



## PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

### 1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUÍA DE APRENDIZAJE

- **Denominación del programa de formación:** Desarrollo multimedia y web.
- **Código del programa de formación:** 217320.
- **Nombre del proyecto:** Creación de contenidos multimedia y web para suplir necesidades contextuales del sector productivo.
- **Fase del proyecto:** Planeación.
- **Actividad de proyecto:** Diseñar los elementos y componentes gráficos e interactivos necesarios para la elaboración del proyecto.

- **Competencias:**

**Técnicas:**

220501101 - Elaborar proyecto multimedia de acuerdo con procedimientos técnicos.

**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:**

**Técnicos:**

- 220501101-02 - Realizar los elementos gráficos y audiovisuales del proyecto de acuerdo con el documento de especificaciones técnicas y gráficas.
- 220501101-03 - Realizar los componentes interactivos del proyecto de acuerdo con el documento de especificaciones técnicas y gráficas

**Claves:**

- 240202501-03 Discutir sobre posibles soluciones a problemas dentro de un rango variado de contextos sociales y laborales.

- **Duración de la guía:** 456 horas.

- Técnicas: 360 horas.
- Claves: 96 horas.



## 2. PRESENTACIÓN

Estimado aprendiz, bienvenido a esta fase del proceso formativo en la que planificará y producirá los componentes interactivos del proyecto multimedia. A continuación, se presentan las actividades a desarrollar, en las cuales deberá determinar los aspectos técnicos para la elaboración de los elementos gráficos, audiovisuales e interactivos que permitirán obtener un producto funcional, accesible y de fácil uso. También tendrá la oportunidad de aplicar pruebas para ajustar y optimizar el prototipo conforme a las necesidades de los usuarios y a los principios de usabilidad y accesibilidad, evidenciando cuáles serán los medios de captura y almacenamiento de los elementos gráficos de acuerdo con los parámetros técnicos definidos para el proyecto.

Igualmente se proponen actividades que desarrollan competencias básicas de la segunda lengua como el inglés que ayudan a fortalecer la competitividad en contextos sociales y productivos.

*¡Manos a la obra y buen trabajo!*

## 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 planeación del proyecto formativo, creación de contenidos Multimedia y Web para suplir necesidades contextuales del sector productivo.

### 3.1. Actividades de la competencia elaborar proyecto multimedia de acuerdo con procedimientos técnicos (220501101).

El desarrollo de esta competencia implica la elaboración del prototipo del proyecto multimedia de acuerdo con las necesidades del usuario, los requerimientos técnicos y los principios de accesibilidad y usabilidad establecidos en la norma estándar internacional.

#### 3.1.1. Actividad de aprendizaje GA4-220501101-AA1. Realizar los elementos gráficos, audiovisuales e interactivos del proyecto de acuerdo al documento definido.

Esta actividad se centra en el desarrollo y montaje de los elementos que conforman el prototipo del proyecto multimedia y la realización de los ajustes a que haya lugar, después de la aplicación de las pruebas de accesibilidad y usabilidad.

**Duración:** 360 horas.

**Materiales de formación a consultar:** para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis del material de formación de los componentes formativos “Desarrollo de los elementos gráficos y audiovisuales del proyecto multimedia”, “Interactividad de los elementos del proyecto”.



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

- **Evidencia de reflexión inicial.**

Los prototipos representan lo que será el producto multimedia cuando esté terminado, el cual actúa como un simulador de las funciones y procesos que se pueden realizar con este. Es accesible y usable en la medida en que el usuario no importando su condición pueda interactuar y usar fácilmente en la elaboración de cualquier operación para su propio beneficio.

El objetivo de esta reflexión inicial es pensar en el prototipo a diseñar y desarrollar para determinar analizando la siguiente pregunta:

**¿Qué función puedo incorporar para que un invidente pueda acceder a mi producto multimedia?**

Socializar la reflexión con el grupo de estudio.

**Nota:** este ejercicio tiene como finalidad encaminarlo(a) y motivarlo(a) en el desarrollo de los temas de esta actividad de aprendizaje, por tal razón no es calificable, pero sí es necesario su análisis para adentrar el resto de las solicitudes que se hacen con relación a esta competencia.

- **Evidencia GA4-220501101-AA1-EV01. Formatos de los elementos gráficos, audiovisuales y los componentes interactivos y su distribución en la pantalla.**

Los formatos en un producto multimedia nos permiten ver cómo se realizarán las interacciones con el contenido. Existen diversas herramientas de desarrollo para darle estructura al prototipo y se debe determinar cuál se acomodará mejor al diseño que se quiere lograr teniendo en cuenta que se le debe facilitar el acceso y la interactividad al usuario. La gran mayoría de dichas herramientas de interfaz son *online*, lo cual no limita ni restringe su uso.

Por consiguiente, para la realización de esta evidencia se trabajará de forma colaborativa con su grupo de trabajo y para ello deberán:

- ✓ Definir qué formato se utilizará para el desarrollo del contenido web, teniendo en cuenta que pueden ser (mapas de bits o imágenes vectorizadas).
- ✓ Determinar y diseñar la interfaz de las herramientas interactivas con las cuales se desarrollará el contenido gráfico y audiovisual, las cuales pueden ser:
  - Herramientas *online* estudiadas en el componente formativo “Desarrollo de los elementos gráficos y audiovisuales del proyecto multimedia”.
  - Herramientas avanzadas (paquete de Adobe: Illustrator, Photoshop, InDesign).
- ✓ Crear los botones interactivos del contenido web, que hacen parte esencial de la organización visual del producto multimedia (texto, vínculos, fuentes, imágenes) utilizando las herramientas brindadas por PowerPoint, InDesign y HTML.
- ✓ Elaborar los botones interactivos teniendo en cuenta las siguientes indicaciones que se aprecian en los videos:



## Cómo crear botones interactivos con PowerPoint



<https://www.youtube.com/watch?v=3oU28kxR1IY>

## Cómo crear botones interactivos en PDF con Indesign



<https://www.youtube.com/watch?v=kIsXOAE8EIM>

## Cómo crear botones interactivos con HTLM



<https://www.youtube.com/watch?v=RsXjXT3wwxM>

- ✓ De acuerdo con la orientación recibida sobre cómo crear botones interactivos, realicen un diseño visual creativo, utilizando una de las herramientas indicadas anteriormente, ubicando organizadamente los componentes de diseño de interfaz de usuario.
- ✓ Definan cuál es el lenguaje de programación acorde a la estructura del formato del proyecto multimedia y cómo el usuario puede hacer una interfaz adecuada.

#### **Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:**

- **Producto por entregar:** formatos de los elementos gráficos, audiovisuales y los componentes interactivos y su distribución en la pantalla
  - **Formato:** PowerPoint, InDesign, HTML.
  - Para presentar la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Formatos de los elementos gráficos, audiovisuales y los componentes interactivos y su distribución en la pantalla. GA4-220501101-AA1-EV01.**
- 
- **Evidencia GA4-220501101-AA1-EV02. Informe de los elementos gráficos, audiovisuales e interactivos del proyecto de acuerdo con el documento definido.**

Es importante tener en cuenta que al definir los contenidos del producto multimedia los usuarios cuentan con diversos métodos de prueba que permitirán ajustar la usabilidad del aplicativo desarrollado, brindando una experiencia optima de interfaz para aumentar la cantidad de visitas al contenido web publicado.

Siendo así, para la realización de esta evidencia, se trabajará de forma colaborativa y para ello deberán:

- ✓ Definir los elementos gráficos, audiovisuales e interactivos de producto multimedia, establecer sus características y funcionalidad.
- ✓ Determinar el tipo de prueba de usabilidad que se utilizará para la evaluación del producto multimedia, argumentando cuál es el motivo de su elección y aplicabilidad.
- ✓ Desarrollar una breve encuesta de por lo menos 10 preguntas referentes a la usabilidad del producto de multimedia.
- ✓ Realizar una prueba de usabilidad con el fin de evaluar el contenido y accesibilidad del producto multimedia utilizando alguna de las herramientas planteadas en componente formativo (Pruebas de Usabilidad y Accesibilidad) Clarity, Hotjar, UXPressia.



- ✓ Documentar los resultados de la prueba realizada.
- ✓ Exportar el componente; es decir, comprimirlo con el fin de convertirlo en un elemento independiente que pueda ser utilizado en otros productos multimedia.
- ✓ Realizar una prueba de usabilidad teniendo en cuenta las siguientes indicaciones del video:



<https://www.youtube.com/watch?v=hgAQdfhYrXY>

Elaborar el informe de los elementos gráficos, audiovisuales e interactivos del proyecto de acuerdo con el documento definido; el cual debe contener:

- ✓ Portada: nombre del proyecto, nombres del equipo de trabajo, fecha de realización.
- ✓ Tabla de contenido.
- ✓ Introducción: justificando la importancia de incorporar los elementos gráficos y audiovisuales de acuerdo con las necesidades de los usuarios.
- ✓ Cuerpo del informe:
  - **Herramientas de desarrollo:** describir las herramientas seleccionadas para la elaboración de los elementos gráficos y audiovisuales al igual que las pruebas de usabilidad.
  - **Ajuste de los elementos gráficos:** de acuerdo con el *feedback* de las pruebas ejecutadas, especificar los ajustes realizados a los elementos gráficos, audiovisuales e interactivos.
  - **Exportación de los elementos gráficos del producto:** explicar el proceso de exportación los elementos audiovisuales del proyecto.
  - **Optimización de los elementos del producto multimedia:** elegir el contenido de mayor calidad para la realización del montaje del producto multimedia.
- ✓ Conclusiones: resumir el proceso realizado para llevar a cabo los justes y optimización de los elementos del producto multimedia.
- ✓ Referencias bibliográficas que incluyan además de los componentes formativos, cualquier tipo de material de apoyo consultado para la elaboración de la evidencia.
- ✓ Utilizar la herramienta ofimática de procesador de texto Word.

#### Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto por entregar:** informe de los elementos gráficos, audiovisuales e interactivos del producto multimedia.
- **Formato:** Word.
- Para presentar la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Informe de los elementos gráficos, audiovisuales e interactivos del proyecto de acuerdo con el documento definido. GA4-220501101-AA1-EV02.**



- **Evidencia GA4-220501101-AA1-EV03. Sustentación de los componentes audiovisuales del proyecto.**

Los componentes que integran el concepto gráfico del prototipo (*wireframe*, *mockups*) deben desarrollarse pensando en las funcionalidades que espera encontrar el cliente cuando haga uso del proyecto multimedia. Para ello, se debe probar antes con los usuarios, determinar el grado de cumplimiento de sus expectativas, hacer los ajustes necesario y documentar lo que se va perfilando como producto final. En esta actividad se debe producir la composición de los elementos audiovisuales requeridos en el prototipo, argumentando su funcionalidad dentro del proyecto multimedia.

Por tales motivos, para llevar a cabo esta evidencia, deberá realizar las siguientes acciones:

- ✓ Repasar lo estudiando en los componentes formativos: “Desarrollo de los elementos gráficos y audiovisuales del proyecto multimedia” e “Interactividad de los elementos del proyecto”.
- ✓ Interpretar el informe de elementos gráficos elaborado en la actividad anterior, para identificar los componentes audiovisuales que deberán incorporarse al producto multimedia para que sea usable e interactivo.
- ✓ Seleccionar las herramientas de desarrollo para generar los componentes audiovisuales que harán parte del producto multimedia.
- ✓ Producir un componente audiovisual para el proyecto multimedia donde incorpore contenido, imágenes, sonido y animación.

Sustentar el componente audiovisual teniendo en cuenta los siguientes aspectos:

- ✓ Utilizar la plataforma dispuesta por el instructor para realizar la clase en vivo y en ella sustentar el video.
- ✓ Socializar con los participantes (instructor, compañeros), el componente audiovisual elaborado, argumentando la función que cumple dentro del prototipo.

**Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:**

- **Producto por entregar:** componente audiovisual.
- **Formato:** Mp4.
- Para presentar la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Sustentación de los componentes audiovisuales del proyecto. GA4-220501101-AA1-EV03.**

- **Evidencia GA4-220501101-AA1-EV04. Informe del prototipo del proyecto.**

El informe del prototipo del proyecto multimedia consiste en documentar sus características principales resaltando los aspectos técnicos utilizados para su desarrollo, los elementos gráficos que hacen parte de la interfaz y las funcionalidades que encontrará el usuario cuando interactúe con este.



Conociendo ello, para llevar a cabo esta evidencia deberá realizar las siguientes acciones:

- ✓ Referir los aspectos técnicos utilizados para su desarrollo (lenguaje de programación, *software* de maquetación y demás requerimientos tecnológicos).
- ✓ Reconocimiento de la interfaz o diseño estructural que contiene los elementos gráficos, de audio, texto o animación que visualizará el usuario y con los cuales podrá interactuar en el uso del producto.
- ✓ Identificar los aspectos funcionales como contenidos, botones de interacción, sistema de navegación, controles, entre otros; que permitan al usuario realizar procesos para lograr lo que desea con el producto multimedia.

Elaborar el informe del prototipo; el cual debe contener:

- ✓ Portada: nombre del proyecto multimedia, nombres del equipo de trabajo, fecha de realización.
- ✓ Tabla de contenido.
- ✓ Introducción: justificación en la que se reconozca la importancia de documentar las características técnicas, estructurales y funcionales del prototipo del producto multimedia desarrollado.
- ✓ Cuerpo del informe:
  - **Herramientas de desarrollo:** especificar el *software* utilizado para la elaboración del diseño estructural y los elementos gráficos y audiovisuales que componen el prototipo del proyecto multimedia.
  - **Desarrollo del prototipo:** presentar el desarrollo del prototipo aplicando los estándares de usabilidad y accesibilidad.
  - **Diseño estructural:** describir la estructura del prototipo y la interfaz con la cual interactuará el usuario, detallando los componentes visuales que lo conforman como: contenidos, imágenes, gráficas, fotos, audios, videos, entre otros elementos.
  - **Diseño funcional:** especificar el sistema de navegación que le permitirá al usuario desplazarse por el producto, descripción de botones de interacción, formularios, operaciones y procesos que se podrán realizar en el uso del producto.
- ✓ Conclusiones: resumir las principales características que hacen que el prototipo sea de fácil uso.
- ✓ Referencias bibliográficas que incluyan además de los componentes formativos, cualquier tipo de material de apoyo consultado para la elaboración de la evidencia.
- ✓ Utilizar la herramienta ofimática de procesador de texto Word y guardar como PDF.

#### Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto por entregar:** informe de prototipo.
- **Formato:** PDF.
- Para presentar la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Informe del prototipo del proyecto. GA4-220501101-AA1-EV04.**



● **Evidencia GA4-220501101-AA1-EV05. Informe de estándares de usabilidad y accesibilidad.**

El prototipo del proyecto multimedia es una representación de alta fidelidad de lo que será el producto terminado, incorporando elementos y componentes que deben cumplir con los principios de accesibilidad, usabilidad e interactividad reconocidos a nivel mundial.

En las actividades anteriores ya se tiene elaborado un prototipo, el cual se debe en esta evidencia documentar a través de un informe que describa los aspectos en los que satisface los principios mencionados, teniendo en cuenta las siguientes acciones:

- ✓ Repasar los principios y ejemplos suministrados sobre accesibilidad, usabilidad e interactividad estudiados en el componente formativo: Diseño de la estructura visual del proyecto multimedia.
- ✓ Identificar en el prototipo elaborado los elementos gráficos y audiovisuales cuya funcionalidad sea de captura y almacenamiento cumpliendo con los principios de accesibilidad, usabilidad e interactividad (de acuerdo con el objeto proyecto multimedia realizado no es obligatorio que se cumplan todos).
- ✓ Clasificar los componentes en accesibles, usables e interactivos.

Elaborar un informe del prototipo del proyecto, el cual debe contener:

- ✓ Portada: nombre del proyecto multimedia, nombres del equipo de trabajo, fecha de realización.
- ✓ Tabla de contenido.
- ✓ Introducción: justificación en la que se reconozca la importancia de aplicar los principios de accesibilidad, usabilidad e interactividad en el desarrollo de un producto multimedia.
- ✓ Cuerpo del informe:
  - Presentar los componentes clasificados en accesibilidad, usabilidad e interactividad.
  - Describir la funcionalidad de cada componente argumentando las razones por las cuales cumplen con los principios mencionados.
  - Especificar los componentes que tienen la función de captura y almacenamiento de la información del usuario, presentando justificación en cada uno de ellos.
- ✓ Conclusiones: resumir las razones por las cuales el prototipo cumple con entregar una experiencia de usuario (Ux) satisfactoria.
- ✓ Referencias bibliográficas que incluyan además de los componentes formativos, cualquier tipo de material de apoyo consultado para la elaboración de la evidencia.
- ✓ Utilizar la herramienta ofimática de procesador de texto Word y guardar como PDF.

**Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:**

- **Producto por entregar:** informe de estándares.
- **Formato:** PDF.
- Para presentar la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Informe de estándares de usabilidad y accesibilidad. GA4-220501101-AA1-EV05.**



### **3.2. Actividades 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).**

Durante el desarrollo de las actividades se debe comprender vocabulario y expresiones en inglés en contextos personales acorde con nivel principiante e intermedio A2.2 y B1.1 de acuerdo con el MCERL (La construcción de los diferentes programas de la formación en inglés emplea el MCERL como instrumento de referencia para proveer los conocimientos requeridos para alcanzar el nivel).

Adicional se combinan elementos lingüísticos y comunicativos de acuerdo con experiencias, rutinas del pasado, planes y decisiones, situaciones irreales, recomendaciones y obligaciones, todo esto teniendo en cuenta la estructura gramatical, vocabulario y contexto requerido. Estos elementos lingüísticos permiten contextualizar al aprendiz para que proponga un uso real del idioma inglés y mejore su formación integral.

La entrega de las evidencias se realizará durante las ocho (8) semanas planeadas para esta guía. A continuación, encontrarán cada una de las actividades de aprendizaje, momentos y las evidencias a entregar:

#### **3.2.1. Actividad de aprendizaje GA4-240202501-AA1. Dialogar sobre posibles soluciones a problemas dentro de contextos sociales.**

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 emitir las 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 el 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:** 48 horas

**Material de formación:** el contenido de soporte para el desarrollo de la actividad se encuentra ubicado en el componente formativo “English Level 4 MCER A2.2”.

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

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

Presente un cuestionario de acuerdo con el contenido formativo del cuarto nivel “English Level 4 MCER A2.2”. El cuestionario consta de quince preguntas (15) y un tiempo aproximado de 30 minutos.

#### **Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:**

- **Producto a entregar:** cuestionario con preguntas de acuerdo a la información brindada en el segundo nivel.



- Para responder el cuestionario (evaluación en línea), remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Cuestionario. GA4-240202501-AA1-EV01.**

- **Evidencia GA4-240202501-AA1-EV02. Audio.**

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 mencione una corta opinión sobre sus actitudes, creencias y obligaciones en su contexto laboral y académico en donde mencione 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 generar 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 a 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 presentar la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Audio. GA4-240202501-AA1-EV02.**

- **Evidencia GA4-240202501-AA1-EV03. Foro.**

Para el desarrollo de la evidencia debe participar en el foro denominado “**Foro. GA4-240202501-AA1-EV03**” correspondiente al tema “*Giving opinions about jobs*” y a partir de los aspectos de su experiencia laboral manera argumentada y creativa las siguientes preguntas:

1. *How can you be environmentally friendly at work?*
2. *What kind of incentives could a green company offer to its employees?*
3. *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 a entregar:** participar en el foro denominado “**Foro. GA4-240202501-AA1-EV03**” correspondiente al tema “*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-AA1-EV03.**

### ***3.2.2. Actividad de aprendizaje GA4-240202501-AA2. Reportar sobre posibles soluciones a problemas dentro de contextos laborales.***

Es necesario tener en cuenta las diferentes situaciones en la que se pueden poner en práctica los conocimientos adquiridos en diferentes contextos y situaciones conforme a las posibilidades, adaptación al cambio y los diversos estados laborales para poder compartir diferentes experiencias de la vida.

Cuando se expresa en inglés es bastante útil en la presentación de ideas mencionar planes, acciones y experiencias de su contexto personal y laboral teniendo en cuenta la adaptabilidad y responsabilidad profesional.

Es importante que tenga en cuenta el material de estudio para el desarrollo de cada una de las evidencias y la construcción de los textos de acuerdo a lo propuesto desde el componente formativo denominado *English Level 5 MCER B1.1*.

**Duración:** 48 horas

**Material de formación:** el contenido de soporte para el desarrollo de la actividad se encuentra ubicado en el componente formativo “English Level 5 MCER B1.1”

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

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

Presenta un cuestionario de acuerdo con el contenido formativos del quinto nivel “English Level 5 MCER B1.1. El cuestionario consta de quince preguntas (15) y un tiempo aproximado de 30 minutos.

**Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:**

- **Producto a entregar:** cuestionario con preguntas de acuerdo a la información brindada en el quinto nivel.
- Para responder el cuestionario (evaluación en línea), remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio para el envío de la evidencia: **Cuestionario. GA4-240202501-AA2-EV01.**



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

De acuerdo con la temática estudiada en el material de estudio del quinto nivel elabore un audio en inglés sobre la trayectoria, planes, acciones y soluciones de su contexto académico y laboral.

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 mencione una corta opinión sobre la trayectoria, planes, acciones y soluciones de su contexto académico y laboral teniendo en cuenta la flexibilidad y adaptabilidad en los contextos sobre liderazgo y responsabilidad profesional. (*Making decisions: zero, first and second conditional, self-direction, flexibility and adaptability in job contexts about leadership and responsibility*)

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 generar 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 a 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-EV02.**

- **Evidencia GA4-240202501-AA2-EV03. Foro.**

Para el desarrollo de la evidencia debe participar en el foro denominado “**Foro. GA4-240202501-AA2-EV03**” correspondiente al tema “*Sharing life experiences*” a partir de los aspectos de su experiencia laboral manera argumentada y creativa las siguientes preguntas basado en la situación inicial planteada:

*Think about an experience at work where you were flexible and adapted to a new situation or a change in the process.*

*Now answer:*

- *What was the result of the experience?*
- *How did your flexibility and adaptability help you to deal with the situation?*



- *Would you change anything in order to deal in a better way with it?*

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 a entregar:** participar en el foro denominado “**Foro. GA4-240202501-AA2-EV03**”, correspondiente al tema “*Sharing life experiences*” 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 el espacio: **Foro. GA4-240202501-AA2-EV03.**

**4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN**

| Evidencias de Aprendizaje                                                                                                                                                           | Criterios de Evaluación                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Técnicas e Instrumentos de Evaluación                           |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|
| <b>Evidencia de conocimiento:</b><br><br>Formatos de los elementos gráficos, audiovisuales y los componentes interactivos y su distribución en la pantalla. GA4-220501101-AA1-EV01. | Codifica los elementos del proyecto utilizando herramientas de desarrollo y maquetación según estándares de usabilidad y accesibilidad.<br><br>Desarrolla elementos interactivos implementando los lenguajes de programación, de marcado o maquetación según los requerimientos identificados en documento del proyecto.<br><br>Selecciona los formatos de salida de los elementos gráficos, audiovisuales e interactivos acorde con las necesidades del proyecto. | <b>Lista de verificación:</b><br><br>IE-GA4-220501101-AA1-EV01. |
| <b>Evidencia de producto:</b><br><br>Informe de los elementos gráficos, audiovisuales e interactivos del proyecto de acuerdo con el documento definido. GA4-220501101-AA1-EV02.     | Ajusta los elementos gráficos, audiovisuales e interactivos siguiendo los resultados de las pruebas de usabilidad.<br><br>Exporta los elementos audiovisuales siguiendo las especificaciones del proyecto.                                                                                                                                                                                                                                                         | <b>Lista de verificación:</b><br><br>IE-GA4-220501101-AA1-EV02. |



|                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                    |                                                                 |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|
|                                                                                                                           | Optimiza los elementos gráficos, audiovisuales e interactivos conforme a las especificaciones del proyecto.                                                                                                        |                                                                 |
| <b>Evidencia de desempeño:</b><br><br>Sustentación de los componentes audiovisuales del proyecto. GA4-220501101-AA1-EV03. | Produce componentes audiovisuales aplicando el lenguaje y técnicas de composición, edición y montaje, siguiendo los requerimientos establecidos en los formatos técnicos.                                          | <b>Lista de chequeo:</b><br><br>IE-GA4-220501101-AA1-EV03.      |
| <b>Evidencia de producto:</b><br><br>Informe del prototipo del proyecto. GA4-220501101-AA1-EV04.                          | Desarrolla el prototipo del proyecto aplicando los estándares de usabilidad, accesibilidad y los requerimientos del proyecto.                                                                                      | <b>Lista de verificación:</b><br><br>IE-GA4-220501101-AA1-EV04. |
| <b>Evidencia de producto:</b><br><br>Informe de estándares de usabilidad y accesibilidad. GA4-220501101-AA1-EV05.         | Selecciona los medios de captura y almacenamiento de los elementos gráficos según requerimientos técnicos del proyecto.                                                                                            | <b>Lista de verificación:</b><br><br>IE-GA4-220501101-AA1-EV05. |
| <b>Evidencia de conocimiento:</b><br><br>Cuestionario. GA4-240202501-AA1-EV01.                                            | Ofrece breves razonamientos y explicaciones de opiniones, planes y acciones.                                                                                                                                       | Cuestionario:<br><br>IE-GA4-240202501-AA1-EV01.                 |
| <b>Evidencia de producto:</b><br><br>Audio. GA4-240202501-AA1-EV02.                                                       | Se comunica de manera eficaz en torno a temáticas cotidianas y laborales sencillas haciendo uso de una adecuada pronunciación, fluidez, rango de vocabulario y estructura gramatical para el nivel pre intermedio. | Lista de chequeo:<br><br>IE- GA4-240202501-AA1-EV02.            |
| <b>Evidencia de conocimiento:</b><br><br>Foro. GA4-240202501-AA1-EV03.                                                    |                                                                                                                                                                                                                    | Lista de chequeo:<br><br>IE-GA4-240202501-AA1-EV03.             |



|                                                                               |                                                                                                                                                                        |                                                     |
|-------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|
| <b>Evidencia de conocimiento:</b><br><br>Cuestionario. GA4-240202501-AA2-EV01 | Brinda solución a un problema sencilla haciendo uso de una adecuada pronunciación, fluidez, rango de vocabulario y estructura gramatical para el nivel pre intermedio. | Cuestionario:<br><br>IE-GA4-240202501-AA2-EV01.     |
| <b>Evidencia de producto:</b><br><br>Audio. GA4-240202501-AA2-EV02.           |                                                                                                                                                                        | Lista de chequeo:<br><br>IE-GA4-240202501-AA2-EV02. |
| <b>Evidencia de conocimiento:</b><br><br>Foro. GA4-240202501-AA2-EV03.        |                                                                                                                                                                        | Lista de chequeo:<br><br>IE-GA4-240202501-AA2-EV03. |

## 5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

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

**Acentuación:** se refiere a la distribución de los acentos ortográficos.

**Adaptable:** adaptarse adecuadamente a las nuevas condiciones que pueden darse o a una situación determinada en un contexto laboral o personal.

**Animación:** proceso por el cual se logra dar la sensación de movimiento a imágenes o dibujos inanimados (Cortés, 2021).

**Entonación:** rasgo lingüístico suprasegmental constituido por la secuencia sonora de los tonos con que se emite el discurso oral; constituye una línea melódica y contribuye al significado del discurso.

**Interactividad:** la interactividad se describe como la relación de comunicación entre un usuario/actor y un sistema informático, video, u otro (Minguell, 2002).

**Flexibilidad:** capacidad de adaptarse fácilmente a nuevas situaciones para hacer frente a las nuevas condiciones de forma adecuada.

**Producto multimedia:** los productos multimedia se pueden entender como los productos que combinan distintos recursos como la imagen (fotografía, video, animación, ilustración), el audio (música, efectos de sonido, voz) y el texto. Para la producción de un producto multimedia hay que seleccionar bien los recursos; algunas veces se necesita programación y/o el desarrollo las tecnologías para su correcta funcionalidad, así como desarrollar el diseño de la interfaz (Ruiz, 2017).

**Prototipo:** representaciones de entre media y alta fidelidad del producto final, que simula la interacción de la interfaz de usuario (UOC, s.f.).



**Sistema de navegación:** enlaces que permiten la ubicación y el desplazamiento a través de estructuras de información (Linares, 2004).

**Usabilidad:** la usabilidad es entendida según la ISO 9241-11 como la medida en que un sistema software, producto o servicio puede ser utilizado por usuarios específicos para lograr objetivos específicos con efectividad, eficiencia y satisfacción en un contexto específico de uso (Alvites, Chanchí y De la Cruz, 2019).

**UX:** experiencia de Usuario, elementos que desarrollan mejores experiencias para la interactividad con un elemento.

## 6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

Alvites, P., Chanchí, G. y De la Cruz, P. (2019). *Criterios de usabilidad para la evaluación de repositorios institucionales de investigación*. <http://www.revistaespacios.com/a21v42n01/a21v42n01p13.pdf>

Académica. (2020). *Diseño UX/UI: qué es y cuáles son los distintos roles*.

Bleger, M. (2021). *Aprende qué es un mapa de bits y haz que tus trabajos resalten por su calidad*. <https://www.crehana.com/co/blog/disenio-grafico/que-es-mapa-bits/>

Cortés, J. (2021) *¿Qué es la Animación? | Tipos y Técnicas*. <https://www.notodoanimacion.es/que-es-laanimacion-tipos-y-tecnicas/>

Guía Digital Beta. (s.f.) *¿Qué es una Interfaz?*

Linares, V. (2004). *Análisis de sistemas de navegación de sitios web*. <http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/447/1/27698tfc.pdf>

Minguell, M. (2002). *Interactividad e Interacción*. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/1252603.pdf>

Mati. (2015). *¿Qué es "accesibilidad"?*

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

Ruiz, N. (2017). *El uso de Multimedia: para la elaboración de estrategias de aprendizaje*.

Systems, V. (2013). *Inglés: grado superior*. McGraw-Hill.

Universitat Oberta de Catalunya - UOC-. (2015). *Sketchs, mockups, wireframe y prototipos*. <https://mosaic.uoc.edu/2015/09/15/proceso-de-desarrollo-de-un-proyecto-digital/>

Universitat Oberta de Catalunya - UOC-. (s.f.). *Tipos de prototipo*. <https://multimedia.uoc.edu/blogs/dii/es/prototipatge/tipus-de-prototips/>

Web Accessibility Initiative. (2006). *Introducción a la Accesibilidad Web*.



## 7. CONTROL DEL DOCUMENTO

|                   | <b>Nombre</b>                     | <b>Cargo</b>                              | <b>Dependencia</b><br>(Para el SENA indicar Regional y Centro de Formación)            | <b>Fecha</b>          |
|-------------------|-----------------------------------|-------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|
| <b>Autor (es)</b> | Elkin Rodolfo<br>Moreno Merchán   | Experto<br>Temático                       | Regional Distrito Capital - Centro<br>de Formación de Talento Humano<br>en Salud       | Febrero 2021          |
| <b>Autor (es)</b> | Oscar Absalón<br>Guevara          | Diseñador<br>Instruccional                | Centro de Gestión Industrial -<br>Regional Bogotá                                      | Febrero 2021          |
| <b>Autor (es)</b> | Eduardo José<br>Velasco Acevedo   | Experto<br>Temático                       | Regional Distrito Capital - Centro<br>para la Industria de la<br>Comunicación Gráfica  | Junio de 2021         |
| <b>Autor (es)</b> | Juan Manuel Reyes<br>Ramírez      | Experto<br>Temático                       | Regional Distrito Capital - Centro<br>para la Industria de la<br>Comunicación Gráfica  | Junio de 2021         |
| <b>Autor (es)</b> | Carlos Andrés<br>Suescun Lesmes   | Experto<br>Temático                       | Regional Distrito Capital - Centro<br>para la Industria de la<br>Comunicación Gráfica  | Junio de 2021         |
| <b>Autor (es)</b> | Olga Lucía<br>Mogollón Carvajal   | Experta<br>Temática                       | Regional Distrito Capital - Centro<br>para la Industria de la<br>Comunicación Gráfica  | Junio de 2021         |
| <b>Autor (es)</b> | Caterine Bedoya<br>Mejía          | Diseñadora<br>Instruccional               | Regional Distrito Capital – Centro<br>de Gestión Industrial                            | Julio de 2021         |
| <b>Autor (es)</b> | Andrés Felipe<br>Velandia Espitia | Revisor<br>Metodológico y<br>Pedagógico   | Regional Distrito Capital - Centro<br>de Diseño y Metrología                           | Agosto de 2021        |
| <b>Autor (es)</b> | Rafael Neftalí<br>Lizcano Reyes.  | Asesor<br>Pedagógico                      | Regional Santander - Centro<br>Industrial del Diseño y la<br>Manufactura               | Agosto de 2021        |
| <b>Autor (es)</b> | Jhon Jairo<br>Rodríguez Pérez     | Diseñador y<br>evaluador<br>instruccional | Regional Distrito Capital - Centro<br>para la Industria de la<br>Comunicación Gráfica. | Septiembre de<br>2021 |

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

|                   | <b>Nombre</b> | <b>Cargo</b> | <b>Dependencia</b> | <b>Fecha</b> | <b>Razón del Cambio</b> |
|-------------------|---------------|--------------|--------------------|--------------|-------------------------|
| <b>Autor (es)</b> |               |              |                    |              |                         |