



**GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
PROCEDIMIENTO DESARROLLO CURRICULAR
GUÍA DE APRENDIZAJE 1**

1. Identificación de la guía de aprendizaje

- **Denominación del programa de formación:** Tecnólogo en producción de multimedia.
- **Código del programa de formación:** 228101.
- **Nombre del proyecto:** Producción de aplicativos multimediales para el sector productivo.
- **Fase del proyecto:** Análisis.
- **Actividad del proyecto:** Definición de requerimientos del cliente.
- **Competencias:**
 - 260101021:** Realizar negociación con los proveedores y clientes, según los objetivos y estrategias establecidas por la organización.
 - 220501028:** Analizar la información recolectada para definir la tipología de proyecto multimedial.
 - 240201500:** Promover la interacción idónea consigo mismo, con los demás y con la naturaleza en los contextos laboral y social.
 - 240201501:** Comprender textos en inglés de forma escrita y auditiva.
- **Resultados de aprendizaje a alcanzar:**
 - 26010102101:** Identificar las tendencias del mercado y del diseño en la producción de proyectos multimedia para orientar al cliente.
 - 22050102801:** Identificar las tipologías multimedia a realizar según el requerimiento del público destino y del medio de difusión.
 - 22050102802:** Determinar la plataforma del proyecto a partir de las necesidades del cliente, aplicando las técnicas de recolección y procesamiento de la información.



SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA
Procedimiento de Desarrollo Curricular
GUÍA DE APRENDIZAJE 1

22050102803: Reconocer el lenguaje cinematográfico para la planeación de la multimedia.

22050102804: Confrontar la información recolectada con las necesidades presentadas por el público destino.

22050102806: Escribir actas e informes de procesos de acuerdo con el cronograma de actividades y siguiendo las normas y protocolos establecidos.

24020150001: Interactuar en los contextos productivos y sociales en función de los principios y valores universales.

24020150004: Redimensionar permanentemente su proyecto de vida de acuerdo con las circunstancias del contexto y con visión prospectiva.

24020150007: Generar hábitos saludables en su estilo de vida para garantizar la prevención de riesgos ocupacionales de acuerdo con el diagnóstico de su condición física individual y la naturaleza y complejidad de su desempeño laboral.

24020150101: Comprender frases y vocabulario habitual sobre temas de interés personal y temas técnicos.

24020150104: Encontrar información específica y predecible en escritos sencillos y cotidianos.

Duración de la guía: 606 Horas / tres (3) meses

2. Presentación

Bienvenido a la primera actividad del proyecto denominada “Definición de los requerimientos del cliente”, mediante la cual se brindan los lineamientos básicos para identificar las tendencias del mercado, la aplicación de técnicas de recolección de información, el manejo y presentación de informes fundamentados en las diferentes tipologías y plataformas, basados en el uso del lenguaje cinematográfico vigente para proyectos multimedia. Lo anterior promoverá su interacción en los contextos productivos y sociales; así mismo, le permitirá redimensionar su proyecto de vida al incorporar hábitos saludables, haciendo paralelamente el afianzamiento necesario en el área del idioma inglés.

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

AP: Actividad de proyecto



SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA
Procedimiento de Desarrollo Curricular
GUÍA DE APRENDIZAJE 1

AA: Actividad de aprendizaje

EV: Evidencia

MF: Material de formación

GAES: Grupo Autónomo de estudio.

Es necesario especificar que la AP1 se encuentra vinculada con la fase de análisis y está incluida dentro de las cinco fases con las que cuenta la tecnología así:

Fase Inducción

Fase 1. Análisis

Fase 2. Planeación

Fase 3. Desarrollo

Fase 4. Evaluación

Para llevar a cabo con éxito la primera actividad de proyecto, usted debe realizar las siguientes cuatro actividades de aprendizaje:

- AA1: Definir las tendencias del mercado de acuerdo con los diseños de proyectos multimedia vigentes, según las necesidades del cliente y de la organización.
- AA2: Identificar las técnicas de recolección de datos teniendo en cuenta los requerimientos del cliente, normas, metodología y alcance; evidenciado en un informe escrito.
- AA3: Establecer la tipología y plataforma del proyecto teniendo en cuenta las técnicas de recolección de información y las necesidades del cliente.
- AA4: Plantear el boceto inicial de la interfaz gráfica a partir del lenguaje cinematográfico teniendo en cuenta los requerimientos del cliente.

Nota: Tenga en cuenta que el material de formación y material complementario se encuentran en la siguiente ruta: ***Fase 1 Análisis / Actividad de proyecto 1 - Definición de requerimientos del cliente / Material de formación.***

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 correspondientes.

Orientación del instructor: de forma continua y permanente, el instructor le apoyará 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, enmarcados en las políticas de ética y calidad que caracterizan al instructor SENA.

Encuentros sincrónicos: mediante el uso de una herramienta para sesiones en línea, el equipo de instructores programará y realizará 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, el aprendiz realizará las actividades iniciales (sólo aplica para la guía de aprendizaje de actividad de proyecto 1), posteriormente, ejercicios analíticos de reflexión inicial, actividades de contextualización, profundización y transferencia del conocimiento.

○ Actividades iniciales

Antes de entrar a desarrollar las actividades consignadas en esta guía de aprendizaje, es preciso verificar que realizó las actividades iniciales al proceso formativo, las cuales se encuentran en el menú del programa, a través del enlace **Actividades iniciales**:

- a. Actualización de datos personales.
- b. Sondeo de conocimientos previos.
- c. Presentarse ante su instructor y compañeros en el Foro social.

Importante: consulte el enlace **Información del programa** que se encuentra en el menú, para conocer el diseño curricular, la información del programa y la presentación del proyecto formativo.



- **Actividades de reflexión inicial**

Con el objeto de generar algunos cuestionamientos referentes a la Fase de análisis y a la Actividad de proyecto 1 - Definición de requerimientos del cliente, es necesario ver los videos propuestos que encontrará dentro del banner correspondiente a cada uno de ellos a través de las siguientes rutas: ***Fase 1 Análisis / Introducción Fase Análisis y Fase 1 Análisis / Actividad de proyecto 1 - Definición de requerimientos del cliente / Introducción a la actividad de proyecto 1***. En dichos videos se interactúa con un personaje, que para este caso es un cliente, puede ser el cliente de cualquier empresa de multimedia, las preguntas iniciales son:

- ¿Cuáles pueden ser los requerimientos del cliente?
- ¿Cómo se puede recolectar y analizar la información pertinente para una propuesta multimedia?
- ¿Cómo puede un tecnólogo en producción multimedia identificar las necesidades de los diferentes sectores productivos?

Las respuestas a las preguntas antes planteadas como preámbulo al desarrollo de las siguientes actividades, se socializarán en el “Foro de reflexión inicial AP1” que se encuentra en el menú del programa a través de la siguiente ruta: ***Fase 1 Análisis / Actividad de proyecto 1 – Definición de requerimientos del cliente / Evidencias***. 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 1, es necesario que revise de una forma comprensiva y activa los materiales de formación (MF) y materiales complementarios que se encuentran en la Fase 1 Análisis / Actividad de proyecto 1 – Definición de requerimientos del cliente / Material de formación, 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, analizar 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 (Materiales de formación)

- Material de formación: Tendencias del mercado multimedia.



- Material de formación: Elementos de diseño para proyectos multimedia.
- Material de formación: Técnicas de recolección y análisis de información.
- Material de formación: Presentación del cliente – brief.
- Material de formación: Introducción a la multimedia.
- Material de formación: Normas, actas e informes.
- Material de formación: Principios y valores universales.
- Material de formación: Proyecto de vida.
- Material de formación: Matriz DOFA.
- Material de formación: Getting started as a professional.
- Material de formación: Hábitos saludables para la prevención de riesgos ergonómicos y psicosociales.
- Material complementario.

AA1: Definir las tendencias del mercado de acuerdo con los diseños de proyectos multimedia vigentes, según las necesidades del cliente y de la organización.

Análisis Identificación de las tendencias del mercado para proyecto multimedia

Es fundamental conocer el entorno para detectar las tendencias sobre las tecnologías de la información y la comunicación con énfasis en la producción multimedia y su impacto en el desarrollo productivo y social a nivel mundial, nacional y local.

Analice el contexto productivo/social de la producción multimedia, con base en las posibilidades y la prospectiva que se tienen en cuanto a tecnología, economía, lo social, el nivel internacional, nacional, local y lo personal.

AP1-AA1-EV1: Informe. Análisis tendencias del mercado para proyectos multimedia

Resultado de aprendizaje asociado: *Identificar las tendencias del mercado y del diseño en la producción de proyectos multimedia para orientar al cliente.*

Se propone que el aprendiz desarrolle las siguientes actividades de manera individual:

1. Estudiar el material de formación: Tendencias del mercado multimedia.
2. Realizar informe escrito “*Informe Análisis tendencias del mercado para proyectos multimedia*”.
3. El informe debe contener:



- Análisis y definición de la evolución de la producción multimedia y su relevancia en el sector productivo.
 - Identificación de las diferentes tendencias de mercado en la producción multimedia.
 - Importancia de la producción multimedia y su impacto en la globalización del mercado.
 - ¿Cómo visualiza a corto plazo la producción multimedia en las diferentes tendencias del mercado?
4. El informe debe ser elaborado en formato Word, aplicando las normas APA, en una extensión mínima de dos hojas y máxima de cuatro hojas, su presentación debe basarse en la siguiente estructura:
1. Portada
 2. Introducción
 3. Desarrollo (temas mencionados)
 4. Conclusión
 5. Bibliografía
5. El aprendiz cuenta con más recursos de apoyo para hacer una apropiación efectiva del conocimiento, para lo cual puede realizar investigación en el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de internet.

Enviar el informe en un documento de Word a través de la siguiente ruta: **Fase 1 Análisis / Actividad de proyecto 1 – Definición de requerimientos del cliente / Evidencias / AP1-AA1-EV1: Informe. Análisis tendencias del mercado para proyectos multimedia.** En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación correspondiente, para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

AP1-AA1-EV2: Cuestionario de análisis DOFA

Resultado de aprendizaje asociado: *Redimensionar permanentemente su proyecto de vida de acuerdo con las circunstancias del contexto y con visión prospectiva.*

El análisis DOFA es una actividad que ayuda afianzar los conocimientos adquiridos, y a su vez define con claridad los conceptos necesarios para llegar a conformar la matriz DOFA,



dado que busca identificar las variables que permiten definir el proyecto de vida. Se propone que el aprendiz desarrolle las siguientes actividades de manera individual:

1. Estudiar los materiales de formación: Matriz DOFA y Proyecto de vida.
2. Realizar la evidencia “AP1-AA1-EV2: Cuestionario de análisis DOFA” donde encontrará 10 preguntas (opción múltiple, única respuesta). Cuenta con dos intentos para su ejecución de los cuales obtendrá el resultado inmediato.
3. Si requiere de mayor información para profundizar en la temática, puede realizar investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de Internet.

El cuestionario de análisis DOFA se encuentra disponible a través de la siguiente ruta:
Fase 1 Análisis / Actividad de proyecto 1 – Definición de requerimientos del cliente / Evidencias / AP1-AA1-EV2: Cuestionario de análisis DOFA.

Una vez haya reflexionado, comprendido y apropiado los saberes básicos e importantes para reconocerse a sí mismo y su entorno, para proyectarse en el ámbito laboral o productivo, significa que ya está en capacidad de elaborar la matriz DOFA.

AP1-AA1-EV3: Informe Matriz DOFA. Proyecto de vida

Resultado de aprendizaje asociado: Redimensionar permanentemente su proyecto de vida de acuerdo con las circunstancias del contexto y con visión prospectiva.

La importancia de la matriz DOFA radica en el diagnóstico real de una persona o de cualquier actividad productiva, es un elemento requerido en la toma de decisiones, oportunas y apropiadas a cada situación presentada, porque lo ubica en un contexto que le permite identificar con claridad los factores a favor y en contra del proyecto.

Se propone que desarrolle las siguientes actividades de manera individual:

1. Estudiar los materiales de formación: Matriz DOFA y Proyecto de vida.
2. Realizar informe escrito (matriz) donde debe analizar los aspectos del proyecto de vida, articulado con el tema de las tendencias del mercado, teniendo en cuenta el siguiente modelo:



Para elaborar la matriz DOFA debe:

- Determinar claramente cuáles son las metas, sueños u objetivos relacionados con el proyecto.
- Para el desarrollo de esta matriz es necesario contar con la identificación y descripción plena de los componentes que intervienen en un proyecto, que se encuentran descritos en el material de formación.
- Describir las variables internas; debilidades que considere afectan su desarrollo y las fortalezas que posee.
- Relacionar las variables externas; identificando las oportunidades que consideran son favorables en su proyecto y plasme las amenazas que considere pueden afectar su desarrollo para alcanzar las metas propuestas.
- Conjuguar o combinar esas variables para determinar las estrategias a seguir, en cumplimiento del logro propuesto. En el material de formación encontrará la explicación sobre cómo combinar esas variables.

Tenga en cuenta el siguiente modelo para la realización de la matriz:

FO: Fortalezas internas, con el fin de aprovechar las oportunidades.

DO: Mejorar las debilidades internas, aprovechando las oportunidades.

FA: Fortalezas internas con el fin de evitar y reducir al máximo el impacto de las amenazas externas.

DA: Describa las debilidades y cómo evitar las amenazas externas.

Variables internas

Objetivo del proyecto de vida: ser un profesional como gestor y productor de multimedia.	Debilidades:	Fortalezas:
	Relacione las debilidades que considere le afecta para su desarrollo (escasez de recursos económicos, mercado local reducido, el entorno solo cuenta con empresas pequeñas, no hay proyectos de inversión en la región).	Escriba todas las fortalezas que posee (persona con mente innovadora, capacidad emprendedora, capacitación y actualización constante, conocimiento sobre software y hardware, capacidad para interactuar y compartir nuevas ideas, liderazgo y trabajo en equipo).



Variables externas

Oportunidades: Relacione las oportunidades que tiene para su proyecto de vida (oportunidad de difundir el marketing, en el mercado empresas (clientes) apostándole a esta herramienta (multimedia) para generar ventajas competitivas, facilidad de comunicar a los clientes de manera original el alcance de la actividad, sociedad demandando respuestas y soluciones en tiempo real, uso de las redes virtuales, contar con herramientas de análisis de resultados, la globalización de las telecomunicaciones).	Estrategia DO: Registre las metas, actividades o las acciones que se deben plantear, para alcanzar el objetivo propuesto para su proyecto, superando las debilidades.	Estrategia FO: En este plano plasme las actividades o acciones que se deben llevar a cabo para lograr el objetivo, aprovechando las oportunidades.
Amenazas: Plasme las amenazas que considere afectan su desarrollo para lograr el objetivo del proyecto. (Facilidad de ingresar al mercado, competidores potenciales, las empresas puede diseñar y desarrollar sus propios proyectos de	Estrategia DA: En este espacio escriba las metas, actividades y las acciones necesarias para el logro del objetivo. Teniendo en cuenta las debilidades y amenazas que le afectan.	Estrategia FA: Registre las metas y acciones a ejecutar con el fin de minimizar las posibles amenazas que entorpecen su buen desarrollo, en busca del objetivo propuesto.



multimedia, es un servicio relativamente nuevo y las empresas no lo consideran imprescindible o necesario).		
---	--	--

Si requiere de mayor información para desarrollar el informe, puede realizar investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de Internet.

El informe debe ser elaborado en formato Word, aplicando las normas APA, en una extensión mínima de dos hojas y máxima de cuatro hojas, su presentación debe basarse en la siguiente estructura:

1. Portada
2. Introducción
3. Desarrollo (matriz)
4. Conclusión
5. Bibliografía

Enviar el informe en un documento de Word a través de la siguiente ruta: **Fase 1 Análisis / Actividad de proyecto 1 – Definición de requerimientos del cliente / Evidencias / AP1-AA1-EV3: Informe Matriz DOFA. Proyecto de vida.** En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación correspondiente, para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

AP1-AA1-EV4: Ensayo. Tendencias y productos multimedia relacionados con el sector productivo

Resultado de aprendizaje asociado: *Interactuar en los contextos productivos y sociales en función de los principios y valores universales.*

Esta actividad tiene como objetivo identificar los principios y valores para poner en práctica en los contextos productivos y sociales. Para esto, es necesario revisar el material de formación: Principios y valores universales, material complementario, biblioteca virtual del SENA y fuentes confiables de Internet. Por tal motivo es necesario que:



1. Tenga en cuenta los temas abordados en el documento realizado para la evidencia **AP1-AA1-EV1: Informe. Análisis tendencias del mercado para proyectos multimedia** de la presente actividad de proyecto. Dicho documento le será útil para responder las siguientes preguntas:
 - ¿Qué relevancia cree que tienen los principios y valores universales en las tendencias del mercado multimedia?
 - ¿Cómo un producto multimedia puede reflejar los principios y valores universales?
 - ¿Qué principios y valores le parecen indispensables en la realización de un producto multimedia? y ¿por qué?
2. Una vez resueltas las preguntas, deberá socializarlas en el “Foro: Tendencias y productos multimedia relacionados con el sector productivo”.
3. Luego debe realimentar por lo menos dos intervenciones de sus compañeros teniendo en cuenta la Rúbrica TIGRE (Documento - Guía buen uso de foros) que lo encuentra en el enlace de Tutoriales del menú del programa.
4. Una vez haya hecho su aporte en el foro y realimentado las dos intervenciones de sus compañeros, elabore un ensayo a partir de la siguiente pregunta:
 - ¿Qué situaciones actuales considera usted que reflejan o van en contravía de los principios y valores universales en el uso de la Internet, como herramienta de trabajo para un productor de multimedia?
5. El ensayo debe contener argumentos que sustenten su punto de vista y que evidencian una aplicación de los temas vistos en el material de formación.
6. Usted cuenta con más recursos de apoyo para hacer una apropiación efectiva del conocimiento, para lo cual puede realizar investigación con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de internet. Es necesario que consulte información adicional al tema y cite por lo menos dos fuentes bibliográficas adicionales al material de formación, para sustentar su punto de vista.
7. Debe citar una de las respuestas más enriquecedoras de sus compañeros en el foro, argumentando por qué razón la seleccionó.



8. El informe debe ser elaborado en formato Word, aplicando las normas APA, en una extensión mínima de dos hojas y máxima de cuatro hojas, su presentación debe basarse en la siguiente estructura:

1. Portada
2. Introducción
3. Desarrollo del tema (ensayo)
4. Conclusión
5. Bibliografía

Adjuntar el ensayo en un documento de Word a través de la siguiente ruta: ***Fase 1 Análisis / Actividad de proyecto 1 – Definición de requerimientos del cliente / Evidencias / AP1-AA1-EV4: Ensayo. Tendencias y productos multimedia relacionados con el sector productivo.*** En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación correspondiente, para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

AA2: Identificar las técnicas de recolección de datos teniendo en cuenta los requerimientos del cliente, normas, metodologías, y alcance; evidenciado en un informe escrito.

Especificar las técnicas de recolección de información para el proyecto multimedia.

Cuando se lleva a cabo un trabajo de investigación, es necesario considerar los métodos, las técnicas e instrumentos como aquellos elementos que aseguran el hecho empírico de la investigación; es decir, la fase básica de la experiencia investigativa. El método representa el camino a seguir en la investigación, las técnicas constituyen la manera como transitar por esa vía, mientras que el instrumento incorpora el recurso o medio que ayuda a realizar esta senda.

AP1-AA2-EV5: Cuestionario recolección de la información

Resultado de aprendizaje asociado: Confrontar la información recolectada con las necesidades presentadas por el público destino.

Se propone que desarrolle las siguientes actividades:



1. Estudiar el material de formación: Técnicas de recolección y análisis de la información.
2. De manera individual, desarrollar el cuestionario recolección de la información, el cual consta de 10 preguntas, (selección múltiple, única respuesta, selección múltiple, múltiple respuesta y falso o verdadero) en donde el aprendiz posee dos intentos, la prueba tendrá un resultado inmediato.
3. El aprendiz cuenta con más recursos de apoyo si requiere de mayor información para profundizar en la temática, para lo cual puede realizar investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de Internet.

El cuestionario se encuentra disponible a través de la siguiente ruta: ***Fase 1 Análisis / Actividad de proyecto 1 – Definición de requerimientos del cliente / Evidencias / AP1-AA2-EV5: Cuestionario recolección de la información.***

AP1-AA2-EV6: Informe. Elaboración y aplicación de técnicas de recolección de información

Resultado de aprendizaje asociado: Confrontar la información recolectada con las necesidades presentadas por el público destino.

Para la realización del proyecto multimedia es necesario que el aprendiz cuente con un cliente o una empresa de cualquier sector; que presente requerimientos concretos en el desarrollo de un proyecto multimedia, con una tendencia de sector específica, la cual puede ser educativa, publicitaria, comercial o informativa. Se propone que el aprendiz de forma individual desarrolle las siguientes actividades:

1. Estudiar el material de formación: Técnicas de recolección y análisis de la información.
2. En un documento de Word relacionar:
 - a. Solicitud de la propuesta del cliente, requerimientos definidos por el cliente (Identificación de la empresa y sector productivo al cual pertenece, descripción de la solicitud, descripción de requerimientos mediante un



análisis de mercado del sector productivo).

- b. Descripción de la cuantificación de la población, donde el análisis debe incluir una identificación del target, número de personas que componen el target, muestra poblacional y la definición de variables (requerimientos) de acuerdo con el sector al que pertenece el cliente (educativo, publicitario, comercial o informativo).
 - c. Justificación de la selección de las técnicas y de los instrumentos, de acuerdo a las características de la población, debe seleccionar la técnica entre oral (entrevista), escrita (encuesta o cuestionario) u ocular (observación directa).
 - d. Diseño de los instrumentos de recolección de acuerdo con la técnica seleccionada debe construir el instrumento de recolección para ser aplicada en el levantamiento de información.
 - e. Anexos. Adjuntar soportes de los instrumentos en la aplicación de la recolección, por lo menos de tres personas de la población definida. (documento escaneado para técnicas escritas o grabación para técnicas orales o fotografías para técnicas oculares).
3. Si requiere de mayor información para profundizar en la temática, puede realizar investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de Internet.

Enviar el informe en un documento de Word a través de la siguiente ruta: **Fase 1 Análisis / Actividad de proyecto 1 – Definición de requerimientos del cliente / Evidencias / AP1-AA2-EV6: Informe. Elaboración y aplicación de técnicas de recolección de información.** En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación correspondiente, para verificar que el documento contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

AP1-AA2-EV7: Presentación brief cliente

Resultado de aprendizaje asociado: Confrontar la información recolectada con las necesidades presentadas por el público destino.



Se propone que de manera individual desarrolle las siguientes actividades:

1. Estudiar el material de formación: Presentación del cliente- brief.
2. Aplicar las técnicas de recolección que aplicó en la evidencia **AP1-AA2-EV6: Informe. Elaboración y aplicación de técnicas de recolección de información** y con los requerimientos presentados por el cliente, realice una investigación que le permita definir la orientación de su proyecto.
3. Diseñar un cuadro comparativo que permita confrontar cada una de las necesidades del cliente con las variables investigadas en el estudio de mercado.
4. Con los resultados arrojados del análisis y el cuadro comparativo elabore el brief publicitario.

Nota: el brief debe ser creativo, claro, novedoso y visualmente atractivo, para ello puede seleccionar un programa o herramienta web 2.0 de su preferencia. (Power point, publisher, emaze, prezzi, etc.)

5. El brief debe contener:
 - a. Información de la empresa.
 - b. Situación del mercado.
 - c. Competencia.
 - d. Perfil del consumidor.
 - e. Características y generalidades del producto (Notoriedad, imagen, ciclo de vida, posicionamiento, diferenciación, atributos del proyecto, plaza, precio y promoción).
6. Si requiere de mayor información para profundizar en la temática, puede realizar investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de Internet.

Adjuntar el brief publicitario a través de la siguiente ruta: **Fase 1 Análisis / Actividad de proyecto 1 – Definición de requerimientos del cliente / Evidencias / AP1-AA2-EV7: Presentación brief cliente.** En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación correspondiente, para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.



AP1-AA2-EV8: Informe de resultados según requerimientos del cliente

Resultado de aprendizaje asociado: *Escribir actas e informes de procesos de acuerdo con el cronograma de actividades y siguiendo las normas y protocolos establecidos.*

Se propone que el aprendiz desarrolle las siguientes actividades:

1. Estudiar el material de formación: Normas, actas e informes.
2. De acuerdo con lo elaborado en la evidencia anterior **AP1-AA2-EV6: Informe. Elaboración y aplicación de técnicas de recolección de información**, realizar el informe de resultados según requerimientos del cliente, el cual debe contener:
 - a. **Tabulación:** Organización de los resultados de las encuestas en Excel o cualquier programa similar de su preferencia.
 - b. **Análisis y gráficas** de los resultados buscando patrones, relaciones, conexiones y tendencias porcentuales en cada una de las variables estudiadas.
 - c. **Cuadro comparativo** que permita confrontar cada una de las necesidades del cliente con las variables investigadas en el estudio de mercado.
 - d. **Conclusiones y propuestas** del estudio final de mercado para el desarrollo del proyecto multimedia.
3. El informe debe ser elaborado en formato Word, aplicando las normas APA, en una extensión mínima de dos hojas y máxima de cuatro hojas, su presentación debe basarse en la siguiente estructura:
 1. Portada
 2. Introducción
 3. Contenido (temas mencionados)
 4. Conclusión
 5. Bibliografía
4. Si requiere de mayor información para profundizar en la temática, puede realizar investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de Internet.



Adjuntar el informe en un documento de Word a través de la siguiente ruta: ***Fase 1 Análisis / Actividad de proyecto 1 – Definición de requerimientos del cliente / Evidencias / AP1-AA2-EV8: Informe de resultados según requerimientos del cliente.*** En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación correspondiente, para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

AP1-AA2-EV9: Ejercicio práctico matriz de riesgo

Resultado de aprendizaje asociado: Generar hábitos saludables en su estilo de vida para garantizar la prevención de riesgos ocupacionales de acuerdo con el diagnóstico de su condición física individual y naturaleza y complejidad de su desempeño laboral.

Se propone que el aprendiz de manera individual desarrolle las siguientes actividades:

1. Tener en cuenta que la evaluación de los riesgos psicosociales y biomecánicos se debe aplicar como aprendiz del tecnólogo en producción de multimedia.
2. Revise, afiance y apropie los conocimientos del material de formación: Hábitos saludables para la prevención de riesgos ergonómicos y psicosociales, además del enlace que se encuentra en el espacio de material complementario sobre Hábitos saludables, el cual contiene los siguientes documentos: Guía técnica colombiana GTC 45 - 2012-06-20, Procedimiento para identificación de peligros, valoración de riesgos y determinación de controles y Decreto 1072 de 26 de mayo de 2015 en la ruta en la ruta: ***Fase 1 Análisis / Actividad de proyecto 1 – Definición de requerimientos del cliente / Material de formación.***
3. Proceda a identificar el anexo A de la guía técnica colombiana GTC 45 y ubique la clasificación *riesgos psicosociales* y *riesgos biomecánicos*, que son los que usará para el desarrollo de esta evidencia.
4. Diligencie la **matriz de riesgo** (identificación de peligros, valoración y determinación de controles de los riesgos) que encontrará en el material complementario siguiendo el documento “Procedimiento para identificación de peligros, valoración de riesgos y determinación de controles”, como un paso a paso para el diligenciamiento de la matriz y haciendo uso de la información que se encuentra anexa en el Excel de la misma.



SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA
Procedimiento de Desarrollo Curricular
GUÍA DE APRENDIZAJE 1

5. En la columna (Y) denominada: controles administrativos, señalización y advertencia, proponga de manera creativa, las acciones o actividades de cultura física que ayuden a disminuir los riesgos evaluados (Psicosociales y Biomecánicos).
6. Debe recordar que, si requiere de mayor información para desarrollar dicho informe, puede realizar investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de Internet.
7. Adjunte la matriz de riesgo en el formato Excel diligenciando únicamente la información que corresponde a los riesgos psicosociales y biomecánicos, que se pueden presentar en el desempeño de un tecnólogo en producción multimedia.

Enviar la matriz a través de la siguiente ruta: **Fase 1 Análisis / Actividad de proyecto 1 – Definición de requerimientos del cliente / Evidencias / AP1-AA2-EV9: Ejercicio práctico matriz de riesgo**. En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación correspondiente, para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

AP1-AA2-EV10: Hoja de vida. Getting started as a professional, resume

Resultado de aprendizaje asociado: Comprender frases y vocabulario habitual sobre temas de interés personal y temas técnicos.

En el material de formación: *Getting started as a professional*, el aprendiz cuenta con información relacionada para la construcción de **Resumes** así como con actividades de práctica que permiten afianzar su conocimiento. Teniendo en cuenta esto, el aprendiz posee las habilidades suficientes para hacer uso de dicho conocimiento y elaborar la siguiente actividad:

1. Estudiar el material de formación: *Getting started as a professional*.
2. Leer el documento de materiales complementarios referente a este tema.
3. Construir y redactar un **Combination Resume** de sí mismo, con el vocabulario y las estructuras gramaticales trabajadas en el material de formación.
4. Adjuntar el **Combination Resume** en formato PDF.



Enviar el documento a través de la siguiente ruta: **Fase 1 Análisis / Actividad de proyecto 1 – Definición de requerimientos del cliente / Evidencias / AP1-AA2-EV10: Hoja de vida. Getting started as a professional, resume.** En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación correspondiente, para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

AP1-AA2-EV11: Oferta laboral. Getting started as a Professional, Job Offer

Resultado de aprendizaje asociado: *Encontrar información específica y predecible en escritos sencillos y cotidianos.*

En el material de formación: *Getting started as a professional*, el aprendiz cuenta con información relacionada para la construcción de **Job Offers**, así como con actividades de práctica que permiten afianzar su conocimiento. Teniendo en cuenta esto, el aprendiz posee las habilidades suficientes para hacer uso de dicho conocimiento y elaborar la siguiente actividad:

1. Estudiar el material de formación: *Getting started as a professional*.
2. Leer el documento de materiales complementarios referente a este tema.
3. Construir y redactar una oferta laboral (*Job Offer*), teniendo en cuenta el vocabulario y las estructuras trabajadas en el material de formación.
4. Adjuntar la oferta laboral (*Job Offer*) en formato PDF.

Enviar el documento a través de la siguiente ruta: **Fase 1 Análisis / Actividad de proyecto 1 – Definición de requerimientos del cliente / Evidencias / AP1-AA2-EV11: Oferta laboral. Getting started as a Professional, Job Offer.** En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación correspondiente, para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

AA3: Establecer la tipología y plataforma del proyecto teniendo en cuenta las técnicas de recolección de información y las necesidades del cliente.

Identificar y seleccionar las tipologías y plataformas a trabajar para el proyecto multimedial.



Cuando se habla de multimedia se hace referencia al uso de diversos tipos de información como videos, gráficos, animaciones, etc. Las tipologías multimedia, son el medio de difusión donde estarán funcionando las aplicaciones multimedia, los avances tecnológicos han dado lugar a múltiples y diversas aplicaciones o programas que tienen una característica fundamental que es la integración de varios medios.

AP1-AA3-EV12: Actividad interactiva. Tipologías multimedia.

Resultado de aprendizaje asociado: Identificar las tipologías multimedia a realizar según el requerimiento del público destino y del medio de difusión.

Se propone que el aprendiz desarrolle de manera individual las siguientes actividades:

1. Estudiar el material de formación: Introducción a la multimedia.
2. Desarrollar actividad interactiva "Tipologías multimedia", para lo cual debe revisar con atención la introducción e instrucciones antes de realizar el intento. La actividad consta de dos intentos con resultado inmediato.
3. El aprendiz cuenta con más recursos de apoyo si requiere de mayor información para profundizar en la temática, para lo cual puede realizar investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de Internet.

Acceder a la evidencia a través de la siguiente ruta: ***Fase 1 Análisis / Actividad de proyecto 1 – Definición de requerimientos del cliente / Evidencias / AP1-AA3-EV12: Actividad interactiva. Tipologías multimedia.***

AP1-AA3-EV13: Actividad colaborativa sobre definición de plataforma Multimedia

Resultado de aprendizaje asociado: Determinar la plataforma del proyecto a partir de las necesidades del cliente aplicando las técnicas de recolección y procesamiento de la información.

Se propone que el aprendiz desarrolle en GAES las siguientes actividades:

1. Estudiar el material de formación: Introducción a la multimedia.



2. Participar en el “Foro AP1-AA3-EV13: Actividad colaborativa sobre definición de plataforma Multimedia”, en GAES debe identificar los diferentes tipos y clasificación de las plataformas multimedia, elaborar un comercial en Power Point con el cual debe demostrar a sus compañeros y al instructor que, según los requerimientos funcionales, la mejor propuesta es la de su equipo.
3. Explorar los comerciales compartidos por los demás grupos y retroalimentar dos de ellos.
4. De acuerdo con los diferentes comerciales expuestos por los grupos, analice y elabore de forma individual un comercial en Power Point donde determine la plataforma a partir de las necesidades del cliente.
5. El envío de estos dos comerciales se harán por medio de este Foro.
6. El comercial en Power Point debe contener:
 - Presentación (Portada)
 - Desarrollo de contenido -comercial
 - Conclusiones
7. El aprendiz cuenta con más recursos de apoyo si requiere de mayor información para profundizar en la temática, para lo cual puede realizar investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de Internet.
8. Adjuntar los comerciales en formato Power Point.

Enviar la evidencia a través de la siguiente ruta: **Fase 1 Análisis / Actividad de proyecto 1 – Definición de requerimientos del cliente / Evidencias / AP1-AA3-EV13: Actividad colaborativa sobre definición de plataforma Multimedia**. En este espacio podrá consultar el instrumento correspondiente, para verificar que la actividad contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

AP1-AA3-EV14: Informe tipologías y plataformas multimedia

Resultados de aprendizaje asociados: *Determinar la plataforma del proyecto a partir de las necesidades del cliente, aplicando las técnicas de recolección y procesamiento de la información.*



SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA
Procedimiento de Desarrollo Curricular
GUÍA DE APRENDIZAJE 1

Se propone que el aprendiz desarrolle las siguientes actividades en GAES:

1. Estudiar el material de formación: Introducción a la multimedia.
2. Participar en el informe tipologías y plataforma multimedia seleccionada para desarrollar el proyecto programado por el instructor con antelación.
3. En GAES deben construir su argumentación de la plataforma y tipología escogida para el proyecto multimedia y el por qué consideran que es la selección más adecuada para el proyecto y para el cliente.
4. El GAES debe escoger un líder para que presente la sustentación ante el instructor y sus compañeros la cual se realizará a través de una sesión en línea que el instructor programará oportunamente.
5. En GAES debe elaborar un documento en Word con la conclusión dada en la sustentación con el instructor, con el objetivo de asegurar que la tipología y plataforma escogida para su proyecto multimedia haya sido la indicada.
6. El documento debe contener normas APA y la siguiente estructura: presentación (Portada), introducción y conclusiones.
7. Si requiere de mayor información para profundizar en la temática, puede realizar investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de Internet.

Adjuntar la conclusión en un documento de Word a través de la siguiente ruta: **Fase 1 Análisis / Actividad de proyecto 1 – Definición de requerimientos del cliente / Evidencias / AP1-AA3-EV14: Informe tipologías y plataformas multimedia.** En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación correspondiente, para verificar que el documento contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

AA4: Plantear el boceto inicial de la interfaz gráfica a partir del lenguaje cinematográfico teniendo en cuenta los requerimientos del cliente.

Elaborar el boceto inicial para implementarlo al lenguaje cinematográfico.

Es importante diseñar un boceto inicial de la propuesta multimedia, para la aprobación del cliente e implementarlo en la interfaz gráfica del proyecto. La imagen corporativa del cliente



hace referencia a aquellos elementos visuales que representan una marca y que permiten que el mercado recuerde y se identifique con determinado producto o empresa.

La realización de un boceto de la interfaz gráfica del proyecto multimedia le permite al desarrollador observar la idea y las bases conceptuales de la propuesta bajo una nueva luz o perspectiva, ya que está enfocado a resaltar los aspectos visuales y de estilo de la multimedia. Es allí donde se hace uso práctico del lenguaje cinematográfico para dar vida real a ese planteamiento inicial que es el boceto.

AP1-AA4-EV15: Boceto inicial para aprobación de cliente

Resultado de aprendizaje asociado: Reconocer el lenguaje cinematográfico para la planeación de la multimedia.

El aprendiz debe desarrollar su primer boceto del proyecto, para poder realizarlo deben estudiar cuidadosamente los materiales de formación de la actividad de aprendizaje 4, tener muy claro el objetivo, tipo de cliente, y demás temas propuestos en el material.

Se propone que el aprendiz desarrolle las siguientes actividades en GAES:

1. Estudiar el material de formación: Elementos de diseño para proyectos multimedia.
2. Elaborar el boceto inicial para presentarlo al cliente, el boceto debe contener:
 - Presentación (portada)
 - Introducción
 - Desarrollo de contenido (boceto)
 - Conclusiones
3. Si requiere de mayor información para profundizar en la temática, puede realizar investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de Internet.
4. Adjuntar el boceto en formato PDF.

Enviar el documento a través del enlace creado para ello: ***Fase 1 Análisis / Actividad de proyecto 1 – Definición de requerimientos del cliente / Evidencias / AP1-AA4-EV15: Boceto inicial para aprobación de cliente.*** En este espacio podrá consultar el



SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA
Procedimiento de Desarrollo Curricular
GUÍA DE APRENDIZAJE 1

instrumento de evaluación correspondiente, para verificar que el boceto contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

AP1-AA4-EV16: Interactiva. Lenguaje cinematográfico

Resultado de aprendizaje asociado: Reconocer el lenguaje cinematográfico para la planeación de la multimedia.

Se propone que el aprendiz desarrolle las siguientes actividades:

1. Estudiar el material de formación: Elementos de diseño para proyectos multimedia.
2. De manera individual, desarrollar la "Interactiva Lenguaje Cinematográfico" que consta de 10 preguntas, para lo cual el aprendiz tendrá dos intentos para finalizarla, con resultado inmediato.
3. El aprendiz cuenta con más recursos de apoyo si requiere de mayor información para profundizar en la temática, para lo cual puede realizar investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de Internet.

Acceder a la evidencia a través de la siguiente ruta: **Fase 1 Análisis / Actividad de proyecto 1 – Definición de requerimientos del cliente / Evidencias / AP1-AA4-EV16: Interactiva. Lenguaje cinematográfico.**

4. Actividades de evaluación

Evidencias de aprendizaje	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
Evidencia de producto: AP1-AA1-EV1: Informe. Análisis tendencias del mercado para proyectos multimedia	Entrega el informe del análisis del mercado o público objetivo y las tendencias actuales del diseño de proyectos multimedia.	Informe escrito. Lista de chequeo.



SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA

Procedimiento de Desarrollo Curricular

GUÍA DE APRENDIZAJE 1

Evidencia de producto: AP1-AA1-EV2: Cuestionario de análisis DOFA	Identifica e integra los elementos de su contexto que le permiten redimensionar su proyecto de vida.	Cuestionario en línea.
Evidencia de producto: AP1-AA1-EV3: Informe Matriz DOFA. Proyecto de vida	Aborda procesos de trabajo colaborativo orientados hacia la construcción colectiva según los requerimientos de los contextos sociales y productivos. Vivencia su proyecto de vida en el marco del Desarrollo Humano Integral según competencias ciudadanas.	Informe escrito. Lista de chequeo.
Evidencia de producto: AP1-AA1-EV4: Ensayo. Tendencias y productos multimedia relacionados con el sector productivo	Aborda procesos de trabajo colaborativo orientados hacia la construcción colectiva según los requerimientos de los contextos sociales y productivos. Establece relaciones interpersonales dentro de criterios de libertad, justicia, respeto, responsabilidad, tolerancia y solidaridad según principios y valores universales.	Foro. Rúbrica de evaluación.
Evidencia de conocimiento: AP1-AA2-EV5: Cuestionario recolección de la información	Selecciona la técnica de recolección de información de manera pertinente y responsable.	Cuestionario en línea.



SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA

Procedimiento de Desarrollo Curricular

GUÍA DE APRENDIZAJE 1

Evidencia de desempeño: AP1-AA2-EV6: Informe. Elaboración y aplicación de técnicas de recolección de información	Construye los instrumentos de recolección de información de acuerdo con las normas técnicas. Aplica los instrumentos de recolección de información para definir los requerimientos del usuario siguiendo la metodología establecida.	Documento soporte y archivos adjuntos de instrumentos aplicados.
Evidencia de producto: AP1-AA2-EV7: Presentación brief cliente	Valida los resultados del análisis con el cliente para determinar el alcance del proyecto.	Brief. Lista de chequeo.
Evidencia de producto: AP1-AA2-EV8: Informe de resultados según requerimientos del cliente	Elabora informe de resultados de la tabulación de datos recolectados.	Informe. Lista de chequeo.
Evidencia de producto: AP1-AA2-EV9: Ejercicio práctico matriz de riesgo	Diagnóstica los riesgos ergonómicos y psicosociales de su desempeño laboral según normas de salud ocupacional. Selecciona las técnicas de cultura física para prevenir riesgos ergonómicos y psicosociales según naturaleza y complejidad del desempeño laboral. Valora el impacto de la cultura física en el mejoramiento de la calidad de vida y su efecto en el entorno familiar social y productivo teniendo en cuenta su proyecto de vida.	Informe. Lista de chequeo.



SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA

Procedimiento de Desarrollo Curricular

GUÍA DE APRENDIZAJE 1

Evidencia de producto: AP1-AA2-EV10: Hoja de vida. Getting started as a professional, resume	Escribe o presenta descripciones de sí mismo, su profesión y su entorno.	Informe. Lista de chequeo.
Evidencia de producto: AP1-AA2-EV11: Oferta laboral. Getting started as a Professional, Job Offer	Plantea y responde preguntas sobre sí mismo.	Informe. Lista de chequeo.
Evidencia de producto: AP1-AA3-EV12: Actividad interactiva. Tipologías multimedia	Seleccione la tipología multimedia requerida por el público destino y el medio de acuerdo con el proyecto a desarrollar.	LMS. Actividad interactiva.
Evidencia de desempeño: AP1-AA3-EV13: Actividad colaborativa sobre definición de plataforma Multimedia	Define la plataforma y recursos necesarios según la tipología.	Foro. Rúbrica de evaluación.
Evidencia de desempeño: AP1-AA3-EV14: Informe tipologías y plataformas multimedia	Define la plataforma y recursos necesarios según la tipología.	Sustentación Sincrónica. Lista de chequeo.
Evidencia de producto: AP1-AA4-EV15: Boceto inicial para aprobación de cliente	Realiza el boceto de la interfaz gráfica del proyecto aplicando técnicas creativas y elementos del diseño gráfico.	Informe. Lista de chequeo.
Evidencia de conocimiento: AP1-AA4-EV16: Interactiva. Lenguaje cinematográfico	Identifica los conceptos y componentes del lenguaje cinematográfico en las imágenes.	LMS. Actividad interactiva.



5. Glosario de términos

Análisis: es un estudio profundo de un sujeto, objeto o situación con el fin de conocer sus fundamentos, sus bases y motivos de surgimiento, creación o causas originarias.

Amenazas: situaciones del entorno que dejan a las empresas o personas en desventaja frente a terceros.

Amistad: es el afecto o estimación entre personas que les permite establecer vínculos más estrechos de convivencia.

Amor: es un principio de unión entre los elementos que forman el universo; una manifestación de los hombres hacia el bien y la belleza absoluta.

Audiovisual: se basa en la utilización conjunta del oído y de la vista, mediante imágenes y sonidos grabados, en especial para elaborar material didáctico o informativo.

Autoestima: comportamiento digno y confiable en relación con uno mismo, como consecuencia de un concepto realista. Se refleja en sentimientos de auto-aceptación y seguridad interior.

Asertividad: habilidad de expresar emociones y pensamientos, facilitando el actuar en pro de los propios intereses y derechos, sin infringir o negar los de los demás.

Boceto: es un esquema básico y simple que sirve como fundamento inicial para desarrollar algo con posterioridad.

Bondad: es una cualidad de una cosa o persona que la voluntad considera como un fin deseable tendiente a lo bueno.

Budgeting: an amount of money available for spending that is based on a plan for how it will be spent.

Cash: money in the form of coins and bills.

Commision: an amount of money paid to an employee for selling something.



Competencias: son las capacidades con diferentes conocimientos, habilidades, pensamientos, carácter y valores de manera integral en las diferentes interacciones que tienen los seres humanos para la vida en el ámbito personal, social y laboral.

Compromiso: lleva a las personas a involucrarse con entusiasmo y tesón en la solución de los problemas, en las causas comunes de un grupo y en la palabra empeñada. / Obligación contraída por alguien, generalmente por medio de una promesa, un acuerdo o un contrato.

Confianza: actitud de esperanza hacia una persona o cosa; sentimiento de seguridad en uno mismo; acto de fe.

Congruencia: armonía y balance que existe entre los pensamientos, acciones y emociones; donde las acciones son un reflejo de lo que se siente y se hace a conciencia.

Debilidades: inhabilidades o situaciones internas de las personas u organizaciones, que las dejan en desventaja frente a las demás.

Empírico: es un adjetivo que señala que algo está basado en la práctica, experiencia y en la observación de los hechos.

Empatía: capacidad de ser sensible por las propias emociones para así entender las emociones y sentimientos de otros.

Ética: es la ciencia que estudia la moral del hombre en la sociedad.

Fortalezas: habilidades o situaciones internas de la organización o de personas que las colocan en posición dominante.

Fraternidad: es la unión y buena correspondencia entre los hombres.

Hire: to give work or a job to (someone) in exchange for wages or a salary.

Honestidad: conducta que se adecúa tanto a la justicia, como a la ética y a las costumbres rectas. / Decencia, rectitud y justicia en las personas o en su manera de actuar.

Honor: es el sentimiento profundo de la propia dignidad moral del hombre.

Honradez: es la cualidad que nos hace proceder con rectitud e integridad.



Inteligencia emocional: la habilidad para identificar y entender las propias emociones y las de las demás personas, permitiendo dirigir la conducta, controlar emociones, automotivarse y relacionarse de forma eficaz y satisfactoria.

Interacción: acción de influencia recíproca entre dos o más cuerpos, personas, fenómenos, factores o sistemas.

Interfaz gráfica: es un programa informático que actúa utilizando un conjunto de imágenes y objetos gráficos para representar las acciones y la información disponibles en la interfaz.

Justicia: es dar a cada quien lo que se merece, según sus obras.

Lenguaje cinematográfico: se basa en el montaje de planos, narrando acciones que intentan acomodar los cambios de plano a la forma natural del ser humano de percibir la realidad. Se dirige la atención naturalmente, de tal forma que cada cambio de plano suministra la información que en ese momento demanda el espectador.

Libertad: es obrar con libre albedrío; es hacer lo que se desea sin dañar a nadie. La libertad física es limitada y sólo el pensamiento es infinitamente libre.

Management: es la administración o gestión de todas las actividades asignadas por la división de trabajo dentro de una organización.

Metodología: conjunto de procesos y procedimientos lógicos que conducen a alcanzar un objetivo o meta determinada.

Moral: conjunto de comportamientos que se suelen considerar como válidos por los principios, costumbres, valores y normas adquiridos y asimilados por el medio (hogar, escuela, iglesia, amigos, trabajo).

Multimedia: este término se utiliza para referirse a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión físicos o digitales para presentar o comunicar información. De allí la expresión multimedios. Los medios pueden ser variados, desde texto e imágenes, hasta animación, sonido, video, etc.

Oportunidades: situaciones del entorno que colocan a las personas o empresas en posiciones ventajosas.



SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA
Procedimiento de Desarrollo Curricular
GUÍA DE APRENDIZAJE 1

Outworkers: a person who does work for a business, company, etc., at home.

Overtime pay: extra time added to a game when the score is tied at the end of the normal playing time.

Paz: es el conjunto de actos de unión o concordia que hacen posible la convivencia armoniosa entre los miembros de una sociedad o familia.

Principio: leyes fundamentales, universales, normas que regulan el comportamiento del hombre en sociedad independientemente su raza, cultura, ideología o religión.

Plataformas: término que en informática y en internet, se refiere a un conjunto formado por una combinación de equipo informático, programas y sistema operativo.

Profile: a brief written description that provides information about someone or something.

Probation: a situation or period of time in which a person who is starting a new job is tested and watched to see if that person is able to do the job properly.

Respeto: es la consideración especial hacia las personas en razón de reconocer sus cualidades, méritos, situación o valores particulares.

Responsabilidad: es el deber de asumir las consecuencias de los actos que uno ejecuta sin que nadie obligue.

Skill: the ability to do something that comes from training, experience, or practice.

Solidaridad: es una responsabilidad mutua contraída por varias personas, que las motiva a colaborar de manera circunstancial en la causa de otros.

Sincrónico: se aplica a lo que ocurre o se verifica al mismo tiempo que otra cosa.

Tipologías: son una serie de aplicaciones multimedia que se diferencian por la forma de difusión que utilizan y de acuerdo con la intencionalidad de la información que maneja.

Tolerancia: actitud abierta hacia posturas u opiniones diferentes a la propia.

Valentía: es la cualidad que nos permite enfrentar con decisión y sin dudar todos los actos de nuestra vida.



Verdad: es la conformidad o acuerdo de lo que se dice con lo que se siente, se piensa o hace.

Web: la World Wide Web (WWW) o Red Informática Mundial es un sistema de distribución de información basado en hipertexto o hipermedias, enlazados y accesibles a través de Internet.

6. Referentes bibliográficos

Alumnas de la Universidad Femenina del Sagrado Corazón. (2012). *Investigación de Mercados*. Recuperado de: <https://es.slideshare.net/clau5/investigacin-de-mercado-pasosejemplos>

Aprendiendo administración. (2017). *Managment*. Recuperado de: <http://aprendiendoadministracion.com/que-es-el-management/>

Arsuaga, J. L., Lorenzo, C., Martínez, I., Gracia, A. y Carretero, J. M. (2000). *Sociobiología de homínidos*. Mundo Científico.

Asamblea General de las Naciones Unidas (1948). *Declaración Universal de los Derechos Humanos (DUDH)*, resolución 217.

Career.cornell.edu. (2017). *Cornell Career Services: Resume Samples*. Recuperado de: <http://www.career.cornell.edu/story/resumes/samples.cfm>

Career.cornell.edu. (2017). *Cornell Career Services: Resume Samples*. Recuperado de: <http://www.career.cornell.edu/story/resumes/samples.cfm>

Celis, J. (2012). *Autocontrol. Desarrollo personal*. Recuperado de: <http://www.sebascelis.com/autocontrol/>

Chapman, A. (2016). *Análisis DOFA y análisis PEST*. Recuperado de: http://www.degerencia.com/articulo/analisis_dofa_y_analisis_pest

CV Plaza. (s.f.). *Examples of the Best CV Formats and Layouts*. Recuperado de: <https://www.cvplaza.com/cv-presentation/standard-cv-format-and-layout/>



Enciclopedia de Clasificaciones. (2016). *Tipos de Relaciones Interpersonales*. Recuperado de: <http://www.tiposde.org/ser-humano/842-tipos-de-relaciones-interpersonales/>

Feria Online. (s.f.). *Cómo elegir una Plataforma Virtual*. Recuperado de: <http://www.plataformaelearning.com/contenidos/como-elegir-una-plataforma-virtual.asp>

França, O. (2002). *Introducción a la ética profesional*. UCU: Biblioteca Virtual de Ética. Montevideo, Uruguay.

Freepik. (s.f.). *Free Graphic resources for everyone*. Recuperado de: <http://www.freepik.com/>

Galindo, C. (2013). *La Importancia de la Dignidad. No al Comunismo ni al Capitalismo*. Recuperado de: <http://noalcomunismonialcapitalismo.blogspot.com.co/2013/10/la-importancia-de-la-dignidad.html>

Gámez, E. y Marrero, H. (2005). *Bases cognitivas y motivacionales de la capacidad humana para las relaciones interpersonales*. Anuario de Psicología, vol. 36, No. 3, páginas 239 – 260. Facultad de Psicología. Universidad de Barcelona. España.

Goleman, D. (1997). *La inteligencia emocional*. Editorial Bantam Books.

Hill Charles. (2000). *Administración Estratégica*. Edit. Mc Graw-Hill, México.

Intef. (2017). *El Lenguaje cinematográfico: espacio y tiempo*. Recuperado de: http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/24/cd/m1_2/index.html

Learners Dictionary. (s.f.). Términos. Recuperado de: <http://www.learnersdictionary.com/>

Learners Dictionary. (s.f.). *Retrieved (Consulta del término)*. Recuperado de: <https://www.learnersdictionary.com/definition/Retrieved>

LinkedIn. (s.f.). *Log In or Sign Up*. Recuperado de: <https://www.linkedin.com/>

Oxford Learner's Dictionaries. (2017). *Find definitions, translations, and grammar explanations at Oxford Learner's Dictionaries*. Recuperado de: <http://www.oxfordlearnersdictionaries.com/>



López, L (2016). *La empatía, pieza clave en las relaciones interpersonales*. Portal Europeo de la Juventud.

Lüdecke-Plumer, S. (2007). *La enseñanza de valores y principios morales en los centros de formación profesional*. Revista europea de Formación Profesional No. 41. (p. 116 – 128).

María Pinto, 24-02-2016, *La comprensión del lenguaje cinematográfico*. Recuperado de: <http://www.mariapinto.es/alfamedia/cine/lenguaje.htm>

Melisa Gissel Campos, Katherine Gabriela Guzman, Esperanza Abigail Artiga, Claudia Julissa Chavez. (2012). *Plan y Tabulación de Datos*. Recuperado de: <https://es.slideshare.net/1219970/plan-de-tabulacin-de-datos>

MetoDeLaInv. (2014). *Técnicas de recolección de la información*. Blogspot.

Natali Guglielmone, Sunchales. (2017). *¿Qué es la Producción Multimedia?* Recuperado de: <http://nataliguglielmone.blogspot.com.co/2007/09/objetivos-de-un-comunicador-multimedial.html>

Navarro R, Regino. (2005). *Trabajar bien vivir mejor. Manual práctico de valores*. Ediciones San pablo. Primera edición. Pág. 170. Bogotá, Colombia.

Negrete, L. (s.f). *Valores Universales*. UNAM. Recuperado de: <https://www.uv.mx/psicologia/files/2014/11/VALORES-UNIVERSALES.pdf>

NK.G. (2013). *¿Qué es y para qué sirve el brief creativo?* Recuperado de: <http://blog.agencialanave.com/que-es-y-para-que-sirve-el-brief-creativo/>

Oposinet.com. (2011). *El lenguaje moral. Forma y justificación de los juicios morales*.

Rocket Lawyer. (2017). *Job offer letter*. Recuperado de: <https://www.rocketlawyer.co.uk/documents-and-forms/Offer-of-employment-letter.rl>

SENA. (2017). *Biblioteca Virtual*. Recuperado de: <http://biblioteca.sena.edu.co/>

Sestudiantes. (2013). *Hacia una ética del educador*. Revista Universidad Sonora.Tobón. R. (1989). Universidad de Quindío. Quindío, Colombia.



SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA
Procedimiento de Desarrollo Curricular
GUÍA DE APRENDIZAJE 1

Significados. (2017). *Empírico*. Recuperado de: <https://www.significados.com/empirico/>

Thefreedictionary. (2017). *Significados*. Recuperado de:
<http://es.thefreedictionary.com/sincrónico>

UNESCO. (1982). *Conferencia mundial sobre las políticas culturales*. México D.F.

Universidad del País Vasco, (s.f.). *Relaciones interpersonales: generalidades*. Recuperado de: <http://www.ehu.eus/xabier.zupiria/liburuak/relacion/1.pdf>

Universitat de Barcelona. (2017). *Recoger los requerimientos del cliente, más importante de lo que pensabas*. Recuperado de: <http://www.obs-edu.com/int/blog-project-management/actualidad-project-management/recoger-los-requerimientos-del-cliente-mas-importante-de-lo-que-pensabas>

Urick. (1964). Matriz DOFA. Fred R. David. (2000). *Conceptos de Administración Estratégica*. Edit. Prentice Hall, México.

Vidal-Bota, J. (s.f.). *Valores y principios de la dignidad humana y sus implicaciones éticas*. ACEB. Recuperado de: <http://bioetica.cat/valores-y-principios-la-dignidad-humana-y-sus-implicaciones-eticas/?lang=es>

Vigo, A (s.f.). *Ética General*. DuocUc. Vicerrectoría Académica.

Wikipedia. (2017). *Competencia*. Recuperado de:
[https://es.wikipedia.org/wiki/Competencia_\(aprendizaje\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Competencia_(aprendizaje))

Yarce, J. (s.f.). *Los principios, los valores y las virtudes*. Recuperado de:
http://www.academia.edu/15180283/LOS_PRINCIPIOS_LOS_VALORES_Y_LAS_VIRTUDES_Jorge_Yarce

7. Control del documento

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Erika Danely Pérez Barrera	Líder expertos temáticos	Centro de Gestión de Mercados, Logística y Tecnologías de la Información.	



SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA

Procedimiento de Desarrollo Curricular

GUÍA DE APRENDIZAJE 1

	Sandra Aydeé López	Experta técnica	Centro de Gestión de Mercados, Logística y Tecnologías de la Información.	Mayo 2017
	Diana Paola Zapata	Experta técnica	Centro de Gestión de Mercados, Logística y Tecnologías de la Información.	
	Lina Patricia Váquiro	Experto inglés	Centro de Gestión de Mercados, Logística y Tecnologías de la Información.	
	Laura Salomé Ortiz Moreno	Experto transversal	Centro de Servicios Empresariales y Turísticos CSET.	
	César Hernández Flórez	Experto transversal	Centro de Servicios Empresariales y Turísticos CSET.	
	Marian Yarith Carvajal	Experto transversal	Centro de Servicios Empresariales y Turísticos CSET	
	Janet Lucia Villalba Triana	Asesora pedagógica	Centro de Desarrollo Agropecuario y Agroindustrial Regional Boyacá.	
	Zulma Yurany Vianchá Rodríguez	Líder LPB	Centro de Desarrollo Agropecuario y Agroindustrial Regional Boyacá.	

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor(es)					