PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- **Denominación del programa de formación:** Desarrollo de medios gráficos visuales.
- **Código del programa de formación:** 522309.
- **Nombre del Proyecto:** Desarrollo de una estrategia de comunicación gráfica fundamentada en las necesidades del cliente.
- **Fase del Proyecto:** Identificar necesidades.
- **Actividad de Proyecto:** Generar diagnóstico de los requerimientos del cliente a partir de la investigación realizada.

- **Competencias**:

  Técnicas:
  291301077 - Elaborar piezas gráficas de acuerdo con los requerimientos del cliente y principios del diseño gráfico.

  Claves:
  220501046 - Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con necesidades de manejo de información.
  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 alcanzar a alcanzar:**

  Técnicos:
  291301077-01 - Identificar la información suministrada del proyecto de diseño según las características del brief.
  291301077-02 - Preparar estrategias de producción según las metodologías de gestión de proyectos.

  Claves:
  220501046-01 - Alistar herramientas de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) de acuerdo con las necesidades de procesamiento de información y comunicación.
  220501046-02 - Aplicar funcionalidades de herramientas y servicios TIC, de acuerdo con los manuales de uso, procedimientos establecidos y buenas prácticas.
  220501046-03 - Evaluar los resultados, de acuerdo con los requerimientos.
  220501046-04 - Optimizar los resultados, de acuerdo con la verificación.

  240202501-01- Comprender información sobre situaciones cotidianas y laborales actuales y futuras a través de interacciones sociales de forma oral y escrita.

- **Duración de la guía:** 288 horas.
  - Técnica: 192 horas.

- Claves: 96 horas.

2. PRESENTACIÓN

El arte se constituye en una forma de lenguaje que permite establecer y mantener una conexión con el mundo desde distintos ámbitos; el aprendizaje de las respectivas técnicas de cada expresión artística conlleva a apreciar el arte como una manifestación estética y a la vez comunicativa. El ser humano ha estado relacionado con el arte desde tiempos remotos; la comunicación a través de soportes gráficos data desde la prehistoria; hoy, el desarrollo gráfico conlleva rigurosos procesos que parten de unas necesidades y que suponen planeación, diseño y ejecución de diversos productos que posibilitan establecer una comunicación visual atractiva, efectiva y contundente. Para hacer efectiva esta comunicación es muy importante contar con 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, al igual que es indispensable contar con el manejo del inglés y con ello fortalecer las competencias comunicativas en dicho idioma que conlleven a una mejor percepción gráfica de lo que se quiere mostrar.

Para el desarrollo de las actividades planteadas en esta guía, contará con el acompañamiento del equipo de instructores asignados 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, los instructores programaron encuentros, para brindar orientaciones específicas relacionadas con las temáticas a desarrollar en las actividades. Las fechas y los horarios para estos encuentros se indicarán oportunamente.

El desarrollo de esta guía articula competencias específicas (técnicas) y claves que le permitirán alcanzar una formación integral; es importante recalcar que los buenos resultados dependen en gran medida de su compromiso personal, el trabajo colaborativo, la participación y motivación constante, y la organización de su tiempo, dada la exigencia que demanda la realización de las actividades mencionadas en esta guía de aprendizaje.

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 identificar necesidades del proyecto formativo: Desarrollo de una estrategia de comunicación gráfica fundamentada en las necesidades del cliente.

Antes de elaborar las evidencias propuestas en esta guía de aprendizaje es preciso que realice las siguientes actividades iniciales:

- **Actualización de los datos personales**.
- Consulte la **Información del programa**, disponible en la plataforma, para conocer la descripción del proceso de formación y la metodología a seguir.
- Revise el **cronograma**, el cual le permitirá conocer la planeación diseñada para lograr de manera secuencial los resultados de aprendizaje.
- Participar de los espacios de comunicación, tales como foros y otros, de acuerdo con las indicaciones de su instructor.

3.1. Actividades de aprendizaje de la competencia técnica - Elaborar piezas gráficas de acuerdo con los requerimientos del cliente y principios del diseño gráfico (291301077)

Al iniciar su profesión como diseñador es indispensable antes de plasmar ideas, investigar y conocer todo lo que ha acontecido a través del tiempo con la historia del arte desde sus inicios, hasta lo que se ve actualmente, esto permite tener un conocimiento pleno de la importante profesión y lo que conlleva.

3.1.1. Actividad de aprendizaje GA1-291301077-AA1. Establecer los elementos estéticos, teóricos y conceptuales necesarios en la comunicación visual

Lograr la correcta integración de los elementos teóricos, estéticos y conceptuales de la comunicación visual permitirán expresar el mensaje y generar la emoción y motivación de forma clara y llamativa desde el primer momento y esta debe ser tanto atractiva como informativa.

Duración: 100 horas.

Materiales de formación a consultar: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis del componente formativo “Conceptos básicos e historia del diseño”.

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

- **Evidencia de reflexión Inicial**

Generar el impacto que se desea transmitir a través de una imagen no es nada simple, pues se espera que a través de este se logre superar la barrera del lenguaje y mantenerse en el tiempo. La comunicación es demasiado antigua pues sus comienzos se dieron en la época de las cavernas, cuando se dibujaba dentro de las cuevas hasta la actualidad donde se hace indispensable para cualquier empresa, organización o persona que desee transmitir un mensaje, idea o marca en especial. Por lo anterior, como actividad de reflexión inicial y para que se disponga a este aprendizaje, lo invitamos a pensar e interiorizar las siguientes preguntas:

- ✓ ¿Qué es para usted la comunicación visual?
- ✓ ¿Cuál es el elemento más importante que debe tenerse en cuenta en esta comunicación?
- ✓ ¿Qué tipos de comunicación visual existen?

Con esas respuestas escritas en sus apuntes permítase voluntariamente compartirlas con su grupo de estudio o instructor, el objetivo de esta actividad es reconocer ampliamente la comunicación visual y sus elementos.

Nota: este ejercicio tiene como finalidad encaminarlo y motivar en el desarrollo de los temas de esta actividad de aprendizaje, por tal razón no es calificable, pero sí, un punto de partida para el desarrollo de las demás evidencias.

- **Evidencia GA1-291301077-AA1-EV01. Infografía historia del arte**

La historia del arte como lo pudo apropiar con el componente formativo, viene de muchos años atrás y ha evolucionado con mucha movilidad y dinamismo, por lo que hace que esté sujeta a cambios continuos y constantes. Por lo anterior, la presente evidencia busca la comprensión del proceso histórico-artístico y el reconocimiento de las formas artísticas que han surgido a través de los tiempos.

Es así como con el fin de cumplir con la evidencia, realice dos infografías de la historia del arte atendiendo lo siguiente:

a. Infografía 1: identifique los aspectos más significativos que representen las principales etapas de la historia del arte, el desarrollo de esta infografía debe incluir:

   - Describir cada etapa como referente importante en la historia del arte.
   - Describir el contexto histórico de cada época.
   - Identificar en cada etapa el mayor aporte a la comunidad artística.
   - Identificar y nombrar a sus principales exponentes.

b. Infografía 2: deberá seleccionar una etapa (prehistoria, edad antigua, edad media, edad moderna, edad contemporánea) el desarrollo de esta infografía debe incluir:

   - Describir su contexto histórico.
   - Identificar los mayores aportes a la comunidad artística.
   - Identificar y nombrar sus principales exponentes y obras significativas.

Para la elaboración de la infografía, se sugiere consultar el “Anexo_Guia_para_elaborar_infografia”, donde se describe el paso a paso que deberá tener en cuenta y algunos ejemplos para revisar y aplicar.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Productos a entregar:** infografía.
- **Formato:** documento de texto (Word) o imagen (Jpg o Png) en el *software* de su preferencia, un solo archivo con ambas infografías.
- **Extensión:** libre.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: Infografía historia del arte. GA1-291301077-AA1-EV01.

- **Evidencia GA1-291301077-AA1-EV02. Galería fotográfica de diseño básico**

El lenguaje visual, necesita de algunos recursos gráficos para comunicar aquello que se desea manifestar. Esta actividad le permitirá desarrollar su capacidad de observar el mundo que lo rodea con una mirada crítica y analítica.

Es así como esta evidencia tendrá que desarrollarse por medio de una fotografía, por lo que deberá observar, analizar, identificar y capturar una imagen que represente cada uno de los diferentes conceptos

como son: forma, repetición, estructura, contraste, textura, radiación, iluminación y composición. Para ello debe tener en cuenta lo siguiente:

1. Elija recursos gráficos del entorno que puedan ayudar a representar cada concepto.
2. Tome al menos dos o tres fotografías alusivas a cada concepto, tenga en cuenta que los registros fotográficos deben ser de buena calidad y en formatos legibles.
3. En un documento, organice los conceptos con las imágenes capturadas, agregue información correspondiente a cada registro fotográfico que incluya:
   ✓ Nombre.
   ✓ Fecha.
   ✓ Breve descripción; por ejemplo:
   Nombre: Ondas en el agua de la fuente del parque.
   Fecha: la presente.
   Descripción: al lanzar una piedra en el agua, esta forma un patrón repetitivo de ondas desde un punto central; que explica el concepto de radiación.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** galería fotográfica de diseño básico.
- **Formato:** documento de texto (Word), tamaño carta, orientación vertical.
- **Extensión:** máximo 8 hojas.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: Galería fotográfica de diseño básico. GA2-291301077-AA1-EV02.

- **Evidencia GA1-291301077-AA1-EV03. *Brief* focalizado al contexto del proyecto**

La compañía de dispositivos electrónicos SEGA, quiere lanzar diversos productos al mercado con la última tecnología, entre los que encontramos celulares, tabletas electrónicas y televisores inteligentes, con características que no tienen nada que envidiarles a dispositivos y marcas como los Apple o los Samsung. Basado en lo anterior, para desarrollar esta evidencia debe conformar un grupo de trabajo de máximo cinco (5) integrantes, quienes serán los creativos de la compañía y los encargados de realizar un *brief*, por cada uno de los productos a lanzar por la compañía.

Recolectan la información suficiente para la construcción de una estrategia de lanzamiento y publicación de los productos mencionados, concertando entre todos con anterioridad cuál será la información más pertinente, relevante y requerida al momento de la creación de la estrategia, dando respuesta a las necesidades del cliente (estas necesidades pueden ser reales si algún integrante del equipo tiene acceso a una empresa de este tipo que les pueda generar toda la información o de lo contrario, crear una empresa ficticia y generar toda la información necesaria)

Finalmente, y como parte de la evidencia, entregarán una cotización a sus respectivos clientes de todo lo concerniente al lanzamiento de la campaña, que deberá contener la mayor cantidad de información y detalle relacionado, recuerde tener presente toda la información contenida en este *brief*, el cual ayudará a encaminar esta cotización, considere su estrategia de comunicación en la precisión de los costos, puede utilizar el formato a elección para la presentación de esta cotización.

Para desarrollar esta evidencia tenga en cuenta lo aprendido hasta el momento, consulte e investigue de ser necesario y tenga en cuenta lo siguiente:

✓ Reconocimiento de la empresa, esto es:

- Nombre de la empresa.
- Valores de la empresa, misión, visión, filosofía y objetivos; realice las observaciones, objeciones y modificaciones que puedan surgir, para lograr el mejoramiento de la productividad y rentabilidad de la empresa.
- Análisis DOFA: haga un estudio detallado de los factores que inciden o afectan el negocio, como económicos, geográficos, sociales, legales, entre otros; describa a profundidad las oportunidades y fortalezas de las cuales se puede sacar provecho.
- Determine si el producto o el servicio ofrecido es requerido por las personas del entorno en que se encuentra; analice la viabilidad de los productos respecto al público objetivo.
- Competencia: determine los posibles competidores que se hallen en el mismo sector de mercado.
- Tipo de público o clientes a los que la empresa se dirige (edad, género, estilo de vida, más los que consideren necesarios).
- Diferencias con la competencia.
- Estrategia de diseño, marketing y publicidad: observen y determinen el plan de promoción, piezas gráficas y canales de comunicación a utilizar.
- Piezas gráficas: adjunten las fotografías de los productos; analicen y expliquen las piezas desde la forma, la tipografía y el color, determinando cuáles mejoras se podrían realizar que aumente e impulse las cualidades y beneficios de adquirir el producto.

✓ En plenaria con su grupo de trabajo, concerté puntos en común e indíquelos en un documento.
✓ Desarrolle con su grupo de trabajo un modelo propio.
✓ Diseñe la campaña que permita identificar cada uno de los conceptos y elementos tenidos en cuenta en el *brief.*
✓ Por último, entreguen como grupo una cotización a sus respectivos clientes de todo lo concerniente para el lanzamiento de la campaña, recuerden tener presente toda la información contenida en el *brief*.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Productos a entregar:** *Brief.*
- **Formato:** formato de su elección.
- **Extensión:** libre.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: Brief focalizado al contexto del proyecto. GA1-291301077-AA1-EV03.

3.1.2. Actividad de aprendizaje GA1-291301077-AA2. Determinar los procesos de un proyecto mediante métodos de gestión: costos, tiempos, materiales, herramientas, software y demás recursos necesarios

Organizar de manera detallada los pasos a seguir, como es: decir, las técnicas, procedimientos y métodos a implementar en el desarrollo de un proyecto, genera múltiples beneficios a la hora de tomar decisiones frente al logro de la consecución de los objetivos que se plantearon al inicio del proyecto.

Duración: 92 horas

Materiales de formación a consultar: para el desarrollo adecuado de las evidencias el aprendiz debe apropiar los contenidos del componente formativo “Gestión de proyecto a partir del Brief”.

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

- **Evidencia GA1-291301077-AA2-EV01. Planeación de las fases del proyecto, según caso de estudio**

Según el análisis realizado a toda la información recopilada en la evidencia anterior, *Brief* focalizado al contexto del proyecto seleccionado, el objetivo de esta evidencia es plantear el ejercicio para la creación del proyecto publicitario, de los productos a lanzar por parte de la compañía de dispositivos electrónicos SEGA. Tenga en cuenta toda la información ya adquirida y que le va a ser muy útil al momento de trabajar en la construcción de este y todos los demás proyectos en un futuro.

Es importante poder tener un cliente (ficticio o real preferiblemente) que le ayudará con información importante y vital al momento de la construcción del proyecto así que es necesario tener presente este elemento (cliente) pues es con el que construirá de la mano dicho proyecto.

Por lo anterior y con el fin de cumplir con la presente evidencia, continúe trabajando colaborativamente con el grupo con el que desarrolló la evidencia anterior y realicen lo siguiente por cada fase del proyecto, así:

1. **Fase análisis (apóyese en la evidencia anterior)**

- ✓ Analice toda la información recopilada.
- ✓ Desarrolle los objetivos del proyecto de la campaña.
- ✓ Genere un informe con la viabilidad del proyecto.
- ✓ Defina el público objetivo.
- ✓ Genere el *brief* y los elementos más determinantes para el proyecto o campaña.

2 **Fase planificación y ejecución**

- ✓ Establezca los indicadores para medir el resultado de la campaña publicitaria.
- ✓ Defina los canales a utilizar y las tareas a realizar sobre una escala de tiempo.
- ✓ Establezca el cronograma de actividades y fechas de entrega de productos.

3 **Fase final**

- ❖ Desarrolle la propuesta de diseño gráfico para los productos de la compañía de dispositivos electrónicos SEGA.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** propuesta que contenga todos los ítems indicados en cada fase.
- **Formato:** PDF.
- **Extensión:** libre.

- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: Planeación de las fases del proyecto, según caso de estudio. GA1-291301077-AA2-EV01.

3.2 Actividades de aprendizaje de la competencia clave - Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con necesidades de manejo de información (220501046)

La informática se encarga del estudio del hardware, las redes de datos y el software necesario para tratar la información de manera automática y se convierte en factor primordial a la hora de gestionar la información para la administración de métodos, técnicas y procesos en todas las áreas de ocupación. Las actividades de aprendizaje que se presentan a continuación buscan el desarrollo de competencias para optimizar el proceso y los productos de las diferentes áreas de ocupación, que incluye 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.

3.2.1 Actividad de aprendizaje GA1-220501046-AA1. Reconocer software de sistemas, software de programación y software de aplicaciones

El objetivo de la actividad es la identificación y apropiación de los conceptos sobre el software, su clasificación y las herramientas que ofrece Internet, aplicando la estrategia de la lluvia de ideas.

Duración: 8 horas.

Materiales de formación a consultar: para el desarrollo adecuado de las evidencias el aprendiz debe apropiar los contenidos del componente formativo “Tecnologías de la información TIC”.

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

- **Evidencia GA1-220501046-AA1-EV01 Mapa conceptual - Software y servicios de internet**

Realizar un mapa conceptual sobre los tipos de software y servicios de internet, utilizando figuras, imágenes, frases cortas y colores. Para la elaboración del mapa conceptual debe ser creativo y se recomienda:

- ✓ Exploración de la plataforma y documentos guía del programa de formación.
- ✓ Prestar atención a las características y componentes propios de los tipos de software y servicios de internet, presentados en los recursos educativos digitales del componente.
- ✓ Simultáneamente tomar nota de los elementos que considere relevantes sobre tipos de software y servicios de internet para incluirlos en el mapa conceptual.
- ✓ Puede revisar el material tantas veces como lo considere necesario, lo importante es que sea una construcción propia a partir del análisis de la información presentada, su experiencia y/o material complementario.
- ✓ Incluya aspectos relevantes sobre los tipos de software y recursos de internet para el área ocupacional de su desempeño.

- ✓ Si tiene dudas sobre cómo realizar un mapa conceptual y las herramientas a utilizar para realizar la entrega de la evidencia de aprendizaje, explore el Anexo *Mapa_220501046-AA1-EV01*, que le orientará en el proceso.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** mapa conceptual.
- **Formato:** PDF con el desarrollo del mapa y en la parte inferior derecha colocar sus datos personales.
- **Extensión:** 1 hoja.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: Mapa conceptual - Software y servicios de internet. GA1-220501046-AA1-EV01.

3.2.2 Actividad de aprendizaje GA1-220501046-AA2. Desarrollar un taller práctico sobre los términos y funcionalidades de la ofimática

El objetivo de esta actividad es el dominio de herramientas ofimáticas y colaborativas, aplicando la estrategia de aprender haciendo mediante la resolución de un taller propuesto.

Duración: 32 horas.

Materiales de formación a consultar: para el desarrollo adecuado de las evidencias el aprendiz debe apropiar los contenidos del componente formativo “Tecnologías de la información TIC”.

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

- **Evidencia GA1-220501046-AA2-EV01 Taller- Utilización de las herramientas de ofimática**

Realizar un taller práctico con las herramientas ofimáticas, tomando como base los temas presentados en el componente formativo “Tecnologías de la información y la comunicación (TIC)”. Para la elaboración del taller se debe tener en cuenta lo siguiente:

- ✓ **Parte 1.** Realizar el taller sobre la aplicación de herramientas informáticas que se presenta en el *Anexo_TallerOfimatica_220501046_AA2_EV01.* Este taller se debe realizar de manera Individual.

- ✓ **Parte 2.** Tomando como base el siguiente enlace sobre el uso de *trello*: https://blog.trello.com/es/como-usar-trello, se debe elaborar un tablero de TRELLO y realizar las diferentes acciones descritas en el enlace (incluir múltiples tarjetas, elementos *checklist*, fondos personalizados y responsabilidades), se deben organizar equipos de máximo cinco (5) integrantes para compartir el tablero creado el cual debe compartirse además con el instructor.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** se debe entregar un archivo comprimido que contenga:

- El archivo en formato Word con la parte 1 de la actividad, es decir, el taller sobre herramientas ofimáticas.
- Un documento que describa las acciones realizadas en la parte 2 de la actividad, es decir, la construcción del tablero en trello, además de la dirección de acceso al mismo. El informe debe incluir las dificultades encontradas en el uso de esta herramienta.

- **Formato:** el archivo comprimido en formato RAR o ZIP.
- **Extensión:** libre.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: Taller- Utilización de las herramientas de ofimática. GA1-220501046-AA2-EV01.

3.2.3 Actividad de aprendizaje GA1-220501046-AA3. Elaborar un informe con las mejoras de producto orientado desde las TIC

El objetivo de esta actividad es identificar y reconocer la importancia de la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en los procesos relacionados con las diferentes áreas y su injerencia en la mejora de la productividad.

Duración: 8 horas.

Materiales de formación a consultar: para el desarrollo adecuado de las evidencias el aprendiz debe apropiar los contenidos del componente formativo “Tecnologías de la información TIC”.

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

- **Evidencia GA1-220501046-AA3-EV01 Informe mejora de productos y procesos con la incorporación de TIC**

Elaborar un informe sobre las mejoras que pueden realizarse a los diferentes procesos y productos del área de ocupación con la incorporación de las TIC. Para esto debe tener en cuenta:

- ✓ Plantear las mejoras que ofrece la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en lo concerniente con las herramientas ofimáticas y colaborativas.
- ✓ Identificar los aspectos procesos del área de ocupación que se pueden fortalecer con la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)
- ✓ Presentar el informe de forma creativa, por ejemplo, a través de cuentos, caricaturas, etc. Haciendo uso de una herramienta TIC en línea.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** informe.
- **Formato:** PDF.
- **Extensión:** máximo 10 hojas.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: Informe mejora de productos y procesos con la incorporación de TIC. GA1-220501046-AA3-EV01.

3.3 Actividades de aprendizaje de la competencia clave 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

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

3.3.1 Actividad de aprendizaje GA1-240202501-AA1. Identificar situaciones cotidianas y futuras a través de una interacción social oral y escrita

El aprendizaje de una segunda lengua se facilita cuando se comienza a estudiar desde temas conocidos como son las situaciones de la cotidianidad ya sea abordándolas desde el momento actual. Para comenzar a interactuar tanto de forma oral como escrita acerca de las actividades de la vida diaria, se requiere comprender información personal y familiar haciendo uso de la estructura, el vocabulario y contextos requeridos.

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

Duración: 48 horas.

Material de formación: para el desarrollo adecuado de las evidencias el aprendiz debe apropiar los contenidos del componente formativo “LEVEL 1 - MCER A1.1”.

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

- **Evidencia GA1-240202501-AA1-EV01. Cuestionario**

Presente un cuestionario (evaluación en línea) para evaluar comprensión lectora, auditiva y gramatical del nivel, el cual consta de quince preguntas (15) y un tiempo aproximado de 45 minutos.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** evaluación.
- **Formato:** LMS.
- **Duración:** 45 minutos.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: Cuestionario. GA2-240202501-AA1-EV01.

- **Evidencia GA2-240202501-AA1-EV02. Video presentación**

Para desarrollar esta evidencia, escoja un miembro de su familia o un amigo para presentarlo por medio de un corto video activando su cámara web en inglés con el fin de identificar de forma oral las características personales sobre edad, nacionalidad, lugar de residencia, hobbies y alguna información relevante sobre las actividades cotidianas que realiza.

Para la elaboración del vídeo con la cámara web, tenga en cuenta el desarrollo de un guion o estructura a través de una herramienta como PowerPoint, Emaze, Prezi en la que se dispongan algunas diapositivas con imágenes y textos para dar cuenta de la presentación del personaje.

Diapositivas: durante el desarrollo de la presentación oral es ideal que presente entre 3 y 5 diapositivas, donde se incluyan los siguientes elementos:

- ✓ Diapositiva de portada (datos básicos del aprendiz, nombre del curso, instructor y nombre de la actividad).

- ✓ Diapositivas de datos del personaje seleccionado (nombre completo, edad, fecha de cumpleaños, ocupación, actividades de tiempo libre), acompañado de imágenes, frases, textos cortos y elementos gráficos que le permitan hablar durante la presentación.

Estructura del vídeo con cámara web: cuando grabe el video, tenga en cuenta que las fotos, imágenes y textos que use en las diapositivas deben ser un apoyo visual para denotar buena pronunciación y su aprendizaje inicial sobre las temáticas del primer nivel.

- ✓ Para la realización de la emisión del vídeo deberá encender su cámara web, mostrar la pantalla con las diapositivas creadas. La recomendación es utilizar alguna herramienta digital que permite grabar el vídeo y pantalla como; Screencast-o-Matic, Loom, Camtasia, recordscreen.io, scrnrcrd.com e incluso existen aplicaciones como X Recorder para que pueda realizarlo desde su teléfono móvil. Lo importante es mostrar las diapositivas, su cámara web e ir realizando su presentación de forma oral.

- ✓ Una vez finalizado el vídeo debe cargarlo a YouTube o Vimeo, con su cuenta de correo personal o institucional; compruebe que no tenga restricciones de visualización para que pueda compartir el enlace de visualización.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** documento con los datos del aprendiz y enlace del video.
- **Formato:** PDF con la URL del vídeo.
- **Extensión:** de 2 a 5 minutos.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: Video presentación. GA2-240202501-AA1-EV02.

- **Evidencia GA1-240202501-AA1-EV03. Folleto**

A partir de los datos, conceptos, e investigación obtenida de su programa de formación deberá realizar un folleto en inglés con la información y características de su programa de formación.

Para realizar el folleto puede utilizar alguna herramienta digital como Canva, Crello, Word, PowerPoint o cualquier otra que conozca y le permita trabajar de forma creativa.

Estructura del folleto: datos personales del aprendiz, mensaje inicial, información básica del programa, expectativas e intereses que se vinculen a su interés particular por estudiar el programa de formación.

Describa de manera sencilla y clara utilizando frases, vocabulario e imágenes relacionadas con temas de interés y características de su programa de formación.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** folleto. Haga uso de las normas gramaticales y redacción utilizando el idioma inglés, además, aplique las normas APA para las referencias y citación de información obtenida de diferentes recursos digitales.
- **Formato:** El folleto deberá exportarlo a PDF.
- **Extensión:** folleto tríptico entre 70 y 150 palabras.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: Folleto. GA1-240202501-AA1-EV03.

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias de aprendizaje	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
Evidencia de conocimiento: Infografía historia del arte. GA1-291301077-AA1-EV01.	Efectúa cotización según características del brief.	**Lista de chequeo:** IE-GA1-291301077-AA1-EV01.
Evidencia de producto: Galería fotográfica de diseño básico. GA1-291301077-AA1-EV02.		**Lista de chequeo:** IE-GA1-291301077-AA1-EV02.
Evidencia de desempeño: *Brief* focalizado al contexto del proyecto. GA1-291301077-AA1-EV03.		**Lista de chequeo:** IE-GA1-291301077-AA1-EV03.
Evidencia de desempeño: Planeación de las fases del proyecto según caso de	Registra la documentación de las diferentes fases del proyecto según metodologías de gestión de proyectos.	**Lista de chequeo:** IE-GA1-291301077-AA2-EV01.

estudio. GA1-291301077-AA2-EV01.	Aplica los recursos del diseño de acuerdo a las necesidades del proyecto. Revisa los requerimientos comunicativos del proyecto según el público objetivo. Realiza la propuesta de diseño gráfico a partir de la información recolectada.	
Evidencia de producto: Mapa conceptual - software y servicios de internet. GA1-220501046-AA1-EV01.	Identifica equipos TIC, tipos de software y servicios de Internet, de acuerdo con las necesidades de uso. Compara equipos TIC, tipos de software y servicios de Internet, de acuerdo con las características. Escoge equipos TIC, tipos de software y servicios de Internet, de acuerdo con las necesidades de procesamiento de información y características.	**Lista de verificación:** IE-GA1-220501046-AA1-EV01.
Evidencia de conocimiento: Taller - Utilización de las herramientas de ofimática. GA1-220501046-AA2-EV01.	Maneja computadores, tabletas, celulares y otros equipos TIC, de acuerdo con las funcionalidades de los mismos. Aplica funcionalidades de sistemas operativos, de acuerdo con las necesidades de administración de los recursos del equipo. Maneja procesador de texto, hoja de cálculo, software para presentaciones, diagramación, bases de datos y software específico, de acuerdo con las funcionalidades de cada programa y las necesidades de manejo de la información. Utiliza motores de búsqueda, navegación, correo electrónico, transferencia de archivos, chat, listas de correos, blogs, wikis, foros web, spaces, grupos de noticias, telefonía IP, televisión IP, comprar en Internet, E-learning, marketing digital, trabajo colaborativo, computación en la nube, redes sociales y videoconferencia por Internet., de acuerdo con las necesidades de información y comunicación.	**Lista de verificación:** IE-GA1-220501046-AA2-EV01.

	Participa en redes sociales, de acuerdo con las necesidades de comunicación. Maneja herramientas colaborativas en Internet, de acuerdo con las necesidades del equipo de trabajo. Comprueba el funcionamiento de los equipos, productos o servicios obtenidos con el uso de herramientas TIC, de acuerdo con los resultados esperados.	
Evidencia de desempeño Informe mejora de productos y procesos con la incorporación de TIC. GA1-220501046-AA3-EV01.	Aplica procesos de mejora a los productos, de acuerdo con las comprobaciones realizadas.	**Lista de verificación:** IE-GA1-220501046-AA3-EV01.
Evidencia de conocimiento: Cuestionario. GA1-240202501-AA1-EV01.	Reconoce la idea general y detalles específicos en interacciones orales de la vida cotidiana articuladas con claridad y una velocidad promedio.	**Cuestionario:** IE-GA1-240202501-AA1-EV01.
Evidencia de desempeño: Video presentación. GA1-240202501-AA1-EV02.		**Lista de chequeo:** IE-GA1-240202501-AA1-EV02.
Evidencia de producto: Folleto. GA1-240202501-AA1-EV03.	Reconoce la idea general y detalles específicos en textos escritos de la vida cotidiana articulados con claridad.	**Lista de chequeo:** IE-GA1-240202501-AA1-EV03.

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Arte: hace referencia a cualquier actividad que desarrolla el ser humano y que recurre a emociones y al intelecto para crear obras con características estéticas y que se expresan en un lenguaje universal.

Brief: es un documento tipo instructivo que se realiza en el sector publicitario. Este es elaborado por el ejecutivo de cuenta o el diseñador, a partir de la información que brinda el cliente respecto a su producto.

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

Informática: conjunto de conocimientos científicos y técnicas que hacen posible el tratamiento automático de la información por medio de computadoras.

Internet: red informática mundial, descentralizada, formada por la conexión directa entre computadoras mediante un protocolo especial de comunicación.

***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".

***Microsoft*:** es una compañía tecnológica multinacional con sede en Redmond, Washington, EE.UU. Microsoft es el acrónimo de *microcomputer* y software

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.)

Ofimática: automatización mediante sistemas electrónicos de las comunicaciones y procesos administrativos en las oficinas.

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.

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.

***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.

Sistema operativo: es el conjunto de programas informáticos que permite la administración eficaz de los recursos de una computadora es conocido como sistema operativo o software de sistema. Estos programas comienzan a trabajar apenas se enciende el equipo, ya que gestionan el hardware desde los niveles más básicos y permiten además la interacción con el usuario.

***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.

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

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

***Target*:** es un término inglés, que no forma parte del diccionario de la RAE, se emplea en al campo de la publicidad para designar al público objetivo o nicho de mercado al cual se destinará una campaña, producto o servicio.

TIC: son el conjunto de tecnologías desarrolladas en la actualidad para una información y comunicación más eficiente, las cuales han modificado tanto la forma de acceder al conocimiento como las relaciones humanas.

WWW: son las iniciales que identifican a la expresión inglesa World Wide Web, el sistema de documentos de hipertexto que se encuentran enlazados entre sí y a los que se accede por medio de Internet. A través de un software conocido como navegador, los usuarios pueden visualizar diversos sitios web (los cuales contienen texto, imágenes, videos y otros contenidos multimedia) y navegar a través de ellos mediante los hipervínculos.

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

Andrade, A. M., Del Río, C. A. & Alvear, D. L. (2019). A study on time and motion to increase the efficiency of a shoe manufacturing company | Estudio de Tiempos y Movimientos para Incrementar la Eficiencia en una Empresa de Producción de Calzado. *Información Tecnológica*, 30(3), 83–94. https://doi.org/10.4067/S0718-07642019000300083

Carmona Romera, G. (2017). *Sistema operativo, búsqueda de información: Internet/Intranet y correo electrónico* (I. Editorial (ed.); 1st ed.). http://www.ebooks7-24.com.bdigital.sena.edu.co/?il=8713

Española, R. A. & Madrid, E. (1970). *Diccionario de la lengua española* (Vol. 19). Espasa-Calpe.

Fresno, Chávez, Caridad. (2018). *¿Cómo funciona Internet?,* El Cid Editor. ProQuest Elibro. https://elibro-net.bdigital.sena.edu.co/es/ereader/senavirtual/36728?page=34

Gallardo, Y, (2020). *Word para principiantes – 2020*. [Video]. YouTube https://www.youtube.com/watch?v=-4ooZlyprmc

Gaskin, S. (2014). *GO! Microsoft Word 2013* (1st ed.). Pearson Educación. http://www.ebooks7-24.com.bdigital.sena.edu.co/?il=3273

Gómez de Silva Garza, A. & Ania Briseño, I. de J. I. B.-978-970-686-768-1 I. B.-978-607-481-064-6 (Eds.). (2008). *Software* (pp. 23–44). Cengage Learning. https://link.gale.com/apps/doc/CX3004400004/GVRL?u=sena&sid=GVRL&xid=d8990326

Ibarra Sixto, J. I. (2013). *Manual sistema operativo, búsqueda de la información: Internet/intranet y correo electrónico* (S. L. Editorial CEP (ed.)). Editorial CEP, S.L. L. https://elibro-net.bdigital.sena.edu.co/es/ereader/senavirtual/50724?page=19

Ibiza, D. (2019). *Tutorial Trellos: Guía de uso con ejemplos reales prácticos*. [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=_UB44coH3SM&feature=youtu.be

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

Ladrón, de Guevara, Miguel Ángel. (2018). *Sistema operativo, búsqueda de la información: internet/intranet y correo electrónico UF0319* (2a. ed.), Editorial Tutor Formación. ProQuest E-libro. Https://elibro-net.bdigital.sena.edu.co/es/lc/senavirtual/titulos/44263

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

Naranjo González, M. R. (2010). *Cuaderno del alumno: ofimática avanzada para formación continua. Formación para el empleo*. Editorial CEP, S.L https://elibro-net.bdigital.sena.edu.co/es/ereader/senavirtual/50987?page=1

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

Valentín López, G. M. (2015). *Ofimática* (S. L. Editorial CEP (ed.)). Editorial CEP, S. L. https://elibro-net.bdigital.sena.edu.co/es/ereader/senavirtual/51049?page=16

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Ramiro E. Barrientos Gómez	Instructor Experto en TIC	Regional Antioquia - Centro de Formación en Diseño, Confección y Moda	Noviembre de 2020
	Sergio Arturo Medina Castillo	Diseñador Instruccional	Regional Distrito Capital - Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica	Noviembre de 2020
	Liliana Victoria Morales	Evaluador Instruccional	Regional Distrito Capital - Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica	Noviembre de 2020
	Diana Patricia Cufiño Parra	Instructora	Regional Distrito Capital - Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica	Diciembre de 2020
	Jorge Enrique Villafradez Peña	Instructor	Regional Distrito Capital - Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica	Diciembre de 2020
	Guillermo González Tarazona	Instructor	Regional Distrito Capital. Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica	Diciembre de 2020
	Andrés Peña Carvajal	Instructor	Regional Distrito Capital. Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica.	Diciembre de 2020

	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 Técnico	Regional Distrito Capital - Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica.	Octubre de 2021
	Gloria Amparo López Escudero	Diseñadora Instruccional	Regional Distrito Capital - Centro de Gestión Industrial	Noviembre de 2021
	Andrés Felipe Velandia Espitia	Revisor Metodológico y Pedagógico	Regional Distrito Capital – Centro de Diseño y Metrología	Noviembre de 2021
	Rafael Neftalí Lizcano Reyes	Asesor pedagógico	Regional Santander - Centro Industrial del Diseño y la Manufactura	Octubre de 2021
	Sandra Patricia Hoyos Sepúlveda	Revisión y corrección de estilo	Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica - Distrito capital	Noviembre de 2021

8. **CONTROL DE CAMBIOS**

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