PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- **Denominación del Programa de Formación:** *Desarrollo de Medios Gráficos Visuales*
- **Código del Programa de Formación:** 522309
- **Nombre del Proyecto:** *Diseño de una estrategia de comunicación gráfica fundamentada en las necesidades del cliente.*
- **Fase del Proyecto:** *Identificar Necesidades.*
- **Actividad de Proyecto:** *Determinar los procesos de un proyecto mediante métodos de gestión: costos, tiempos, materiales, herramientas, software y demás recursos necesarios.*
- **Competencia:** *Elaboración de piezas gráficas. 291301077*
- **Resultados de Aprendizaje:** *Preparar estrategias de producción según metodologías de gestión de proyectos.*
- **Duración de la Guía:** *192 Horas*

2. PRESENTACIÓN

Bienvenido aprendiz

Cuando tiene que crear su primer plan de proyecto, puede que no sepa ni por dónde empezar. ¿Cómo puede calcular con precisión cuánto tiempo va a tardar en terminar las tareas? ¿Cómo traduce las expectativas de las partes interesadas en entregables concretos? ¿Qué pasa si lo presupuestado desborda el plan inicial?. La Gestión de Proyectos es una metodología que busca reducir al máximo posible el umbral de incertidumbre que siempre existe tras una toma de decisiones. Es un instrumento que tal vez nos permitirá lograr de mejor manera el éxito, es decir, concretar nuestros objetivos.

La clave de este documento no está solamente en hacerlo, sino en hacerlo bien. Si lo conseguimos, nuestros clientes nos lo agradecerán, el trabajo con ellos será más eficaz y los resultados más rápidos y mejores. Conseguir los objetivos específicos preestablecidos que pueden expresarse en términos de resultados, redundará en beneficios para ambas partes Por el contrario, las consecuencias de hacer un mala gestión o de no hacerla, pueden llevar a retrasar los tiempos de ejecución de la campaña o proyecto, multiplicar las horas de trabajo y generar reprocesos que a la postre generarán pérdidas de tiempo, de materiales, de utilidades y lo peor de todo la confianza de nuestros clientes.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- **Nombre de la actividad:** *Determinar los procesos de un proyecto mediante métodos de gestión: costos, tiempos, materiales, herramientas, software y demás recursos necesarios.*

La Gestión de Proyectos es una metodología que busca reducir al máximo posible el umbral de incertidumbre que siempre existe tras una toma de decisiones. No es un fin en sí misma, es un instrumento que *tal vez* nos permitirá lograr de mejor manera el éxito en los resultados esperados, es decir, concretar nuestros objetivos. Ninguna metodología puede asegurar el éxito absoluto dado que es imposible lograr un conocimiento cabal de todas las variables y todos los factores que entran en juego pero que si podemos predecir y controlar. Tras esta última afirmación podemos agregar, que un proyecto de diseño comprende un cúmulo específico de operaciones diseñadas para lograr un objetivo específico, con un alcance determinado, el manejo de unos recursos o presupuesto, para obtener productos o servicios finales de acuerdo a los requerimientos del cliente.

3.1 Descripción de la(s) Actividad(es):

Estudio de Caso.

Supongamos que ustedes conforman un Staff dedicado a la producción y organización de eventos internacionales llamado **Eventos & conciertos AARP.→.** Dentro de las estrategias de la compañía, está la de presentar a una banda famosa de talla internacional y de gran aceptación entre el público joven comprendido entre 13 y 28 años.
Para garantizar el éxito del evento se establece que la presentación deberá realizarse en la ciudad de Bogotá y más concretamente en el estadio el Campín con una ocupación de 36343 espectadores.

En grupo de 3 aprendices, vamos a concertar cuáles serían las características de la información requerida para estructurar un instrumento que nos permita gestionar este gran proyecto; considerando las diferentes fases que integran todos los requerimientos para la planeación, ejecución y realización del mismo, procuren agregar la mayor cantidad de variables posibles dentro de la ejecución. Identifiquen la mayor cantidad de información necesaria posible para la realización del concierto y clasifíquela de acuerdo a la gestión de su proyecto. Integre al mismo un planeador en función de tiempos de ejecución y de ser posible un estimado presupuestal para el mismo.

Ustedes pueden sugerir el nombre de la Banda que van a presentar y la fecha tentativa del mismo.

En plenaria concertar puntos en común y desarrollar junto con su instructor, un modelo que responda a la iniciativa de la propuesta y que reúna todas las consideraciones pertinentes a la ejecución del proyecto.

A partir del resultado de este ejercicio, responda las siguientes preguntas:

1. ¿Considera que la actividad planteada, es un proyecto? Justifique su respuesta

2. ¿Cuál fue el proceso para desarrollar esta actividad?
3. ¿En esta actividad, qué dificultades afrontaron y cómo las superaron?
4. De presentarse nuevamente este ejercicio, ¿qué actividades mejoraría?
5. ¿Qué aspectos se deben tener en cuenta para formular un proyecto

Tiempo para la Actividad: *20 Horas.*

3.2 Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje:

El diseñador es menos científico y más intuitivo, en ello, precisamente, reside gran parte de su éxito. Se mueve entre lo humanístico y lo tecnológico, lo artístico y lo técnico, la sociología y el marketing. El diseño es una actividad multidisciplinar y el diseñador, un generalista que maneja conocimientos de muchas áreas muy distintas. Su trabajo, y por tanto los resultados del mismo, están influidos por su cultura, su creatividad, las tendencias estéticas y, por qué no, las ideológicas.

3.2.1 Identificar las generalidades de la formulación de Proyectos

- **Descripción de la(s) Actividad(es)**

Forme grupos de 4 aprendices, nombre un relator y compartan su idea sobre las siguientes preguntas:

¿Qué es un proyecto?
¿Cuáles son los diferentes tipos de proyectos?
¿Por qué es importante hablar de proyectos?
¿Qué actividades se desarrollan durante la gestión de un Proyecto?
¿Por qué cree necesario la elaboración de proyectos?
¿Cuántas y cuáles son las fases de un proyecto?
¿A qué nos referimos cuando hablamos de recursos físicos? . Presente ejemplos.
¿A qué nos referimos cuando hablamos de recursos económicos?. Presente ejemplos.
¿A qué nos referimos cuando hablamos de recursos humanos?. Presente ejemplos.
¿A qué nos referimos cuando hablamos de recursos tecnológicos? . Presente ejemplos.
¿Su proyecto de vida es coherente con lo que piensa, dice y hace?

A continuación, de manera individual y con la ayuda de revistas, colores, tijeras, marcadores y pegante en barra, construya su mapa de proyecto de vida. Al final socialícelo ante sus compañeros e identifique actividades claves para lograr sus objetivos (tiempo, recursos, acciones, alianzas).

Seguidamente, conozca los lineamientos y terminología básica de los proyectos sociales y productivos. Para ello:

- Identifique un proyecto de su vida cotidiana (Un viaje por ejemplo), relacione las actividades que realizó y ubíquelas en cada una de las fases del ciclo de vida del proyecto vistas en clase.

- Realice la investigación de uno de los siguientes temas que serán asignados por el instructor y socialícelo en plenaria apoyado por una presentación digital.

1. Los proyectos y el desarrollo regional y nacional.
2. Identificación de oportunidades de inversión.
3. Generación de ideas de negocios o proyectos.
4. Las ideas de negocio y el empresario

Finalmente, en parejas, realice un gráfico de uno de los grandes errores en la formulación y ejecución de los proyectos y socialícelo a sus compañeros y participe de la plenaria en torno a los mismos.

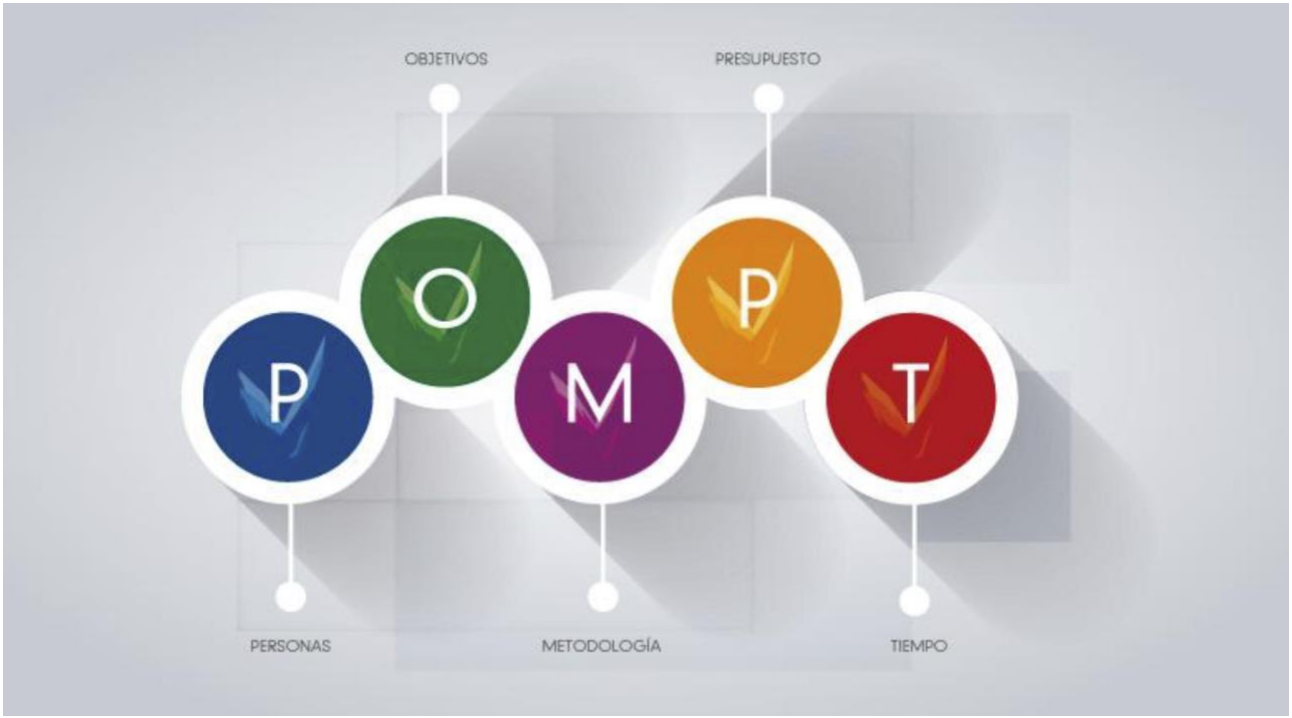
Tiempo para la Actividad: *60 Horas.*

3.3 Actividades de apropiación del conocimiento (Conceptualización y Teorización):

Objetivo.

FACTORES CLAVE EN LA GESTIÓN DE PROYECTOS

Observen la infografía adjunta.



Tomado de: JOSÉ MARÍA MEGINO BARQUINERO Jefe de Proyectos SEAS y CES

Estos 5 factores son las Personas, los Objetivos, la Metodología, el Presupuesto y el Tiempo.

Investigue cada una de las características que conforman los factores claves en la Gestión de Proyectos. Si dentro de su investigación encuentra otros elementos que le puedan aportar al proceso, enunciarlas.

Entregable: Elabore una presentación digital para sustentar en clase, identificando cada uno de los conceptos anteriores, aplicados a un proyecto específico. Usted puede tomar como referencia su proyecto formativo o cualquier otro proyecto que implique la solución a un problema de comunicación gráfica.

Tiempo para la Actividad: *12 Horas.*

- **Descripción de la(s) Actividad(es):**

  Considerando la tabla posterior, ustedes deberán establecer las pautas y lineamientos generales que se han de utilizar para:

  - Concretar y precisar lo que se quiere realizar
  - Hacer efectivas las decisiones tomadas
  - Seguir cursos de acción que conduzcan a la obtención de determinados resultados.

QUE.....	se quiere hacer...	Naturaleza del proyecto
POR QUÉ ..	se quiere hacer...	origen y fundamentación
PARA QUE.	se quiere hacer...	objetivos, propósitos
CUANTO....	se quiere hacer....	metas
DONDE.	se quiere hacer....	localización física (ubicación en el espacio)
COMO...	se va hacer....	Actividades y tareas.
CUANDO....	se va hacer	Metodología calendarización o cronograma
A QUIENES	va dirigido	(ubicación en el espacio) destinatario o beneficiarios
QUIENES....	se va hacer...	recursos humanos
CON QUE...	se va a costear...	recursos materiales recursos financieros

Posteriormente, prepararán una exposición, en grupos de máximo 4 aprtendices. El instructor de manera aleatoria elegirá 2 grupos de aprendices para la socialización en el ambiente de aprendizaje.

Tiempo para la Actividad: *20 Horas.*

3.4 Actividades de transferencia del conocimiento:

Como se explica en un documento elaborado por la FAO, " Un buen diseño de proyecto debe especificar los elementos esenciales que se requieren para crear un sistema de seguimiento para la ejecución del proyecto y la evaluación consecutiva de los efectos e impactos del mismo" dicho de una manera más detallada, para que un proyecto esté bien diseñado y formulado debe, explicar, lo siguiente:

1. Razones por las que se necesita realizar el proyecto (fundamentación)
2. A qué fin contribuirá el logro de los objetivos del proyecto (finalidad)
3. Qué se espera obtener del proyecto en caso de que tenga éxito (objetivos)
4. A quién va dirigido el proyecto (beneficiarios directos e indirectos)
5. Qué debe producir el proyecto para crear las condiciones básicas que permita la consecución del objetivo (productos).
6. Con qué acciones se generarán los productos (actividades)
7. Qué recursos se necesitan para obtener el producto y lograr el objetivo propuesto (insumos)
8. Quién, ejecutará el proyecto (responsables y estructura administrativa)
9. Cómo se ejecutará el proyecto (modalidades de operación)
10. En cuánto tiempo se obtendrán los productos y se lograrán los objetivos previstos (calendario)
11. Cuáles son los factores externos que deben existir para asegurar el éxito del proyecto (pre-requisitos)

- **Descripción de la(s) Actividad(es):**

Visite y descargue el pdf ubicado en la web.
https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/61800/SEGU%CD%20-%20REDISE%D1O%20DE%20MARCA%20APLICADO%20A%20EMPRESA%20REAL.pdf?sequence=2

TFG

DISEÑO DE CAMPAÑA PROMOCIONAL PARA LA MARCA DE ROPA INFANTIL TUTTO PICCOLO.

Conforme a su contenido, identifique, clasifique y responda cada una de las 11 características anteriores que contribuyen a la gestión de este proyecto.

A partir de esta experiencia, usted deberá sustentar ante sus compañeros y el instructor, un análisis detallado de cada ítem del proyecto relacionado con la campaña promocional TFG. TUTTO PICCOLO.

Tiempo para la Actividad: *36 Horas.*

3.5 Actividades de transferencia del conocimiento:

Descripción de la(s) Actividad(es):

INNOVACIÓN: En esta actividad retomaremos los rasgos que presentan los emprendedores y aspectos claves de los negocios exitosos, aplicados a su especialidad. También pondremos a funcionar su creatividad hacia la búsqueda de soluciones frescas e innovadoras aplicadas al sector productivo.

A continuación, observe el video "CAPÍTULO #1. ¿Mejor solo que mal acompañado?" en el link: https://goo.gl/y1VMkL y a partir de una observación con sentido crítico, analice los siguientes aspectos:

¿Por qué es necesario innovar a nivel personal, en su desempeño laboral?
¿Cómo influye la innovación en el desarrollo empresarial y económico del país?
¿Qué obstáculos identifica para el desarrollo de la innovación y dé una propuesta para superarlos?

Seguidamente, en grupos de 4 aprendices, descargue el resumen del Manual de Oslo sobre Innovación, haga la lectura y de respuesta a los siguientes puntos (Apóyese igualmente en el video https://goo.gl/m4dYIm):

¿Qué es Innovación?
¿Cuáles son los tipos de innovación? Defina cada tipo y presente un ejemplo de cada uno
¿Por qué es necesario innovar?

Visualice dos servicios o productos que pueda ofrecer, proponga dos elementos o componentes innovadores y argumente dónde radica la propuesta de innovación. Socialice los resultados mediante la realización de un comercial de televisión o promoción al estilo TELEVENTAS.

Tiempo para la Actividad: *20 Horas.*

3.5.1 Actividades de transferencia del conocimiento:

- **Descripción de la(s) Actividad(es):**

PROPIEDAD INTELECTUAL:

La propiedad intelectual se relaciona con las creaciones de la mente: invenciones, obras literarias y artísticas, así como símbolos, nombres e imágenes utilizados en el comercio. La propiedad intelectual se divide en dos categorías: **La propiedad industrial**, que abarca las patentes de invención, las marcas, los diseños industriales y las indicaciones geográficas. **El derecho de autor**, que abarca las obras literarias (por ejemplo, las novelas, los poemas y las obras de teatro), las películas, la música, las obras artísticas (por ejemplo, dibujos, pinturas, fotografías y esculturas) y los diseños arquitectónicos. Los derechos conexos al derecho de autor son los derechos de los artistas intérpretes y ejecutantes sobre sus interpretaciones o ejecuciones, los

de los productores de fonogramas sobre sus grabaciones y los de los organismos de radiodifusión respecto de sus programas de radio y televisión.

Para entender mejor los conceptos de la propiedad intelectual y los derechos de autor, les invito a que veamos el siguiente video. https://youtu.be/QpnI8vVQt_I

A partir del material bibliográfico que su instructor coloque en territorium y de la bibliografía incorporada en esta guía, usted deberá realizar una presentación respondiendo los siguientes interrogantes:

¿Qué son los derechos de propiedad intelectual?

¿Por qué debe promoverse y protegerse la propiedad intelectual?

¿Qué ventajas ofrece la propiedad intelectual al público en general?

¿Qué es una patente?

¿Por qué son necesarias las patentes?

¿Qué tipo de protección ofrece la patente?

¿De qué derechos goza el titular de una patente?

¿Qué función desempeñan las patentes en la vida cotidiana?

¿Cómo se obtiene una patente?

¿Qué invenciones pueden protegerse?

¿Quién concede las patentes?

¿Qué derechos confiere la marca?

¿Qué tipo de marcas puede registrarse?

¿Cómo se registra una marca?

¿Qué alcance tiene la protección de la marca?

¿Qué es una indicación geográfica?

¿Qué es una denominación de origen?

¿Por qué hay que proteger las indicaciones geográficas?

¿Qué diferencia hay entre una indicación geográfica y una marca?

¿Qué son el derecho de autor y los derechos conexos?

¿Qué derechos confieren el derecho de autor y los derechos conexos?

¿Qué ventajas ofrece la protección por derecho de autor y derechos conexos?

¿Qué es la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual?

NOTA: Para el desarrollo de esta actividad, se sugiere que el instructor tenga referentes sobre litigios de propiedad intelectual, que permitan dimensionar la gravedad del uso indebido de marcas, plagios, música, imágenes etc.

Tiempo para la Actividad: *24 Horas.*

- **Ambiente Requerido:** Aula abierta y ambiente de aprendizaje, bibliotecas, empresas del sector.

- **Materiales:**
    - Computadores con 8 Gb de Ram, Disco duro de 1 TB
    - Internet Banda Ancha
    - Papel bond tamaño carta (bitácora)
    - Hojas milimetradas
    - Lápices
    - Colores
    - Borradores
    - Sacapuntas

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento Investiga en fuentes de información de manera individual. **Evidencias de Desempeño** Define y reconoce las características del proyecto. Reconoce la propiedad intelectual, cuales son las invenciones objeto de protección y como realizarlo. Debate, analiza y concluye la información.	Registra la documentación de las diferentes fases del proyecto según metodologías de gestión de proyectos.	Cuestionario/Listas de chequeo/observación/Rúbricas. Autoevaluación.

Evidencias de Producto: Informe de Gestión del proyecto.		

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS.

ACTIVIDADES

1) Acciones que el proyecto deberá llevar a cabo para obtener resultados.

2) Acciones tomadas o trabajo desarrollado dentro de un proyecto a fin de transformar los insumos (fondos, materiales) en productos (organizaciones, edificaciones).

CICLO DEL PROYECTO

Las seis fases sucesivas de una intervención o proyecto:

1. Programación (idea)

2. Identificación (pre-factibilidad)

3. Instrucción (factibilidad)

4. Financiación

5. Ejecución

6. Evaluación (puede ser intermedia, de fin de proyecto y a posterior).

Esta descripción del ciclo es la que utiliza la Comunidad Europea.

COSTO-BENEFICIO

Es la efectividad de un proyecto en función de los costos. Criterio de evaluación que establece la relación entre los recursos asignados y los objetivos alcanzados. También se usan las expresiones costo - eficacia y costo – efectividad.

DESCRIPCIÓN Y EXPLICACIÓN

La descripción es un conocimiento obtenido por medio de observaciones sin intervención de un proceso de medición. La explicación - conocimiento más profundo que la descripción ya que avanza en la causalidad del fenómeno o hecho - es un argumento que da cuenta de hechos mediante razonamientos deductivos cuya conclusión es una proposición y cuyo conjunto de premisas se compone de leyes generales y otros enunciados referidos a hechos particulares.

DIAGNÓSTICO

Tarea meramente práctica (no creativa) consistente en el análisis de los datos obtenidos con el sólo fin de obtener las mediciones necesarias antes de pasar al análisis de las hipótesis.

EFECTOS DIRECTOS

Los costos y beneficios inmediatos tanto de los aportes a un proyecto, como de sus resultados, sin tener en cuenta su efecto en la economía.

EFECTIVIDAD

1. Grado en el cual un proyecto logró los resultados previstos o esperados y, por tanto, alcanzó su propósito y contribuyó a su fin-
2. Es una medida del grado de éxito de un proyecto o programa en el logro de sus objetivos.

EJECUCIÓN PRESUPUESTAL

Proceso de puesta en marcha del presupuesto, que está compuesto por el programa anual de caja, los compromisos, los acuerdos de gastos, los pagos de la nación y los pagos de las entidades. Además, es el cumplimiento satisfactorio de un dado objetivo optimizando todos los aspectos en juego para su consecución (costo, recorrido, esfuerzo, duración, desperdicios, etc.). Una persona eficiente es la que cumple sus objetivos y además optimiza el consumo de los recursos (de todo tipo) empleados.

ESTRATEGIA

Término de origen militar (strategos, en griego, significa "jefe de ejército") y adoptado por la administración de organizaciones. Forma en que quien acomete un trabajo complejo adapta sus recursos y habilidades al entorno cambiante, aprovechando sus oportunidades y evaluando los riesgos en función de los objetivos y las metas.

EVALUACIÓN

Examen independiente y objetivo (realizado durante el proyecto o una vez finalizado) del contexto, objetivos, resultados, actividades y medios utilizados, efectuado para formular las conclusiones extrapolables.

EXPLICACIÓN:

Interpretación teórica de hechos científicos; según Hempel debe satisfacer dos condiciones; a) pertinencia y b) comprobabilidad; En otras palabras: . Toda explicación implica: a) una (al menos) construcción deductiva de leyes (que aún no constituyen "causalidad"); b) la deducción debe ser únicamente "lógica" sino que debe ser aplicable a un sustrato "real" o "modelo" el que representa sus relaciones, es decir que "las articulaciones de la deducción deben corresponder a los antecedentes y consecuentes espaciales y temporales de los objetos.

EXPERIENCIA CIENTÍFICA

Procedimiento consistente en hacer aparecer un efecto determinado, detectable y analizable, en circunstancias que han sido preparadas según un plan preciso y en función de ciertas hipótesis relativas a los

posibles efectos. Idea asociada a una alteración de forma controlada en un sistema, variando voluntariamente una variable), opuesta, en consecuencia, a la mera observación (en la que no se da perturbación alguna al sistema. Si la experiencia ha estado inspirada por una hipótesis, los datos deben ser interpretados en términos que puedan ser directamente comparados con esta hipótesis (por ejemplo, bajo la forma de un enunciado equivalente, compatible o incompatible con ella).

FIN

La orientación a largo plazo de una organización. Es el objetivo más amplio u objetivo de desarrollo que contribuye a un proyecto

GESTIÓN DEL CICLO DE UN PROYECTO

Método de gestión de las seis fases del ciclo de un Proyecto.

GRUPO OBJETIVO

Son los beneficiarios directos. Es el grupo o población específico a quienes beneficiará el proyecto o programa. Término estrechamente relacionado al impacto y a la relevancia.

IDENTIFICACIÓN

Primera elaboración de una idea de proyecto, expresada globalmente en objetivos, resultados y actividades con el fin de determinar si se debe proceder o no al estudio de factibilidad del proyecto.

IMPACTO

Son los cambios positivos y negativos producidos directamente e indirectamente, como resultado de un proyecto o programa.

INSTRUCCIÓN

Determinación de todos los aspectos detallados de un proyecto. Equivale a la elaboración del estudio del proyecto o estudio de factibilidad.

INSUMO

Son los fondos, personal, materiales, entre otros, de un proyecto y que son necesarios para producir los resultados previstos.

MONITOREO

(Véase seguimiento).

OBJETIVO

Es conveniente distinguir entre "objetivo", "propósito" e "impacto". La acepción que emplearemos es la de meta o finalidad perseguida con el proyecto encarado, observable. medible y comparable. La noción de propósito alude a las consecuencias indirectas, aunque también deseables, que podrían derivarse del objetivo, pero no tan medibles ni apreciables como éste. Por ejemplo, una investigación que se proponga

desarrollar un secadero solar de madera, tendrá como objetivo construir un prototipo de secadero eficiente y económico; como propósito podría esperarse una mejora de la rentabilidad de la industria maderera con este desarrollo tecnológico, cosa de muy difícil medición.

OBSERVACIÓN

El objeto de la observación es un "hecho" o "fenómeno" y el producto del acto de observar es un dato, o sea una proposición singular o existencial que exprese algunos rasgos del resultado de la acción de observar.

PLANIFICACIÓN

Plan general, científicamente organizado, para alcanzar cierto(s) objetivo(s) predeterminado(s).

PRODUCTIVIDAD

Es una medida de la eficiencia del proceso de implementación de un proyecto. La productividad es el cociente de los productos obtenidos y los insumos utilizados.

PRODUCTO

Son los resultados que pueden ser garantizados por el proyecto como consecuencia de sus actividades.

PROGRAMA

Es un grupo de proyectos o servicios relacionados, dirigidos hacia el logro de objetivos similares.

PROPÓSITO

(Véase objetivo inmediato).

PROYECTO

Conjunto de actividades diseñadas para lograr ciertos objetivos específicos a un costo dado y dentro de un período de tiempo determinado.

RELEVANCIA

Es el grado al cual la justificación y los objetivos de un proyecto son pertinentes, significativos y valiosos, en relación a las necesidades prioritarias e identificadas.

RESULTADOS

Son el fruto de las actividades realizadas que, en su conjunto, supondrán la consecución del objetivo específico.

SEGUIMIENTO

Supervisión continua o periódica de la implementación de un proyecto para asegurar que los insumos, actividades, productos y supuestos están desarrollándose de conformidad con lo planteado.

SISTEMA

Conjunto de elementos, con interrelaciones entre ellos, de tal modo que se cumpla la máxima aristotélica de que "el todo es más que la suma de sus partes" y en relación con el medio circundante.

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

- Carmen Barranco. España 2012. Calidad de vida y trabajo social. Planteamientos teóricos y experiencias en organizaciones de bienestar social y en comunidades.

- Germán Arboleda Vélez. Cali Colombia 2014. PROYECTOS: identificación, formulación, evaluación y gerencia.

- Germán Darío Flores Acero. Colombia 2021. Propiedad Intelectual. Derechos de Autor y derecho marcario en las Industrias Creativas. Legis Primera Edición.

- Corporación TECNNOVA UEE – Autores varios. Medellín – Colombia 2014. Guía Estratégica de Propiedad Intelectual Universidad Empresa. Primera Edición. ISBN: 978-958-58703-0-7.

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Ramón Elías lópez Henao	Instructor	C.D.T.I.	Agosto 26 de 2020

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)	Raúl A. Vargas Delgado	Instructor	Centro de Servicios y Gestión Empresarial	Julio 7 de 2022	Corrección y actuaslización de textos. Así mismo, Inclusión de dos textos fundamentales para las temáticas a tratar en la bibliografía.