PROCESO DIRECCIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. Identificación de la guía de aprendizaje

- **Denominación del programa de formación:** Integración de contenidos digitales.
- **Código del programa de formación:** 524704 Versión 01
- **Nombre del proyecto:** Desarrollo de estrategias digitales para la creación de contenidos y piezas multimedia para sitios web.
- **Fase del proyecto:** Validación.
- **Actividad de proyecto.** Validar los elementos gráficos y audiovisuales finalizados teniendo en cuenta sus costos de producción.
- **Competencias:**

Técnica:

- **250201026.** Animar el contenido de acuerdo con técnicas y proyecto audiovisual.

Transversales:

- **240201529.** Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.
- **210201501**. Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.

Claves:

- **240202501.** Interactuar en lengua inglesa de forma oral y escrita dentro de contextos sociales y laborales según los criterios establecidos por el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas.

- **Resultados de aprendizaje a alcanzar**

Técnicas:

- **250201026-1.** Crear la secuencia de la animación de acuerdo con el storyboard de la estrategia digital.
- **250201026-2.** Integrar el blocking con base en los lineamientos de la secuencia de la estrategia digital.
- **250201026-3**. Componer el refine de los movimientos de acuerdo con los principios de animación.
- **250201026-4.** Verificar la estrategia digital de acuerdo con el guion.

Transversales:

- **240201529-1.** Integrar elementos de la cultura emprendedora teniendo en cuenta el perfil personal y el contexto de desarrollo social.
- **240201529-2.** Caracterizar la idea de negocio teniendo en cuenta las oportunidades y necesidades del sector productivo y social.
- **240201529-3.** Estructurar el plan de negocio de acuerdo con las características empresariales y tendencias de mercado.
- **240201529-4.** Valorar la propuesta de negocio conforme con su estructura y necesidades del sector productivo y social.
- **210201501-01.** Reconocer el trabajo como factor de movilidad social y transformación vital con referencia a la fenomenología y a los derechos fundamentales en el trabajo.

- **210201501-02.** Valorar la importancia de la ciudadanía laboral con base en el estudio de los derechos humanos y fundamentales en el trabajo.
- **210201501-03.** Practicar los derechos fundamentales en el trabajo de acuerdo con la Constitución Política y los Convenios Internacionales.
- **210201501-04.** Participar en acciones solidarias teniendo en cuenta el ejercicio de los derechos humanos, de los pueblos y de la naturaleza.

Claves:

- **240202501-5.** Comunicarse de manera sencilla en inglés en forma oral y escrita con un visitante o colega en un contexto laboral cotidiano.
- **240202501-6.** Participar en intercambios conversacionales básicos en forma oral y escrita en inglés en diferentes situaciones sociales tanto en la cotidianidad como en experiencias pasadas.

- **Duración de la guía**: 381 horas
  - Técnicos: 240 horas
  - Transversales: 96 horas
  - Claves: 45 horas

2. Presentación

Estimado aprendiz bienvenido a la guía de aprendizaje Nº 4, en la presente guía se pretende poner a prueba la creatividad, la originalidad y la manera de interpretar las herramientas digitales dispuestas para la realización de diseño gráfico y animación propuestas para el curso. Con base en los ejemplos realizados anteriormente, en los que partimos de la idea del diseño y animación, se pretende que el aprendiz utilice estos mismos principios con el fin de idear, diseñar y ejecutar proyectos de animación de variadas índoles, como lo puede ser la infografía y animación de contenido didáctico y comercial.

De igual manera, el SENA en su necesidad de fortalecer en los aprendices el emprendimiento como oportunidad, afianza en ellos esta cultura mediante el desarrollo del pensamiento empresarial, de forma que estén en la capacidad de generar sus propias ideas para emprender y convertirse en empresarios como parte de su proyecto de vida. Aspectos que se verán reflejados a través de las actividades planteadas.

De igual manera, las actividades de aprendizaje que posibilitan ejercer los derechos fundamentales del trabajo en el marco de la Constitución Política y los convenios internacionales están basadas en la estrategia didáctica de aprendizaje a través de estudio de casos, donde se representan circunstancias de la vida real para hallar posibles soluciones que se puedan presentar en el contexto laboral o personal.

Por último, para abordar el inglés como una de las habilidades contemporáneas más importantes y de mayor impacto en el mundo laboral y social se plantean actividades generales y específicas para el desarrollo de la competencia, teniendo en cuenta el aprendizaje articulado de las cuatro (4) habilidades de la lengua (leer, escribir, hablar y escuchar) alineado al MCERL (Marco Común Europeo de Referencia para Lenguas) como estándar del nivel de conocimiento de lengua y categorización de los conocimientos en niveles de competencia en un idioma.

En esta guía encontrará la descripción de cada actividad y las indicaciones necesarias para su presentación y entrega. Estas actividades pretenden seguir un proceso que va de menos a más, en la aplicación de los conocimientos aportados en el componente formativo.

Recuerde desarrollar con excelencia y responsabilidad la presente guía, lo que incluye cumplir con la asistencia a la formación, el envío oportuno de las evidencias de aprendizaje y la participación en la realización y socialización de las actividades propuestas.

3. Formulación de las actividades de aprendizaje

En este apartado se describen las actividades de aprendizaje para cada una de las competencias que plantea la fase de planeación del proyecto formativo. “Animar el contenido de acuerdo con técnicas y proyecto audiovisual”, “Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social”, “Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.”, e “Interactuar en lengua inglesa de forma oral y escrita dentro de contextos sociales y laborales según los criterios establecidos por el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas”.

A continuación, se presenta la organización de las evidencias asociadas a cada competencia, cada evidencia contempla un tiempo de desarrollo y entrega, tenga en cuenta que cada semana debe presentar las evidencias indicadas en el cuadro de la guía 4, y de acuerdo con las orientaciones recibidas por su instructor; en esta guía encontrará la descripción de cada actividad y las indicaciones necesarias para su presentación y entrega.

<table>
<tr><th>Competencia</th><th>Semana 1</th><th>Semana 2</th><th>Semana 3</th><th>Semana 4</th><th>Semana 5</th><th>Semana 6</th><th>Semana 7</th><th>Semana 8</th><th>Semana 9</th><th>Semana 10</th></tr>
<tr><td>250201026</td><td colspan="2">Producto Audiovisual: animación de previsualización que aplique el storyboard y la línea gráfica que corresponda con la estrategia digital. GA4-250201026-AA1-EV01.</td><td colspan="3">Producto Audiovisual: animación de previsualización de los elementos correspondientes a la estrategia digital. GA4-250201026-AA2-EV01.</td><td colspan="2">Video con el Pich sobre la estrategia digital implementada. GA4-250201026-AA3-EV01.</td><td colspan="2">Producto Audiovisual: video de la animación final de la estrategia digital. GA4-250201026-AA3-EV02. .</td><td>Producto Audiovisual: publicación en página web, de la animación de la estrategia digital finalizado. GA4-250201026-AA4-EV01</td></tr>
<tr><td>Horas por semana</td><td>30</td><td>30</td><td>20</td><td>20</td><td>20</td><td>25</td><td>25</td><td>25</td><td>25</td><td>20</td></tr>
<tr><td>240201529</td><td colspan="2">DOFA Personal. Identificar habilidades personales como emprendedor. GA4-240201529-AA1-EV01.</td><td colspan="3">Modelo CANVAS del emprendimiento. Crear modelo de negocio en el que se caracteriza el emprendimiento. GA4-240201529-AA2-EV01.</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Modelo financiero. Proyectar la viabilidad financiera del emprendimiento. GA4-240201529-AA3-EV01.</td></tr>
<tr><td>Horas por semana</td><td>6</td><td>6</td><td>8</td><td>8</td><td>8</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>12</td></tr>
<tr><td>210201501</td><td></td><td></td><td colspan="3">Texto argumentativo sobre el trabajo como derecho humano fundamental. GA4-210201501-AA1-EV01.</td><td colspan="3">Infografía sobre los mecanismos constitucionales de protección. GA4-210201501-AA2-EV01.</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>Horas por semana</td><td></td><td></td><td>8</td><td>8</td><td>8</td><td>8</td><td>8</td><td>8</td><td></td><td></td></tr>
</table>

240202501					Cuestionario. GA4-240202501-AA1-EV01.				Audio. GA4-240202501-AA2-EV01.	Foro. GA4-240202501-AA2-EV02.
Horas por semana					4	6	6	6	15	8
Horas Totales	36	36	36	36	40	39	39	39	40	40

3.1 Actividades de la competencia. Animar el contenido de acuerdo con técnicas y proyecto audiovisual (250201026)

3.1.1. Actividad de aprendizaje GA4-250201026-AA1. Realizar el animatic atendiendo al propósito de la estrategia digital

Para el desarrollo de esta actividad, recuerde seguir trabajando el proyecto formativo ya adelantado, en el que se llegue al final del mismo.

Duración: 60 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis del componente formativo “Fundamentos de la animación”.

Evidencias: a continuación, se describen las acciones y las correspondientes evidencias que conforman la actividad de aprendizaje:

- **Evidencia Producto Audiovisual. Animación de previsualización que aplique el storyboard y la línea gráfica que corresponda con la estrategia digital GA4-250201026-AA1-EV01.**

Se entiende como *Animatic* a la animación del storyboard o dibujos previos de un producto audiovisual final. Este puede incluir el audio que se va a usar y así permitir previsualizar los planos, movimientos de cámara y demás elementos de continuidad para identificar elementos y dinámicas a corregir en una etapa temprana de un proyecto audiovisual.

En esta etapa del proceso el artista que realiza el storyboard se convierte en una especie de director que pasa desde el papel a generar una línea de tiempo animada en crudo con sus bocetos sobre un software especializado de animación. Aplica su conocimiento de creación y resolución de perspectiva, en el correcto uso de cámaras y lentes, composición visual y en general plantear dinámicas que transmitan la emoción de la escena.

En la presente actividad será necesario hacer uso de herramientas digitales útiles para realizar el *Animatic* del producto audiovisual, recuerde revisar y aplicar a su propio storyboard, para ello debe hacer la revisión del video relacionado a continuación:

- Video tutorial “Creating a Shot for an Animatic with After Effects” https://www.youtube.com/watch?v=2xZBRn0Z-no&ab_channel=WobbeKoning

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** un video del Animatic realizado.
- **Formato**: documento en PDF que contenga el enlace al video MP4 (H264) de 1920 x 1080 (Full HD). Cargue el video a un espacio de almacenamiento en la nube (OneDrive, Drive, entre otros), obtenga el enlace público para su visualización, este enlace es el que debe enviarse por el espacio de evidencias.
- Para hacer envío de la evidencia relacionada remítase al área de actividades y ubique el enlace correspondiente a **Producto Audiovisual. Animación de previsualización que aplique el storyboard y la línea gráfica que corresponda con la estrategia digital GA4-250201026-AA1-EV01**.

3.1.2 Actividad de aprendizaje GA4-250201026-AA2. Realizar el blocking de la animación de acuerdo a el animatic

Para el desarrollo de esta actividad, recuerde seguir trabajando el proyecto formativo ya adelantado, en el que se llegue al final del mismo.

Duración: 60 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis del componente formativo “Fundamentos de la animación”.

Evidencias: a continuación, se describen las acciones y las correspondientes evidencias que conforman la actividad de aprendizaje:

- **Evidencia Producto Audiovisual: animación de previsualización de los elementos correspondientes a la estrategia digital GA4-250201026-AA2-EV01.**

¿Suena emocionante la idea de ver a dos personas tener una conversación? Probablemente no pagaría dinero por ver solo eso. Sin embargo, lo hace cada vez que va al cine. Pero ¿Cómo se las han arreglado tantos cineastas para que esas conversaciones sean emocionantes?.

Bueno, una gran manera de lograrlo es con el vídeo blocking. Esto se refiere a la "puesta en escena precisa de los actores en una actuación". En términos de cine, es donde se coloca a los actores y elementos importantes en el encuadre. No es sólo quién se ubica y dónde se ubica, el vídeo blocking ayuda a transmitir el estado de ánimo y el tono con lo que sucede en la escena.

Para aprender sobre el espacio, las formas y las líneas en el bloqueo de películas, es necesario hacer revisión del material formativo. De esta manera, podrá considerar los componentes anteriormente mencionados para la realización del blocking de una escena entre cualquier sujeto de una manera visualmente dinámica cargada de significado. En la presente actividad usaremos herramientas digitales útiles para realizar el Video Blocking, para ello revise el video relacionado a continuación: video “Dirección Cinematográfica - El Delicado Arte del Blocking y la Composición” en el enlace https://www.youtube.com/watch?v=iS8eCGrHQY0&ab_channel=Jos%C3%A9LuisD%C3%ADaz

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** un video donde se refleje el correcto uso del blocking.
- **Formato**: documento en PDF que contenga el enlace al video MP4 (H264) de 1920 x 1080 (Full HD) Cargue el video a un espacio de almacenamiento en la nube (OneDrive, Drive, entre otros), obtenga el enlace público para su visualización, este enlace es el que debe enviarse por el espacio de evidencias en el documento PDF.
- Para hacer envío de la evidencia relacionada remítase al área de actividades y ubique el enlace correspondiente a **Producto Audiovisual: animación de previsualización de los elementos correspondientes a la estrategia digital GA4-250201026-AA2-EV01.**

3.1.3 Actividad de aprendizaje GA4-250201026-AA3. Elaborar la animación atendiendo a la verificación de la propuesta de blockling

Para el desarrollo de esta actividad, recuerde seguir trabajando el proyecto formativo ya adelantado, en el que se llegue al final del mismo a través de la presente guía.

Duración: 100 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis del componente formativo “Desarrollo e integración de la animación”.

Evidencias: a continuación, se describen las acciones y las correspondientes evidencias que conforman la actividad de aprendizaje:

- **Evidencia Video con el Pitch sobre la estrategia digital implementada GA4-250201026-AA3-EV01.**

Imagina que un día al subir a un elevador se presenta la oportunidad de compartir con un inversionista, empresario o potencial mecenas, con la gran limitante de contar 2 minutos (o menos) qué es lo que demoraría en llegar esta persona a su piso; para romper el hielo y dirigirle unas palabras que despierten su interés por tu producto, servicio o marca y así poder entablar el negocio de tu vida. Es una oportunidad única. ¿Qué le dirías? ¿Cómo venderías tu idea de forma directa, clara y contundente?. Esto es lo que se conoce como un Elevator Pitch.

Para conocer algunos datos y pasos básicos para generar una buena presentación oral para la realización de el Video “Elevator Pitch” de la marca, que deberá realizar para la presente evidencia, recuerde revisar el material del componente formativo y tener en cuenta el documento *Anexo_Pasos_basicos_para_hacer_un_buen_Elevator_Pitch_250201026_AA3_EV01.*

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** un video. Recuerde revisar el ***Anexo_Pasos_basicos_para_hacer_un_buen_Elevator_Pitch_250201026_AA3_EV01***, el cual relaciona los pasos a seguir para realizar esta actividad.

- **Formato:** documento en PDF que contenga el enlace al video MP4 (H264) de 1920 x 1080 (Full HD) de máximo 30 segundos de duración. Cargue el video a un espacio de almacenamiento en la nube (OneDrive, Drive, entre otros) obtenga el enlace público para su visualización, este enlace es el que debe enviarse por el espacio de evidencias.
- Para hacer envío de la evidencia relacionada remítase al área de actividades y ubique el enlace correspondiente a **Video con el Pitch sobre la estrategia digital implementada GA4-250201026-AA3-EV01.**

- **Evidencia Producto Audiovisual: video de la animación final de la estrategia digital GA4-250201026-AA3-EV02.**

A partir de la necesidad de crear una herramienta promocional efectiva e innovadora para la idea de negocio, se plantea la creación de un "Video publicitario animado" enfocado en el diseño conceptual como proceso indispensable para su realización. Este se basa en la teoría, metodología y referencia del contexto del producto o servicio a ofrecer y el resultado se convierte en el fundamento para la comunicación implementada en el proyecto, el cual al final se debe aplicar a la animación y el video. En este orden de ideas, un video publicitario debe ser una pieza audiovisual que describa con suficiencia y brevedad el producto, apostando al dinamismo, innovación visual y búsqueda de la atención e interés del espectador y posible cliente.

Teniendo la idea de negocio definida completamente del proyecto formativo, debe realizar un video institucional de su emprendimiento en donde describa qué tipo de servicio o producto ofrece, mediante la animación de texto, fotografías, personajes o cualquier otro elemento que sea de su preferencia. La finalidad de este video es que sea llamativo y comunique eficazmente de que se trata la idea de negocio, así como la información de contacto. Recordar que es un video corto con la intención de que pueda ser utilizado fácilmente en redes sociales y fácilmente compartido por los consumidores o posibles clientes de nuestros productos o servicios.

En la presente actividad usaremos herramientas digitales útiles para realizar el video publicitario animado, atendiendo a los pasos presentados en el *Anexo_Indicaciones_tecnicas_para_la_realizacion_del_video_publicitario_animado_250201026_AA3_EV02*.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** un video. Recuerde revisar el ***Anexo_Indicaciones_tecnicas_para_la_realizacion_del_video_publicitario_animado_250201026_AA3_EV02***, el cual relaciona los pasos a seguir para realizar esta actividad.
- **Formato**: documento en PDF que contenga el enlace al video MP4 (H264) de 1920 x 1080 (Full HD) Cargue el video a un espacio de almacenamiento en la nube (OneDrive, Drive, entre otros) obtenga el enlace público para su visualización, este enlace es el que debe enviarse por el espacio de evidencias.
- Para hacer envío de la evidencia relacionada remítase al área de actividades y ubique el enlace correspondiente a **Producto Audiovisual: video de la animación final de la estrategia digital. GA4-250201026-AA3-EV02.**

3.1.4 Actividad de aprendizaje GA4-250201026-AA4. Validar y publicar la animación final de la estrategia digital

Para el desarrollo de esta actividad, recuerde seguir trabajando el proyecto formativo ya adelantado, en el que se llegue al final del mismo a través de la presente guía.

Duración: 20 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis del componente formativo “Desarrollo e integración de la animación”.

Evidencias: a continuación, se describen las acciones y las correspondientes evidencias que conforman la actividad de aprendizaje:

- **Evidencia Producto Audiovisual: publicación en página web, de la animación de la estrategia digital finalizado GA4-250201026-AA4-EV01.**

En los tiempos actuales, es indudable la gran importancia que tienen las redes sociales y los canales de difusión digital para la optimización de los motores de búsqueda, el posicionamiento y reconocimiento de la marca. De allí parte la importancia de cargar y publicitar el video realizado en la plataforma YouTube, ya que es la principal red social para video, por haber superado más de los mil millones de usuarios al mes. Por lo mismo, como última evidencia de esta guía y culminación del proyecto formativo, vamos a aprender cómo cargar nuestro video en esta importante red social audiovisual.

Para realizar la evidencia se deben seguir los siguientes pasos:

- Acceder a www.youtube.com, escribiendo esta dirección Url en cualquier navegador
- Una vez en la página web, hacer clic sobre “CREAR”, identificado con un ícono de cámara con un signo “+”, ubicado en la esquina superior derecha de la pantalla y en la opción desplegada “Subir vídeo”.
- En la ventana emergente, tenemos dos opciones: Presionar el botón azul “Seleccionar archivos” y después buscar y dar doble clic sobre el archivo de video que queremos subir. O arrastrar y soltar el/los archivos de videos sobre dicha ventana.
- Una vez seleccionado el archivo de video, nos aparece una ventana donde debemos diligenciar el Título (obligatorio), la descripción, seleccionar si es contenido apto para niños o no, privacidad, entre otros detalles. Todo esto mientras paralelamente el video se va cargando a la página.
- Al finalizar estos datos, hacer clic en el botón azul “Guardar”.
- Una vez cargado el video en la página de nuestra cuenta, aparecerá una notificación de que ya puede ser visto por los usuarios.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** enlace Url del video cargado en YouTube.
- **Formato:** documento en PDF que contenga la dirección URL
- Para hacer envío de la evidencia relacionada remítase al área de actividades y ubique el enlace correspondiente a **Producto Audiovisual: publicación en página web, de la animación de la estrategia digital finalizado GA4-250201026-AA4-EV01.**

3.2. Actividades de la competencia gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social. (240201529)

3.2.1. Actividad de aprendizaje GA4-240201529-AA1. Reconocer capacidades personales para convertirse en emprendedor, como parte de su proyecto de vida en términos de desarrollo humano y económico

Duración: 12 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis del componente formativo: “Ser emprendedor”.

Evidencias: a continuación, se describen las acciones y las correspondientes evidencias que conforma la actividad de aprendizaje:

- **Evidencia DOFA Personal. Identificar habilidades personales como emprendedor GA4-240201529-AA1-EV01.**

Para el desarrollo de esta evidencia usted debe realizar el análisis de su DOFA personal, la matriz le permitirá identificar claramente sus características y habilidades personales como emprendedor, para lo cual se requiere, un auto análisis mediante los siguientes pasos:

1. Definir claramente sus condiciones internas como emprendedor.
D – Debilidades. Identificar las carencias internas que tiene como emprendedor.
F – Fortalezas. Reconocer las fortalezas que usted tiene como emprendedor.
Para este análisis cuestione e identifique sus debilidades y fortalezas en aspectos como: educación, habilidades de liderazgo, experiencia previa en proyectos de emprendimiento, recursos financieros con los que cuenta el emprendedor, experiencia en ventas, conocimiento del producto o servicio a ofrecer, etc.

2. Definir claramente sus condiciones externas como emprendedor.
A – Amenazas. Identifique los aspectos en los cuales la competencia y el entorno pueden afectar su emprendimiento.
O – Oportunidades. Reconozca las ventajas que su emprendimiento tiene frente a sus competidores y ante el entorno.

Para ello puede analizar aspectos como la estabilidad del proyecto de emprendimiento, desconocimiento de leyes, aspectos tributarios, financieros, entre otros.

3. Una vez haya identificado los aspectos mencionados anteriormente, diligencie la plantilla de la matriz que encuentra en el material complementario, luego analice y describa cómo los aspectos identificados le ayudarán a impulsar su emprendimiento y qué estrategia le ayudaría a minimizar las amenazas del entorno.

4. Para el desarrollo de la actividad tenga en cuenta el componente formativo “Ser emprendedor” y recuerde hacer un adecuado uso de las normas de redacción y ortografía para la presentación de la evidencia.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** matriz DOFA.
- **Formato:** documento PDF.
- **Extensión:** 2 páginas máximo (matriz y análisis)
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio **DOFA Personal. Identificar habilidades personales como emprendedor GA4-240201529-AA1-EV01.**

3.2.2. Actividad de aprendizaje GA4-240201529-AA2: Definir el modelo de negocio a desarrollar en el emprendimiento, según las oportunidades de mercado

Duración: 24 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis de los componentes formativos: “Análisis de oportunidades para emprender” y “Entendiendo la empresa”.

Evidencias: a continuación, se describen las acciones y las correspondientes evidencias que conforma la actividad de aprendizaje:

- **Evidencia Modelo Canvas del emprendimiento. Crear modelo de negocio en el que se caracteriza el emprendimiento GA4-240201529-AA2-EV01.**

En esta evidencia el equipo de trabajo con que viene trabajando en la mipyme desarrollará y analizará la matriz Canvas, la cual le permitirá identificar de una manera más clara las características de su emprendimiento. El modelo como herramienta para definir y crear un modelo de negocio innovador se simplifica en cuatro áreas: clientes, oferta, infraestructura y viabilidad económica.

Para identificar estos cuatro aspectos desarrolle en la matriz Canvas los nueve elementos que este modelo propone, a saber:

1. Segmentos de mercado: establecer la oferta para cada segmento a desarrollar, los diferentes canales que se van a utilizar y las formas de relacionamiento que se va a tener con cada segmento.
2. Propuesta de valor: describir el conjunto de productos y servicios que crean valor para el segmento específico; a través de la mezcla de elementos cualitativos y cuantitativos, se resuelve un problema o se satisface una necesidad, de forma que logra diferenciarse en el mercado.
3. Canal: describir cómo la compañía interactúa con el segmento de clientes para entregar la propuesta de valor, define los canales de distribución y ventas, cómo el cliente prefiere encontrar el producto o servicio, cómo se pueden integrar canales, cuáles son los mejores y los más eficientes.
4. Relación con el cliente: describir el tipo de relaciones que se establecen con el segmento, si son personalizadas o sistematizadas, dependen del objetivo de las relaciones, la adquisición o retención de clientes o el aumento en las ventas, si se requiere asistencia personalizada, asistencia consultiva, si es autoservicio, entre otros.
5. Fuentes de ingreso: diferenciar cómo se generan las fuentes de recursos por segmentos de clientes, cuánto está dispuesto a pagar el cliente por el bien ofrecido, identificar si los ingresos serán únicos o recurrentes, etc.

6. Recursos clave: identificar los activos requeridos en el emprendimiento clave para el desarrollo del negocio, ya sea físicos, intelectuales, humanos, financieros.
7. Actividades clave: exponer lo que debe hacer una compañía para entregar la propuesta de valor, hacer efectivos los canales de distribución, desarrollar las relaciones con clientes y generar recursos, procesos de diseño y comercialización o producción.
8. Socios clave: determinar la red de proveedores, socios y aliados, alianzas estratégicas con competidores y no competidores, *joint ventures*, compradores, proveedores.
9. Estructura de costos: discriminar los costos y gastos en los que se incurre para operar, costos fijos y variables, costos fijos y variables.

Tenga en cuenta para el desarrollo de esta actividad los componentes formativos “Análisis de oportunidades para emprender” y “Entendiendo la empresa”. Utilice la plantilla de la matriz que encuentra en los anexos de esta guía de aprendizaje.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** modelo Canvas del emprendimiento.
- **Formato:** documento PDF.
- **Extensión:** libre.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio **Modelo Canvas del emprendimiento. Crear modelo de negocio en el que se caracteriza el emprendimiento. GA4-240201529-AA2-EV01**.

3.3.3. Actividad de aprendizaje GA4-240201529-AA3. Establecer el modelo financiero y proyectar la viabilidad del emprendimiento

Duración: 12 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis del componente formativo: “Fundamentos financieros para emprender”.

Evidencias: a continuación, se describen las acciones y las correspondientes evidencias que conforma la actividad de aprendizaje:

- **Evidencia Modelo financiero. Proyectar la viabilidad financiera del emprendimiento GA4-240201529-AA3-EV01.**

Como parte final y decisiva para el análisis del emprendimiento, el equipo desarrollará la evidencia mediante los siguientes pasos:

1. Construya el presupuesto de ventas, en el cual identifique precios de venta unitarios, la cantidad de unidades vendidas, los costos fijos y variables. Así mismo, define el margen de contribución por producto y la venta total.

2. Elabore el presupuesto de personal, plantee la cantidad de personal que lo apoyará en el emprendimiento, los salarios devengados de forma individual, el cálculo de las prestaciones sociales por cada colaborador y una consolidación general.

3. Estime los activos fijos necesarios para la puesta en marcha del emprendimiento.

4. Defina el capital inicial que usted como emprendedor requiere para el inicio de actividades, si este capital se obtiene por capital propio o de inversionistas externos, fuentes de financiamiento, subsidios, entre otros.

5. Con la información recolectada en los puntos anteriores proceda a elaborar los diferentes estados financieros como lo son: el flujo de caja y el balance inicial del emprendimiento.

6. Recuerde revisar los contenidos propuestos en el componente formativo “Fundamentos financieros para emprender”.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** estados financieros.
- **Formato:** Excel.
- **Extensión:** libre.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio **Modelo financiero. Proyectar la viabilidad financiera del emprendimiento. GA4-240201529-AA3-EV01.**

3.3. Actividades de aprendizaje de la competencia ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la Constitución Política y los convenios internacionales (210201501)

3.3.1. *Actividad de aprendizaje GA4-210201501-AA1. Emplear los mecanismos de protección aplicables en el ejercicio de los derechos fundamentales relacionados con el trabajo*

Esta actividad se centra en comparar las condiciones del trabajo en el devenir histórico de la humanidad, de acuerdo con la dignidad humana, en el marco de los derechos humanos y fundamentales en el trabajo. A su vez, permite identificar los mecanismos de protección para el ejercicio de la ciudadanía laboral aplicando la normativa, a través de la elaboración de documentos relacionados con el ejercicio de los derechos individuales y colectivos de acuerdo con la normativa, para evaluar los resultados de la aplicación de los mecanismos de protección.

Duración: 24 Horas.

Materiales de formación: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y el análisis del componente formativo: “Derechos fundamentales en el trabajo”.

Evidencias: a continuación, se describen las acciones y las correspondientes evidencias que conforman la actividad de aprendizaje:

- **Evidencia Texto argumentativo sobre el trabajo como derecho humano fundamental GA4-210201501-AA1-EV01.**

Como se mencionó anteriormente, de acuerdo con la estrategia didáctica de aprendizaje de estudio de casos, se desarrollará, por parte del aprendiz, un texto argumentativo sobre el trabajo como derecho humano fundamental, a través del análisis del componente formativo “Derechos fundamentales en el trabajo”. En los documentos del programa se encuentra el *Anexo_texto_argumentativo_210201501_AA1_EV01*, donde se describen cada uno de los pasos y aspectos fundamentales para su construcción.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** texto argumentativo con la siguiente estructura:
  - Título.
  - Tesis.
  - Introducción.
  - Tres argumentos o contraargumentos.
  - Conclusiones.
- **Formato:** documento PDF
- Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio **Texto argumentativo sobre el trabajo como derecho humano fundamental GA4-210201501-AA1-EV01.**

3.3.2. *Actividad de aprendizaje GA4-210201501-AA2. Establecer la importancia de los derechos de los pueblos, de la solidaridad y la paz de acuerdo con los indicadores de desarrollo humano*

Esta actividad se centra en analizar situaciones que repercuten en el desarrollo de los procesos sociales a través de las habilidades de comunicación según técnicas y protocolos, proponiendo estrategias de solución de conflictos y negociación, de acuerdo con la normativa. En consecuencia, valora la importancia de los derechos de los pueblos y de la solidaridad en el ejercicio de la ciudadanía laboral, y propone acciones de defensa de la autodeterminación, el desarrollo sostenible, la seguridad alimentaria, el derecho al uso de la ciencia, la tecnología y la paz, teniendo en cuenta los indicadores del desarrollo humano.

Duración: 24 Horas.

Materiales de formación: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y el análisis del componente formativo: “Derechos fundamentales en el trabajo”.

Evidencias: a continuación, se describen las acciones y las correspondientes evidencias que conforman la actividad de aprendizaje:

- **Evidencia Infografía sobre los mecanismos constitucionales de protección GA4-210201501-AA2-EV01.**

Continuando con la estrategia didáctica de aprendizaje de estudio de casos, en sus fases de adquirir agilidad en determinar alternativas de acción y tomar decisiones, deberá elaborar una infografía sobre los mecanismos constitucionales de protección (la acción de tutela, el derecho de petición, la acción de cumplimiento, las

acciones populares y de grupo) de acuerdo con la asignación que realice el instructor. En los documentos del programa, se encuentra el *Anexo_infografia_210201501_AA2_EV01*, donde se describen cada uno de los pasos y aspectos fundamentales para su construcción.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** infografía sobre los mecanismos constitucionales de protección.
- **Formato:** si la infografía se gestiona manualmente, digitalizar con extensión .JPG, si se usa herramienta digital, exportar a .JPG.
- **Extensión:** mínimo una hoja, máximo dos.
- Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio **Infografía sobre los mecanismos constitucionales de protección GA4-210201501-AA2-EV01.**

3.4 Actividades de aprendizaje de la competencia. Interactuar en lengua inglesa de forma oral y escrita dentro de contextos sociales y laborales según los criterios establecidos por el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (240202501)

3.4.1 Actividad de aprendizaje GA4-240202501-AA1. Simular un proceso para la realización de una actividad en su quehacer laboral

Uno de los objetivos principales de los procesos formativos en lenguas es la de poder comunicarse efectivamente con otros hablantes. El quehacer laboral brinda una gran oportunidad para desarrollar esta comunicación, el simular procesos y asimilarlos permite que los aprendices al enfrentarse a estos contextos en la vida real tengan la competencia y experticia necesaria para establecer una comunicación efectiva.

Con base en el material de estudio, material complementario y recursos propuestos por el instructor, desarrolle las siguientes evidencias:

Duración: 24 horas

Material de formación: el contenido de soporte para el desarrollo de la actividad es **“Level 4 - MCE A2.2”**

- **Evidencia Cuestionario GA4-240202501-AA1-EV01.**

Presente un cuestionario de acuerdo con el contenido formativo del cuarto nivel “Level 4”. El cuestionario consta de quince preguntas (15) y un tiempo aproximado de 45 minutos.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** cuestionario con preguntas de acuerdo a la información brindada en el cuarto nivel.
- Para responder el cuestionario (evaluación en línea) remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio para el desarrollo de la evidencia **Cuestionario GA4-240202501-AA1-EV01.**

3.4.2 Actividad de aprendizaje GA4-240202501-AA2. Dialogar sobre posibles soluciones a problemas dentro de contextos sociales y laborales

Dentro de los contextos laborales es necesario tener en cuenta las diferentes situaciones en la que se pueden poner en práctica los conocimientos adquiridos, dentro de estos destacan las recomendaciones, sugerencias e indicaciones. Ya que es importante comprenderlas y ponerlas en práctica, así como el poder emitirlas dando soluciones a diferentes situaciones problemáticas que puedan darse. En idiomas es bastante útil este conocimiento ya que permite ese intercambio conversacional con otros hablantes estableciendo actos comunicativos eficientes y provechosos.

Es importante seguir las indicaciones del instructor en cuanto a la mejor manera de apropiar el material del curso y la correlación que tiene este con el programa de formación.

Duración: 24 horas

Material de formación: el contenido de soporte para el desarrollo de la actividad es “Level 4 - MCE A2.2”

- **Evidencia Audio GA4-240202501-AA2-EV01.**

De acuerdo con la temática estudiada en el material de estudio del cuarto nivel elabore un audio en inglés con el fin de identificar sus actitudes, creencias y obligaciones en el contexto laboral y académico.

Para la elaboración del audio, tenga en cuenta el desarrollo de un guion o estructura a través de un documento de Word.

- **Parte 1.** Durante el desarrollo del audio no olvide realizar una corta presentación de los datos básicos del aprendiz (nombre completo, ID, Ficha, instructor y nombre de la actividad)
- **Parte 2**. En la siguiente parte del audio menciona una corta opinión sobre sus actitudes, creencias y obligaciones en su contexto laboral y académico en donde menciona las cosas que son necesarias (have to / must / should + infinitive)

Para la realización de audio puede utilizar su dispositivo móvil o existen páginas web que a través del uso del micrófono le permite grabar su audio.

Una vez finalizado el audio puede cargarlo a Spreaker o Podbean registrándose de forma gratuita con su cuenta de correo personal o institucional generando la URL del podcast y comprobando que no tenga restricciones de reproducción para que pueda compartir el enlace con el guion elaborado.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** archivo del audio o documento con el guion y enlace del audio.
- **Formato:** mp3 o archivo con el enlace del audio.
- **Extensión:** De 2 a 5 minutos.

- Para hacer el envío del archivo remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio para el envío de la evidencia **Audio GA4-240202501-AA2-EV01.**

- **Evidencia Foro GA4-240202501-AA2-EV02.**

Para el desarrollo de la evidencia debe participar en el foro denominado “Giving opinions about jobs” y a partir de los aspectos de su experiencia laboral manera argumentada y creativa las siguientes preguntas:

- How can you be environmentally friendly at work?
- What kinds of incentives could a green company offer to its employees?
- In what other ways could businesses involve their employees in environmental issues?

Realice seguimiento al foro y responda a un comentario crítico-reflexivo de acuerdo con la intervención que hayan realizado sus compañeros.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** participar en el foro denominado “Giving opinions about jobs” y realizar una respuesta crítico-reflexiva a una de las participaciones de sus compañeros.
- Para participar en el foro remítase al área de la actividad correspondiente y, ubique espacio para el envío de la evidencia **Foro GA4-240202501-AA2-EV02.**

4. Actividades de evaluación

Evidencias de aprendizaje	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
Evidencia de producto y desempeño: Producto Audiovisual: animación de previsualización que aplique el storyboard y la línea gráfica que corresponda con la estrategia digital GA4-250201026-AA1-EV01.	Define el formato y los elementos que conforman la imagen con base en el storyboard. Determina la línea gráfica de los elementos a animar aplicando estilos y técnicas de animación. Realiza el animatic aplicando lenguaje cinematográfico. Utiliza herramientas tecnológicas para la realización de las animaciones.	IE-GA4-250201026-AA1-EV01. Lista de chequeo.
Evidencia de producto:	Realiza la propuesta de la animación conservando la línea gráfica determinada.	IE-GA4-250201026-AA2-EV01. Lista de chequeo.

Producto Audiovisual: animación de previsualización de los elementos correspondientes a la estrategia digital GA4-250201026-AA2-EV01.	Crea el blocking en 2D o 3D aplicando los principios de animación. Entrega las animaciones de acuerdo con el flujo de trabajo establecido.	
Evidencia de desempeño: Video con el Pich sobre la estrategia digital implementada GA4-250201026-AA3-EV01.	Construye la animación según los conceptos de composición audiovisual. Utiliza las plataformas de feedback de acuerdo a la animación. Aplica los principios de animación de acuerdo a las técnicas establecidas.	IE-GA4-250201026-AA3-EV01. Lista de chequeo.
Evidencia de producto: Producto Audiovisual: video de la animación final de la estrategia digital GA4-250201026-AA3-EV02.		IE-GA4-250201026-AA3-EV02. Lista de chequeo.
Evidencia de producto: Producto Audiovisual: publicación en página web, de la animación de la estrategia digital finalizado GA4-250201026-AA4-EV01.	Valida el código HTML, el CSS o el peso de los archivos con base en el medio definido para la publicación. Publica la estrategia digital en el medio de difusión de acuerdo con las especificaciones técnicas. Realiza la verificación de calidad de los elementos gráficos, animados y audiovisuales con base en las pruebas de la publicación. Realiza los ajustes de acuerdo con el proceso de verificación.	IE-GA4-250201026-AA4-EV01. Lista de chequeo.
Evidencia de conocimiento: DOFA Personal. Identificar habilidades personales como emprendedor GA4-240201529-AA1-EV01.	Aplica acciones de emprendimiento de acuerdo con los elementos de desarrollo social y personal.	IE-GA4-240201529-AA1-EV01. Lista de chequeo.
Evidencia de desempeño: Modelo CANVAS del emprendimiento. Crear modelo de negocio en el que se caracteriza el emprendimiento GA4-240201529-AA2-EV01.	Plantea ideas de negocio a partir de oportunidades y necesidades del mercado conforme con el análisis sectorial. Estructura un perfil de emprendedor teniendo en cuenta	IE-GA4-240201529-AA2-EV01. Lista de chequeo.

	las habilidades y principios de la gestión empresarial. Integra elementos básicos de investigación de acuerdo con las necesidades descriptivas del plan de negocio. Determina grupos focales de mercado de acuerdo con la idea de negocio. Construye propuestas empresariales y de negocio teniendo en cuenta las necesidades y segmentación del mercado. Determina el impacto del plan de negocio conforme con las atribuciones y dinámicas del sector productivo.	
Evidencia de producto: Modelo financiero. Proyectar la viabilidad financiera del emprendimiento GA4-240201529-AA3-EV01.	Argumenta la idea de negocio conforme con la propuesta y necesidades del sector productivo.	IE-GA4-240201529-AA3-EV01. Lista de chequeo.
Evidencia de conocimiento: Texto argumentativo sobre el trabajo como derecho humano fundamental GA4-210201501-AA1-EV01.	Argumenta los momentos relevantes del devenir histórico de los derechos humanos y fundamentales en el trabajo en la línea del tiempo. Compara las condiciones del trabajo, en el devenir histórico de la humanidad de acuerdo con los derechos humanos y fundamentales en el trabajo. Selecciona los mecanismos de protección para el ejercicio de la ciudadanía laboral aplicando la normativa.	IE-GA4-210201501-AA1-EV01. Rúbrica.
Evidencia de Producto: Infografía sobre los mecanismos constitucionales	Analiza situaciones que repercuten en el ejercicio de los derechos fundamentales en el trabajo, desarrollando habilidades	IE-GA4-210201501-AA2-EV01. Rúbrica.

de protección GA4-210201501-AA2-EV01.	de comunicación según técnicas y protocolos. Elabora documentos relacionados con las obligaciones económicas, sociales y de bienestar derivadas de las acciones laborales de acuerdo con la normativa. Evalúa los resultados de la aplicación de los mecanismos de protección para el ejercicio de la ciudadanía laboral acorde con la normativa. Propone estrategias de solución de conflictos y negociación de acuerdo con la normativa. Justifica la importancia de los derechos de los pueblos y de la solidaridad en el ejercicio de la ciudadanía laboral de acuerdo con la normativa. Relaciona, de los derechos de los pueblos y de la solidaridad, la autodeterminación de los pueblos, el desarrollo sostenible, la seguridad alimentaria, el derecho al uso de la ciencia y la tecnología y la paz en función de los indicadores de desarrollo humano. Propone acciones de defensa relacionadas con la autodeterminación de los pueblos, el desarrollo sostenible, la seguridad alimentaria, el derecho al uso de la ciencia y la tecnología y la paz en función de los indicadores del desarrollo humano.	
Evidencia de conocimiento: Cuestionario GA4-240202501-AA1-EV01.	Comprende recomendaciones sobre conductas seguras en el lugar de trabajo, utilizando vocabulario y gramática básica acorde con nivel principiante. Participa en juegos de rol guiados o situaciones simuladas relacionadas con el intercambio	IE-GA4-240202501-AA1-EV01. Cuestionario.

	de información personal, expresiones de saludo y demás utilizando vocabulario y gramática básica junto con el uso de fórmulas de cortesía en un ambiente laboral. Expresa gustos, preferencias y actividades en el tiempo libre utilizando vocabulario y gramática básica acorde con nivel principiante.	
Evidencia de producto: Audio GA4-240202501-AA2-EV01.	Expresa el quehacer diario personal y laboral utilizando vocabulario y gramática acorde con nivel principiante.	IE-GA4-240202501-AA2-EV01. Lista de chequeo.
Evidencia de desempeño: Foro GA4-240202501-AA2-EV02.	Comprende conversaciones cortas acerca de experiencias pasadas utilizando vocabulario y gramática básica acorde con nivel principiante. Participa en juegos de rol guiados o situaciones simuladas relacionadas con el intercambio de información personal, expresiones de saludo y demás utilizando vocabulario y gramática básica junto con el uso de fórmulas de cortesía.	IE-GA4-240202501-AA2-EV02. Lista de chequeo.

5. Glosario de términos

Análisis financiero: es el conjunto de principios, técnicas y procedimientos que utiliza para transformar la información reflejada en los estados financieros e información procesada, utilizable para la toma de decisiones económicas, tales como nuevas inversiones y fusiones de empresas.

Animación: es la técnica que da sensación de movimiento a imágenes, dibujos, figuras, recortes, objetos, personas, imágenes computarizadas, utilizando leves cambios de posición para que se genere la ilusión de un movimiento real.

Animatic: animación del storyboard o dibujos previos de un producto audiovisual.

Audiovisual: material conjunto de imágenes y sonidos grabados.

Competitividad: capacidad de la sociedad para hacerle frente al desafío de la economía global y al proceso de internacionalización, creando ventajas competitivas sostenibles y al mismo tiempo incrementar sus niveles

de bienestar. Capacidad de competir eficientemente en los mercados incrementando a la vez los ingresos reales.

Creative Commons: es una organización internacional estandarizada dedicada a promover el acceso y el intercambio de bienes culturales creativos comunes.

Demanda: cantidad máxima de un bien o servicio que un individuo o grupo de ellos está dispuesto a adquirir a un determinado precio, por unidad de tiempo.

Derecho: es el conjunto de principios y normas jurídicas que posee todo ciudadano (Ramírez, 2015, p.15)

Digital: que suministra datos mediante dígitos binarios.

Edición: en este tema se refiere a la organización y preparación de video y/o audio para ser publicado, cuidando su forma y contenido según se requiera.

Elevator Pitch: es un discurso breve y persuasivo que puede utilizar para despertar el interés en lo que hace su organización. También puede utilizar uno para crear interés en un proyecto, idea o producto.

Emprendimiento: la palabra viene del francés *entrepreneur* (pionero), se refiere a la capacidad de hacer un esfuerzo adicional para alcanzar una meta siendo utilizada para identificar a quien comienza una empresa, término que fue ligado a empresarios innovadores o aquellos individuos que con su actividad generan inestabilidad en los mercados; actitud orientada a identificar y tomar oportunidades, siendo un instrumento de cambio cultural para crear y agregar valor.

Innovación: acción de modificar las cosas ya existentes aplicando algo nuevo o creando elementos totalmente nuevos.

Logotipo: símbolo formado por imágenes o letras que identifica a una empresa, institución, producto o marca.

Marca: identificación de un producto o servicio, mediante la forma del nombre. Símbolo, diseño o combinación de estos para diferenciarlo de la competencia.

***Main idea* (idea principal):** estrategia de lectura que busca identificar la idea principal de un texto. A diferencia de “Topic”, esta estrategia pretende ampliar la comprensión encontrando qué es lo que se dice del tema (Topic). Ej.: “The robots can help in, medicine”.

Multimedia: que difunde o está compuesto por distintos medios.

Necesidad en marketing: manifestación del comprador real o potencial que da a entender o expresa un deseo o preocupación que el vendedor puede satisfacer, sensación de falta de algo y que se desea llevar.

Números cardinales: son los números como los conocemos para contar: uno, dos, tres… (one, two, three, etc.)

Números ordinales: son los números que se usan para indicar un orden, ejemplo: primero, segundo, tercero… (first, second, third, etc.)

Oratoria: oratoria es una palabra que proviene del vocablo latino *oratoria* y que está vinculada al arte de hablar con elocuencia. El objetivo de la oratoria suele ser persuadir; por eso, se diferencia de la didáctica (que

busca enseñar y transmitir conocimientos) y de la poética (intenta deleitar a través de la estética) La oratoria, por lo tanto, pretende convencer a las personas para que actúen de una cierta manera o tomen decisiones (Definición, 2013)

Página Web: conjunto de información que se encuentra publicada en una determinada dirección de internet.

Pronombres personales: son las palabras que se usan para indicar la persona o ente que ejecuta una acción. Siempre los pronombres personales estarán seguidos de un verbo (la acción). En inglés son comunes las contracciones entre los pronombres y algunos verbos, así: “I’m” (contracción de I am) “She's” (contracción de she is), etc.

Presente continuo: tiempo verbal que se usa para indicar acciones momentáneas que suceden al momento de hablar. Su construcción requiere el uso de un verbo auxiliar “to be” y un segundo verbo (llamado verbo principal) con terminación en “-ing”. Por ejemplo: I am working at SENA now.

Preposiciones de tiempo: palabras invariables (sin género ni número) que se usan para indicar o introducir el momento de una acción. En inglés, por ejemplo, las más comunes son “in”, “on” y “at”.

Preposiciones de lugar: palabras invariables (sin género ni número) que se usan para indicar o introducir el lugar de una acción o situación. Por ejemplo: “In the room”, “next to the shop”.

Presente simple: tiempo verbal que se usa para indicar acciones o situaciones que suceden en el presente. Pueden ser estados permanentes o cambiantes, por ejemplo: I am Susana. I work as a doctor.

Producción: toda actividad del hombre que, a través de un proceso de transformación de insumos, materias primas y recursos naturales, obtiene bienes y servicios que sirven para satisfacer las necesidades humanas.

***Role play*:** juego de roles es una actividad que simula una situación con dos o más personajes representados por los aprendices. Cada uno recibirá las indicaciones de lo que pasa y los aprendices deberán desarrollar la situación actuando**.**

Segmentación de mercado: separación del mercado de un artículo en las categorías de localización, personalidad u otras características para cada división.

***Scanning*:** estrategia de lectura para encontrar información específica. Al igual que “*Skimming*” no es exhaustiva, sino que focaliza la información necesaria.

Post producción: conjunto de procesos que se realizan sobre un material audiovisual, digital ya grabado, sea digital o análogo.

Producción: generación de contenido para medios de comunicación audiovisual.

RGB: significa Red, Green y Blue (Rojo, Verde, Azul). Es un modelo de color basado en la síntesis aditiva, en el que se basa la colonización digital, con los cuales, manipulando y sumando en diferentes intensidades se pueden generar más de 16 millones de tonos.

***Skimming*:** estrategia de lectura que consiste en hacer una lectura rápida para determinar el tipo de texto, su fuente y su tema. No implica una lectura exhaustiva ni detenida, y puede durar pocos segundos.

Técnica: conjunto de procedimientos, reglas y recursos que se usan en un arte, ciencia o labor determinada. Requiere práctica y habilidad.

Video Blocking: puesta en escena precisa de los actores en una actuación. En términos de cine, es donde colocas a tus actores y elementos importantes en el encuadre.

YouTube: sitio web y red social dedicado exclusivamente a compartir y publicar videos.

6. Referencias

Acosta Romero, G., Pérez Pertuz, J., Rodríguez Pérez, M., y Valenzuela Barón, M. (2017) Cartilla Emprendimiento. Servicio Nacional De Aprendizaje (SENA).

Cortés, J. (2020). ¿Qué es la animación? Tipos y técnicas. Notodoanimacion. https://bit.ly/3gGd7Wh

Cravens D., Piercy, N., (2007) *Marketing Estratégico*, Octava Edición Mc Graw Hill Interamericana.

Escobar, H., & Cuartas, V. *Diccionario económico financiero*. Puntos suspensivos.

Figarola, I. (s.f.). *Fonética inglesa th*. https://www.abaenglish.com/es/fonetica-inglesa/th/

Fox, D. (2017). Dirección Cinematográfica - El Delicado Arte del Blocking y la Composición [Video]. YouTube. https://youtu.be/iS8eCGrHQY0

Kotler P., KELLER K., (20112) *Dirección de Marketing*, Duodécima Edición, Pearson Prentice Hall.

Jesús Villanueva: Tutoriales para Creativos. (2020). ¡VIDEO ANIMADO para tu NEGOCIO! || Tutorial - After Effects [Archivo de vídeo]. https://www.youtube.com/watch?v=yB2paQihPVE&feature=youtu.be

Lambin, Galluci, & Sicurello, (2008) *Dirección de Marketing, Gestión Estratégica y Operativa de Mercado*. Mc Graw Hill, Segunda Edición.

Página de productos Adobe. (s.f.b). Adobe After Effects. https://www.adobe.com/la/products/aftereffects.html

Parmerlee D, (2002) *Cómo preparar un Plan de Marketing*, Ediciones Gestión 2000 S.A.

Ramírez, J (2015). Curso de Derecho del Trabajo. Tirant lo blanch.

Systems, V. (2013). *Inglés: grado superior.* McGraw-Hill España. https://elibro-net.bdigital.sena.edu.co/es/ereader/senavirtual/50221?page=1

Valencia, H. (2007) *Diccionario de marketing. 3R editores.*

Web Design Inspiration, (2018). Behance, https://www.behance.net/gallery/68306231/20-Best-Animated-Logos-for-Your-Inspiration

Wobbe Koning. (2013). Creating a Shot for an Animatic with After Effects [Archivo de vídeo]. https://www.youtube.com/watch?v=2xZBRn0Z-no&ab_channel=WobbeKoning

7. Control del documento

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor(es)	Carlos Mauricio Sánchez	Experto Temático	Regional Distrito Capital – Centro para la industria de la comunicación gráfica	Agosto de 2021
	Octavio Jaramillo Ossa	Experto disciplinar	Regional Cundinamarca - Centro de desarrollo agroempresarial de Chía	Diciembre de 2020
	Josué Darío Niño Riaño	Experto disciplinar	Regional Cundinamarca - Centro de desarrollo agroempresarial de Chía	Diciembre de 2020
	Fredy Gabriel Martínez Loza	Experto disciplinar	Regional Cundinamarca - Centro de desarrollo agroempresarial de Chía.	Diciembre de 2020
	José Adriano Valentín	Experto disciplinar	Regional Cundinamarca - Centro de desarrollo agroempresarial de Chía.	Diciembre de 2020
	Vilma Perilla Méndez	Diseñadora instruccional	Centro de Gestión Industrial-Regional Distrito Capital	Febrero de 2021
	Elkin Rodolfo Moreno Merchán	Experto temático	Regional Distrito Capital - Centro de Formación de Talento Humano en Salud	Febrero 2021
	Oscar Absalón Guevara	Diseñador instruccional	Centro de Gestión Industrial - Regional Bogotá.	Febrero 2021
	Maryuri Agudelo Franco	Diseñadora Instruccional	Centro de Diseño y Metrología – Regional Distrito Capital	Junio de 2021
	Silvia Milena Sequeda Cárdenas	Evaluador instruccional	Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica – Regional Distrito Capital	Junio de 2021
	Rafael Neftalí Lizcano Reyes	Asesor Pedagógico	Regional Santander - Centro Industrial del Diseño y la Manufactura	Junio de 2021

	Sandra Patricia Hoyos Sepúlveda	Edición y corrección de estilo	Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica – Regional Distrito Capital	Septiembre de 2021

8. Control de cambios

	Nombre	**Cargo**	**Dependencia**	**Fecha**	**Razón del cambio**
Autor (es)					