PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE – DISEÑO SONORO

- **Denominación del Programa de Formación**
  Técnico en Elaboración de Audiovisuales

- **Código del Programa de Formación**
  2034461

- **Nombre del Proyecto**
  Produccion de contenidos audiovisuales de diferentes generos y formatos que aporten al desarrollo de las industrias creativas.

- **Fase del Proyecto**
  Ejecución

- **Actividad de Proyecto**
  Realizar la captura de audio y video según el diseño de producción y los requerimientos del producto audiovisual.

  Competencia
  - Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

- **Resultado de Aprendizaje Alcanzar**
  - Verificar los resultados obtenidos, de acuerdo con los requerimientos
  - Seleccionar herramientas de tecnologías de la información y la comunicación (tic), de acuerdo con las necesidades identificadas.
  - Usar herramientas tic, de acuerdo con los requerimientos, manuales de funcionamiento, procedimientos y estándares.
  - Implementar buenas prácticas de uso, de acuerdo con la tecnología empleada.

- **Duración de la Guía**
  22 Horas

2. PRESENTACIÓN

Que son las TICs.?

Las TIC o *Tecnologías de Información y Comunicaciones*, nos referimos a un grupo diverso de prácticas, conocimientos y herramientas, **vinculados con el consumo y la transmisión de la información** y desarrollados a partir del cambio tecnológico vertiginoso que ha experimentado la humanidad en las últimas décadas, sobre todo a raíz de la aparición de Internet.

No existe un concepto claro de las TICs, sin embargo, ya que este término se emplea de modo semejante al de la "Sociedad de la Información", es decir, se usan para **indicar el cambio de paradigma en la manera en que consumimos la información** hoy en día, respecto a épocas pasadas. Esto tiene que ver con áreas tan distintas como las relaciones amorosas, las finanzas corporativas, la industria del entretenimiento e incluso el trabajo cotidiano.

Con ello se quiere decir que las nuevas Tecnologías de la Información y las Comunicaciones han revolucionado nuestra manera de vivir, **permitiendo la invención de nuevos bienes y servicios**, de nuevos métodos de comercialización y cobro, así como medios alternativos para el flujo de la información, que no siempre son legales o pasan por áreas controladas de la sociedad.

A diferencia de épocas anteriores, las TICs nos permiten hoy en día la comunicación instantánea y a través de enormes distancias geográficas, superando fronteras y fomentando el proceso de interconexión mundial conocido como la globalización.

Ventajas de las TICs

Las virtudes de las TICs no son difíciles de enumerar: su **mayor velocidad, capacidad y distribución de la información** permiten que usuarios de distintas partes del planeta pueden conectarse usando computadores y otros aparatos especializados, para comunicarse de múltiples maneras y emprender diversas transacciones: comprar y vender objetos e información, compartir datos personales, conversar en tiempo real, incluso jugar videojuegos en línea aún sin hablar el mismo idioma.

Esto, no cabe duda, ha revolucionado la vida cotidiana. La información que antes estaba en los libros, en servicios especializados y bases de datos, hoy está dispersa en los múltiples pasillos de la Red y puede circular mucho más libre y democráticamente, aunque a ratos de manera mucho menos organizada. La idea del servicio postal y de la mensajería dieron un vuelco, también: bastan un teléfono inteligente con cámara y conexión a Internet para compartir información con alguien del otro lado del mundo.

Asimismo, las TICs **inauguraron áreas de trabajo especializado** y nuevas formas de consumo de bienes y servicios, como son los Community Manager empresariales o como hacen los *Freelancers* a distancia. Incluso han dejado su huella en las relaciones interpersonales y amorosas, que ya no perciben la distancia como algo insalvable.

Desventajas de las TICs

No todo es positivo con las TICs. Entre otras cosas, **han fomentado una dispersión de la información**, desprovista de sistemas de catalogación y legitimación del conocimiento, lo cual se traduce en mayor grado de desorden del contenido (como ocurre con Internet) e incluso acceso prematuro al mismo, fomentando la ignorancia y la irresponsabilidad en el gran público, incapaz de discernir si las fuentes son confiables o no.

Asimismo, estas nuevas tecnologías **han impulsado una enorme exposición de la vida íntima y personal**, además de la obligación de una conexión permanente a las distintas comunidades virtuales que se han establecido, dando pie a conductas adictivas o poco saludables, y a nuevas formas de riesgo. El autismo cultural, el aislamiento social y la hiperestimulación infantil, así como los enormes riesgos a la privacidad, son algunos de los inconvenientes que más preocupan alrededor de las TICs actualmente.

Algunos ejemplos de TICs pueden ser los siguientes:

Comercio electrónico: Cada vez más servicios y productos se ofrecen a través de Internet o de aplicaciones en dispositivos móviles, permitiendo el desarrollo de toda una rama comercial inmediata e internacional.



Comunidades virtuales. Redes de usuarios que comparten temas afines, pasiones o simplemente desean expandir su círculo social, encuentran espacios digitales propicios para la interacción a lo largo de distancias.



Mensajería instantánea. Servicios para computadores o teléfonos celulares inteligentes que permiten la comunicación inmediata, eficiente y directa, son cada vez más empleados hoy en día.

Correo electrónico. La versión digital del correo postal no pasa de moda, ya que permite no sólo el envío de información escrita sino de fotografías y otros archivos adjuntos, cuya recepción es sin embargo instantánea, sin importar lo lejos que estén el remitente y el destinatario.

3.FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Descripción de la(s) Actividad(es)

1.Elaboración de documentos mediante herramientas ofimáticas según indicaciones e instrucciones

- Taller 1 – Física del Sonido
- Taller 2 – Audio Digital
- Taller 3 – El Sonido en la Narrativa

2. Utilizar software que permita la elaboración de cuadros y tabas, con el fin de completar el guion técnico de audio de manera ordenada y cronológicas mediante filas y columnas

- Documentos Técnicos de Audio

3. Reconocer la estación digital de trabajo para la captura, edición y mezcla de audio, y desarrollar los ejercicios propuestos en la respectiva guía de aprendizaje

- Sustitución ADR
- Doblaje

Realizar la planeación, ejecución y entrega de los ejercicios propuesto mediante la consulta en la red, grabación y edición de audio mediante software y la entrega de evidencias mediante plataformas de almacenamiento en línea.

- Spot Publicitario
- Programa Radio
- Audio Cuento

Nota: Para las actividades 1 y 2 es necesario acceder a las carpeta de la competencia que se encuentra en la plataforma google drive y descaragar los documento en .doc y .exl, recuerde que al finalizar las actividades se deber cargar en formato .pdf cada archivo en el espacio de evidencias de la misma carpeta utilizando la siguiente marcación **Taller 1_Nombre.PDF, Taller 2_Nombre.PDF.**

- **Ambiente Requerido**
  Salón cerrado, luz modular y acceso a la red eléctrica y a internet.

- **Materiales**
  Equipo de computo y plataforma virtual

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento: Identifica las diferentes herramientas informaticas diponibles para el desarrollo de las actividades relacionadas con la planeación y ejecución de proyectos sonoros para medios audiovisuales **Evidencias de Desempeño:** Utiliza las herramientas informaticas diponibles acorde con la actividad propuesta y la fase del proyecto **Evidencias de Producto:** Entrega las actividades finalizadas en los formatos descritos en cada guía de aprendizaje, teniendo en cuenta que los mas solicitados en las actividades son .pdf, .exl,.mp3, .wav, .mp4	1.Distingue las herramientas informáticas disponibles para el desarrollo de cada actividad. 2.Reconoce la función de las herramientas informáticas dentro del proceso de planeación del proyecto sonoro 3. Identifica las funciones de las herramientas ofimáticas en la elaboración de documentos, tablas y graficos, y en la elaboración de diapositivas. 4.Utiliza el internet como herramienta en la búsqueda de información verosímil asociada a la contextualización del proyecto 5.Usa el software de audio según las instrucciones y recomendaciones dadas por el instructor 6.Almacena correctamente información en la nub3	Foro – Lista de Chequeo

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Administración electrónica: Es el resultado de agregar nuevas tecnologías a la administración para que los ciudadanos o empresas puedan tramitar cualquier tipo de documento y se tenga un comprobación electrónica del mismo.

Administrador de archivos: Son las aplicaciones que permiten editar, almacenar, compartir, copiar y organizar archivos y documentos con el fin de facilitar su uso.

Administrador de base de datos: El administrador es una persona que se encarga de los datos que se manejan dentro de la organización, y su función es resguardarlos así como permitir que se puedan modificar o no.

Adware: Estos son programas que se utilizan con el fin de hacer una aplicación más barata o incluso gratuita, donde lo que se debe de hacer es añadir publicidad, donde se toman datos del usuario.

AI: Son las siglas utilizadas para referirse a inteligencia artificial, que son los programas que se diseñan para que aprendan o imiten las conductas cognitivas de los seres humanos.

Ancho de banda: Es la cantidad de información que se puede transportar de un lado a otro por medio de un camino o vía tecnológica, normalmente se mide en bits/seg.

Antivirus: Son programas que se dedican a la búsqueda, eliminación y prevención de los virus que puedan haber en un sistema informático, con el fin de que no hayan daños o eliminación de algún elemento importante.

ASP: Es una tecnología que fue desarrollada por Microsoft con el fin de que los usuarios al hacer una búsqueda, puedan encontrar páginas dinámicas.

B2B: Business to business o negocio a negocio es una forma de transacción de una empresa, la cual la venta de servicios o productos es de una empresa a otra.

Backup: Se les llama Backup a las copias de los archivos que se manejan, estos están resguardados en dado caso que ocurra una falla en los documentos originales, para que en tal caso se cuente con un resguardo.

Banco de datos: Es la colección de todos los archivos que se han utilizado antes, se han bancos de datos con el objetivo de que en algún momento puedan hacer consultas de algún tema específico, que ya se ha tocado con anterioridad.

Browser: Es un verbo que se toma del francés donde su significado hace referencia a “hojear” o “echar un vistazo”, este término se usa con ese mismo significado pero a revisar las páginas web de los resultados.

Cache: El caché es una memoria que almacena información que frecuentemente es utilizada por el usuario, para que cuando este vuelva a requerir, los resultados estén listos.

Certificación electrónica: Es el procedimiento por el cual, una vez que la CA tenga verificados los datos del usuario, genera un código para la persona o entidad a quien corresponde el certificado adjunto a su clave pública.

Chat: Es un servicio que es utilizado mediante internet, donde dos o más personas pueden intercambiar mensajes, a través de de sus dispositivos conectados a la red.

Cifrado: Es el proceso donde se descifra un documento llamado *texto en claro* que se pasa a otro llamado *texto cifrado,* donde ahora solamente puede ser legible con un programa específico, todo esto con procesos matemáticos.

Código fuente: Es un archivo que describe claramente la forma en como una computadora debe ejecutarse, sin embargo este documento está escrito en lenguaje de programación.

CRM: Es una estrategia comercial que utiliza las TIC para crear una base de datos, donde se resguarda información de los usuarios para determinar cuáles son sus gustos y preferencias, con el fin de proporcionarles contenidos según sus necesidades.

Default: Los ajustes por default, son los datos que ya están predispuestos y que permanecerán de dicha manera si el usuario no los cambia.

Depuración: También llamados debugging, es el que se encarga de localizar y eliminar cualquier error que pudiese tener un programa.

Dirección IP: Es la dirección , es decir los números que son asignados a una interfaz, y que es única a nivel mundial.

Driver: Conductor, por tu traducción del inglés, que se encarga de dar instrucciones al sistema operativo para que funcione de manera correcta, sin este no se podría utilizar el hardware.

Ebook: Son libros electrónicos a los cuales se puede acceder a través de un dispositivo conectado a internet, este se puede descargar, imprimir, consultar en línea.

E- commerce: Es una transacción económica, que se da a través que las empresas o negocios que presentan sus productos o servicios en internet, donde normalmente los usuarios los compran a través de tarjetas de credito o debito y le llegara en un determinado tiempo.

Email: Es la mensajería o correo electrónico que se utiliza a través de internet, las más populares son Gmail, Hotmail, etc.

FAQ: Son documentos donde se recopilan las frecuently asked question o preguntas frecuentes que hacen los usuarios, normalmente se pone en alguna parte de la interfaz que para los nuevos usuarios puedan consultarlas.

Fibra óptica: Es un conducto que está formado por varios filamentos que normalmente, están hechos de cristal, plástico o vidrio, donde se envía ondas de luz, que permite la comunicación telefónica, tv, etc.

Firewall: También conocido como cortafuegos, el cual puede ser un software o hardware que protege la entrada de accesos que no están autorizadas a alguna parte del dispositivo o plataforma, es decir, funciona como un sistema de seguridad.

Freeware: Son programas que se pueden utilizar sin tener que pagar alguna mensualidad o costo, siempre y cuando se cumplan las reglas y condiciones de propietario.

Gigabyte: Es una unidad que tiene un determinado espacio de almacenamiento, un gigabyte es aproximadamente mil millones de bytes y sus siglas con *GB.*

Hacker: Es una persona que es experta en informática que es capaz de navegar por cualquier sistema, a pesar de que este esté restringido, no siempre tiene fines malos.
Hashtag: Es una o varias palabras que están interconectadas y se unen a través de del signo *#,* la mayoría de los hashtag se utilizan en las redes sociales, cómo Twitter, Facebook, Instagram, etc, y una vez que se haga una publicación con algún # esta crea una liga donde se acumulan varias publicaciones del mismo tema.

Homepage: Una homepage o página inicial, es la primera que se aprecia al entrar a un sitio web y desde esta se puede acceder a otras páginas del sitio.

Host: Se traduce al español como *anfitrión*, en informática se le conoce a un host como el dispositivo que está conectado a internet y este le proporciona a los demás.

Inteligencia artificial: Se le llama así a los programas que están diseñados para aprender e imitar los procesos y decisiones del humano, así como acciones del pasado.

Interfaz: Es la conexión que existe entre dos hardwares, aplicaciones o usuario-aplicación cuando se utiliza una computadora.

Intranet: Es una red privada del mismo software del internet, que utilizan las empresas para compartir información como inventarios, papeleo, documentación, etc., con el fin de que no pueda acceder a ella ningún usuario del exterior.

IP: El internet protocol o el protocolo de internet, es el conjunto de direcciones IP que identifica a las interfaces de la red.

Java: Es un lenguaje para la red computacional y una de sus características principales, es que este puede ser utilizado en cualquier plataforma, así como es seguro, simple, portable, etc.

Joystick: Es más conocido por ser un control de videojuegos, y es utilizado para manipular algún objeto en la pantalla a través de una palanca y botones.

Key: Una key, es una clave que se utiliza para poder acceder a alguna plataforma que esté cifrada.

Kilobyte: Un kilobyte es una medida de información y que representa 1,024 bytes.

LAN: Local Area Network por sus siglas en inglés, que traducido al español significa red de área local, es como se le llama a la manera en que las computadoras de un mismo lugar se interconectan por medio de un cable de la red.

Lenguaje de programación: Es el conjunto de códigos que se utilizan para que un programador pueda dar instrucciones y que estas puedan ser ejecutadas.

Link: El link o enlace tiene la función de redirigir a los usuarios a otra página web o servidor a través de un conjunto de un código formado por letras, números y signos.

Login: Es la acción de ingresar a un sistema o plataforma a través de un usuario y contraseña que ya se ha establecido.

Macro: Un macro, son las instrucciones que se adquieren de un programa fuente, pero que dicha acción se realiza en otro programa.

Malware: Es un software que está diseñado para infiltrarse en las computadoras y dañarlas, existen varios tipos de malwares, por ejemplo, los virus, gusanos, troyanos, etc, por lo que se puede decir que todos los virus son malwares, pero no todos los malwares son necesariamente virus.

Medios telemáticos: Estos pueden servir para que se apliquen las técnicas de telecomunicación e informática, para que se comparta información a larga distancia y con el fin de que sea mucho más fácil de realizar esta acción para las personas.

Megabyte: Un megabyte es una medida de información y que contiene 1,024 kilobytes.

Memoria: Se le llama memoria al almacenamiento primario que tiene una computadora como el RAM o ROM.

Memoria auxiliar: Igual llamado memoria secundaria, es el almacenamiento que complementa a la memoria primaria que se mencionó anteriormente.

Memoria caché: Es una memoria que es alta velocidad pero pequeña en el procesador, que está destinada a guardar la información que es más utilizada por un usuario como datos e instrucciones.

Memoria masiva: Se puede clasificar como memoria secundaria, la cual a través de distintos aparatos, como los discos, almacenan cantidad de gran de información.

Memoria principal: Es la memoria de una computadora donde se almacenan acciones o datos antes y mientras se está utilizando, esta información que se guarda solamente es de manera temporal.

Memoria virtual: La memoria virtual es una técnica, donde se utiliza un espacio del disco duro, pero como si se tratase de de memoria RAM; esto facilita a las aplicaciones usar más espacio de lo que en realidad el sistema tiene.

Menú: El menú son las opciones que se muestran y de las cuales se puede elegir dependiendo de la opción que se desee.

Microprocesador: Es un circuito integrado de alto nivel de integración y el cual es el que hace funcionar todas las operaciones aritméticas y de control que hacen funcionar a las computadoras, comúnmente se dice que es el cerebro de la computadora.

MIME: Multipurpose Internet Mail Extensions, son las extensiones multipropósito del correo de internet, el cual permite agregar a los mails información que no solo sea texto, por ejemplo, las imágenes, videos, etc.

MODEM: El modem es un dispositivo que recibe las señales digitales convirtiéndolas en análogas y viceversa, permitiendo de esta manera la conexión de varios dispositivos a través de una línea telefónica y así acceder a internet.

Moderador: El moderador es un usuario de un sitio en el que se convive o se dialoga con otras personas, y este tiene la responsabilidad que tales interacciones se mantengan bajo ciertos parámetros, para que la convivencia sea cordial; los moderadores normalmente son elegidos por los administradores del sitio.

Multimedia: Es la forma que se presenta una información utilizando varios medios, por ejemplo, texto, imágenes, gráficos, videos, sonido, etc.

Multiprocesamiento: Se le conoce al multiprocesamiento a la técnica en que una sola computadora puede ejecutar más de una orden a la vez.

Multitarea: A diferencia del multiprocesamiento; la multitarea es la ejecución simultánea de dos o más programas en una misma computadora, estas se ejecutan de manera alternada a gran velocidad, haciendo que el usuario no se percate de la interrupción de los programas.

Navegador: El navegador es una aplicación que permite el acceso al internet a través de distintos dispositivos, para poder navegar a través de diferentes sitios web, asimismo por medio de links que redirigen a otras páginas.

Nodo: Se le conoce como nodo a cualquier dispositivo, como puede ser una computadora, un celular o un servidor, que esté conectado a una red.

Nube: Se le conoce como nube al espacio en internet donde se ofrecen servicios informáticos, como puede ser almacenar, administrar, trabajar, etc., a través de un dispositivo sin importar donde se encuentre.

Offline: Término que se utiliza cuando una computadora o cualquier otro dispositivo, está apagado o no está conectado a la red.

Online: O en línea, es el término que se emplea cuando un equipo está encendido están en comunicación directa.

Paquete: Igual se le conoce como trama a la cantidad mínima que se transmite en una red o dispositivo, cabe recalcar que esta cantidad va a variar dependiendo al protocolo al que pertenezca.

Password: De la traducción del inglés, la contraseña es la serie de números, dígitos e iconos que se utiliza para poder acceder a una red o dispositivo de manera segura.

Permalink: Es un enlace permanente que se genera en los sitios (usualmente de los weblogs), con el fin de que se distinga la página de cada uno de los usuarios, es decir, cada usuario tiene su propio link.

Phising: Un phising es una estafa cibernética, en la cual los estafadores se hacen pasar por una empresa que es de confianza, tratando de adquirir contraseñas o cuentas de banco por medio de comunidades o sitios web que aparentemente son oficiales.

PIN: El Personal Identification Number o Número de Identificación Personal, se utiliza para poder acceder a alguna plataforma o sistema, en otras palabras, es una contraseña pero que solo utiliza números.

Pixel: Un pixel es la unidad mínima por la que está conformada una imagen digital, son pequeños cuadros que contienen información y se ven cuando hacemos zoom a una imagen.

Procesador: En un sistema informático que contiene componentes electrónicos y se encarga de ejecutar los programas, ejecuta operaciones aritméticas y lógicas, es decir el CPU de la computadora.

Procesador de textos: Es un programa en el que se puede escribir o modificar un documento de texto, para posteriormente ser guardado y que este conserve el mismo estilo.

Procesamiento de datos: Son las operaciones que se realizan a una serie de datos que previamente fueron recolectados, con el fin de obtener un resultado distinto y que se utilizable.

Procesamiento en tiempo real: Es el tipo de procesamiento de datos, en el que los datos están siendo alterados, es resultado de dicho evento que está ocurriendo, es decir, que los datos varían según lo que ocurra.

6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

COMISITEC (Julio de 2022) Tecnologías de la Información y las telecomunicaciobes (TICS) https://concepto.de/tics/

CONCEPTO ENCLICLOPEDIA (Julio de 2022) Glosario de tecnologías de información y Comunicación https: comsitec.com.mx

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Raúl Fernando Acevedo Ogliastri	Instructor	Contenidos Digitales	Julio 2022

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					