1. Identificación de la Guía de Aprendizaje

- **Denominación del programa de formación:** Producción Multimedia.
- **Código del programa de formación:** 228101.
- **Nombre del proyecto:** Producción de Aplicativos Multimedia para el Sector Productivo.
- **Fase del proyecto:** Desarrollo.
- **Actividad de proyecto: AP6:** Realización de pruebas y ajuste en la producción de la multimedia.
- **Competencias:**
  - 220501030: Integrar los elementos multimediales de acuerdo con un diseño establecido.
  - 220501039: Realizar la post-producción para generar la imagen o animación final de acuerdo con las especificaciones del proyecto.
  - 220501031: Entregar la aplicación multimedia para evaluar la satisfacción del cliente.
  - 240201500: Promover la interacción idónea consigo mismo, con los demás y con la naturaleza en los contextos laborales y sociales.
  - 240201501: Comprender textos en inglés en forma escrita y auditiva

- **Resultados de aprendizaje a alcanzar:**

  - 22050103004: Verificar el funcionamiento de la aplicación con base en el storyboard.
  - 22050103101: Probar la accesibilidad, diseño, escalabilidad y usabilidad de la multimedia, de acuerdo con la definición del mapa del sitio y el público objetivo.
  - 22050103102: Realizar las modificaciones pertinentes de acuerdo con lo evaluado en las pruebas de accesibilidad, diseño, escalabilidad y usabilidad de la multimedia.
  - 24020150002: Asumir actitudes críticas, argumentativas y propositivas en función de la resolución de problemas de carácter productivo y social.
  - 24020150102: Comprender la idea principal en avisos y mensajes breves, claros y sencillos creados en inglés técnico.
  - 24020150103: Leer textos muy breves y sencillos en inglés general y técnico.

.

- **Duración de la Guía:**

  Total: 374,4 Horas / 1 meses y 26 días.

2. Presentación

Estimado aprendiz, bienvenido a la sexta actividad del proyecto Tecnólogo en Producción Multimedia, denominada “Realización de Pruebas y Ajustes en la Producción de la Multimedia”, donde se realizarán actividades para fortalecer y desarrollar sus competencias en la integración de los elementos multimediales, de acuerdo con el diseño pre-establecido en el Storyboard.

Dentro de la guía encontrará las siguientes abreviaturas que hacen referencia a:

- AP: Actividad de proyecto.
- AA: Actividad de aprendizaje.

- EV: Evidencia.
- MF: Material de Formación
- GAES: Grupo Autónomo de estudio.

Está guía de aprendizaje, está orientada a la **Actividad de Proyecto 6 – Realización de pruebas y ajuste en la producción multimedia**, que se encuentra vinculada en la **Fase 3 de Desarrollo.**

Para llevarla a cabo con éxito, usted debe realizar la siguiente actividad de aprendizaje:

- AA13 Desarrollar las pruebas y ajustes de usabilidad y accesibilidad de la aplicación multimedia de acuerdo con las recomendaciones del cliente.

Nota: El material de formación y el material complementario, se encuentran en la siguiente ruta: **Fase 3 Desarrollo / Actividad de proyecto 6: Realización de pruebas y ajuste en la producción de la multimedia.**

Dedicación horaria

Para el desarrollo de las actividades contará con el acompañamiento de instructores de la competencia técnica, de inglés y transversal. Es importante que organice su tiempo con un promedio de trabajo académico diario de seis a ocho horas, dada la exigencia académica que demanda la realización de las actividades y las evidencias que se mencionan a continuación.

Orientación del instructor

De forma continua y permanente, el instructor apoyará al aprendiz y le dará las pautas necesarias para el logro de los objetivos en cada una de las actividades de aprendizaje,

brindando herramientas básicas de tipo conceptual y metodológico, enmarcadas en las políticas de ética y calidad, que caracterizan al instructor SENA.

Encuentros sincrónicos

Mediante el uso de la plataforma virtual, el equipo de instructores programará y realizará sesiones en espacios virtuales (en un momento y tiempo definido), para aclarar aspectos relacionados con la elaboración de las actividades, inquietudes presentadas en los materiales de formación y complementarios. Es importante que agende estos encuentros y con anticipación, ingrese al LMS para poder participar activamente, aprovechando al máximo los recursos con los cuales cuenta el SENA en esta modalidad de aprendizaje.

El desarrollo de las actividades que se describen a continuación, corresponde a la modalidad virtual.

3. Formulación de las actividades de aprendizaje

3.1 Descripción de las actividades

El desarrollo de las actividades de aprendizaje que se abordan en la presente actividad de proyecto, se estructuran de la siguiente manera: inicialmente, usted realizará ejercicios de reflexión, posteriormente, ejercicios analíticos, actividades de contextualización, profundización y transferencia del conocimiento.

- **Actividad de reflexión**

A través de la actividad del proyecto seis, usted desarrollará competencias en la integración de los elementos multimediales, de acuerdo con el diseño pre-establecido en el Storyboard.

En tal sentido, se le invita a retomar el diseño funcional del caso de Fabricio de la Empresa de Producción Multimedia-Public, ubicado en la **Fase 4 Análisis / Actividad de Proyecto 2 - Elaboración de la propuesta conceptual de la multimedia / Material de formación: Elementos para la elaboración de una propuesta multimedia.**

Para tal fin, es necesario que reflexione y conteste las siguientes preguntas:

- ¿Qué elementos se deben tener en cuenta en el diseño del proyecto multimedia, para obtener un alto grado de *USABILIDAD*?

- ¿Qué elementos se deben tener en cuenta en el diseño del proyecto multimedia, para obtener un alto grado de *ACCESIBILIDAD*?

De acuerdo con el mapa de navegación y el target del proyecto multimedia, describa los elementos que usted considera necesarios para integrar y obtener un alto grado de accesibilidad, escalabilidad y usabilidad.

NOTA: Las respuestas a las preguntas antes planteadas se socializarán en el **Foro de Reflexión Inicial de la AP6**, que se encuentra ubicado en la **Fase 3 Desarrollo / Actividad de proyecto 6: Realización de pruebas y ajuste en la producción de la multimedia/ Foro de Reflexión Inicial AP6**, como preámbulo al desarrollo de las siguientes actividades. Es de aclarar, que este ejercicio académico es de tipo reflexivo y no tiene carácter evaluativo.

- **Actividades de apropiación y transferencia del conocimiento**

Para llevar a buen término el desarrollo de las actividades de aprendizaje que se proponen en la Actividad de Proyecto 6, es necesario que revise de forma comprensiva y activa los materiales de formación (MF) y materiales complementarios que se encuentran en la **Fase 3 Desarrollo / Materiales de Formación.**

En cada material de formación (MF), encontrará una actividad didáctica como herramienta de retroalimentación que le permitirá verificar el alcance de los conocimientos adquiridos; allí también podrá revisar el mapa orientador de contenidos, el glosario de términos relevantes del tema de estudio y examinar la bibliografía para profundizar en los temas vistos. Estas actividades, al ser estructurales en el proceso de formación tienen un carácter evaluativo.

- **Relación de MF (Material de Formación)**

  MF. Lista de chequeo como herramienta de verificación de la usabilidad y accesibilidad.
  MF. Resolución de problemas.
  MF. Promoting my brand on social media.

AA13: Desarrollar las pruebas y ajustes de usabilidad y accesibilidad de la aplicación multimedia, de acuerdo con las recomendaciones del cliente.

AP6-AA13-EV1: Soporte de verificación de funcionamiento

Resultado de aprendizaje asociado: *Verificar el funcionamiento de la aplicación con base en el storyboard.*

Nota: Para realizar esta evidencia debe tener presente el resultado de las siguientes actividades:

a. AP3 (Definición de la Estructura de la Multimedia), donde desarrolló la estructura del mapa de navegación, el storyboard y la interfaz gráfica, que se encuentra en la **Fase 2 Planeación: Actividad de Proyecto 3 - Definición de la estructura de la multimedia.**

b. AP5 (Integración de los Elementos de la Multimedia), donde presentó el diseño multimedia de acuerdo con la plataforma informática seleccionada, que se encuentra en la **Fase 3 Desarrollo: Actividad de Proyecto 5 - Integración de los Elementos de la Multimedia.**

Para ello, se propone que desarrolle junto con el GAES las siguientes actividades:

1. Estudiar el material de formación "***Lista de chequeo como herramienta de verificación de la usabilidad y accesibilidad****", que se encuentra en* la **Fase 3 Desarrollo/ Actividad de Proyecto 6/ Realización de pruebas y ajuste en la producción multimedia.**

Las siguientes instrucciones se identifican por medio de las letras mayúsculas (A, B, C, D, E).

2. **(A).** Analizar y describir las pautas estipuladas en la **Fase 2 Planeación / Actividad de Proyecto 3 - Definición de la Estructura Multimedia / Materiales de Formación: "Storyboard"** y **"Sistemas de navegación multimedia, conceptos de usabilidad y accesibilidad y arquitectura de la información".**

3. **(B).** Analizar y describir las características del resultado de la **Fase 3 Desarrollo/ Actividad de Proyecto 5 "Integración de los Elementos de la Multimedia".**

4. **(C).** De acuerdo con los dos ítems anteriores, realizar la comparación entre los puntos **(A)** y **(B)**, con el fin de verificar el funcionamiento de la aplicación multimedia.

5. **(D).** Realizar una lista de chequeo que indique los errores e inconsistencias halladas en el punto **(C).**

6. **(E).** Realizar las correcciones a la aplicación multimedia, de acuerdo con los hallazgos encontrados y evidenciados en el punto **(D).**

7. Elaborar un documento en formato Word como soporte del proceso, que contenga una extensión mínima de tres hojas, máxima de seis hojas y se ajuste a las Normas APA (2017). Este debe incluir el siguiente contenido:

    - Portada.
    - Introducción.
    - Desarrollo temático (Lista de chequeo de errores y correcciones realizadas).
    - Conclusiones
    - Bibliografía.

8. Adjuntar el documento a través del enlace creado para ello en la **Fase 3 Desarrollo / Actividad de Proyecto 6 - Realización de pruebas y ajuste en la producción de la multimedia / *AP6-AA13-EV1:*** "***Soporte de verificación de funcionamiento".*** En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación **"Lista de chequeo – Soporte de verificación de funcionamiento",** para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

9. Recuerde que cuenta con más recursos de apoyo para apropiar efectivamente el conocimiento, puede realizar investigación en el material complementario, Biblioteca SENA u otras fuentes de internet.

AP6-AA13-EV2: Soporte de sugerencias del cliente

Resultado de aprendizaje asociado: *Probar la accesibilidad, diseño, escalabilidad y usabilidad de la multimedia de acuerdo con la definición del mapa del sitio y el público objetivo.*

Para esto, se propone que desarrolle junto con el GAES las siguientes actividades:

1. Estudiar el material de formación ***Lista de chequeo como herramienta de verificación de la usabilidad y accesibilidad****", que se encuentra en* la **Fase 3 Desarrollo/ Actividad de Proyecto 6/ Realización de pruebas y ajuste en la producción multimedia.**

2. Tener en cuenta la aplicación multimedia con las correcciones realizadas en la evidencia anterior: **Fase 3 Desarrollo/ Actividad de Proyecto 6/ Realización de pruebas y ajuste en la producción multimedia/ AP6-AA13-EV1: Soporte de verificación de funcionamiento.**

3. Realizar en presencia del cliente, una prueba de accesibilidad, diseño, escalabilidad y usabilidad del diseño de la aplicación multimedia en la plataforma seleccionada.

4. De acuerdo con la prueba anterior (punto **3**), realizar una lista de chequeo o cuadro de sugerencias, que se debe aplicar al actual diseño del proyecto multimedia; el cual debe ser firmado por el cliente.

5. Elaborar un documento en formato Word como soporte del proceso realizado. Este debe contener una extensión mínima de tres hojas, máxima de seis hojas y ajustarse a las Normas APA (2017), incluyendo la siguiente estructura.

a. Portada.
b. Introducción.
c. Desarrollo temático (Lista de chequeo o cuadro de sugerencias por parte del cliente).
d. Conclusiones
e. Bibliografía.

6. Adjuntar el documento a través del enlace creado para ello: **Fase 3 Desarrollo / Actividad de proyecto 6: Realización de pruebas y ajuste en la producción de la multimedia / *AP6-AA13-EV2:*** "***Soporte de sugerencias del cliente".*** En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación "**Lista de chequeo – Soporte de sugerencias del cliente"**, para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

7. Recuerde que cuenta con más recursos de apoyo para apropiar efectivamente el conocimiento, puede realizar investigación con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de internet.

AP6-AA13-EV3: Ajustes, aceptación y firma del cliente

Resultado de aprendizaje asociado: *Realizar las modificaciones pertinentes de acuerdo con lo evaluado en las pruebas de accesibilidad, diseño, escalabilidad y usabilidad de la multimedia.*

Para ello se propone que desarrolle junto con el GAES las siguientes actividades:

1. Estudiar el material de formación ***Lista de chequeo como herramienta de verificación de la usabilidad y accesibilidad****", que se encuentra en* la **Fase 3 Desarrollo/ Actividad de Proyecto 6/ Realización de pruebas y ajuste en la producción multimedia.**

2. Para realizar esta evidencia debe tener presente:

   a. La aplicación multimedia con las correcciones realizadas en la evidencia ubicada en la **Fase 3 Desarrollo / Actividad de Proyecto 6 / realización de pruebas y ajuste en la producción multimedia / AP6-AA13-EV1: Soporte de verificación de funcionamiento.**

   b. La lista de chequeo o cuadro de sugerencias por parte del cliente, que se generó en la evidencia anterior: **Fase 3 Desarrollo / Actividad de Proyecto 6 / realización de pruebas y ajuste en la producción multimedia /*AP6-AA13-EV2: Soporte de sugerencias del cliente.***

3. Realizar las correcciones a la aplicación multimedia, de acuerdo con la lista de chequeo o cuadro de sugerencias por parte del cliente.

4. Realizar la lista de chequeo de verificación de cada una de las correcciones realizadas a la aplicación multimedia.

5. Realizar el acta de satisfacción o aceptación, una vez se le hayan indicado al cliente las modificaciones o correcciones realizadas, de acuerdo con sus sugerencias.

6. Elaborar un documento en formato Word como soporte del proceso, este debe contener una extensión mínima de tres hojas, máxima de ocho hojas, estar ajustado a las normas APA (2017) e incluir la siguiente estructura.
   1. Portada.
   2. Introducción.
   3. Desarrollo temático (Lista de chequeo de errores, correcciones realizadas y acta de satisfacción o aceptación).
   4. Conclusiones
   5. Bibliografía.

7. Adjuntar el documento a través del enlace creado para ello: **Fase 3 Desarrollo / Actividad de Proyecto 6 / Realización de pruebas y ajuste en la producción de la multimedia / AP6-AA13-EV3:** "**Ajustes, aceptación y firma del cliente".** En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación **"Lista de chequeo – Aceptación y firma del cliente"**, para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

8. Recuerde que cuenta con más recursos de apoyo para apropiar efectivamente el conocimiento, puede realizar investigación con el material complementario, Biblioteca SENA y otras fuentes de internet.

AP6-AA13-EV4: **Estudio de caso "Regaset"**

Resultado de aprendizaje asociado: Asumir actitudes críticas, argumentativas y propositivas en función de la resolución de problemas de carácter productivo y social.

El problema se considera una circunstancia en la que se genera un obstáculo al desarrollo normal de las actividades y por ende requiere de una solución acorde a las necesidades de la organización en estudio.

Para el desarrollo de esta actividad, usted debe identificar el contexto de las situaciones problemáticas que se puedan presentar en el campo productivo donde va a ejecutar su labor, es allí donde va a aplicar todos los conocimientos adquiridos a través del material de formación.

Para el desarrollo de esta actividad, desarrolle junto con el **GAES** las siguientes tareas:

1. Estudiar el **Material de Formación "Resolución de Problemas"** que se encuentra en la **Fase 3: Desarrollo / Actividad de Proyecto 6 - Realización de pruebas y ajustes en la producción multimedia / material de formación: "Resolución de problemas".**

   Reflexionar sobre la importancia del manejo y resolución de problemas en su actividad profesional como Diseñador y Productor de Multimedia. Leer con atención el siguiente ESTUDIO DE CASO "REGASET".

La Empresa "REGASET" fundada en noviembre de 2012, está catalogada como una empresa PYME, pertenece al sector de las bebidas alcohólicas en Colombia. Ingresó al mercado con cuatro (4) de los siete (7) productos que tiene formulados y desarrollados, en la actualidad solo se mantiene con los primeros cuatro productos, pues no ha podido crecer con su participación en el mercado de las bebidas alcohólicas. Los tres productos restantes no han salido al mercado, porque según el Gerente, son escasos los recursos financieros para montar una estrategia o campaña publicitaria, que le permita promover y posicionar esas nuevas referencias y apoyar la labor comercial.

El Gerente y su equipo de asesores han evaluado la posición de la Empresa frente al mercado y concluyen que no han tenido un avance significativo que les permita sostenerse frente a la competencia con solo cuatro productos.

Han solicitado propuestas económicas para el montaje de una campaña publicitaria y de promoción, con el fin de impulsar ventas con los cuatro productos existentes y lanzar las tres nuevas referencias. Estas propuestas han llegado de los diferentes medios de comunicación como la televisión, la radio, la prensa y la publicidad escrita.

Reunidos el Gerente y sus asesores, evaluaron las propuestas de los medios publicitarios y concluyeron que deben tomar otras alternativas de menor costo que les permitan sostener e impulsar el crecimiento de la empresa.

En mayo de 2017, el Gerente de la empresa “REGASET” asistió a una conferencia y se enteró de que en Colombia se cuenta con Fondos de Capital que apoyan y promueven el crecimiento de las PYMES. También se enteró de que este tipo de empresas tiene oportunidades en el mercado extranjero y pueden proyectarse como exportadoras. Recibe información sobre una estrategia que deben aplicar las PYMES, la cual consiste en aumentar su productividad, innovar, ampliar los mercados e implementar nuevas tecnologías en informática; es decir, debe dar el salto a la nube del mundo digital y dejar de pensar que este salto no se puede lograr por falta de recursos económicos.

El Gerente de” REGASET” salió de la conferencia muy motivado al escuchar hablar sobre las nuevas tecnologías y la forma como operan hoy en día las empresas, usando estos medios o recursos informáticos a un bajo costo. Acude a los proveedores oferentes de estos servicios, en busca de un proponente que contribuya con solucionar su actual problemática en el área de mercadeo y ventas.

3. Una vez haya comprendido los conceptos expuestos en los tres pasos del **procedimiento** (Comprender el problema, estrategia de solución, solución al problema); para la resolución de problemas, inicie con el desarrollo de las siete **etapas** que se requieren para resolver el caso:
    (1) Identificar el problema
    (2) Plantear el problema
    (3) Diseñar la estrategia
        (a) Objetivo general
        (b) Objetivos específicos
    (4) Definir la estrategia
    (5) Diseñar la planeación
    (6) Desarrollar el plan de acción
    (7) Evaluar los resultados

5. Presentar esta evidencia mediante un documento elaborado en formato Word, que contenga el desarrollo del tema en mínimo 4 páginas y máximo 8 páginas, ajustadas a las Normas APA (2017) y la siguiente estructura:

- Portada
- Introducción
- Desarrollo (temas mencionados)
- Conclusión
- Bibliografía

6. Participar en el Foro “Caso REGASET”, que se encuentra en el **Menú Principal / botón "Foros de Discusión"**, indicando cuál fue su problema y el diseño de la estrategia que implementó para dar solución a la problemática presentada.

7. Adjuntar el Estudio de “Caso Regaset” en un documento elaborado en formato Word a través del enlace “**Caso REGASET**” que se encuentra en la siguiente ruta: **Fase 3 Desarrollo / Actividad de proyecto 6: Realización de pruebas y ajuste en la producción de la multimedia / AP6-AA13-EV4**. En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación **“Lista de chequeo – “Estudio de caso Regaset**”, para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

8. Recuerde que cuenta con más recursos de apoyo si requiere de mayor información para desarrollar el informe, puede realizar investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de internet.

AP6-AA13-EV5: Ensayo caso "Regaset"

Resultado de aprendizaje asociado: Asumir actitudes críticas, argumentativas y propositivas en función de la resolución de problemas de carácter productivo y social.

La contextualización de los problemas se puede categorizar de acuerdo con la naturaleza de los datos del problema; es decir, puede construirse a partir de la información obtenida directamente.

La resolución de problemas, es un proceso para abordar situaciones problemáticas, que consiste en presentar momentos de reflexión y solución, e interrelacionar con el pensamiento crítico, la creatividad y la capacidad de inventiva necesaria para identificar la complejidad de los problemas e implementar la transformación.

Nota: Recuerde que antes de desarrollar esta evidencia, debe participar en el Foro del Caso "REGASET, citado en la evidencia anterior.

La importancia de utilizar esta herramienta en el proceso de aprendizaje, se fundamenta en que el conocimiento que se construye a través de la interacción entre aprendices e instructor, pues acá se dan espacios para intercambiar, dialogar y obtener nuevos conocimientos. Estos espacios son de gran ayuda para la solución de problemas por medio del intercambio de opiniones entre varias personas, sobre un tema concreto.

Para realizar esta evidencia es necesario que:

1. De acuerdo con la participación que realizó junto con el GAES en el **Foro "Caso REGASET"**, donde cada GAES indicó cuál fue el problema y el diseño de la estrategia que implementó para la dar solución, usted debe:

2. Retroalimentar por lo menos dos participaciones de acuerdo con los conocimientos adquiridos durante el desarrollo del Estudio del "Caso Regaset", y argumentar:

    a. ¿Cree usted que el GAES diseñó correctamente la(s) estrategia(s) a seguir? ¿Por qué?
    b. ¿Considera que la(s) estrategia(s) definida(s) por el GAES son las más coherentes?

3. Junto con el GAES, desarrollar el **Ensayo del Caso Regaset**, incluir una descripción de la estrategia presentada y los argumentos sobre los cuales la fundamentó, adicionalmente, describir cómo mejoraría dicha estrategia, de acuerdo con las observaciones que le brindaron sus compañeros en el **Foro "Caso REGASET"**.

4. Presentar esta evidencia en un documento elaborado en formato Word, cuyo contenido sea mínimo de dos páginas y máximo de cuatro páginas, ajustadas a las Normas APA (2017) y a la siguiente estructura:
    - Portada
    - Introducción
    - Desarrollo (temas mencionados)
    - Conclusión
    - Bibliografía

2. Adjuntar el **Ensayo del Caso Regaset** a través del enlace creado para ello en la en la siguiente ruta: **Fase 3 Desarrollo / Actividad de proyecto 6: Realización de pruebas y ajuste en la producción de la multimedia / AP6-AA13-EV5.** En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación **"Lista de chequeo - Ensayo del Caso Regaset** "para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

3. Recuerde que cuenta con más recursos de apoyo si requiere de mayor información para desarrollar el informe, puede realizar investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de internet.

AP6 - AA13 - EV6: "Writing my "About Us" page"

Resultado de aprendizaje asociado: Comprender la idea principal en avisos y mensajes breves, claros y sencillos creados en inglés técnico.

Para ello, se propone que de manera individual, usted desarrolle las siguientes actividades:

1. Estudiar el material de formación **"Promoting my brand in social media"** y sus **materiales complementarios**, ubicados en la **Fase 3 Desarrollo** / **Actividad de proyecto 6 – Realización de pruebas y ajuste en la producción de la multimedia.**

2. Para realizar la evidencia tenga en cuenta la siguiente información:
    a. Simple present perfect.
    b. Simple past participle.
    c. Idioms.
    d. Dar respuesta a las preguntas de la sección llamada: What to include in the "About Us" section, del **Material de Formación: Promoting my brand on social media.**
    e. Material complementario.

3. Redactar la sección **Writing my "About Us" page**, de la página web que realizó para el proyecto que viene trabajando en el programa de formación. El texto debe contar con mínimo tres párrafos y máximo cuatro.

4. Publicar su texto en la respectiva sección de la página web.

5. Copiar el enlace o tomar un pantallazo de la sección "**About Us**", que redactó y compartirlo en el **Foro: "Writing my "About Us" page",** que se encuentra en **Menú Principal / botón "Foros de Discusión".**

6. Revisar los enlaces o pantallazos compartidos de mínimo cuatro compañeros y escribir su opinión y sugerencias al respecto en el **Foro**.

7. Redactar de nuevo la sección "About Us", teniendo en cuenta las observaciones de los compañeros elevadas en el **Foro "Writing my "About Us" page"**, tomar un pantallazo de la página web con el texto modificado y guárdarlo en un documento PDF.
8. Adjuntar el archivo en formato PDF a través del enlace creado para ello ubicado en la **Fase 3 Desarrollo / Actividad de proyecto 6: Realización de pruebas y ajuste en la producción de la multimedia /AP6-AA13-EV6: " Writing my "About Us" page".** En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación **"Lista de verificación- "Writing my about Us page**", para evidenciar que la presentación contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

9. Recuerde que cuenta con más recursos de apoyo si requiere de mayor información para desarrollar la actividad, puede realizar investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de internet.

AP6 - AA13 - EV7: Video “Writing my "About Us" page”

Resultado de aprendizaje asociado: Leer textos muy breves y sencillos en inglés general y técnico.

Para ello se propone que de manera individual desarrolle las siguientes actividades:

1. Estudiar la sección "**Let's listen and talk**" y “**Pronunciation tips**” de los material de formación y las actividades de proyecto: 1, 2, 5 y 6.

2. Para realizar la evidencia tenga en cuenta lo siguiente:
    a. Idioms.
    b. Homophones.

3. Grabar un video de sí mismo leyendo el texto final redactado por usted para la sección **"Writing my "About Us" page”,** de la página web del proyecto que ha venido trabajando durante el transcurso del Programa de Formación. El video se debe grabar en formato MP4 y el nombre del archivo debe tener la siguiente estructura: ***Apellido_Nombre_ AP6_AA13_EV7***. **Nota:** Asegúrese de que el video cuente con audio de buena calidad, que le permita al tutor comprender la información.

4. Adjunte el video en formato MP4 a través del enlace creado para ello: **Fase 3 Desarrollo / Actividad de proyecto 6 - Realización de pruebas y ajuste en la producción de la multimedia / AP6-AA13-EV7**: **Video "Writing my "About Us" page”**. En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación **“Lista de verificación- “Writing my "About Us" page, Video,** para evidenciar que la presentación contiene todos los aspectos solicitados.

5. Recuerde que cuenta con más recursos de apoyo si requiere de mayor información para desarrollar la actividad, puede realizar investigación adicional con el material complementario, Biblioteca SENA u otras fuentes de internet.

4. Actividades de evaluación

Tome como referencia las técnicas e instrumentos de evaluación citados en la Guía de Desarrollo Curricular.

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
EVIDENCIA DE PRODUCTO: AP6-AA13-EV01: Soporte de verificación de funcionamiento.	Verifica el funcionamiento de la aplicación con base en el storyboard.	Lista de chequeo.
EVIDENCIA DE PRODUCTO: AP6-AA13 -EV02: Soporte de sugerencias del cliente.	Prueba la accesibilidad, diseño, escalabilidad y usabilidad de la multimedia de acuerdo con la definición del mapa del sitio y el público objetivo.	Lista de chequeo.
EVIDENCIA DE PRODUCTO: AP6-AA13 -EV3: Ajustes, aceptación y firma del cliente.	Realiza las modificaciones pertinentes de acuerdo a lo evaluado en las pruebas de accesibilidad, diseño, escalabilidad y usabilidad de la multimedia	Lista de chequeo.
EVIDENCIA DE PRODUCTO: AP6-AA13 –EV4: Estudio de caso “Regaset”.	- Analiza de manera crítica las situaciones pertinentes que contribuyen a la resolución de problemas, según los requerimientos de los contextos productivos y sociales. - Propone alternativas creativas, lógicas y coherentes que posibiliten la resolución de problemas.	Informe escrito. Lista de chequeo.
EVIDENCIA DE PRODUCTO: AP6-AA13 –EV5 Ensayo caso: “Regaset”.	Argumenta y acoge objetivamente los criterios que contribuyen a la resolución de problemas, según requerimientos del proceso formativo en función de las demandas concretas de los contextos productivos y sociales.	Informe escrito. Lista de chequeo.

EVIDENCIA DE PRODUCTO AP6 - AA-13-EV6: «Writing my "About Us" page»	Estructura adecuadamente una opinión sobre un tema conocido de su especialidad.	Lista de chequeo.
EVIDENCIA DE DESEMPEÑO AP6 - AA13-EV7: Video “Writing my "About Us" page, video”	Pronuncia adecuadamente el vocabulario y modismos básicos del idioma.	Lista de chequeo.

5. Glosario de términos técnicos

Accesibilidad: Posibilidad de acceso, en la cual se contempla tanto la posibilidad de acceder a un contenido por personas con limitaciones individuales, discapacidades, dominio del idioma, o limitaciones derivadas del contexto de acceso como software o hardware.

Arquitectura de la información: Es definida como el arte y la ciencia de organizar espacios de información con el fin de ayudar a los usuarios a satisfacer sus necesidades de información. La actividad de organizar comporta la estructuración, clasificación y rotulado de los contenidos de la multimedia.

Base de datos: Sistema estructurado que permite la escritura, almacenamiento y consulta de datos. Generalmente los datos están relacionados o construidos bajo un mismo contexto. Existen varios gestores de bases de datos, algunos más robustos que otros, pero que cumplen con el objetivo de estar almacenados para su consulta.

Caché: Hace referencia a un sistema de buffer para alojar información de consulta continua para tenerla disponible cuando se acceda nuevamente y reduzca el consumo de ancho de banda y a su vez reduzca el tiempo y peso de carga de una página web.

Discapacidad: También llamada incapacidad, es la condición que presentan algunas personas con deficiencias físicas, materiales o mentales, que presentan obstáculos para gozar de una inclusión igualitaria en la sociedad.

Diseño Web Adaptativo (Responsive Design): Técnica desarrollada para que los contenidos se adapten de manera automática al entorno del usuario.

Estilos CSS: En inglés Cascading Style Sheets, es un sistema de comunicación mediante un lenguaje de código que permite controlar la apariencia visual y semántica de una multimedia.

HTML5: En inglés HyperText Markup Language, es la quinta versión donde se implementan atributos y etiquetas nuevas para obtener una mayor cobertura en la parte gráfica y funcional de los sitios web.

Java Script: Es una de los lenguajes de programación más populares y más usados, su filosofía está orientada al trabajo con objetos con el fin de optimizar la experiencia del lado del usuario.

GLOSARIO DE TÉRMINOS INGLÉS

Acquaintance: a person known to one, but usually not a close friend.

Allow: to let do or happen; permit.

Approach: come near or nearer to (someone or something) in distance or time.

As such: in such a way or manner.

Augmented: to increase the size or amount of (something).

Challenging: difficult in a way that is usually interesting or enjoyable.

Commonplace: done very often, or existing in many places, and therefore not unusual.

Compelling: evoking interest, attention, or admiration in a powerfully irresistible way.

Edge: a quality or factor which gives superiority over close rivals.

Entrepreneur: a person who organizes and manages an enterprise, esp. A business, usually with considerable daring, skill, and financial risk.

Entrepreneurship: to act as an entrepreneur.

Expertise: skill or knowledge in a particular área.

Exposure: public attention and notice.

Figure: to understand or find (something, such as a reason) by thinking.

Flag: mark (an item) for attention or treatment in a specified way.

Fond of: having an affection or liking for.

Freelance: by selling your work or services to several different organizations rather than being employed by one particular organization.

Frequent: often or habitually.

Gateway: something that serves as an entrance or a means of Access.

Lead: to be in command of.

Manage: to bring about or succeed in accomplishing, sometimes despite difficulty or hardship.

Niche: the situation in which a business's products or services can succeed by being sold to a particular kind or group of people.

On a daily basis: every day.

Overlook: to pay no attention to.

Picky: fussy and hard to please.

Proud: feeling or showing pride.

Reach: to increase to a particular level, speed, etc. Over a period of time.

Scarce: very small in amount or number.

Self-employment: the state of working for oneself as a freelance or the owner of a business rather than for an employer.

Sheds light into: to reveal something about something; to clarify something.

Showcasing: to show (something or someone) in an attractive or favorable way.

Sort of: in some ways but not entirely or exactly.

Sway: to incline in opinion, sympathy, tendency, etc.

GLOSARIO DE TÉRMINOS TRANSVERSALES

Actitud: Es la forma de actuar de una persona, el comportamiento que emplea un individuo para hacer las cosas. En este sentido, puede considerarse como cierta forma desmotivación social -de carácter, por tanto, secundario, frente a la motivación biológica, de tipo primario que impulsa y orienta la acción hacia determinados objetivos y metas.

Alternativa: Es la circunstancia por la cual una persona, o grupo, tienen dos o más posibilidades de actuar para lograr un objetivo. Pueden ser excluyentes, es decir, sólo se puede escoger una de las posibilidades; o ser incluyentes, en cuyo caso podemos escoger más de una.

Arbitraje: En derecho, es una forma de resolver un litigio sin acudir a la jurisdicción ordinaria. Es una estrategia de resolución de conflictos junto a la negociación, mediación y conciliación. Las partes, de mutuo acuerdo, deciden nombrar a un tercero independiente, denominado árbitro, y que será el encargado de resolver el conflicto. El árbitro, a su vez, se verá limitado por lo pactado entre las partes para dictar el laudo arbitral. Deberá hacerlo conforme a la legislación que hayan elegido las partes, o incluso basándose en la simple equidad, si así se ha pactado.

Asertividad: Suele definirse como un comportamiento comunicacional maduro en el cual la persona no agrede ni se somete a la voluntad de otras personas, sino que manifiesta sus convicciones y defiende sus derechos.

Cohesión: Del latín cohaesum, cohesión es la acción y efecto de adherirse o reunirse las cosas entre sí. Para la sociología, la cohesión social es el sentido de pertenencia a un espacio común o el grado de consenso de los integrantes de una comunidad. De acuerdo a la interacción social dentro del grupo social, habrá una mayor o menor cohesión.

Conciliación: En derecho, es un medio alternativo para solucionar conflictos, a través del cual las partes resuelven directamente un litigio con la intervención o colaboración de un tercero.

Conflicto: Un conflicto humano es una situación en que dos o más individuos con intereses contrapuestos entran en confrontación, oposición o emprenden acciones mutuamente antagonistas, con el objetivo de neutralizar, dañar o eliminar a la parte rival, incluso cuando tal confrontación sea verbal, para lograr así la consecución de los objetivos que motivaron dicha confrontación. Por su condición a menudo extrema o por lo menos confrontacional en relación a objetivos considerados de importancia o incluso urgencia (valores, estatus, poder, recursos escasos) el conflicto genera problemas, tanto a los directamente envueltos, como a otras personas.

Cooperación: El concepto de cooperación supone sujetos múltiples que colaboran entre sí para lograr fines comunes. El trabajo cooperativo no compite, sino que suma fuerzas hacia el objetivo. Puede suceder que un grupo cooperativo compita con otro, pero dentro del grupo, nadie quiere ganar a su compañero, sino juntos, al otro equipo. Cada integrante del equipo cooperativo debe poner lo mejor de sí mismo para el bien de todos.

Equipo: Equipo es una asociación de más de una persona para resolver una tarea o alcanzar un objetivo específico. En una empresa, el equipo describe el propósito específico para un grupo de trabajo compuesto por los empleados.

Eficacia: Capacidad de lograr los objetivos y metas programadas con los recursos disponibles en un tiempo predeterminado. Capacidad para cumplir en el lugar, tiempo, calidad y cantidad las metas y objetivos establecidos

Eficiente: Que consigue un propósito empleando los medios idóneos.

Inteligencia emocional: Es la capacidad para reconocer sentimientos propios y ajenos, y la habilidad para manejarlos. El término fue popularizado por Daniel Goleman, con su célebre libro: Emotional Intelligence, publicado en 1995. Goleman estima que la inteligencia emocional se puede organizar en torno a cinco capacidades: conocer las emociones y sentimientos propios, manejarlos, reconocerlos, crear la propia motivación, y gestionar las relaciones.

Liderazgo: La palabra liderazgo define a una influencia que se ejerce sobre las personas y que permite incentivarlas para que trabajen en forma entusiasta por un objetivo común. Quien ejerce el liderazgo se conoce como líder.

Resolución: Es la solución que encontramos para un problema, una dificultad o una disyuntiva.

Sinergia: La sinergia es la integración de elementos que da como resultado algo más grande que la simple suma de éstos, es decir, cuando dos o más elementos se unen sinérgicamente crean un resultado que aprovecha y maximiza las cualidades de cada uno de los elementos

Trabajo: Esfuerzo personal para la producción y comercialización de bienes y/o servicios con un fin económico, que origina un pago en dinero o cualquier otra forma de retribución. Es una parte o etapa de una obra de un proyecto para la formación de un bien de capital. Labor, deber, relación y responsabilidad que debe realizarse para el logro de un fin determinado y por el cual se percibe una remuneración.

Lealtad: actuar honesta y sinceramente al ofrecer apoyo, especialmente en la adversidad, rechazar las influencias indebidas y el conflicto de interés.

Ecuanimidad: ser imparcial, justo y ofrecer un trato igual a los demás; implica mantener la mente abierta, aceptar cambios y admitir los errores cuando hay equivocaciones.

Dedicación: entregarse sin condición al cumplimiento del deber con los demás con atención, cortesía y servicio.

Respeto: demostrar respeto a la dignidad humana, la intimidad y el derecho a la libre determinación.

Responsabilidad ciudadana: respetar, obedecer las leyes y tener conciencia social.

Excelencia: ser diligente, emprendedor y estar preparado para ejercer una labor con responsabilidad y eficacia.

Beneficio: hacer buen uso de la profesión y a favor de los demás, procurando que los resultados de las acciones se reflejen en el individuo que la ejerce, así como en aquellos con quienes es ejercida, bien sea personas o grupos.

Autonomía: como principio de la ética profesional, es la libertad que tiene el profesional para aplicar el conocimiento especializado de su profesión, empleando su criterio y su conocimiento, para tomar las buenas y mejores decisiones.

Justicia: Como principio de ética profesional, conduce a reflexionar sobre la función social que desempeña una profesión, y si es la misma que necesita la sociedad, hace que el profesional se pregunte ¿Qué es lo justo? y ¿Qué es lo prioritario? Ella lleva a la disyuntiva de la valoración sobre qué hacer cuando los recursos no son suficientes para resolver las situaciones.

Eficiencia: virtud y facultad para brindar calidad en cada una de las labores a cargo, buscando el resultado adecuado y oportuno, el uso de los mejores métodos, de las herramientas y de los medios posibles.

Fidelidad: es el principio de crear confianza profesional, se trata de una obligación o compromiso de ser fiel al conocimiento científico y sociocultural en el ejercicio de la profesión. En todos los casos, un profesional debe cumplir sus promesas y mantener la confiabilidad.

Veracidad: es el principio ético de decir siempre la verdad, la veracidad es la cualidad de lo que es verdadero estando conforme con la realidad y ajustándose a ella, la veracidad está íntimamente relacionada a la capacidad de una persona para ser sincera, honesta, franca y tener buena fe.

Confidencialidad: principio ético de salvaguardar la información y mantener el carácter de secreto profesional, esta reserva implica el compromiso de no revelar ninguna información confidencial que haya sido obtenida durante el ejercicio profesional.

6. Referentes Bibliográficos Técnicos

Adobe. (s.f.). Tamaño y resolución de imágenes. Recuperado de: https://helpx.adobe.com/es/photoshop/using/image-size-resolution.html

Consorcio World Wide Web (W3C). (2013). Sobre el w3c. Recuperado de: http://www.w3c.es/Consorcio/.

Ganzábal García, X. (2015). *Aplicaciones técnicas de usabilidad y accesibilidad en el entorno del cliente.* Recuperado de: https://books.google.com.co/books?id=JgDsBgAAQBAJ&pg=PA25&lpg=PA25&dq=Existen+diferentes+herramientas+que+pueden+ayudar+a+encontrar+y+resolver+errores+de+accesibilidad,+usabilidad+y+contenido&source=bl&ots=WS0LI1-Ipz&sig=EbHpJ7KHIz_I0MyuCopiiU-HZgE&hl=es-

Referentes Bibliográficos Transversales

Benítez, G. (2012). Trabajo en Equipo. Programa Guianza turística. SENA.

Comunicación en un equipo de trabajo. (2012). Recuperado de: http://webs.ono.com/nachovaldes/lbrcomunicacion_en_

Clement, A. (2011). El Arte de Delegar. Pasos para ser líder. Recuperado de: https://pasosparaserlider.wordpress.com/2011/02/01/un-lider-sabe-delegar/

Desafío joven (s.f). Como armar un trabajo de equipo exitoso. Recuperado de: http://www.desafiojoven.com.ar/articulos/208.html11

Diez características del trabajo en equipo (s.f). Recuperado de: https://www.caracteristicas.co/trabajo-colaborativo/#ixzz4lu6jN2fZ

El empleo.com. (2010). Los 10 mandamientos de un líder. Recuperado de: http://www.elempleo.com/co/noticias/tendencias-laborales/los-10-mandamientos-de-un-lider-1464

Espinoza, C. (2012). Ventajas y desventajas del Trabajo en Equipo. Recuperado de: https://psicologosenlinea.net/1763-desventajas-del-trabajo-en-equipo-desventajas-mas-sobresalientes-del-trabajo-en-equipo.html#ird2ddq2d.

Fried, D (2012). Nuevos paradigmas en la resolución de conflictos. Recuperado de: http://www.dialogosproductivos.net/img/descargas/53/17042009115334.pdf

Jiménez, C. Matamoros, J. & Vargas, I. (2009). Qué es trabajo colaborativo. Tecnología Educativa. Recuperado de: https://tecnologia-educativa-ucr.wikispaces.com/QU%C3%89+ES+TRABAJO+COLABORATIVO

Liderazgo Coaching (s,f). Fidelidad y Compromiso. Recuperado de http://www.emotivacion.com/fidelidad-y-compromiso.html

Mulas, R. (s.f). Las 5 'C' del trabajo en equipo. Mia Revista. Recuperado de: http://www.miarevista.es/consumo-trabajo/articulo/las-5-c-del-trabajo-en-equipo-931424783501

Pacheco, R. (2005). Competencias claves para la comunicación organizacional. Ecuador: Red Revista Latinoamericana de Comunicación CHASQUI, 2006. p 6. Recuperado de http://www.redalyc.org/pdf/160/16009013.pdf

Pyme Activa (s.f). Características esenciales del trabajo en equipo. Recuperado de: http://pymeactiva.info/2011/06/02/el-trabajo-en-equipo-caracteristicas-esenciales/

Roarch, D (2012). Beneficios del trabajo en equipo. Recuperado de: http://milaborum.wordpress.com/2012/01/31/los-beneficios-del-trabajo-en-equipo/

Roldán, E. (2010). Definición de equipos de trabajo. Recuperado de: http://www.mundocruzroja.org/blogs/equiposdetrabajo?order=asc&maxresults=15&sortby=0&lang=en

Scagnoli, N. (2005), "Estrategias para motivar el aprendizaje colaborativo en cursos a distancia". Recuperado de: http://www.icdeamericalatina.com.ar/publicaciones/trabajos_region/trabajos_pr05/ponencia%2079_scagnoli.pdf.

Tipos de Conflictos Organizacionales (2011). La negociación. Recuperado de: https://lanegociacion.wordpress.com/2011/01/19/tipos-de-conflictos-organizacionales/

Trabajo en equipo (s.f). Liderazgo. Recuperado de: http://www.eltrabajoenequipo.com/liderazgo.htm

Valverde, N. (2012). Resolución de conflictos. Programa Distribución Física Internacional. SENA

Referentes Bibliográficos Competencia Promover

Chang, Richard; Kelly, Keith. (1994). Resolución de Problemas, Argentina, Granica.

Constantino, Cathy A.; Sickles Merchant, Christina. (1997) Diseño de sistemas para enfrentar conflictos. Una guía para crear organizaciones productivas y sanas, Barcelona, Granica.

IPE Buenos Aires- UNESCO. Recuperado de: www.iipe-buenosaires.org.ar

Ministerio de Educación de la Nación Argentina. Resolución de Problemas.

Julián Pérez Poro y Ana Gardey. (2014 – 2015). Definición de: Definición de Resolución de Problemas. Recuperado de: http://definicion.de/resolucion-de-problemas/

BADIA, Antoni (2006). Enseñanza y Aprendizaje con TIC en la Educación Superior.

Eduardo Aldunate y Julio Córdoba de la CEPAL (2011). Formulación de programas con la metodología Marco Lógico.

Dr. Normand Eduardo Aruad Senén. Mtra. Cristina Vásquez Ruiz. Agosto (2011). Marco Lógico de la investigación científica.

Referentes Bibliográficos Inglés

Idioms. (2017). Retrieved From: http://idioms.thefreedictionary.com/

Easypacelearning. (2017). Easy Pace Learnin. Retrieved from http://www.easypacelearning.com/

English Dictionary, Translations & Thesaurus. (2017), Retrieved from http://dictionary.cambridge.org/

Espresso English. (2017). Retrieved from http://www.espressoenglish.net/

Idiom Land. (2017). For iOS and Android. Retrieved from http://idiomland.com/

Kulaty, P. (2009). Regular Irregular verbs | Exercises List | PDF. Retrieved from http://www.e-grammar.org/irregular-verbs/

LinkedIn: (2017). Log In or Sign Up. Retrieved, from https://www.linkedin.com/

Oxford Dictionaries - Dictionary, Thesaurus, & Grammar. (2017). Retrieved from https://en.oxforddictionaries.com/

Oxford Learner's Dictionaries (2017). Find definitions, translations, and grammar explanations at Oxford Learner's Dictionaries. Retrieved from http://www.oxfordlearnersdictionaries.com/

Possel, H. (2017). Famous Idioms | Meaning. Retrieved from http://www.smart-words.org/quotes-sayings/idioms-meaning.html

Tree. (2017). Grammar. Retrieved from http://www.thefreedictionary.com/tree

Walker, E., & Elsworth, S. (2002). *Grammar practice for elementary students*. England: Longman.

Work on your grammar. (2013). London: Collins.

Idiomconnection (2017). Grammar. Retrieved from http://www.idiomconnection.com/mostfrequent.html

Downloadmienphi (2017). Grammar. Retrieved from http://s1.downloadmienphi.net/

7. Control del documento

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Humberto Amaya Alvear	Experto técnico	Centro de Gestión de Mercados, Logística y Tecnologías de la Información.	Agosto 2017.
	Sandra Aydeé López	Experta técnica	Centro de Gestión de Mercados, Logística y Tecnologías de la Información.	
	Lina Patricia Váquiro	Experta inglés	Centro de Gestión de Mercados, Logística y Tecnologías de la Información.	
	Laura Salomé Ortiz Moreno	Experta Transversal	Centro de Servicios Empresariales y Turísticos Regional Santander.	
	Cesar Hernández Florez	Experto transversal	Centro de Servicios Empresariales y Turísticos CSET.	
	Shirley Andrea Ovalle Barreto	Asesora pedagógica	Centro de Desarrollo Agropecuario y Agroindustrial Regional Boyacá.	Agosto 2017.
	Zulma Yurany Vianchá Rodríguez	Líder Línea de Producción Boyacá	Centro de Desarrollo Agropecuario y Agroindustrial. Regional Boyacá	Octubre 2017
	Nancy Astrid Barón López	Gestor Línea de Producción Boyacá	Centro de Desarrollo Agropecuario y Agroindustrial. Regional Boyacá	Octubre 2017

8. Control de cambios (diligenciar únicamente si realiza ajustes a la guía)

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					