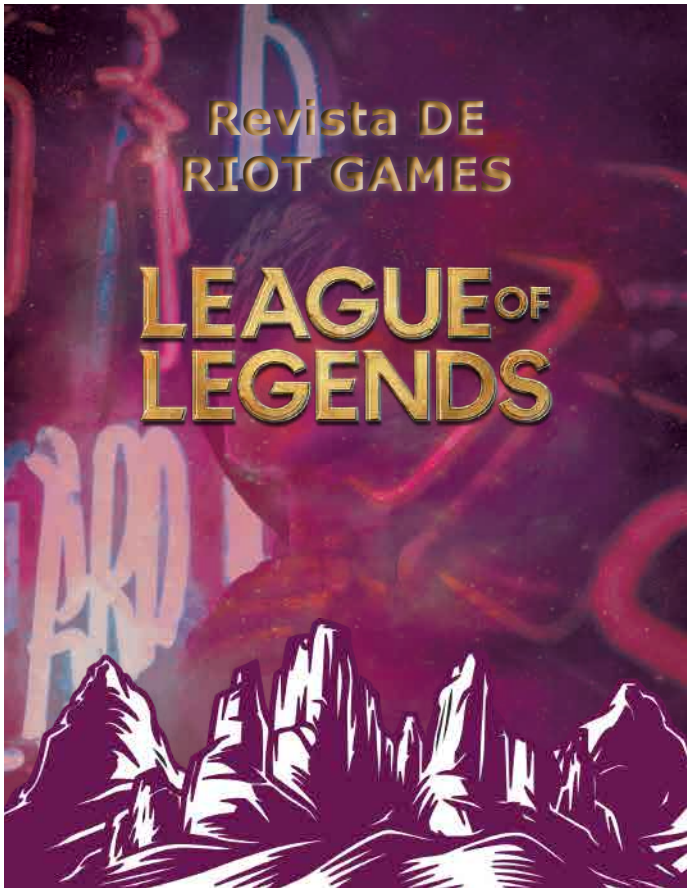


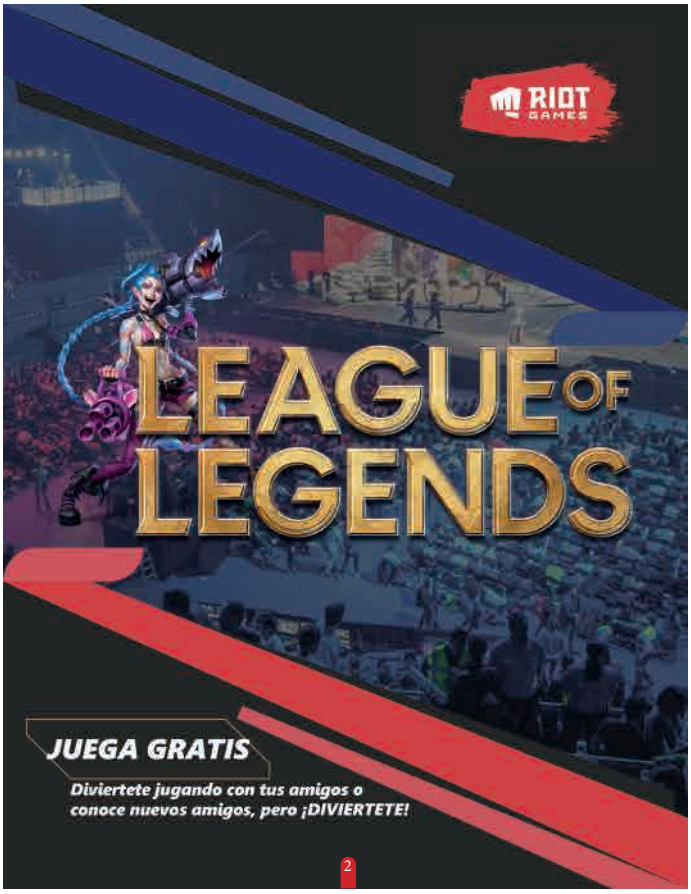




Enlace para ver la revista:

https://www.flipbookpdf.net/web/site/a4a1103c37f17ec-ba692ad3cdb1ca13f3398818b202104.pdf.html#page/8

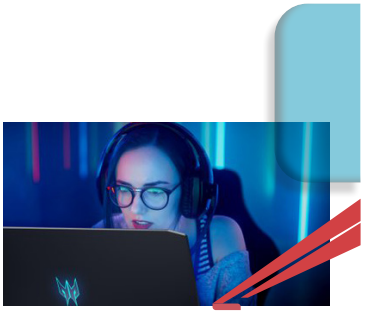




League of Legends (LoL) pertenece a una categoría de juegos llamada arena de combate multijugador en línea, más conocida como M.O.B.A (Multiplayer Online Battlefield Arena). Es con diferencia el más jugado y más seguido, llegando a tener alrededor de 300 millones de jugadores activos cada mes.

El juego sucede en el término de tiempo de una partida, que suelen durar unos 30 - 40 minutos. Toda la acción es vista en 3D, en el escenario conocido como la grieta del invvocador (ver imagen). Al inicio de la partida, se formarán dos equipos de 5. Cada invocador (así se denominan los jugadores en el lol) tomará el control de un campeón durante toda la partida. Cada campeón cuenta con habilidades únicas que lo hacen valer para los distintos roles posibles. Así habrá campeones que lancen poderosos hechizos, otros que sean más resistentes a los ataques enemigos, otros que ayuden a sus aliados con potentes escudos, etc. Cuando el LoL empezó en octubre de 2009 contaba con 40 campeones y ahora cuenta con 143, lo que hace que cada partida siga siendo única como la primera.

El objetivo principal es destruir el nexo enemigo. Serán victoriosos los que sepan utilizar todos los elementos del escenario, como los diferentes carriles para llegar al objetivo o las oportunidades de acechar desde las sombras en las junglas. Pero sin duda lo más importante es la coordinación con el resto del equipo.







Los Súbditos son unidades aliadas o enemigas que se generan automáticamente para encaminarse a la batalla con el propósito de atacar a las unidades enemigas que estén presentes en los carriles que les fueron asignados.

Los súbditos del equipo azul y rojo se generan cada 30 segundos en el Nexo con el fin de ayudar a los campeones. Los súbditos comienzan a generarse al minuto 1 con 15 segundos a partir de que el juego ha comenzado. Cada 3 minutos las oleadas de súbditos se harán más fuertes, ya que cada tipo de súbdito ganara diferentes incrementos de habilidad.



VAMOS A LO DIVERTIDO
¿CUAL ES TU FUNCIÓN?

Tu como invocador tienes el poder de elegir entre los 5 roles que hay que son top, mid, jungla, soporte o adc. Cada uno de estos roles tienen igual de importancia tu debes derribar la nexo enemigo pero esto no es tan sencillo para eso debes derrotar vestías de la jungla y subditos enemigos para mejorar tu campeón con el oro y le experiencia campeones de los cual puedes elegir entre mas de 140 campeones con personalidades y habilidades muy favorables y que utilizaras para lograr tu odjetico que es ganar la partida, tus rivales intentaran lo mismo que tu juega en compañía de tu equipo y ganen antes del rival.



Enlace para ver la revista:

https://www.flipbookpdf.net/web/site/a4a1103c37f17ecba692ad3c-db1ca13f3398818b202104.pdf.html#page/8





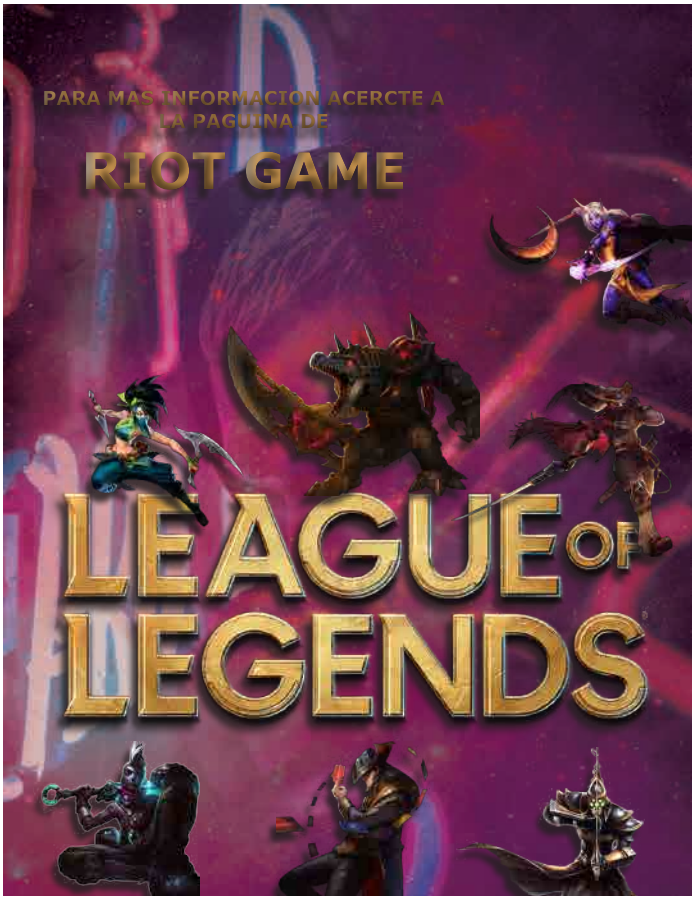
Este juego es para computadoras pero no te preocupes por que a partir de este año 2021 salio el juego disponible para dispositivos móviles android y iOS. lo puedes encontrar como League of legends Wild Rift.

riotgames.com

6

LeagueofLegends@em.riotgames.com





Enlace para ver la revista:

https://drive.google.com/drive/folders/1QzdKp-TYZBe2r7CpyfhNTcV9hOByfTTj





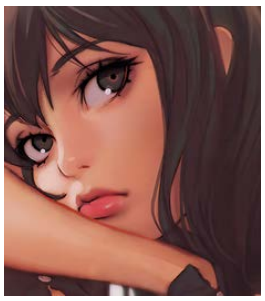




Anime lo mejor para disfrutar

En sus inicios, alrededor de 1900, la animación japonesa recibe el nombre de senga eiga (literalmente "películas de líneas dibujadas"), más tarde se conocerá con el término Doga ("imágenes en movimiento") y, finalmente, sobre 1960 pasará a llamarse animeeshon originalmente (animēshon?). De ahí que se abrevie a «anime» Por otra parte se cree que es una palabra de origen francés.3 El anime es un medio de gran expansión en Japón, siendo al mismo tiempo un producto de entretenimiento comercial y cultural, lo que ha ocasionado un fenómeno cultural en masas populares y una forma de arte tecnológico.4 Es potencialmente dirigido a todos los públicos, desde niños, adolescentes, adultos; hasta especializaciones de clasificación esencialmente tomada de la existente para el manga, con clases base diseñadas para especificaciones sociodemográficos tales como empleados, amas de casa, estudiantes, etc. Por lo tanto, pueden hacer frente a los sujetos, temas y géneros tan diversos como el amor, aventura, ciencia ficción, cuentos infantiles, literatura, deportes, horror, fantasía, comedia y muchos otros.5

El anime tradicionalmente es dibujado a mano y al principio los procesos realizados de forma digital eran muy específicos (retoque y montaje). Sin embargo, en la actualidad las tareas más comunes dentro de la producción de una animación, como podría ser el coloreado o los efectos visuales (brillos, sombras, luz ambiental, etc.), se hacen con aplicaciones digitales, que permiten un mayor control sobre el trabajo y ayudan a agilizar la labor de los dibujantes a niveles insospechados en un proceso de animación tradicional.6 Sus guiones.



Internacionalmente, el ánime llevó una vez el nombre popular "Japanimation", pero este término ha caído en desuso.[cita requerida] Los fanáticos pronunciaban la palabra preferiblemente como abreviación de la frase "Japanese Animation" ('animación japonesa' en español). Vio su mayor uso durante las décadas de 1970 y 1980,[cita requerida] que generalmente comprende la primera y segunda oleada de ánime fandom. El término sobrevivió al menos hasta principios de los años 1990, pero pareció desaparecer justo antes del resurgir del ánime a mediados de los 1990.[cita requerida] En Estados Unidos también se definió.

Historia del anime

La historia del anime, el género de animación de origen japonés, comienza en la segunda década del siglo XX.

Algún tiempo tras la Segunda Guerra Mundial, empezaron a surgir grandes compañías dedicadas tanto a las series televisivas como a los largometrajes, entre las que destaca Toei.

Aunque muchas siguieron en activo en las últimas décadas del siglo XX, y siguen al principio del siglo XXI, una serie de directores y creadores de historias han alcanzado renombre propio en este género, bien por obras de gran fama, como Katsuhiro Ôtomo con ("Akira"), Akira Toriyama con Dragon Ball, o Masashi Kishimoto con Naruto, como por sus largas y premiadas trayectorias como Hayao Miyazaki con Mi vecino Totoro, o como Rumiko Takahashi con Inuyasha o Ranma 1/2, entre otros.

En el plano internacional, en 1907, aparece la primera película de animación, Humorous Phases of funny face, del productor estadounidense James Stuart Blackton. En 1908, aparece en Francia Fantasmagorie, del dibujante Emile Cohl y producida por Gaumont. Este tipo de películas de animación llegan a los cines japoneses hacia 1910. Entre 1914 y 1917 se exhibieron unas 93 películas de animación extranjeras, siendo las americanas las de mayor popularidad. Ante tal fenómeno, los productores japoneses comenzaron

a plantearse la realización de cine de animación l. La primera manifestación de la animación.







REVISTA
ANIME PARA TODOS



LA MEJOR REVISTA
PARA QUE LEAS TUS MANGAS

Enlace para ver la revista:

https://drive.google.com/drive/folders/1QzdKp-TYZBe2r7CpyfhNTcV9hOByfTTj







También hay series con drama histórico, que narran diferentes sucesos de Japón, como Rurouni Kenshin (también conocida como Samurai X), o también de Europa como la película Steamboy, en donde parte de los personajes son ficticios, pero otros pueden ser parte de la historia. Algo que también se toma en cuenta es la política, que inclusive los primeros largometrajes de anime eran publicidad de la guerra, en donde también el género mecha, con ejemplos como Super Dimensional Fortress Macross o Mobile Suit Gundam, han sido parte de un dominio de diferentes luga-

res e ideologías dentro de las series, también se ven los abusos que se cometen en la autoridad (que se hace presente en los personajes contrarios).

Característica del anime

Trama
Dentro de las características notables en el género, se destaca el desarrollo de tramas complejas a lo largo de un cierto número de episodios. Gran parte del anime está estructurado en series de televisión con números de episodios definidos en los cuales se trata una trama específica que puede implicar el trabajo de conceptos complejos.

Romanticismo
Toma elementos de la fantasía y lo sobrenatural. También se toma en cuenta las relaciones que tienen los personajes, como amigos o familiares. La mayor parte de las series de anime pueden tener algo emocional y connotaciones ideológicas. Las imágenes pueden crear un fondo adecuado para la transferencia de sus pensamientos emocionales. En las series destinadas a un público femenino se le toma más importancia a los sentimientos de los personajes, aunque no es ajeno también a las series destinadas a un público masculino, en donde comúnmente los personajes están desesperados por una persona en especial (algo que puede ser tanto como drama y comedia

romántica), el mejor ejemplo en cuánto a la expresión de sentimientos es la serie Candy Candy.

Realismo
Aunque es más predominante la fantasía sobre los sucesos reales, algunas series han tenido influencia del movimiento del realismo, incluso se han adaptado obras literarias al anime. Las historias contadas a través
de este medio puede ser producida.





Diseño del anime

Diseño de animación
Aunque el anime se considera separado de los dibujos animados, este utiliza muchas características aplicadas en las caricaturas como storyboard, actuación de voz, diseño de personajes, entre otras. El anime también tiende a tomar prestados elementos de muchos textos de manga en el fondo, y los paneles de diseños también. Por ejemplo, un opening puede emplear paneles a contar la historia, o para dramatizar una cuestión de efecto humorístico.

La mayoría de las veces es la adaptación de manga en video - aunque también se adapta de una novela ligera o una novela visual - ; teniendo comúnmente menos detalles en sus trazos. Generalmente el anime se refiere al de dibujo de

celdas, pero también se aplica a la animación creada por computadora, como por ejemplo Final Fantasy, aunque para este último suele haber denominaciones como CG (computer graphics).

Animación limitada
El anime es conocido por su animación, la cual es muy particular comparada con la que tienen los dibujos animados occidentales tales como los de Disney. Los estudios en los que se realiza anime han perfeccionado técnicas para utilizar la menor cantidad de cuadros de animación por segundo que sea posible (8 cuadros por segundo), tales como mover o repetir escenarios, imágenes de los personajes que se deslizan por la pantalla, y

diálogos que impliquen animar únicamente.



