1. Identificación de la guía de aprendizaje

- **Denominación del programa de formación:** Tecnólogo en 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:** AP5. Integración de los elementos 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.

240201500: Promover la interacción idónea consigo mismo, con los demás y con la naturaleza en los contextos laborales y sociales.

240201502: Producir textos en inglés de forma escrita y oral.

- **Resultados de aprendizaje a alcanzar**

22050103002: Estructurar los elementos de la multimedia a través de lenguajes de maquetación web.

22050103003: Codificar los elementos de la multimedia siguiendo las especificaciones del mapa de navegación con la plataforma seleccionada.

22050103001: Incorporar los elementos de la multimedia según los criterios del storyboard.

22050103901: Editar imágenes utilizando software de edición audiovisual de acuerdo con lo establecido en guion técnico.

22050103903: Ajustar la iluminación y el color de la escena para lograr la apariencia visual deseada.

22050103902: Agregar efectos especiales: visuales y sonoros al proyecto multimedia siguiendo los lineamientos del guion técnico.

24020150008: Aplicar técnicas de cultura física para el mejoramiento de su expresión corporal, desempeño laboral según la naturaleza y complejidad del área ocupacional.

24020150003: Generar procesos autónomos y de trabajo colaborativo permanentes, fortaleciendo el equilibrio de los componentes racionales y emocionales orientados hacia el desarrollo humano integral.

24020150205: Leer textos complejos y con un vocabulario más específico, en inglés general y técnico.

24020150207: Encontrar y utilizar sin esfuerzo vocabulario y expresiones de inglés técnico en artículos de revistas, libros especializados, páginas web, etc.

- **Duración de la guía:** 1008 Horas/ 5 meses.

2. Presentación

Bienvenido a la quinta actividad de proyecto del Tecnólogo en Producción de Multimedia, denominada “Integración de los Elementos de la Multimedia”. Durante la fase de proyecto anterior, se consiguió planear la realización de la aplicación multimedia deseada; diseñar y elaborar los elementos de contenido visual y sonoros necesarios para la construcción de una multimedia sólida y coherente. Una vez alcanzados estos objetivos, es necesario dar el siguiente paso que le conducirá a nuevos retos y conocimientos fundamentales para llegar a ser un desarrollador multimedia. Por ello, durante esta nueva fase del proyecto se tomarán todos los elementos de contenido diseñados durante la guía de aprendizaje anterior, para integrarlos en un solo producto en ello confluyen los diferentes medios de comunicación y se ve reflejado todo el desarrollo conceptual necesario para la planeación de una multimedia de la más alta calidad.

La presente guía de aprendizaje es clave en este proceso, ya que en ella se integrará todo el trabajo previo en una primera versión de la multimedia, en la que se observará el funcionamiento real de lo que hasta ahora era solo una idea, esto le ayudará a contrastar la propuesta inicial de la multimedia con el resultado. Lo primero que se hará en esta guía es conocer las diferentes herramientas integradoras de las que dispone para así ensamblar los diversos elementos en la construcción de una multimedia funcional, esto permitirá que más adelante pueda integrar las diferentes partes y determinar la manera en que estas se comportan respondiendo a las necesidades de los usuarios. Finalmente se publicará el proyecto multimedia según la plataforma seleccionada, de esta manera otras personas podrán interactuar con la aplicación y así lograrán obtener una mirada sobre el trabajo realizado.

¡Bienvenido a esta guía de aprendizaje!

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

AP: Actividad de proyecto.
AA: Actividad de aprendizaje
EV: Evidencia.
MF: Material de Formación.

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

- AA.10: Reconocer los lenguajes de marcas en un componente multimedia teniendo en cuenta el diseño establecido por el cliente.
- AA.11: Colocar los programas de contenidos informáticos en funcionamiento según el guión técnico.
- AA.12: Presentar el diseño multimedia de acuerdo a la plataforma informática seleccionada.

Nota: El material de formación y material complementario se encuentran en la siguiente ruta: **Material de Formación/ Fase 3 Desarrollo / Actividad de Proyecto 5: Integración de los Elementos Multimedia.**

Dedicación horaria

La Actividad de Proyecto 5, está proyectada para realizarse en cinco meses; para el desarrollo de las actividades contará con el acompañamiento de instructores de competencia técnica, de inglés y transversales. Es importante que el organice su tiempo dada la dedicación horaria 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 le apoyará y 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 sesiones en línea el equipo de instructores programará y realizará encuentros sincrónicos (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 a la **LMS** para poder participar activamente, al aprovechar al máximo de los recursos con los cuales cuenta el SENA en ésta 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

Además de estudiar todo el material de formación, usted debe participar en los diferentes Foros mediante los cuales podrá tener una mejor orientación para el desarrollo y publicación del proyecto.

3.1 Actividades de reflexión inicial

Con el objeto de generar algunos cuestionamientos referentes a la inducción de la Fase 3 de Desarrollo y a la Actividad de Proyecto 5, es necesario ver los videos propuestos **(Introducción a la Fase de Desarrollo e Introducción a la Actividad de Proyecto cinco)**, que se encuentran en: **Fase de Desarrollo / Introducción Fase de Desarrollo e**

Introducción a la Actividad de Proyecto cinco. El observar estos recursos le permitirá tener una idea global de los contenidos y las actividades a desarrollar en la presente guía de aprendizaje.

3.2 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 cinco, es necesario que revise de una forma comprensiva y activa los materiales de formación (MF) y materiales complementarios que se encuentran en la **Fase de 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, 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)

- MF HTML 5.
- MF WIX (Interacción sincrónica y asincrónica).
- MF Herramientas Open Source Joomla.
- MF Editores para sitios web.
- MF Editores y efectos especiales en imágenes.
- MF Editores de video y efectos especiales.
- MF Trabajo en equipo y resolución de conflictos
- MF Creating review videos.
- MF Técnicas de cultura física en el desempeño laboral.

AA10: Reconocer los lenguajes de marcas en un componente multimedia teniendo en cuenta el diseño establecido por el cliente.

Identificar los lenguajes de programación requeridos en el proyecto.

Desde los inicios de la informática, la codificación (el paso de información humana a información digital), ha sido problemática debido a la falta de acuerdo con la representación, en la actualidad ya se tienen numerosos estándares.

Fundamentalmente la información que un ordenador maneja se compone de números y texto, esto se conoce como información binaria pero curiosamente a nivel formal se considera como datos binarios a todo tipo de información representable en el ordenador que no corresponde precisamente a texto y números; es decir, se le llama también así a la imagen, el sonido, el vídeo, etc., pero en realidad toda la información que maneja un ordenador es únicamente binaria, inclusive el texto.

Un lenguaje de marcas codifica un documento añadiendo al texto, etiquetas o marcas que indican su estructura o su presentación o ambas cosas.

Teniendo en cuenta la importancia de reconocer cada una de las opciones, mediante esta actividad, usted aprenderá a identificar los diferentes lenguajes de maquetación.

AP5-AA10-EV1: "Crear y/o editar elementos gráficos para maquetación web".

Resultado de aprendizaje asociado: *Estructurar los elementos de la multimedia a través de lenguajes de maquetación web.*

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

- Estudiar los materiales de formación “HTML5, “Editores de imágenes y efectos especiales (Gimp o Photoscape), “Introducción a BLENDER” este último Material está relacionado en la AP 4 y se encuentra en la **Fase 3 planeación / actividad de proyecto 4 / Diseño de los elementos de la multimedia/ Introducción a Blender.**
- Tener en cuenta el ConceptArt que se encuentra en la **Fase 2 Planeación / Actividad de Proyecto 3 - Definición de la estructura multimedia / AP3-AA7-EV7 Bocetos de interfaz proyecto**, donde se diseñan o se crean los elementos gráficos en 2D.
- Retocar los elementos gráficos del ConceptArt en 2D haciendo uso del programa Gimp.
- Tener en cuenta el ConceptArt que se encuentra en la **Fase 2 Planeación / Actividad de Proyecto 4 – Diseño de los elementos multimedia / AP4-AA8-EV1 -Construir los elementos 3D del proyecto**, donde se diseñan o se crean los elementos gráficos en 3D.
- Retocar los elementos gráficos del ConceptArt en 3D haciendo uso del programa Blender.
- Realizar la comparación del antes y el después de la edición 2D con el fin de justificar la viabilidad del retoque.
- Realizar la comparación del antes y el después de la edición 3D con el fin de justificar la viabilidad del retoque.
- Insertar en lenguaje de maquetación HTML5 las imágenes en 2d y 3d. **Nota**: Tenga en cuenta guardar las imágenes a usar en la misma carpeta donde se encuentra el documento editable de HTML5.
- Recuerde que cuenta con más recursos de apoyo si requiere de mayor información para desarrollar el informe; puede realizar investigación adicional en el material complementario, Biblioteca SENA u otras fuentes de internet.

- Adjuntar la carpeta comprimida donde se evidencie el documento en formato HTML5, imágenes 2D e imágenes 3D a través del enlace creado para ello que se encuentra ubicado en la opción del menú principal: **Fase Desarrollo / Actividad de proyecto 5 - Integración de los elementos de la multimedia / AP5-AA10-EV1 "*Crear y/o editar elementos gráficos para maquetación web".*** En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación **"Lista de chequeo - Crear y/o editar elementos gráficos para maquetación web"**, para verificar que la actividad contiene todos los aspectos solicitados por el instructor. Para hacer uso de los aplicativos Winrar o Winzip que le permiten comprimir una carpeta, se recomienda acceder a su sitio oficial y realizar la respectiva descarga e instalación.

AP5-AA10-EV2:"Ejercicios HTML"

Resultado de aprendizaje asociado: *Estructurar los elementos de la multimedia a través de lenguajes de maquetación web.*

Se propone que desarrolle las siguientes actividades de manera individual:

- Estudiar el material de formación "HTML5" y "Editores para sitios web".
- En un editor de texto HTML5, desarrollar los siguientes ejercicios:

1. Desarrollar los ejercicios sobre HTML5 teniendo en cuenta que las imágenes, sonidos y videos deben estar ubicados en la misma carpeta donde está el archivo HTML5. Recuerde:

    a. Insertar el título con código HTML5 "Inserción de elementos multimedia ubicados en mi PC".
    b. Insertar imagen con código HTML5.
    c. Insertar sonido con código HTML5.
    d. Insertar video con código HTML5.

2. Desarrollar los ejercicios aplicados en el Editor Wix teniendo en cuenta que las imágenes, sonidos y videos están ubicados en servidores Web. Recuerde:

a. Insertar el título “Inserción de elementos multimedia ubicados en servidores Web”
b. Insertar la imagen que se encuentra ubicada en el servidor de Wikimedia Commons (seleccione cualquier imagen).
c. Insertar el sonido que se encuentre ubicado en el servidor Spotify (seleccione una pista de sonido).
d. Insertar el video que se encuentre ubicado en Vimeo o Youtube.

3. Comprimir la carpeta, para ello debe hacer uso de los aplicativos Winzip o Winrar que se encuentran para descarga en sus sitios oficiales), esta carpeta no debe tener un tamaño superior a tres MB y debe contener la siguiente información:

- Documento en formato HTML5, las imágenes, sonidos y videos del primer caso.
- Link de página desarrollada en Wix del segundo caso.

4. Disponga de los demás recursos de apoyo si requiere de mayor información para desarrollar el informe, puede realizar investigación adicional en el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de internet.

5. Adjuntar la carpeta comprimida a través del enlace creado para ello ubicado en la opción del menú principal: **Fase 3 Desarrollo / Actividad de proyecto 5 - Integración de los elementos de la multimedia / AP5-AA10-EV2 *“Ejercicios HTML”*.** En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación “Lista de chequeo - Ejercicios HTML”, para verificar que la actividad contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

Nota: Para desarrollar esta actividad, tenga en cuenta que las imágenes, sonidos y videos a usar, deben guardarse en la misma carpeta donde se encuentra el documento editable de HTML5.

AP5-AA10-EV3: "Buzón de correo y chat"

Resultado de aprendizaje asociado: *Codificar los elementos de la multimedia siguiendo las especificaciones del mapa de navegación con la plataforma seleccionada.*

Se propone que desarrolle las siguientes actividades de manera individual:

- Estudiar el material de formación "WIX (Interacción sincrónica y asincrónica) que se encuentra en la fase 3 Desarrollo/ Actividad de proyecto cinco Integración de los elementos de la multimedia.

- Aplicar los pasos necesarios para hacer uso de un buzón de correo y chat como interfaz para interactuar con el usuario dentro de una página creada en Wix.

- Tomar evidencia con pantallazo de cada paso necesario para realizar la aplicación de buzón de correo.

- Tomar evidencia con pantallazo de cada paso necesario para realizar la aplicación de chat.

- Realizar una animación en formato Power Point, mostrando los pasos a seguir para la realización de los procedimientos, al final de la presentación, relacionar el enlace de la página WIX obtenida.

- Adjuntar presentación en formato Power Point a través del enlace creado para ello ubicado en la opción del menú principal **Fase 3 Desarrollo / Actividad de proyecto 5 - Integración de los elementos de la multimedia/ AP5-AA10-EV3 *"Buzón de correo y chat"***. En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación "Lista de chequeo - Buzón de correo y chat", para verificar que la actividad contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

- Disponga de los demás recursos de apoyo 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.

A.A.11. ***"*Colocar los programas de contenidos informáticos en funcionamiento según el guión técnico"*.**

Publicación del proyecto multimedia en un sitio web para la aprobación del cliente

A la hora de pensar en crear un sitio web, bien sea para tener presencia de los clientes o con el fin de ir más allá y ofrecer incluso una plataforma de comercio electrónico, es necesario considerar algunas pautas para que dicho espacio tenga el éxito esperado. La práctica habitual es diseñar las páginas del sitio web en el disco duro del equipo, para luego enviarlos al servidor web junto con los archivos multimedia referenciados (imágenes, animaciones, audios, etc.). A este proceso se le llama publicación web.

Para el desarrollo de esta actividad, usted debe integrar y producir todas las herramientas vistas para la realización y publicación de su proyecto en un sitio Web, el cual tendrá que ser aprobado por el cliente.

AP5-AA11-EV4: "Creación, personalización y publicación preliminar del sitio web Wix o Joomla"

Resultado de aprendizaje asociado: *Incorporar los elementos de la multimedia según los criterios del storyboard.*

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

- Estudiar el material de formación "Editores para sitios web - Wix"; "Herramientas open source Joomla" y los materiales complementarios "Instructivo Joomla" y "Manual de uso Wix", que se encuentran ubicados en **Fase 3 Desarrollo/ Material Complementario.** Realizar la creación y personalización del sitio web con el servidor en línea Wix. Alternativamente, podrá escoger otras herramientas tales como CMS Joomla o el editor de texto para sitios web Adobe Dreamweaver.

- De acuerdo con la evidencia que realizó en la **Actividad de Proyecto 3 "Definición de la estructura multimedia" / AA7-EV08 "Mapa de navegación y acta de progreso"** y en la **Actividad de Proyecto 4 "Diseño de los elementos multimedia" / AP4-AA8-EV03 "Desarrollar el prototipo funcional"**, realice la primera publicación del sitio web según el servidor seleccionado para la aprobación del cliente.

    - Elaborar un documento en formato Word como soporte del proceso, este debe contener una extensión mínima de una hoja y máxima de dos hojas, para su elaboración debe tener en cuenta las normas APA (2017) y la siguiente estructura:

- Portada.
- Introducción.
- Desarrollo temático (la presentación y descripción del sitio web, link del sitio web).
- Conclusiones
- Bibliografía.

- Adjuntar el documento través del enlace creado para ello: **Fase 3 Desarrollo / Actividad de proyecto 5 - Integración de los elementos de la multimedia / AP5-AA11-EV4: *"Creación, personalización y publicación preliminar del sitio Web, Wix o Joomla"*.** En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación "Lista de chequeo – "Creación, personalización y publicación preliminar del sitio Web", para verificar que el sitio cumple con todo lo solicitado por el Instructor.

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

A.A.12. Presentar el diseño multimedia de acuerdo a la plataforma informática seleccionada.

Edición y publicación final del proyecto multimedia

El primer paso para la creación del proyecto multimedia es tener la idea clara: qué quiere el cliente y cómo lo quiere. Para esta actividad usted debe hacer los respectivos ajustes visuales del proyecto, que fueron solicitados previamente por el cliente y la publicación final del proyecto multimedia en el sitio web.

AP5-AA12-EV5: Retocar y editar las imágenes seleccionadas para el proyecto

Resultado de aprendizaje asociado: *Ajustar la iluminación y el color de la escena para lograr la apariencia visual deseada.*

Se propone que el aprendiz desarrolle junto con el GAES las siguientes actividades:

- Estudiar el material de formación “Editores y efectos especiales en imágenes” Gimp o Photoscape y material complementario “PhotoShop”.
- Retocar y editar con el editor seleccionado las imágenes a utilizar en el sitio web.
- Elaborar un cuadro comparativo con el antes y el después de las imágenes seleccionadas para el proyecto multimedia. Debe presentarse en un documento creado en formato PDF, este debe contener una extensión mínima de una 2 hojas y máxima de 4 hojas, para su elaboración debe tener en cuenta las normas APA (2017) y la siguiente estructura:

    - Portada.
    - Introducción.
    - Desarrollo temático (la presentación y descripción del sitio web, link del sitio web).
    - Conclusiones
    - Bibliografía.

- Adjuntar el documento en PDF, mediante el enlace creado para ello: **Fase 3 Desarrollo / Actividad de proyecto 5 - Integración de los elementos de la multimedia / AP5-AA12-EV5 “*Retocar y editar las imágenes seleccionadas para el proyecto*"**. En este espacio podrá consultar el instrumento de

evaluación “Retocar y editar las imágenes seleccionadas para el proyecto”, para verificar que el documento contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

- Recuerde que cuenta con más recursos de apoyo 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.

AP5-AA12-EV6: “*Retoque y edición de imágenes con software audiovisual*”

Resultado de aprendizaje asociado: *Editar imágenes utilizando software de edición audiovisual de acuerdo con lo establecido en el guion técnico.*

Se propone que desarrolle las siguientes actividades junto con el GAES:

- Estudiar el material de formación “Editores de video y efectos especiales” WAX que está relacionado en la fase 3 Desarrollo/ actividad de proyecto 5 integración de los elementos de la multimedia y el material complementario “Manual adobe/premier” que se encuentra en ese mismo espacio.
- Editar videos que permitan tener una adecuada resolución y que sean seleccionados para el proyecto multimedia.
- Realizar un listado de los ajustes aplicados, tales como:
  - Corte de vídeo indicando en qué parte de la línea de tiempo se produjo (hora, minuto, segundo).
  - Audio (reducción de ruido, narración).
  - Imágenes (inserción de imágenes).
  - Textos.

- Subir videos del antes y el después en alguno de los servidores de Youtube o Vimeo.
- Elaborar un documento en formato Word, que contenga una extensión máxima de 1 hoja y se ajuste a las Normas APA y la siguiente estructura:

  - Presentación (portada).
  - Introducción.
  - Contenido (listado de los ajustes, link de los videos, el antes y después).
  - Conclusiones.
  - Bibliografía.

- Adjuntar el documento a través del enlace creado para ello**: Fase 3 Desarrollo / Actividad de proyecto 5 - Integración de los elementos de la multimedia / AP5-AA12-EV6 "*Retoque y edición de imágenes con Software Audiovisual"*** En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación "Lista de chequeo - Retoque y edición de imágenes con software audiovisual", para verificar que el documento contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

- Recuerde que cuenta con más recursos de apoyo 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.

AP5-AA12-EV7: "Aplicar efectos especiales y publicar el proyecto terminado y aprobado"

Resultado de aprendizaje asociado: *Agregar efectos especiales: visuales y sonoros al proyecto multimedia siguiendo los lineamientos del guion técnico.*

Se propone que desarrolle junto con el GAES las siguientes actividades:

- Estudiar el material de formación “Editores de video y efectos especiales” 7 Wax y material complementario “Adobe After Effects”.
- Incluir en el video final anterior, los efectos especiales que considere necesarios para mejorar el aspecto audiovisual del proyecto.
- Revisar conjuntamente con el cliente el proyecto multimedia.
- Levantar acta de acuerdos establecidos con el cliente.
- Aplicar ajustes requeridos por el cliente.
- Realizar la publicación final del proyecto, previa aprobación del cliente en el servidor web escogido.
- Elaborar el acta de satisfacción de la finalización y entrega del proyecto multimedia.
- Elaborar un documento en formato Word, este debe contener una extensión de mínima de 3 hoja y debe ajustar a las Normas APA y a la siguiente estructura:
    - Presentación (portada).
    - Introducción.
    - Contenido (link de proyecto publicado).
    - Conclusiones.
    - Bibliografía.
    - Anexos (actas firmadas por el cliente)

- Adjuntar el documento a través del enlace creado para ello: **Fase 3 Desarrollo / Actividad de proyecto 5 - Integración de los elementos de la multimedia / AP5-AA11-EV7: *"Aplicar efectos especiales y publicar el proyecto terminado y aprobado"***. En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación Lista de chequeo – “Aplicar efectos especiales y publicar el proyecto terminado y Aprobado”, para verificar que el sitio cumple con todo lo solicitado.

- 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.

AP5-AA12-EV8: "Video animado técnicas de cultura física en el desempeño laboral"

Resultado de aprendizaje asociado: *Aplicar técnicas de cultura física para el mejoramiento de su expresión corporal y desempeño laboral, según la naturaleza y complejidad del área ocupacional.*

Evidencia 8: *Video animado "Técnicas de cultura física en el desempeño laboral" La cultura física permite desarrollar habilidades de competencia recreativa en personas de todas las edades, de manera que estos tengan los mecanismos para mantenerse activos durante toda su vida; además mejora la salud y la calidad de vida. La práctica regular de actividad física junto a buenos hábitos alimenticios, puede evitar o retardar la manifestación de las enfermedades cardiovasculares, la diabetes tipo 2, la osteoporosis, el cáncer de colon y las complicaciones de salud asociadas con el sobrepeso y la obesidad.*

Los beneficios, sin embargo, van mucho más allá de la prevención de enfermedades, un estilo de vida activo y saludable también mejora el estado de ánimo, estimula la agilidad mental, alivia la depresión y facilita el tratamiento del estrés. A largo plazo, la actividad física puede mejorar la autoestima y aumentar la interacción e integración social.

Teniendo en cuenta esta información desarrolle esta evidencia sobre técnicas de cultura física, de la siguiente manera:

1. Elabore un plan de acondicionamiento físico acorde con los sistemas de entrenamiento físico vigentes para la empresa donde usted labora actualmente, este debe contemplar lo siguiente:

- *Seleccione los ejercicios para el plan de acondicionamiento físico y grafíquelos dentro del plan.*

- *Identifique las técnicas de cultura física con el fin de prevenir los riesgos ergonómicos y psicosociales según la naturaleza y complejidad de tres tipos de cargos que usted seleccione de la empresa.*

♣ Establezca las acciones para implementar las técnicas de cultura física que identificó en el punto anterior

. ♣ Describa el impacto de la cultura física en el mejoramiento de la calidad de vida y su efecto en el entorno familiar, social y productivo de los empleados de la empresa, acorde con sus proyectos de vida.

♣ Explique qué técnicas se deben aplicar para lograr la participación activa de los diferentes equipos de trabajo de la empresa en una actividad deportiva y en una actividad cultural, para esto es importante que tenga en cuenta las competencias ciudadanas actuales.

2. Realice un video, donde le exponga a un grupo de compañeros de trabajo, las pausas activas y ejercicios de cultura física que deben adoptar en su puesto de trabajo para evitar enfermedades profesionales. Desarrolle esta evidencia con la herramienta de su preferencia y envíe el archivo con el plan de acondicionamiento físico y el video o enlace del mismo, al instructor a través de la plataforma virtual de aprendizaje.

1. El video animado como evidencia debe contener:

- La ficha antropométrica diligenciada, esta debe ser introducida dentro del contenido del video.

- El test de acondicionamiento físico diligenciado, el cual debe ser introducida dentro del contenido del video.

- Adjunte el video a través del enlace creado para ello: **Fase 3 Desarrollo / Actividad de proyecto 5 - Integración de los elementos de la multimedia / AP5-AA12-EV8** ***"Video animado técnicas de cultura física en el desempeño laboral".*** En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación "Lista de chequeo - Video animado", para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

- 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.

AP5-AA12-EV9: "Presentación generar procesos colaborativos"

Resultado de aprendizaje asociado*: Generar procesos autónomos y de trabajo colaborativo permanentes, fortaleciendo el equilibrio de los componentes racionales y emocionales orientados hacia el desarrollo humano integral.*

La siguiente actividad busca que usted haga una apropiación conceptual del material de formación "Trabajo en equipo y resolución de conflictos", que se encuentra ubicado junto con los materiales complementarios en la **Fase 3 Desarrollo / Actividad de Proyecto 5 / Materiales de Formación.** Para esto es necesario que:

- Lea con atención el material de formación "Trabajo en equipo y resolución de conflictos" y los materiales complementarios: "La inteligencia emocional y su impacto en el liderazgo" y
- "Equipo desarrollador del proyecto

Para esta actividad se le presentará una situación que deberá resolver de la mejor manera. Su rol es el de director de proyecto. (Ver material complementario "Equipo desarrollador del proyecto").

Como director de proyecto, lidera un equipo de trabajo, que cuenta con unos roles esenciales para la realización del proyecto multimedia, los cuales podrá evidenciar en la **Fase 3 Desarrollo / Actividad de Proyecto 5 –Integración de los elementos multimedia / AA12-EV09: "Presentación generar procesos colaborativos".**

- Luego de haber leído el caso "*Primera entrega*", como director de proyecto debe citar a una reunión extraordinaria para exponer la gravedad de la situación, allí realizará una presentación con la herramienta de su preferencia, que contenga la siguiente información (Ver**: AA12-EV09: "Presentación generar procesos colaborativos"**); además, el documento de referir la siguiente estructura: Portada, introducción, desarrollo de los ítems solicitados en el punto 3 y conclusiones.

- Adjunte el archivo a través de la **Fase Desarrollo / Actividad de proyecto 5 - Integración de los elementos de la multimedia / AP5-AA12-EV9: "Presentación generar procesos colaborativos**". En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación y la evidencia descargable además de "**Lista de verificación- Presentación Generar procesos colaborativos**", para verificar que la presentación contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

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

AP5-AA12-EV10: "Cuestionario: Product review video"

Resultados de aprendizaje asociados:

- Leer textos complejos y con un vocabulario más específico, en inglés general y técnico.
- Encontrar y utilizar sin esfuerzo vocabulario y expresiones de inglés técnico en artículos de revistas, libros especializados, páginas web, etc.

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

1. Estudiar el material de formación "Creating review videos" que se encuentra ubicado en **Fase de Desarrollo –** / **Actividad de proyecto 5 "Integración de los elementos multimedia" / material de formación.**

2. Desarrollar el cuestionario en línea: "*Product review video"* que se encuentra ubicado en **Fase de Desarrollo/ Actividad de Proyecto 5 - "Integración de los elementos multimedia" /AP5-AA12-EV10 "Cuestionario Product review video".** Este cuestionario consta de actividades de falso y verdadero y de selección con única respuesta.

3. Recuerde que usted cuenta con tres intentos y un tiempo máximo de 30 minutos para finalizar la prueba que consta de retroalimentación inmediata.

AP5- AA12-EV11: Video: "Product review videos"

Resultados de aprendizaje asociados:

- Leer textos complejos y con un vocabulario más específico, en inglés general y técnico.
- Encontrar y utilizar sin esfuerzo vocabulario y expresiones de inglés técnico en artículos de revistas, libros especializados, páginas web, etc.

En el material de formación "*Creating video reviews",* ubicado en la fase de desarrollo/actividad de proyecto 5/material de formación, donde se dispuso de la información relacionada con la realización de reseñas de producto en video y de las actividades de práctica que afianzaron sus conocimientos. Con base en esto, se evidencia que cuenta con las habilidades suficientes para elaborar las siguientes actividades de manera individual:

a. Realizar un video de máximo cinco minutos (mínimo tres minutos de conversación) en el cual presente la reseña de un producto. Para su elaboración debe tener en cuenta lo siguiente:

- Comparaciones.
- Expresiones para discutir ventajas y desventajas.
- Pasos para realizar reseñas de productos en video.
- Estructuras gramaticales trabajadas en el material "*Creating video reviews*".

Pasos para enviar la evidencia:

1. Estudiar el material de formación llamado: "*Creating video reviews"* que se encuentra ubicado en la fase de desarrollo/actividad de proyecto 5/ material de formación y sus materiales complementarios correspondientes.
2. Seleccionar el producto al cual se le realizará la reseña.
3. Investigar sobre el producto.
4. Obtener el producto, utilizarlo y realizarle pruebas.
5. Realizar un mapa mental con la información relevante del producto. Los ítems que deben ser incluidos están especificados en el material "*Creating video reviews".*
6. Utilizar el mapa mental como guía para realizar un escrito (reseña/resumen) con la información recolectada.
7. Transformar el escrito (reseña/resumen) en script para el video a realizar. ***Sugerencia:*** Leer el script en voz alta y contabilizar el tiempo para confirmar que dura mínimo tres minutos exponiendo el tema.
8. Grabar y editar el video. Incluya el nombre del autor (aprendiz) y subtítulos en inglés; pueden incluirse textos cortos que brinden información del producto.
9. Cargar el mapa mental, el resumen (reseña) y el video subtitulado en formato MP4 en la carpeta de evidencias correspondiente ubicada en fase de desarrollo/actividad de proyecto cinco/ actividad de aprendizaje 12/ evidencia once.
10. Adjuntar los documentos con los 3 ejercicios mediante una carpeta comprimida con a través del enlace creado para ello: **Fase Desarrollo / Actividad de proyecto 5 - Integración de los elementos de la multimedia / AP5-AA12-EV11: *Video "Product review videos"***. En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación "Lista de chequeo – Video product review video" para verificar que cumple con todo lo solicitado.

4. Actividades de evaluación

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
EVIDENCIA DE PRODUCTO: AP5-AA10-EV1 "Crear y/o editar elementos gráficos para maquetación web"	- Identifica los formatos de archivo necesarios según la plataforma de integración de la multimedia. - Crea y/o edita elementos gráficos en los programas para retoque de imágenes.	Informe. Lista de Chequeo.
EVIDENCIA DE DESEMPEÑO: AP5-AA10-EV2 "Ejercicios HTML"	Codifica los elementos de la multimedia de acuerdo con el mapa de navegación.	Informe. Lista de chequeo.
EVIDENCIA DE DESEMPEÑO: AP5-AA10-EV3: "Buzón de correo y chat"	- Codifica los elementos de la multimedia de acuerdo con el mapa de navegación. - Despliega y manipula datos de manera sincrónica y asincrónina, según las especificaciones del mapa de navegación en el marco del Desarrollo Humano Integral.	Página web en Wix. Lista de Chequeo.
EVIDENCIA DE PRODUCTO: AP 5- AA 11-EV04: "Creación y personalización preliminar de un sitio web en WIX o JOOMLA".	- Integra las herramientas de producción multimedia y los componentes audiovisuales producidos según las especificaciones del Storyboard.	Video. Lista de chequeo.

	- Produce los componentes audiovisuales siguiendo el cronograma y haciendo uso adecuado de las herramientas de software.	
EVIDENCIA DE PRODUCTO: AP 5- AA12-EV05: "Retocar y editar las imágenes seleccionadas para el proyecto"	Retoca y edita las imágenes seleccionadas utilizando software especializado según las especificaciones del guion técnico.	Informe. Lista de chequeo.
EVIDENCIA DE PRODUCTO: AP 5- AA12-EV06: "Retoque y edición de imágenes con software audiovisual".	Editar imágenes utilizando software de edición audiovisual de acuerdo con lo establecido en guion técnico.	Informe. Lista de chequeo.
EVIDENCIA DE DESEMPEÑO: AP 5- AA12-EV07: "Aplicar efectos especiales y publicar el proyecto terminado y aprobado".	Adiciona efectos especiales a la producción audiovisual según el guion técnico.	Video. Lista de chequeo.
EVIDENCIA DE PRODUCTO: AP5-AA12-EV8**: "**Video animado técnicas de cultura física en el desempeño laboral"	- Aplica los test de condición física según estándares. - Selecciona los ejercicios para el plan de acondicionamiento físico de acuerdo con los métodos de entrenamiento. - Elabora el plan de acondicionamiento físico, según sistemas de entrenamiento. - Implementa estrategias que le permitan liderar actividades físicas deportivas y culturales en contexto social y productivo	Informe. Lista de chequeo.

	teniendo en cuenta las competencias ciudadanas. - Implementa técnicas de cultura física para la prevención de riesgos ergonómicos y psicosociales teniendo en cuenta la naturaleza y complejidad del desempeño laboral.	
EVIDENCIA DE PRODUCTO: AP5-AA12-EV9: "Presentación generar procesos colaborativos "	- Establece relaciones interpersonales de acuerdo con los criterios del trabajo en equipo. - Armoniza los componentes racionales y emocionales en el desarrollo de los procesos de trabajo colectivo. - Resuelve conflictos mediante el uso de la racionalidad, la argumentación y el asertividad.	Lista de chequeo
EVIDENCIA DE DESEMPEÑO: **AP5-AA12-EV10:** Cuestionario: "Product review video"	- Puede realizar actividades de verdadero o falso, con base en una conversación que ha escuchado o en un texto que ha leído. - Puede responder cuestionarios de selección múltiple, escritos en inglés	Cuestionario en línea.
EVIDENCIA DE PRODUCTO **AA5- AA12-EV11:** **"**Video: Product review videos".	- Explica claramente las ventajas y desventajas de una posible decisión en lo técnico. - Realiza resúmenes de la información relevante y detallada de un texto técnico en inglés. - Sostiene conversaciones con vocabulario básico y técnico aprendido.	Video. Lista de chequeo.

5. Glosario de términos

Acondicionamiento: *R*esultado de preparar o arreglar algo para alcanzar una meta o cumplir con un objetivo. Esto quiere decir que pueden acondicionarse desde objetos hasta entornos o ambientes.

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.

Antropométrica: Es una ciencia que estudia las medidas y dimensiones de las diferentes partes del cuerpo humano ya que estas varían de un individuo para otro según su edad, sexo, raza, nivel socioeconómico, etcétera.

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

Binarios: Sistema que emplea sólo ceros (0) y unos (1). Esto quiere decir que, en el marco de estos sistemas, cualquier cifra puede expresarse a partir de estos números. Este sistema es utilizado por las computadoras u ordenadores, que funcionan con un par de voltajes diferentes y que atribuyen el 0 al apagado y el 1 al encendido.

Codificación: Conocemos a la codificación como cualquier operación que implique la asignación de un valor de símbolos o caracteres a un determinado mensaje verbal o no verbal con el propósito de transmitirlo a otros individuos o entidades que compartan el código.

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.

Contrastar: La palabra contrastar presenta un uso extendido en nuestro idioma y la utilizamos para dar cuenta de diferentes cuestiones. En tanto, el uso más recurrente de la palabra es para indicar la comparación entre cosas, situaciones, personas, entre otros, es decir, usamos el término como sinónimo del concepto de comparar.

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.

Editores: Es aquel o aquello que edita. El verbo editar, por su parte, refiere a publicar una obra a través de algún soporte o a corregir y adaptar una obra de acuerdo a ciertas reglas y normas.

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

Ensamblar: En computación e informática, el ensamblaje es la fase de la compilación del software, que consiste en transformar un archivo escrito en lenguaje ensamblador en un archivo objeto o archivo binario.

Escena: Puede decirse que la escena es el espacio físico en el que se desarrollan las acciones ante los ojos de los espectadores.

Iluminación: Es la acción y efecto de iluminar. Este verbo hace referencia a alumbrar o dar luz y requiere siempre de un objeto directo, de algo o alguien a quien brindar su claridad.

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.

Lenguaje de marcas: Un lenguaje de marcado o lenguaje de marcas es una forma de codificar un documento que, junto con el texto, incorpora etiquetas o marcas que contienen información adicional acerca de la estructura del texto o su presentación.

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.

Ordenador: También denominado como computadora, es una máquina electrónica que recibe y procesa datos con la misión de transformarlos en información útil.

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

Sonoros: Que suena o puede sonar Que suena mucho o que suena bien. Que despide bien el sonido hace que este se oiga bien.

Test físico: Es una situación experimental estandarizada, que sirve de estímulo a un comportamiento. Asimismo, este comportamiento se evalúa mediante una comparación estadística con el de otros individuos colocados en la misma situación, de modo que es posible así clasificar al sujeto examinado desde el punto de vista cuantitativo.

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.

Visual: El concepto refiere a aquello que está vinculado a la visión.

Brush tools: An element of the painting tool that allows you to select a brush shape (square, circle, oval and so on) and also the the thickness in pixels you want to paint on your image with. As you move your cursor over the image it leaves a stroke of color.

Chat: To talk in an informal or familiar manner. To take part in an online discussion in a chat room.

Covet: To want something very much, especially something that belongs to somebody else.

Enhancement: The act of increasing or further improving the good quality, value or status of somebody/something.

Exposure: The length of time for which light is allowed to reach the film when taking a photograph.

Eyedropper: A tool found in many image editing programs that let you click on a point in the image to identify and select its color.

Feature: An interesting or important part, quality, ability, etc.

Lens: The part of a camera through which light travels onto the surface where the image is recorded.

Looking for: To try to find (someone or something): to search for (someone or something).

Manufacturer: A company that makes a product.

Noun: A word that is the name of something (such as a person, animal, place, thing, quality, idea, or action) and is typically used in a sentence as subject or object of a verb or as object of a preposition.

Pynthon: An interpreted, object-oriented programming language similar to PERL.

Retain: To keep (something) in your memory especially for a long period of time.

Review: An act of carefully looking at or examining the quality or condition of something or someone: examination or inspection.

SLRS: Single-Lens Reflex Camera.

Target: The person or group that someone is trying to influence, sell something to, etc.

Uncannily: Strange or unusual in a way that is surprising or difficult to understand.

User-friendly: Easy to use or understand.

Warmth: The quality or state of being kind or friendly.

Wide range: Covering a large number of subjects etc.

6. Referentes bibliográficos

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

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

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). Cómo armar un trabajo de equipo exitoso. Recuperado de: http://www.desafiojoven.com.ar/articulos/208.html11

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

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

Mia Revista. Mulas, R. (s.f) .Las 5 'C' del trabajo en equipo. 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

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

El trabajo en equipo. (2017). 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.

Maestros del web. (2001). Eric Menjivar. Recuperado de: http://www.maestrosdelweb.com/multime/

Wikipedia. *Lenguaje de marcado*. (2017). Recuperado de: https://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje_de_marcado

Maestros del web. (2007). *Marcelo Zamora.* Recuperado de http://www.maestrosdelweb.com/publicarweb/

Enter.co. (2010). *Iván luzardo.* Recuperado de http://www.enter.co/otros/10-consejos-para-poner-en-marcha-su-proyecto-en-internet/

Selfstarter. (2017). *Want To Learn Internet Marketing.* Recuperado de http://www.selfstartersweeklytips.com/

The render. (2011). *11 Awesome Tips For Shooting Product Review Videos.* Recuperado de: http://therenderq.com/11-awesome-tips-for-shooting-product-review-videos

Imaging resourse. (2017). *Canon T6i vs Nikon D3400.* Recuperado de: https://www.imaging-resource.com/cameras/canon/t6i/vs/nikon/d3400/

Youtube. (2017). *Canon Vs Nikon - Which is a better DSLR for you?* Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=NGNqpjOIZo8

Merriam-Webster. (2017). *Vocabulary.* Recuperado dehttps://www.merriam-webster.com/

Dictionary. (2017). *Encyclopedia and Thesaurus*. Recuperado de: http://www.thefreedictionary.com/

Wordreference. (2017). *Conjugations.* Recuperado de: http://www.wordreference.com/

Itunes. (2017). *Snapseed on the App Store.* Recuperado de: https://itunes.apple.com/us/app/snapseed/id439438619?mt=8

Problogger. (2012). How to Write a Must-read Product Review. Recuperado de: https://problogger.com/how-to-write-a-must-read-product-review/

LAPTOP Editors.(2017). Best & Worst Laptop Brands 2017. Recuperado de: https://www.laptopmag.com/articles/laptop-brand-ratings

Tubularinsigts. (2015). *5 Tips to Create Effective Product Review Videos That Wow.* Recuperado de: http://tubularinsights.com/five-tips-for-creating-product-review-videos-that-wow/

Macmillan Dictionary. (2017). *Words tech*. Recuperado de: http://www.macmillandictionary.com/

Youtube. (2013). *Which Camera Should I Buy? For Beginners TECH TALK.* Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=r-0AYH7bvvc

Grammar monster. (S,f). *Forming Comparatives and Superlatives from Adverbs (Grammar Lesson)*. Recuperado de: http://www.grammar-monster.com/lessons/comparatives_superlatives_from_adverbs.htm

Thumbsupenglish. (S,f). *The comparison of adjectives: positive/comparative/superlative.* Recuperado de: http://thumbsupenglish.weebly.com/the-comparison-of-adjectives-positivecomparativesuperlative.html

Webopedia. (S,f). *Brush tool.* Recuperado de: http://www.webopedia.com/TERM/B/brush_tool.html

Whatis. (2005). *What is Python?* Recuperado de: http://whatis.techtarget.com/definition/Python

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Sandra Aydeé López Contador	Experta técnica	Centro de Gestión de Mercados, Logística y Tecnologías de la Información.	Julio 2017
	Humberto Amaya Alvear	Experto técnico	Centro de Gestión de Mercados, Logística y Tecnologías de la Información.	Julio 2017
	Erika Danely Pérez Barrera	Líder Expertos técnicos	Centro de Gestión de Mercados, Logística y Tecnologías de la Información.	Julio 2017
	Diana Paola Zapata	Experta técnica	Centro de Gestión de Mercados, Logística y Tecnologías de la Información.	Julio 2017
	Marian Yarith Carvajal	Experto Transversal	Centro de Servicios Empresariales y Turísticos CSET.	Julio 2017
	Lina Patricia Váquiro	Experto inglés	Centro de Gestión de Mercados, Logística y Tecnologías de la Información.	Julio 2017
	Janet Lucia Villalba Triana	Asesora pedagógica	Centro de Desarrollo Agropecuario y Agroindustrial Regional Boyacá - CEDEAGRO	Julio 2017
	Zulma Yurany Vianchá Rodríguez	Líder Línea de Producción Boyacá	Centro de Desarrollo Agropecuario y Agroindustrial Regional Boyacá - CEDEAGRO	Octubre 2017
	Nancy Astrid Barón López	Gestor Línea de Producción Boyacá	Centro de Desarrollo Agropecuario y Agroindustrial Regional Boyacá - CEDEAGRO	Octubre 2017

8. CONTROL DE CAMBIOS (diligenciar únicamente si realiza ajustes a la guía)

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del cambio
Autor (es)					