PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUÍA DE APRENDIZAJE

- **Denominación del programa de formación:** Preparación del portador de imagen
- **Código del programa de formación:** 93710056
- **Nombre del proyecto:** Elaborar ficha técnica del producto aprobado por el cliente
- **Fase del proyecto:** Identificar necesidades.
  Actividad de proyecto: Analizar y desarrollar la propuesta grafica del proyecto según guiones y acuerdos anteriores con el cliente
- Competencias:

  Técnicas:

291301046 – ALISTAR LA PANTALLA PARA LA IMPRESIÓN SERIGRÁFICA DE ACUERDO A LAS ESPECIFICACIONES DEL PRODUCTO A IMPRIMIR

- Resultados de aprendizaje alcanzar

291301046 -01 – PROCESAR LA IMAGEN EN LA PANTALLA PORTADORA DE IMAGEN DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PRODUCTO A IMPRIMIR.

291301046 -02 – PROCESAR LA IMAGEN EN LA PANTALLA PORTADORA DE IMAGEN DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PRODUCTO A IMPRIMIR.

291301046 -03 – ELABORAR LA PANTALLA PORTADOR DE IMAGEN PARA LA IMPRESIÓN SERIGRÁFICA ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PRODUCTO A IMPRIMIR.

291301046 -04 – CONTROLAR LAS VARIABLES DEL PROCESO DE MONTAJE, ELABORACIÓN Y PROCESAMIENTO DE LAIMAGEN

2. PRESENTACIÓN

Bienvenidos al desarrollo de esta primera guía en la que se involucran una serie de actividades de aprendizaje, que buscan el desarrollo de competencias y que dentro de las habilidades técnicas específicas de este programa se promoverá los fundamentos para la fase de desarrollo de un proyecto audiovisual a lo largo de su proceso académico, iniciando con la organización de los pasos necesarios para la creación de una historia y su desarrollo gráfico, teniendo en cuenta las técnicas y conceptos de la animación.

Para optimizar los procesos y los productos de las diferentes áreas de ocupación, entre ellas se tienen la identificación y apropiación de los conceptos de software, su clasificación y las herramientas de internet, el dominio y aplicación de herramientas ofimáticas y la importancia de la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en los diferentes procesos.

También se fortalecerán las habilidades comunicativas que no solo se establecen desde lo verbal o digital, sino también, desde lo no verbal o analógico. Por ello, el llamado es a repensar la escritura y la oratoria como procesos de crecimiento personal y profesional, con miras a desarrollar procesos de comunicación eficaces y efectivos, teniendo en cuenta situaciones de orden social, personal y productivo.

Finalmente, se trabajará el inglés como una de las habilidades contemporáneas más importantes y de mayor impacto en el mundo laboral, teniendo en cuenta el aprendizaje articulado de las 4 habilidades de la lengua (leer, escribir, hablar y escuchar) alineado al MCERL (Marco Común Europeo de Referencia para Lenguas)

Para el desarrollo de las actividades planteadas se contará con el acompañamiento del instructor calificado asignado al programa, que de forma continua y permanente lo orientará con las pautas necesarias para el logro de las actividades de aprendizaje, brindando herramientas básicas de tipo conceptual y metodológico.

De igual manera, el instructor programará encuentros sincrónicos para brindar orientaciones específicas relacionadas con las temáticas a desarrollar en las actividades y ofrecer apoyo en caso de dudas o inconvenientes.

Es importante organizar el tiempo de acuerdo con los requerimientos del programa, dada la exigencia que demanda la realización de las actividades mencionadas en esta guía de aprendizaje y la consecución de los niveles de habilidad esperados. No se debe pasar por alto revisar, explorar y apropiar el material de estudio, así como ahondar en el material complementario.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

En este apartado se describirán las actividades de aprendizaje para cada una de las competencias que plantea la fase de planear del proyecto formativo Desarrollo de un portafolio web como estrategia de monetización para un animador digital, en las cuales se analiza y elabora el guion para desarrollar el storyboard.

3.1. Actividad de aprendizaje de la competencia técnica - ALISTAR LA PANTALLA PARA LA IMPRESIÓN SERIGRÁFICA DE ACUERDO A LAS ESPECIFICACIONES DEL PRODUCTO A IMPRIMIR (291301046)

La necesidad de desarrollar el conjunto de ilustraciones de forma secuencial de la idea de proyecto permite entender y planificar el proceso de producción audiovisual a través del desarrollo del storyboard presentando las diferentes técnicas de animación.

Actividad de aprendizaje GA1-291301046- PROCESAR LA IMAGEN EN LA PANTALLA PORTADORA DE IMAGEN DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PRODUCTO A IMPRIMIR.

Para esta actividad, es importante conocer las raíces de la animación, cómo y porqué surgió, su evolución, las técnicas de animación existentes desde los análogos y lo digital y el proceso de desarrollo, pasando por preproducción, producción y postproducción. Por ello, es importante entender estos ámbitos para desarrollar su vídeo de animación primario en el cual emplea alguna de las técnicas mencionadas en el componente formativo.

Duración: 30 horas.

Materiales de formación a consultar: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis del componente formativo: Desarrollo creativo.

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

- **Evidencia de reflexión Inicial**

Una vez que los sistemas, los *softwares* y la web se apoderan y se fusionan con muchos elementos como libros, revistas, periódicos, entre otros, que hacen que la vida de las personas sea más sencilla; se conoce la cantidad de imágenes y contenido que nos invade día a día y es importante sumergirse en este mundo digital y entender que la comunicación lleva otros rumbos y que es indispensable tener herramientas y conocimiento que haga la diferencia.

Evidencia 1

● **Evidencia Creación de phtomontaje base GA1-250201022-AA1-EV01.**

Realice el estudio del componente formativo Desarrollo creativo, teniendo especial atención en las temáticas de la etapa de desarrollo, definiendo el tema que utilizará para el producto audiovisual, así como también los pasos y pautas necesarias para el desarrollo de la premisa, el storyline, argumento, sinopsis, y tratamiento literario, a su vez crear las fichas o biografías de personajes protagonistas, villanos y secundarios, todo ello para conformar la estructura con la cual desarrollará el guion literario.

Realice un documento escrito que contenga los siguientes puntos:
a. Describa 3 ideas cortas de historia para su proyecto, cada idea deberá ser desarrollada como mínimo en una página es decir 3 en total.
b. Desarrolle los personajes que intervienen en la historia: protagonistas, antagonistas, personajes secundarios. Describiendo de ellos todos los aspectos y rasgos que dan identidad a los personajes, tales como sexo, estatura, color de piel, etc. Nota: es importante que demuestre la apropiación del material de formación sobre desarrollo creativo y la creación y diseño de personajes.
c. Escoja una de las 3 ideas cortas y ampliarla para volverla 1 idea que incluya los siguientes puntos: tema, logline, premisa, story line, argumento, sinopsis y escaleta. Como mínimo 10 páginas en los que se detalle cada punto mencionado Nota: recuerde que según las indicaciones del material de formación sobre el guion en la animación.
d. Una vez obtenga la escaleta, léela nuevamente para refinar la escritura y obtener una versión mejorada (Escaleta)
e. Escribir el tratamiento literario GFPI-F-135 V01
f. Por último, cree el guion y realice a partir de ello el proceso de guionización, teniendo en cuenta los puntos desarrollados b, c, d y e.
g. Añada al guion los detalles faltantes a partir de la escaleta.
h. Incluya en el guion los diálogos y las acciones de los personajes.
i. Tenga en cuenta normas de redacción y ortografía sin cometer plagio.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** documento con todos los aspectos sugeridos (a-i)
- **Formato:** PDF. o Extensión: entre 10 y 22 páginas.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: Creación del guion literario. GA1-250201022-AA1-EV01.

3.1.1. Actividad de aprendizaje GA2-291301046-AA1. PROCESAR LA IMAGEN EN LA PANTALLA PORTADORA DE IMAGEN DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PRODUCTO A IMPRIMIR.

La siguiente actividad comprende uno de los procesos más complejos de la industria audiovisual: traducir las ideas del guion narrativo al lenguaje cinematográfico. La realización del boceto del storyboard es la forma más eficiente para empezar a vislumbrar el producto. Es importante desarrollar con bocetos la estructura que va a componer todo el desarrollo del desglose de las escenas, plasmándolas en un formato, con el fin de realizar avances previos para así comenzar el desarrollo del storyboard.

Materiales de formación a consultar: para el desarrollo de esta actividad, es importante la lectura y el análisis del componente formativo: Storyboarding.

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

- **Cuestionario lenguaje audiovisual. GA2-250201022-AA1-EV01**

Teniendo en cuenta el material de estudio, analice e identifique la respuesta correcta en relación con los temas que conforman el lenguaje audiovisual, el cual abarca las dieciséis (16) afirmaciones, en las cuales debe decidir si cada una es verdadera o falsa.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** cuestionario de falso o verdadero, con afirmaciones correspondientes a los temas relacionados con el componente formativo denominado: Storyboarding.
- Para responder el cuestionario (evaluación en línea), remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: Cuestionario lenguaje audiovisual. GA2-250201022-AA1EV01.

Evidencia 2

- **Evidencia: Diseñar el boceto del storyboard según el guion técnico. GA2-291301046-AA1-EV03.**

Teniendo en cuenta el material de estudio, preste atención a la elaboración del boceto del storyboard, tomando como referencia lo desarrollado en el guion técnico, el cual debe plasmar gráficamente la base de lo que será el storyboard.

Aspectos técnicos para adelantar la evidencia de manera asertiva:

Desarrolle el boceto del storyboard realizando todas las escenas mencionadas en el guion técnico, teniendo en cuenta los siguientes ítems:

a. Acciones y movimientos de los personajes.
b. Escenarios.
c. Efectos sonoros.
d. Movimientos y ángulos de cámara.
e. Describir el tipo de iluminación que acompaña las escenas (natural, artificial).
f. Planos de fotografía.
g. Descripción de cada una de las tomas.
h. Diálogos.
i. Descripción de encuadre.
j. Descripción de composición.
k. Indicación de transición de escenas.

Nota: Como apoyo para la elaboración, puede usar el formato del anexo Formato_Storyboard, o a través de la web puede buscar y hacer uso de uno que se ajuste más a sus necesidades del proyecto, de acuerdo con técnicas y formatos de storyboarding.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** documento en Word y PDF con el guion técnico abordando cada uno de los aspectos.

- **Formato:** PDF.
- **Extensión:** al menos 7 páginas, de acuerdo con el proyecto que está elaborando.
- Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: Diseñar el boceto del storyboard según el guion técnico. GA2-250201022-AA1-EV03.

3.1.3 Actividad de aprendizaje GA3-291301046-AA1. Creación del animatic en Photoshop

En esta actividad, se busca mediante la creación de una presentación clara, concisa y directa, con imágenes, sonidos y textos, la exposición de la idea del proyecto, resaltando los puntos importantes y expresando el porqué de la realización del mismo, cual es el target, quienes conforman su equipo de trabajo, qué tipo de proyecto es, cuánto dura, una pequeña sinopsis de la historia y que lo hace destacable. Ya con el storyboard realizado, revisar que las escenas desarrolladas cuentan con todos los aspectos necesarios para que a la hora de empezar a desarrollar la animación sea claro y no dé lugar a improvisación, para ello se deben dejar revisados y ajustados todos los componentes, como sonidos, diálogos, movimientos de personajes y de cámara, como a su vez se debe tener especial cuidado en ajustar que las secuencias allí plasmadas, tengan correlación y no se pierda continuidad en la historia.

Duración: 30 horas.

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

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

Evidencia 3

Evidencia Desarrollo del storyboard a partir del boceto. GA3-291301046-AA1-EV01.

Durante esta evidencia realiza el desarrollo del storyboard a partir del boceto y se realizan ajustes al mismo con la finalidad de completar escenas faltantes, revisar las tomas, los diálogos, entre otras, que sean pertinentes. Teniendo como referencia el guion técnico y el guion literario. Aspectos para adelantar la evidencia de manera asertiva:

- 1. A partir del boceto del storyboard realizado previamente, revise todas las escenas, y compárelas con el guion técnico, y el guion literario, para que desarrolle el storyboard final del proyecto audiovisual complementando las escenas faltantes, y realizando los ajustes necesarios en lo que se requiera (tomas, encuadre, diálogos, sonidos etc.) lo que generará la secuencia definitiva del proyecto audiovisual.

- Realice los dibujos que representarán las escenas lo más fiel posible a como se busca que queden visualmente, para que este sea totalmente claro. Las escenas deben quedar exactas con todos GFPI-F-135 V01 sus elementos en el storyboard, describiendo en cada una de ellas todos los aspectos técnicos y visuales.

Tenga en cuenta los siguientes ítems para ajustar cada uno de ellos:

a. Acciones, y movimientos de los personajes.
b. Escenarios.
c. Efectos sonoros.
d. Movimientos y ángulos de cámara.
e. Describir el tipo de iluminación que acompañan las escenas (Natural, Artificial).
f. Planos de fotografía.
g. Descripción de cada una de las tomas.
h. Diálogos.
i. Descripción de encuadre.
j. Descripción de composición.
k. Indicación de transición de escenas.

Nota: como apoyo para la elaboración puede usar el formato si así lo desea puede usar el Formato_Storyboard.pdf anexo, o a través de la web puede buscar y hacer uso de uno que más se ajuste a sus necesidades del proyecto de acuerdo con técnicas y formatos de storyboarding.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Productos a entregar:** maqueta del producto editorial.
- **Formato:** PDF.
- **Extensión:** al menos 10 páginas de acuerdo al proyecto que está elaborando

Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: Desarrollo del storyboard a partir del boceto. GA3-291301046-AA1-EV01.

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias de aprendizaje	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
Evidencia de conocimiento:		Lista de chequeo:

Cuadro comparativo Libros, e-magazine, presentaciones, catálogos, e-card. GA2-291301046-AA1-EV01.	Organiza los elementos interactivos dela publicación digital según formato de salida.	IE-GA2-291301046-AA1-EV01.
Evidencia de conocimiento: Diagrama de flujo medios de salida. GA2-291301046-AA2-EV01.		Lista de chequeo: IE-GA2-291301046-AA2-EV01.
Evidencia de producto: Diseño de introducción a un contenido . GA2-291301046-AA2-EV02.		Lista de chequeo:IE-GA2-291301046-AA2-EV02.

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Abertura: orificio circular del objetivo de la cámara que controla la cantidad de luz que alcanzará la película.

Accesibilidad: es la capacidad de disponer y utilizar productos o servicios en las mismas condiciones de los demás.

Algoritmo: un algoritmo es una secuencia lógica y finita de pasos que permite solucionar un problema o cumplir con un objetivo. Los algoritmos deben ser precisos e indicar el orden lógico de realización de cada uno de los pasos, debe ser definido y esto quiere decir que si se ejecuta un algoritmo varias veces se debe obtener siempre el mismo resultado, también debe ser finito o sea debe iniciar con una acción y terminar con un resultado o solución de un problema.

Argumento: razonamiento para probar o demostrar una proposición, o para convencer de lo que se afirma o se niega.

Aritmética: la aritmética se encarga de realizar con números y simbología en conjunto con las operaciones antes mencionadas, el desarrollo de propiedades y habilidades las cuales pueden ser usadas en la vida cotidiana y materias de estudio que impliquen a la matemática como base fundamental de aprendizaje.

Comunicación: un primer acercamiento a la definición de comunicación puede realizarse desde su etimología. La palabra deriva del latín comunicare, que significa “compartir algo, poner en común”. Por lo tanto, la comunicación es un fenómeno inherente a la relación que los seres vivos mantienen cuando se encuentran en grupo.

Daguerrotipo: proceso fotográfico que parte de una capa sensible de nitrato de plata extendida sobre una base de cobre; se obtiene un positivo a partir de una sola exposición en la cámara. “Revelando” en mercurio; la imagen se hace permanente.

Diafragma: término empleado para referirse a la abertura ajustable del objetivo. Determina la cantidad de luz que pasa al interior de la cámara.

Digital: perteneciente o relativo a los dedos. Dicho de un dispositivo o sistema: Que crea, presenta, transporta o almacena información mediante la combinación de bits. Que se realiza o trasmite por medios digitales.

Enfoque: disposición mecánica que permite mover el objetivo en relación con el plano de la imagen para lograr el necesario grado de nitidez sobre la película.

Exposición: en términos fotográficos es el producto de la intensidad lumínica por el tiempo en que la luz actúa.

Flash: fuente de luz artificial que aprovecha la combinación de determinados gases en el interior de un recinto o tubo transparente.

Galería fotográfica: son una sucesión de fotos sobre una temática en particular que permite conocerla.

Grado de contraste: expresión numérica de las características del contraste de un papel de positivado. Así, un papel de 2 grados presenta un contraste normal.

Grano: los haluros de plata expuestos y revelados se unen en granos de plata metálica negra que constituyen la imagen visible.

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.

Interpretar: explicar o declarar el sentido de algo, y principalmente el de un texto.

Lenguaje: facultad del ser humano de expresarse y comunicarse con los demás a través del sonido articulado o de otros signos. Conjunto de señales que dan a entender algo.

Léxico: enriquecimiento lexical. Que expresa contenidos o conceptos propios del léxico, por oposición a los característicos de la gramática. Vocabulario, conjunto de palabras de un idioma, o de las que pertenecen al uso de una región, a una actividad determinada, a un campo semántico dado, etc.

Longitud focal: es la distancia entre la parte posterior del objetivo y el plano de la película.

Longitud de onda: distancia entre dos crestas consecutivas de una onda del espectro electromagnético.

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). Ejm: "The robots can help in, medicine".

Metacrilato: este termoplástico rígido se caracteriza por su gran transparencia, ligereza y resistencia a la intemperie. Visualmente es parecido al vidrio, aunque es un material mucho más ligero y aguanta unas diez veces más los golpes. A su vez, este plástico rígido se trabaja con facilidad. Es decir, puede perforarse, lijarse, partirse o cortarse utilizando herramientas mecánicas. Asimismo, es un plástico fácil de moldear con la aplicación de calor.

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

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

Objetivo: en su forma más simple es un vidrio pulido en forma convexa. La luz que se refleja de un objeto, pasa a través del objetivo y converge en un plano de forma invertida, nítida y luminosa.

Obturador: dispositivo mecánico que controla el tiempo en que la luz actúa sobre la emulsión sensible.

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.

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”.

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”.

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.

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.

Profundidad de campo: es la distancia entre el punto más cercano y más lejano del sujeto que aparece nítido en la imagen.

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.

Proporción: es la relación de igualdad entre dos razones matemáticas, o la comparación entre dos razones matemáticas.

Proyecto: un proyecto es un emprendimiento temporal para producir un producto u ofrecer un servicio, que se logrará mediante el desarrollo de unas acciones concretas, que tendrá un inicio y fin definido.

Razón: es una razón binaria entre magnitudes, se expresa como a es a b, o a: b, numéricamente una razón se puede expresar como una fracción o un decimal.

***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**.**

Semiótica: teoría general y ciencia que estudia los signos, sus relaciones y su significado.

***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.

***Software*:** conjunto de programas, instrucciones y reglas informáticas para ejecutar ciertas tareas en una computadora.

Subexposición: exposición insuficiente que da lugar a un negativo o un papel de densidad inferior a la normal.

Sub revelado: reducción del tiempo de exposición. Da como resultado una baja en la densidad y el contraste.

Técnica: habilidad para ejecutar cualquier cosa, o para conseguir algo (RAE, 2020).

Texto: enunciado o conjunto coherente de enunciados orales o escritos. Todo lo que se dice en el cuerpo de una obra manuscrita o impresa, a diferencia de lo que en ella va por separado; como las portadas, las notas, los índices, etc.

Velocidad: sensibilidad de una emulsión fotográfica a la luz.

Velocidad de obturación: tiempo durante el cual el obturador permanece abierto para exponer la película.

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

Adrián, Y. (2020). *Aritmética*. Concepto de. https://conceptodefinicion.de/aritmetica/

Archundia, G. (2012). *Elementos de diseño fotográfico: percepción, significados y composición*.

Bergondo, E. (2014). *Obtención de imágenes para proyectos gráficos.*

Colombia Aprende. (s.f.). *Currículos exploratorios en TIC*. http://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/curriculos_ex/n1g10_fproy/nivel1/programacion/unidad1/leccion1.html

Cuadros, I. (2013). *Cálculos estadísticos básicos con Excel* [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=XDUndiON7fk

Definición (2020). *Definición de comunicación*. https://definicion.de/comunicacion/

Definición. (2020). *Definición de oratoria*. https://definicion.de/oratoria/

Estudio de Funciones: Función. (s.f.). *Estudio de Funciones*. http://www.dma.fi.upm.es/recursos/aplicaciones/calculo_infinitesimal/web/estudio_funciones/funcion.html

Figarola Irigoyen. (s.f.). Barcelona, España. https://www.abaenglish.com/es/fonetica-inglesa/th/

Ian, J. (2015). *El ABC de la fotografía.*

Iturbe, I. (2020). *Cálculo de Área, Perímetro y Volumen en Excel* [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=XJNdP-kxgUE

Johnson, W. (2012). *Historia de la fotografía*.

Moure, O. (1999). *El acento en las palabras de dos sílabas.* http://www.ompersonal.com.ar/ompronounce/unit11/page1.htm

Ortíz, I. (2012). *Manual de fotografía: técnicas de fotografía digital.*

Ortiz, I. (2012). *Fotografía digital avanzada: ejemplos y ejercicios prácticos.*

Prakel, D. (2011). *Principios de la fotografía creativa aplicada.*

Proporcionalidad. (s.f.). *Proporcionalidad*. http://recursostic.educacion.es/descartes/web/materiales_didacticos/EDAD_1eso_proporcionalidad/index_1quincena6.htm

RAE (2020). *Argumento*. https://dle.rae.es/

Sistema Internacional de Unidades | Superintendencia de Industria y Comercio. (s.f.). *Sistema internacional de unidades*. https://www.sic.gov.co/sistema-internacional-de-unidades

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

Tecnoe. (2020). *Áreas de figuras geométricas en Excel* [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=oKf63nxNJ7E

Wong, W. (1995). *Fundamentos del diseño*.

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Nathaly Ramírez Ramírez	Instructora	Regional Antioquia - Centro de Diseño, confección y Moda	Octubre 2020
	Carlos Andrés Rodríguez	Diseño Instruccional	Regional Distrito Capital - Centro de Diseño y metrología	Octubre 2020
	Anderson Silva Gómez	Experto Técnico	Regional Distrito Capital - Centro de Gestión industrial	Diciembre 2020
	Elba Patricia Rodríguez	Experto Técnico	Regional Distrito Capital - Centro de Gestión Industrial	Diciembre 2020
	Alix Cecilia Chinchilla Rueda	Evaluador Instruccional	Regional Distrito Capital - Centro de Gestión Industrial	Febrero 2021
	Vilma Perilla Méndez	Diseñadora Instruccional	Regional Distrito Capital - Centro de Gestión Industrial	Febrero 2021
	Susana Yuliet Pérez Marín	Diseñadora Instruccional	Regional Distrito Capital - Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica	Febrero 2021

	Paula Andrea Taborda Ortiz	Diseñadora Instruccional	Regional Distrito Capital - Centro de Diseño y Metrología	Febrero 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	Regional Distrito Capital - Centro de Gestión Industrial	Febrero 2021
	Eduardo José Velasco A.	Experto Temático	Regional Distrito Capital - Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica.	Noviembre 2021
	Gloria Amparo López Escudero	Diseñadora Instruccional	Regional Distrito Capital - Centro de Gestión Industrial	Diciembre 2021
	Andrés Felipe Velandia Espitia	Revisor Metodológico y Pedagógico	Regional Distrito Capital – Centro de Diseño y Metrología	Diciembre 2021
	Rafael Neftalí Lizcano Reyes	Asesor Pedagógico	Regional Santander - Centro Industrial del Diseño y la Manufactura	Diciembre de 2021
	Sandra Patricia Hoyos Sepúlveda	Revisión y corrección de estilo	Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica - Distrito Capital.	Diciembre 2021

8. CONTROL DE CAMBIOS

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del cambio
Autor (es)					