



PROCESO DIRECCIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

GUÍA DE APRENDIZAJE

1. Identificación de la guía de aprendizaje

- **Denominación del programa de formación:** Tecnólogo en animación digital.
- **Código del programa de formación:** 513601.
- **Nombre del proyecto:** Desarrollo de un portafolio web como estrategia de monetización para un animador digital.
- **Fase del proyecto:** Ejecución.
- **Actividad de proyecto:** **AP8.** Desarrollar efectos visuales necesarios según *storyboard*

Competencias:

Técnica:

- **220501084.** Animar elementos de la escena según técnicas y especificaciones del proyecto.

Transversales:

- **240201526.** Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.

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 a alcanzar:

Técnicos:

- **220501084-04.** Generar los efectos visuales según el *storyboard* y procedimientos técnicos.

Transversales:

- **240201526-01.** Promover mi dignidad y la del otro a partir de los principios y valores éticos como aporte en la instauración de una cultura de paz.
- **240201526-02.** Establecer relaciones de crecimiento personal y comunitario a partir del bien común como aporte para el desarrollo social.
- **240201526-03.** Promover el uso racional de los recursos naturales a partir de criterios de sostenibilidad y sustentabilidad ética y normativa vigente.
- **240201526-04.** Contribuir con el fortalecimiento de la cultura de paz a partir de la dignidad humana y las estrategias para la transformación de conflictos

Claves:

- **240202501-06.** Explicar las funciones de su ocupación laboral usando expresiones de acuerdo al nivel requerido por el programa de formación.

• Duración de la guía: 324 horas

- **Técnicas:** 228 horas.



- **Transversales:** 48 horas.
- **Claves:** 48 horas.

2. Presentación

Bienvenidos al desarrollo de esta octava guía de aprendizaje, en la que se involucran una serie de actividades de aprendizaje que buscan desarrollar competencias y habilidades técnicas específicas relacionadas con los efectos visuales y la animación de las escenas de su proyecto animado.

Igualmente, en el marco del proceso de la formación profesional integral propuesta por el SENA esta octava guía aborda la dimensión ética como eje transversal para el desarrollo de habilidades que potencien la relación “con el otro” desde una visión más holística y humana, con un enfoque diferencial, en el cual “ese otro” sea reconocido y visibilizado en su diferencia y unicidad. Esta construcción de nuevas relaciones implica una modificación de actitudes para la resolución de conflictos, lo cual conlleva a establecer vínculos personales a partir de una comunicación asertiva, buenas relaciones de solidaridad y de tolerancia, todo esto enmarcado en el respeto por el otro, lo que genera aporte para el desarrollo social y sobre todo a la construcción de una cultura de paz.

Finalmente, la competencia de inglés, como una de las habilidades contemporáneas más importantes y de mayor impacto en el mundo laboral y social, plantea actividades generales y específicas, 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 las Lenguas) como estándar del nivel de conocimiento de la lengua y la categorización de los conocimientos en los niveles de competencia en un idioma.

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 programarán 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), transversales 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.

¡Buena suerte!

3. Formulación de las actividades de aprendizaje

En este apartado se describirán las actividades de aprendizaje para cada una de las competencias planteadas en la fase de análisis del proyecto formativo: **Desarrollo de un portafolio web como estrategia de monetización para un animador digital.**



3.1 Actividades de aprendizaje de la competencia 220501084. Animar elementos de la escena según técnicas y especificaciones del proyecto

Para esta etapa del proyecto audiovisual que viene adelantando es necesario consultar las temáticas referidas a los efectos y renderizado, donde encontrará información sobre iluminación, *motion graphic*, efectos visuales y de sonido, elementos importantes a la hora de llevar a cabo la animación y proveerla de los efectos deseados para el proyecto.

3.1.1. Actividad de aprendizaje GA8-220501084-AA1. Producir los efectos visuales de acuerdo al storyboard

Para el desarrollo de esta actividad es necesario tener claras las técnicas de animación y la variedad de efectos visuales que puede utilizar en el proyecto animado según lo definido en el *storyboard*.

Esta actividad de aprendizaje pretende conocer su destreza en la inclusión de efectos de partículas, efectos ambientales, *camera tracking*, *motion graphics*, refinado, efectos de sonido e iluminación, así que desarrolle todos los conocimientos adquiridos hasta el momento y aplíquelos en las evidencias que se plantean a continuación.

Duración: 228 horas.

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

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

- **Evidencia: Video de efectos de partículas. GA8-220501084-AA1-EV01**

El programa After Effects realiza un efecto de partículas sobre un objeto o texto, lo que genera la finalización de una escena. Por lo tanto, y con el fin de cumplir con esta evidencia incorpore este efecto sobre el proyecto audiovisual que ha venido trabajando desde las guías anteriores. Si su proyecto no lo permite realice este efecto sobre *clips* de manera temporal.

Aspectos para adelantar la evidencia de manera asertiva:

- En After Effects cree una nueva capa, luego diríjase a la pestaña *effects* y seleccione *simulation*, allí elija *particular world* o *particular system* y personalice el efecto según su preferencia.
- Realice este efecto por una duración de 10 a 15 segundos.
- Una vez concluido el efecto realice el renderizado.
- Finalmente, elabore un video de presentación con lo desarrollado en los puntos anteriores. Para realizar la grabación de la presentación puede hacer uso de su dispositivo móvil o herramientas web como *Screen Cast* o *Matic*, *Loom* o alguna que conozca. Tenga en cuenta que su video deberá ser cargado en alguna plataforma de videos como YouTube o Vimeo y compartirá el enlace para que el instructor y/o compañeros puedan visualizar su presentación.



Lineamientos generales para la entrega de evidencia:

- **Producto a entregar:** video o enlace del video.
 - **Formato:** presentación con el enlace del video cargado en YouTube o en algún portal (Vimeo, Dailymotion).
 - **Extensión:** máximo 5 minutos.
 - Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Video de efectos de partículas. GA8-220501084-AA1-EV01.**
-
- **Evidencia: Video de efectos ambientales (lluvia, fuego, frio, agua, nieve y nubes). GA8-220501084-AA1-EV02**

El objetivo de esta evidencia es que cree un grupo de efectos en una sola secuencia de escenas, donde a cada escena le debe corresponder un efecto. Igualmente, debe realizar un videoclip para cada una de las escenas, teniendo en cuenta que la duración de cada una debe ser inferior a 16 segundos. Estos efectos deben ser realizados en el proyecto audiovisual sobre el cual viene trabajando en guías y evidencias anteriores, utilice escenas que se incluirán en el proyecto finalizado. Si su proyecto no soporta estos efectos, utilice *clips* temporales, solo para el desarrollo de esta evidencia.

Tenga en cuenta el repaso y apropiación del componente formativo: **Efectos y render**. Preste especial atención a cada uno de los videos de ejemplo de los VFX, con el fin de que puedan ayudarle en el desarrollo de esta actividad.

Una vez que esté finalizada la creación de los efectos guarde su evidencia en un archivo comprimido, después de realizar un render básico de cada una de las escenas animadas para el proyecto audiovisual.

Lineamientos generales para la entrega de evidencia:

- **Producto a entregar:** video o enlace del video.
 - **Formato:** presentación con el enlace del video cargado en YouTube o en algún portal (Vimeo, Dailymotion).
 - **Extensión:** mínimo 10 y máximo 16 segundos por escena.
 - Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio **Video de efectos ambientales (lluvia, fuego, frio, agua, nieve y nubes). GA8-220501084-AA1-EV02.**
-
- **Evidencia: Video de cámara tracking. GA8-220501084-AA1-EV03**

Para cumplir con esta evidencia realice el *camera tracking* para una de las escenas de su proyecto, de acuerdo con el *storyboard* que ha venido manejando en evidencias anteriores y añada entre 1 y 3 elementos (objetos o texto), que contribuyan a mejorar la creatividad, enriquecer visualmente o apoyar la narrativa de dichas escenas. Por lo anterior realice lo siguiente:

- Desarrolle este efecto y realice el renderizado para una escena.



- Posteriormente, elabore un videoclip de presentación con los efectos de *camera tracking* de las escenas finales. Para realizar la grabación del videoclip puede hacer uso de su dispositivo móvil o herramientas web como Screen Cast o Matic, Loom o alguna de su elección. Tenga en cuenta que su video deberá ser cargado en alguna plataforma de videos como Youtube o Vimeo y compartirá el enlace para que el instructor y/o compañeros puedan visualizar su presentación.

Lineamientos generales para la entrega de evidencia:

- **Producto a entregar:** videoclip con efecto *camera tracking*.
 - **Formato:** enlace del video cargado en YouTube o en algún portal (Vimeo, Dailymotion).
 - **Extensión:** mínimo 10 y máximo 15 segundos.
 - Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Video de cámara tracking. GA8-220501084-AA1-EV03.**
-
- **Evidencia: Video de representación auditiva de efectos ambientales. GA8-220501084-AA1-EV04**

Continuando con este aprendizaje y con la finalidad de cumplir con esta evidencia debe realizar un video donde recoja cada uno de los sonidos del ambiente para una escena del proyecto audiovisual que viene trabajando, como, por ejemplo, pisadas, el sonido del viento, el agua corriendo, murmullos, gritos, carros pasar, golpes, entre otros.

Aspectos para adelantar la evidencia de manera asertiva:

- Elija una de las escenas del proyecto audiovisual con el que viene trabajando que sea la que mejor se preste para la inclusión de estos efectos.
- Elija un mínimo de 3 y un máximo de 5 efectos ambientales para incluir en la escena seleccionada.
- Incluya estos efectos de manera sincronizada con las imágenes, para que logre recrear una escena completa con audio y video.
- Tenga en cuenta que los efectos deben poder percibirse, por lo que se recomienda subir un poco el nivel del volumen y lograr que se destaquen sobre los diálogos o banda sonora.
- Posteriormente, realice el render.
- Finalmente, elabore un videoclip de presentación con los efectos de sonido en la escena. Para realizar la grabación del videoclip puede hacer uso de su dispositivo móvil o herramientas web como Screen Cast o Matic, Loom o alguna de su elección. Tenga en cuenta que su video deberá ser cargado en alguna plataforma de videos como YouTube o Vimeo y compartirá el enlace para que el instructor y/o compañeros puedan visualizar su presentación.

Lineamientos generales para la entrega de evidencia:

- **Producto a entregar:** video.
- **Formato:** presentación con el enlace del video cargado en YouTube o en algún portal (Vimeo, Dailymotion).



- **Extensión:** máxima de 15 segundos.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Video de representación auditiva de efectos ambientales. GA8-220501084-AA1-EV04.**

- **Evidencia: Archivo fuente de las escenas iluminadas. GA8-220501084-AA1-EV05**

Es el momento de poner iluminación a las escenas de su proyecto audiovisual con el cual ha venido desarrollando las evidencias. Por lo tanto y con el fin de cumplir con esta actividad tenga en cuenta lo planteado en el *storyboard* y en el *animatic*, posteriormente tenga en cuenta lo siguiente:

Aspectos técnicos para adelantar la evidencia de manera asertiva:

- Utilice los principios de iluminación, psicología del color y demás conceptos vistos en el componente formativo: **Efectos y render**, que le permitirán generar la iluminación completa para cada escena de su proyecto audiovisual.
- En cada una de las escenas ilumine interiores y exteriores con las luces ya ajustadas en intensidad, posición, color y demás parámetros, según corresponda con el *storyboard* y el *animatic*.
- Genere los efectos visuales para cada una de las escenas, basándose en lo planteado en el *storyboard* y el arte conceptual.
- Cree los renders de cada una de las escenas.

Lineamientos generales para la entrega de evidencia:

- **Producto a entregar:** archivo comprimido con los archivos fuente.
- **Formato:** documento comprimido.
- **Extensión:** libre.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Archivo fuente de las escenas iluminadas. GA8-220501084-AA1-EV05.**

- **Evidencia: Video del motion graphics de algunos elementos en las escenas. GA8-220501084-AA1-EV06**

A través de la técnica de *motion graphic* anime dos elementos de una escena de su proyecto audiovisual (objetos o texto) que contribuyan a mejorar la creatividad, enriquecer visualmente o apoyar la narrativa de dicha escena. Desarrolle este efecto y realice el renderizado de la escena, posteriormente realice un videoclip para presentar la actividad desarrollada.

Aspectos para adelantar la evidencia de manera asertiva:

- Elija una de las escenas del proyecto audiovisual con el que viene trabajando que sea la que mejor se preste para la inclusión de efectos de animación.
- Incluya estos efectos de manera sincronizada para que logre recrear la escena completa.



➤ Finalmente, elabore un videoclip de presentación con la animación de los elementos en la escena. Para realizar la grabación del videoclip puede hacer uso de su dispositivo móvil o herramientas web como Screen Cast o Matic, Loom o alguna de su elección. Tenga en cuenta que su video deberá ser cargado en alguna plataforma de videos como YouTube o Vimeo y compartirá el enlace para que el instructor y/o compañeros puedan visualizar su presentación.

Lineamientos generales para la entrega de evidencia:

- **Producto a entregar:** video.
 - **Formato:** presentación con el enlace del video cargado en YouTube o en algún portal (Vimeo, Dailymotion).
 - **Extensión:** máximo de 15 segundos.
 - Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Video del motion graphics de algunos elementos en las escenas. GA8-220501084-AA1-EV06.**
-
- **Evidencia: Render final de una escena del proyecto audiovisual. GA8-220501084-AA1-EV07**

Con la finalidad de obtener un buen proyecto audiovisual se debe implementar múltiples efectos, por lo que hace parte importante la finalización de las escenas. Por lo anterior y con la finalidad de cumplir con esta evidencia realice el render final de la escena sobre la cual viene implementando todos los efectos, debe asegurarse de que todos los elementos y efectos estén ajustados y aprobados.

Aspectos para adelantar la evidencia de manera asertiva:

- Realice el renderizado en After Effects de una escena de su elección (preferiblemente la escena a la que se haya aplicado diferentes efectos), con una duración mínima de 10 segundos y máximo de 30 segundos.
- Posteriormente, revise que las capas y composiciones estén correctamente activadas.
- Abra la opción de renderizado y ajuste la configuración en cuanto a calidad y resolución.
- En el módulo de salida realice los ajustes que considere y elija la carpeta donde quiere exportar.
- Luego, realice el renderizado, definiendo el formato de salida y el *codec*.
- Finalmente, elabore un videoclip de presentación con la renderización de la escena. Para realizar la grabación del videoclip puede hacer uso de su dispositivo móvil o herramientas web como *Screen Cast* o *Matic*, *Loom* o alguna de su elección. Tenga en cuenta que su video deberá ser cargado en alguna plataforma de videos como YouTube o Vimeo y compartirá el enlace para que el instructor y/o compañeros puedan visualizar su presentación.

Lineamientos generales para la entrega de evidencia:

- **Producto a entregar:** video.
- **Formato:** presentación con el enlace del video cargado en YouTube o en algún portal (Vimeo, Dailymotion).



- **Extensión:** libre.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Render final de una escena del proyecto audiovisual. GA8-220501084-AA1-EV07**

3.2. Actividades de la competencia 240201526. Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz

Las actividades presentadas invitan a hacer una reflexión sobre aspectos transversales al ser humano como son la dignidad, la familia como base fundamental de la sociedad, y la construcción de valores y principios, la relación de cada persona con el medio ambiente, la sostenibilidad y sustentabilidad ética, para finalmente abordar el tema del reconocimiento de los hitos históricos de violencia y paz, así como las estrategias de reconciliación que aportan a la construcción de una cultura de paz.

3.2.1 Actividad de aprendizaje GA8-240201526-AA1. Reconocer el impacto de las acciones humanas sobre sí mismo y el entorno, dándoles un criterio de valor

El objetivo de esta actividad es promover mi dignidad y la del otro a partir de los principios y valores éticos como aporte a la instauración de una cultura de paz.

Duración: 8 horas.

Material de formación: para el desarrollo adecuado de las evidencias el aprendiz debe apropiarse los contenidos del componente formativo: **Ser-individuo**.

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

- **Evidencia: Taller de reflexión escrita. Caso Malala. GA8-240201526-AA1-EV01**

Para desarrollar esta actividad adecuadamente se recomienda revisar los contenidos presentados en el componente formativo: **Ser-individuo**. Esta actividad consiste en realizar una reflexión personal sobre la lectura de un texto que describe la historia de una joven que lucha por los derechos de la educación en su país. El objetivo es promover mi dignidad y la del otro a partir de los principios y valores éticos como aporte a la instauración de una cultura de paz.

A continuación, se describe la secuencia de acciones y la correspondiente evidencia que conforma la actividad de aprendizaje a partir de la lectura del anexo: **Caso_Malala-240201526_AA1_EV01**.

Lineamientos generales para la entrega de evidencia:

- **Producto para entregar:** documento con el taller de reflexión elaborado. Recuerde incluir la portada, conservar un adecuado manejo del lenguaje, uso de los términos, organización de ideas y bibliografía. Para mayor información, revise la rúbrica de evaluación de la evidencia.
- **Formato:** documento en PDF.
- Para hacer el envío del producto remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Taller de reflexión escrita. Caso Malala. GA8-240201526-AA1-EV01**.



3.2.2 Actividad de aprendizaje GA8-240201526-AA2. Diseñar y definir su proyecto de vida, aplicando técnicas de PNL

El objetivo de esta actividad es promover mi dignidad y la del otro a partir de los principios y valores éticos como aporte en la instauración de una cultura de paz.

Duración: 8 horas.

Material de formación: para el desarrollo adecuado de las evidencias el aprendiz debe apropiarse los contenidos del componente formativo: **Ser-individuo**.

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

- **Evidencia: Video presentación. Proyecto de vida. GA8-240201526-AA2-EV01**

Para desarrollar esta actividad adecuadamente se recomienda revisar los contenidos presentados en el componente formativo: **Ser-individuo**. Esta actividad consiste en identificar y reflexionar sobre su entorno familiar y su realidad social, reconocer sus necesidades en relación con las acciones que debe realizar en su futuro, en lo que tiene que ver con sus estudios profesionales y laborales; reconocer cuáles son sus valores y cuáles sus sentimientos en comparación con esos valores que orientarán sus acciones con un proyecto a nivel individual, familiar, comunitario y ambiental. El objetivo es promover mi dignidad y la del otro a partir de los principios y valores éticos como aporte en la instauración de una cultura de paz.

A continuación, se describe la secuencia de acciones y la correspondiente evidencia que conforman la actividad de aprendizaje a partir de la lectura del anexo: **Video_proy_vida_240201526_AA2_EV01**.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** documento con el proyecto de vida elaborado de acuerdo con el anexo.
- **Formato:** documento en PDF.
- Para hacer el envío del producto remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Video presentación. Proyecto de vida. GA8-240201526-AA2-EV01**.

3.2.3. Actividad de aprendizaje GA8-240201526-AA3. Reconocer los conceptos sobre la vida en comunidad teniendo como base las relaciones con el contexto social

El objetivo de esta actividad es establecer relaciones de crecimiento personal y comunitario a partir del bien común como aporte para el desarrollo social.

Duración: 8 horas.

Material de formación: para el desarrollo adecuado de las evidencias el aprendiz debe apropiarse los contenidos del componente formativo: **Soy un ser social**.



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

- **Evidencia: Diagrama de sistemas. Relación del individuo con el entorno. GA8-240201526-AA3-EV01**

Para desarrollar esta actividad adecuadamente se recomienda revisar los contenidos presentados en el componente formativo: **Soy un ser social**. Esta actividad consiste en realizar un análisis e interpretación de la relación del individuo con el entorno. El objetivo es establecer relaciones de crecimiento personal y comunitario a partir del bien común como aporte para el desarrollo social.

A continuación, se describe la secuencia de acciones y la correspondiente evidencia que conforman la actividad de aprendizaje a partir de la lectura del anexo: **Diagrama-240201526_AA3_EV01** que presenta una guía para la elaboración del diagrama de sistemas denominado relación del individuo con el entorno.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** documento con el diagrama elaborado y las preguntas respondidas.
- **Formato:** documento en PDF.
- Para hacer el envío del producto remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Diagrama de sistemas. Relación del individuo con el entorno. GA8-240201526-AA3-EV01.**

3.2.4 Actividad de aprendizaje GA8-240201526-AA4. Proponer estrategias para promover el uso racional de los recursos teniendo como base los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

El objetivo de esta actividad es promover el uso racional de los recursos naturales a partir de criterios de sostenibilidad, sustentabilidad ética y la normativa vigente.

Duración: 12 horas.

Material de formación: para el desarrollo adecuado de las evidencias el aprendiz debe apropiarse los contenidos del componente formativo: **Entendiendo mi mundo**.

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

- **Evidencia: Ejemplo de una marca sostenible que cumpla con TRIPLE BOTTOM LINE. GA8-240201526-AA4-EV01**

Para desarrollar esta actividad adecuadamente se recomienda revisar los contenidos presentados en el componente formativo: **entendiendo mi mundo**. Esta actividad consiste en realizar una reflexión en la cual establece un marco para crear empresas sostenibles, basándose en tres elementos principales: el elemento social, ambiental y económico. El objetivo es promover el uso racional de los recursos naturales a partir de criterios de sostenibilidad, sustentabilidad ética y la normativa vigente.

A continuación, se describe la secuencia de acciones y la correspondiente evidencia que conforma la actividad de aprendizaje a partir de la lectura del anexo: **Triple_bottom_line_240201526_AA4_EV01** que presenta el ejemplo de una marca sostenible que cumpla con *Triple bottom line*.



Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** documento con el ejemplo de una marca sostenible que cumpla con el *Triple bottom line*.
- **Formato:** documento en PDF.
- Para hacer el envío del producto remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Ejemplo de una marca sostenible que cumpla con TRIPLE BOTTOM LINE. GA8-240201526-AA4-EV01.**

3.2.5 Actividad de aprendizaje GA8-240201526-AA5. Reconocer los hechos históricos más representativos en la historia de Colombia que están marcados por la violencia y los acuerdos de paz

El objetivo de esta actividad es reconocer los hechos históricos que han hecho de Colombia un país marcado por la violencia y, cómo los acuerdos de paz contribuyen a crear un futuro esperanzador para los colombianos.

Duración: 6 horas.

Material de formación: para el desarrollo adecuado de las evidencias el aprendiz debe apropiarse los contenidos del componente formativo: **Ser agente de cambio.**

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

- **Evidencia: Mapa mental. Hitos del conflicto armado en Colombia en los últimos 50 años. GA8-240201526-AA5-EV01**

Para desarrollar esta actividad adecuadamente se recomienda revisar los contenidos presentados en el componente formativo: **Ser agente de cambio.** Esta actividad consiste en un mapa mental reflexivo sobre los principales hitos del conflicto armado en Colombia. El objetivo es reconocer los hechos históricos más representativos en la historia de Colombia que están marcados por la violencia y los acuerdos de paz. A continuación, se describe la secuencia de acciones y la correspondiente evidencia que conforma la actividad de aprendizaje a partir de la lectura del anexo: **Mapa_mental_240201526_AA5_EV01.**

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** mapa mental elaborado.
- **Formato:** documento en PDF.
- Para hacer el envío del producto remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Mapa mental. Hitos del conflicto armado en Colombia en los últimos 50 años. GA8-240201526-AA5-EV01.**



3.2.6 Actividad de aprendizaje GA8-240201526-AA6. Utilizar las estrategias de negociación frente al conflicto colombiano teniendo en cuenta las relaciones interpersonales y las experiencias de otros acuerdos exitosos

El objetivo es poner a prueba sus habilidades frente a la resolución del conflicto, utilizando para ello las relaciones interpersonales y las experiencias de otros acuerdos como estrategias de negociación.

Duración: 6 horas.

Material de formación: para el desarrollo adecuado de las evidencias el aprendiz debe apropiarse los contenidos del componente formativo: **Ser agente de cambio.**

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

- **Evidencia: Documento colaborativo. Solución del caso. GA8-240201526-AA6-EV01**

Para desarrollar esta actividad adecuadamente se recomienda revisar los contenidos presentados en el componente formativo: **Ser agente de cambio.** Esta actividad consiste en una reflexión y elaboración de un documento colaborativo. El objetivo es utilizar las estrategias de negociación frente al conflicto colombiano teniendo en cuenta las relaciones interpersonales y las experiencias de otros acuerdos exitosos. A continuación, se describe la secuencia de acciones y la correspondiente evidencia que conforma la actividad de aprendizaje a partir de la lectura del anexo: **Solucion_caso_240201526_AA6_EV01.**

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** documento con la solución del caso.
- **Formato:** documento en PDF.
- Para hacer el envío del producto remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Documento colaborativo. Solución del caso. GA8-240201526-AA6-EV01.**

3.3 Actividades de la competencia 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

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 se destaca el indicar los procedimientos a seguir, dar recomendaciones, sugerencias e indicaciones en caso de emergencia, ya que es importante comprenderlas y ponerlas en práctica, así como el poder emitir las dando soluciones a diferentes situaciones problemáticas que puedan darse, empleando la descripción del contexto inmediato en el que se encuentra el usuario del idioma.

En idiomas es bastante útil este conocimiento, puesto que permite ese intercambio conversacional con otros hablantes, estableciendo actos comunicativos eficientes y provechosos dentro de contextos laborales y personales.

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



3.3.1 Actividad de aprendizaje GA8-240202501-AA1. Presentar funciones de su ocupación laboral.

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. En ese proceso se debe evidenciar la habilidad para emplear los conceptos adquiridos y emplearlos adecuadamente, dentro de esta actividad se requiere que se emplee de manera extensiva el vocabulario relativo a las actividades desarrolladas dentro de un ambiente laboral con el uso de opiniones y anécdotas.

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: el componente formativo de soporte para el desarrollo de la actividad es: **LEVEL 8 - MCERL B1.2+.**

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

- **Evidencia: Documento escrito. GA8-240202501-AA1-EV01.**

Las funciones en un ciclo laboral son una lista de acciones ejecutadas por un empleado en un puesto determinado que describe las principales responsabilidades y habilidades de su trabajo. A menudo aparecen una lista de tareas diarias que realiza un empleado y que se caracterizan por las habilidades profesionales, carácter y cualidades personales (*professional skills, adjectives related to character and personal qualities*).

De acuerdo con lo anterior y acorde a su programa de formación elabore un documento escrito en el que realice una declaración personal (*personal statement*) e incluya una breve descripción de quién es usted, sus fortalezas y cualquier experiencia laboral y/o educación que tenga. Asegúrese de incluir las habilidades que ha adquirido a lo largo del programa de formación, como la administración del tiempo, el trabajo en equipo, las habilidades informáticas, etc.

Durante el desarrollo del texto tenga en cuenta algunas características generales del documento escrito:

- Escriba con un estilo conciso y natural.
- Intente destacar algunos aspectos positivos y de interés personal.
- Estructure la información para que refleje las habilidades y cualidades que más se destacan de acuerdo con su programa de formación.
- El límite de palabras es entre 500 y 700 palabras. Haga una construcción de párrafos que permita al lector conocerle de una forma clara.
- Tenga en cuenta que la redacción, la ortografía, la puntuación y la gramática sean correctas.
- Es ideal tener cuidado con la redacción y que las estructuras gramaticales utilizadas sean coherentes con las temáticas estudiadas en el material de estudio.



- Es importante que se respondan algunas de las preguntas orientadoras propuestas:
 - *Who am I?*
 - *What program or position am I applying for?*
 - *Why am I fit for this program or position?*
 - *What are my future goals?*
- La extensión del documento escrito será de 500 y 700 palabras, con tipo de letra Arial, tamaño 12 e interlineado 1,5.

Lineamientos generales para la entrega de evidencia:

- **Producto a entregar:** documento escrito con la solución del caso.
- **Formato:** documento escrito en Word y se deberá exportar a PDF.
- **Extensión:** el documento escrito debe tener una extensión de entre 500 y 700 palabras, con tipo de letra Arial, tamaño 12 e interlineado 1,5.
- Para hacer el envío del documento remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Documento escrito. GA8-240202501-AA1-EV01.**
- **Evidencia: Video. GA8-240202501-AA1-EV02.**

El cambio constante es una realidad, tanto para los organismos como para las empresas y así en su entorno se altera la forma de evolucionar con condiciones cambiantes del mercado que pueden hacer que las ofertas de productos y servicios mejoren. Una de las tecnologías de cambio más rápido es por ejemplo la móvil, que afecta directamente la forma en que las empresas llevan a cabo sus operaciones, los productos y servicios que ofrecen en el ecosistema empresarial actual. Por lo tanto, es útil que las empresas comprendan las fuerzas generales detrás de este cambio tecnológico.

Partiendo del argumento anterior y de acuerdo con el material de formación realice una presentación oral en formato video sobre aspectos que desde su actividad laboral o programa de formación pueden mejorar de acuerdo con el uso de la tecnología o aparición de nuevas herramientas innovadoras.

Para la elaboración del video con la cámara web, tenga en cuenta el desarrollo de un guion o estructura a través de una herramienta como Power Point, Emaze, Prezi en la que se dispongan algunas diapositivas con imágenes para dar cuenta de la presentación de cómo es posible ver la tecnología como un proceso evolutivo en su actividad laboral o programa de formación.

Diapositivas: durante el desarrollo de la presentación oral es ideal que presente entre 5 y 9 diapositivas, donde se incluyan los siguientes elementos:

- Diapositiva de portada (datos básicos del aprendiz, nombre del curso, instructor y nombre de la actividad).
- Diapositivas en donde se muestran algunos productos evolutivos frente a los revolucionarios, de acuerdo con su contexto laboral o programa de formación.
- Diapositivas en donde se muestran algunas variaciones culturales frente a las funciones de su trabajo o de su programa de formación.



- Diapositiva en la que mencione al menos una conclusión los aspectos que pueden evolucionar de acuerdo con el uso de la tecnología o aparición de nuevas herramientas innovadoras.

Estructura del video 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 evolución en el aprendizaje (*future perfect and future perfect progressive*).

Para la realización de la emisión del video deberá encender su cámara web, mostrar la pantalla con las diapositivas creadas. La recomendación es utilizar alguna herramienta digital que permite grabar el video 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 video debe cargarlo a YouTube o Vimeo, con su cuenta de correo personal o institucional; compruebe que no tenga restricciones para que pueda compartir el enlace de visualización. Para realizar la evidencia es importante revisar el formato **Anexo_Creacion_video**.

Lineamientos generales para la entrega de evidencia:

- **Producto a entregar:** documento con los datos del aprendiz y enlace del video.
 - **Formato:** Word o PDF con la URL del video.
 - **Extensión:** de 3 a 7 minutos.
 - Para hacer el envío del documento remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Video. GA8-240202501-AA1-EV02.**
 - **Evidencia: Foro. GA8-240202501-AA1-EV03**
- Para el desarrollo de la evidencia debe participar en el foro denominado “*Expressing opinions*” y a partir de los aspectos de un libro o película, de forma argumentada y creativa, responda las siguientes preguntas:

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 sort of movies or books do you like?*
- *What's the name of book or movie that you are going to talk?*
- *Did you like it?*
- *What did you think about the movie or book?*
- *What was it about?*
- *Why do you recommend it?*
- *What else would you recommend?*



Realice seguimiento al foro y responda algunas de las participaciones de al menos dos de sus compañeros con quienes tenga mejor afinidad.

Es ideal que durante la participación en el foro haga uso de la netiqueta, sin olvidar que se evaluará a través de la rúbrica TIGRE.

Lineamientos generales para la entrega de evidencia:

- **Producto a entregar:** participar en el foro denominado “*Expressing opinions*” 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: **Foro. GA8-240202501-AA1-EV03.**

4. Actividades de evaluación

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencia de producto: Video de efectos de partículas. GA8-220501084-AA1-EV01.	<ul style="list-style-type: none">▪ Organiza los efectos visuales de acuerdo con las etapas de desarrollo.▪ Crea los efectos definidos en el proyecto aplicando procedimientos y técnicas.	Lista de verificación: IE-GA8-220501084-AA1-EV01
Evidencia de producto y desempeño: Video de efectos ambientales (lluvia, fuego, frío, agua, nieve y nubes). GA8-220501084-AA1-EV02.		Lista de verificación: IE-GA8-220501084-AA1-EV02
Evidencia de producto: Video de camera tracking. GA8-220501084-AA1-EV03.	Aplica los efectos visuales según lo establecido en el <i>animatic</i> .	Lista de verificación: IE-GA8-220501084-AA1-EV03
Evidencia de desempeño: Video de representación auditiva de efectos ambientales. GA8-220501084-AA1-EV04.	<ul style="list-style-type: none">▪ Renderiza los efectos especiales según los parámetros del proyecto.	Lista de verificación: IE-GA8-220501084-AA1-EV04



Evidencia de desempeño: Archivo fuente de las escenas iluminadas. GA8-220501084-AA1-EV05.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Evalúa el render de acuerdo con los parámetros del proyecto. ▪ Ajusta el render según la valoración del proyecto. 	Lista de verificación: IE-GA8-220501084-AA1-EV05
Evidencia de desempeño: Video del <i>motion graphics</i> de algunos elementos en las escenas. GA8-220501084-AA1-EV06.		Lista de verificación: IE-GA8-220501084-AA1-EV06
Evidencia de producto: Render final de una escena del proyecto audiovisual. GA8-220501084-AA1-EV07.		Lista de verificación: IE-GA8-220501084-AA1-EV07
Evidencia de conocimiento: Taller de reflexión escrita. Caso Malala. GA8-240201526-AA1-EV01.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reconoce su valor y el valor del otro de acuerdo con los principios de dignidad, construcción cultural y autonomía. ▪ Define su proyecto de vida con base en criterios axiológicos, culturales y hábitos de convivencia. 	Rúbrica: IE-GA8-240201526-AA1-EV01
Evidencia de producto: Video presentación. Proyecto de vida. GA8-240201526-AA2-EV01.	Define su proyecto de vida de acuerdo con los criterios de dignidad, de respeto, creencias, ecología y cultura.	Rúbrica: IE-GA8-240201526-AA2-EV01
Evidencia de desempeño: Diagrama de sistemas. Relación del individuo con el entorno. GA8-240201526-AA3-EV01.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aplica acciones de prevención de acciones violentas con base en estrategias de comunicación asertiva. ▪ Evidencia respeto por el bien común, la alteridad y el diálogo con el otro con base en principios axiológicos. 	Rúbrica: IE- GA8-240201526-AA3-EV01
Evidencia de producto:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cambia actitudes frente a su comportamiento con base en la dignidad, aportando a la cultura de paz. 	Rúbrica: IE- GA8-240201526-AA4-EV01



Ejemplo de una marca sostenible que cumpla con TRIPLE BOTTOM LINE. GA8-240201526-AA4-EV01.	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza herramientas que permiten la comunicación asertiva en diferentes entornos, teniendo en cuenta la pedagogía para la paz. 	
Evidencia de desempeño: Mapa mental. Hitos del conflicto armado en Colombia en los últimos 50 años. GA8-240201526-AA5-EV01.	Reconoce hitos históricos de violencia y paz como aporte a la construcción de una cultura de paz.	Rúbrica: IE- GA8-240201526-AA5-EV01
Evidencia de producto: Documento colaborativo. Solución del caso. GA8-240201526-AA6-EV01.	<ul style="list-style-type: none"> Modifica actitudes comportamentales a partir de la resolución pacífica de conflictos. Construye relaciones interpersonales a partir del enfoque diferencial y la promoción de una cultura de paz. 	Rúbrica: IE- GA8-240201526-AA6-EV01
Evidencia de conocimiento: Documento escrito. GA8-240202501-AA1-EV01.	Participa en juegos de rol guiados o situaciones simuladas sobre situaciones cotidianas y laborales actuales, pasadas y futuras en contextos sociales orales y escritos.	Lista de chequeo: IE-GA8-240202501-AA1-EV01
Evidencia de producto: Video. GA8-240202501-AA1-EV02.	Establece acciones de mejora continua para el alcance.	Lista de chequeo: IE-GA8-240202501-AA1-EV02
Evidencia de desempeño: Foro. GA8-240202501-AA1-EV03.		Lista de chequeo: IE-GA8-240202501-AA1-EV03

5. Glosario de términos

Codec: algoritmo diseñado para codificar señales de datos digitales comprimiendo y descomprimiendo la información, durante la reproducción, por ejemplo, de un video.

Conflicto armado: hace referencia a todos aquellos enfrentamientos en los que están involucradas las armas y su uso. Los conflictos armados son un fenómeno histórico que existe desde el comienzo de la historia y



pueden darse entre distintos pueblos, así como también entre el mismo pueblo, es decir, a nivel interno. De cualquier manera, el conflicto armado es muy doloroso ya que produce muertes y mutilaciones de todo tipo, abusos, asesinatos y violencia sin fin, que muchas veces es difícil de controlar, revertir o superar.

Cultura de paz: según la definición de las Naciones Unidas (1998, Resolución A/52/13), la cultura de paz consiste en una serie de valores, actitudes y comportamientos que rechazan la violencia y previenen los conflictos, tratando de atacar sus causas para solucionar los problemas mediante el diálogo y la negociación entre las personas, los grupos y las naciones.

Derechos humanos: son derechos inherentes a todos los seres humanos, sin distinción alguna de nacionalidad, lugar de residencia, sexo, origen nacional o étnico, color, religión, lengua, o cualquier otra condición. Todos tenemos los mismos derechos humanos, sin discriminación alguna. Estos derechos son interrelacionados, interdependientes e indivisibles (UN-OHCHR, 1996-2015).

Dignidad humana: la dignidad o «cualidad de digno» (del latín, grandeza») hace referencia al valor inherente del ser humano por el simple hecho de serlo, en cuanto ser racional, dotado de libertad. No se trata de una cualidad otorgada por nadie, sino consustancial al ser humano. No depende de ningún tipo de condicionamiento, ni de diferencias étnicas, de sexo, de condición social o de cualquier otro tipo.

Efectos visuales: proceso en mediante el cual se añaden efectos ópticos que logren brindarle al espectador una ilusión realista sobre el escenario, paisaje o personaje de fantasía que se esté observando, o sobre las acciones que se estén desarrollando en la pieza audiovisual.

Entorno social: también denominado contexto social o ambiente social, es el lugar donde los individuos se desarrollan en determinadas condiciones de vida, el trabajo, economía, nivel de ingresos, nivel educativo y está relacionado con los grupos a los que pertenece. El entorno social de un individuo es la cultura en la que el individuo fue educado y cómo vive, y abarca a las personas e instituciones con las que el individuo interactúa en forma regular.

Future perfect progressive: también llamado a veces el futuro perfecto progresivo, es un tiempo verbal que describe acciones que continuarán hasta un punto en el futuro.

Future perfect: es para hablar de una acción que se completará entre ahora y algún momento en el futuro.

Innovación tecnológica: es un producto o proceso nuevo o mejorado, cuyas características tecnológicas son significativamente diferentes a las anteriores. Las innovaciones tecnológicas de productos implementadas son productos nuevos (innovaciones de productos) o procesos en aplicación (innovaciones de procesos) que se han introducido en el mercado.

Marca ética: una marca que representa una empresa, organización o persona cuyos productos, servicios y actividades son: 1) moralmente correcta, 2) no dañan a las personas, los animales y el medio ambiente, 3) contribuyen a la sociedad y al bien público de manera responsable, positiva y de manera sostenible.

Motion graphics: tipo de animación que combina múltiples disciplinas como el diseño gráfico, la fotografía, la ilustración, el 3D, VFX, música, video, etc.; con el fin de añadir movimiento a elementos estáticos y producir una composición dinámica.

Personal statement: es una declaración personal a través de un documento que a menudo se solicitan en organizaciones o entidades académicas en la que se expresan habilidades y aptitudes que demuestran los diferentes conocimientos y experiencia que ha adquirido a lo largo de la experiencia.

Preguntas directas: preguntas en las cuales se emplea auxiliar.

Preguntas indirectas: preguntas en las cuales no se emplea auxiliar.



Proyecto de vida: es un plan trazado, un esquema vital que encaja en el orden de prioridades, valores y expectativas de una persona que como dueña de su destino decide cómo quiere vivir.

Question tags: son preguntas cortas empleadas para confirmar o descartar información.

Render: proceso que realiza la interpretación de una escena con varios elementos en ella para ser “revelada” o convertida en una imagen o *clip* 2D, teniendo en cuenta información de luz, color, textura, profundidad, entre otros.

Resolución de conflictos: es el conjunto de conocimientos y habilidades puestos en práctica para comprender e intervenir en la resolución pacífica y no violenta de los enfrentamientos entre dos o más personas.

Resolución: número total de píxeles que pueden ser mostrados en una pantalla, y que determinan el tamaño de las imágenes en píxeles horizontales y verticales

Rubrica TIGRE: son los criterios que evalúan las contribuciones y participaciones en un foro de debate, con el fin de profundizar en el aprendizaje significativo a través de la comunicación.

Triple bottom line: busca definir la sostenibilidad de una empresa basándose en tres elementos principales: económico, ambiental y social.

6. Referentes bibliográficos

Álvarez-Rodríguez, A. (2017). Acuerdos y construcción de paz en Colombia: retos a la gobernabilidad y la cultura de paz. *Prospectiva*, (24), p. 13-45.

Banz, C. (2008). *Aprender a resolver conflictos de forma colaborativa y autónoma: un objetivo educativo fundamental*. <http://www.educarchile.cl>

Carrillo, F. y Gómez, D. (2020). *Mecanismos alternativos de solución en Colombia MASC*. Tomo II Colección fortalecimiento institucional y ética. Procuraduría General de la Nación.

Escuela de Formación en Cultura y Educación en Derechos Humanos y DIH para Funcionarios Públicos. (s.f.). Módulo No. 3 Habilidades ciudadanas para el respeto de los Derechos Humanos.

Fernández, O. (2006). Una aproximación a la cultura de paz en la escuela. *Revista Scielo*. http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-49102006000200006.

Figarola, I. (s.f.). Cómo se pronuncia TH en inglés. <https://www.abaenglish.com/es/fonetica-inglesa/th/>

Gamboa, G. A. (2015). Los objetivos de desarrollo sostenible: una perspectiva bioética. *Persona y Bioética*, 19(2), 175–181. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-31222015000200001

García, M. (2015). La cuenta del triple resultado o Triple bottom line. *Revista de Contabilidad y Dirección*, (20), p. 65-77.

Garcidueñas, P. (2015). *¿Qué es un proyecto Triple bottom line y cómo lograrlo?* Expok comunicación de sustentabilidad. <https://www.expoknews.com/que-es-un-proyecto-triple-bottom-line-y-como-lograrlo/#:~:text=Try%20watching%20this%20video%20on,%3A%20econ%C3%B3mico%2C%20ambiental%20y%20social>.

González, N. (s.f.). *Una guía para crear marcas éticas*. Magenta Branding and planificación. <https://magentaig.com/guia-para-crear-marcas-eticas/>.



Instituto Interamericano de Derechos Humanos. (2003). *Educación en valores éticos. Guía metodológica para docentes*.

Lozano, F., Pastor, J. y Monterde, R. (s.f.). *Impacto de los valores éticos en la toma de decisiones*. Departamento de Proyectos de Ingeniería ETSII – UPV.

Magallón, C. (2016). La paz en Colombia: decepción, controversia y esperanza. *Cultura de Paz*, 22(70), p. 4 - 10

Martínez, Y. (2014). *Habilidad para la toma de decisiones*. Escuela de organización industrial. <https://www.eoi.es/blogs/mintecon/2014/05/18/habilidad-para-la-toma-de-decisiones/>

Mercado, R. (2013). La responsabilidad ética en la toma de decisiones dentro de las organizaciones. *Sincronía*, (64), p. 1-12. <https://www.redalyc.org/pdf/5138/513851570006.pdf>

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

Organización de las Naciones Unidas. (s.f.) *Objetivos del Desarrollo Sostenible*. <https://www.undp.org/es/sustainable-development-goals>

Rojas, L., Díaz, B., Arapé, E., Romero, S., Rojas, A. y Rojas, R. (2006). Comunicación, conflictos y cultura de paz: percepción en grupos de estudiantes universitarios. *Revista Redalyc*. <http://www.redalyc.org/pdf/110/11001505.pdf>

Secretaría de Educación Pública. (2014). *Manual para el desarrollo de habilidades socioemocionales en planteles de educación media superior*.

SENA. (2013). *Proyecto Educativo Institucional*. SENA.

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

UCAS. (2021). *How to write a ucas undergraduate personal statement* <https://wwwucas.com/undergraduate/applying-university/how-write-ucas-undergraduate-personal-statement#how-to-write-it>

Villarraga, A. (2015). *Biblioteca de la paz. Los procesos de paz en Colombia, 1982-2014* (Documento resumen). Fundación Cultura Democrática. Gente Nueva Editorial.

7. Control del documento

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Alejandra María Dávila Muñoz	Instructora - experto temática	Regional Distrito Capital - Centro de Formación en Diseño, Confección y Moda	Noviembre 2020



	Leidy Carolina Arias Aguirre	Evaluadora instruccional	Regional Distrito Capital - Centro de Diseño y Metrología	Noviembre 2020
	Elkin Rodolfo Moreno Merchan	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
	Paulo César Hernández	Experto temático	Regional Distrito Capital - Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica	Diciembre 2021
	Gloria Amparo López Escudero	Diseñador instruccional	Regional Distrito Capital - Centro de Gestión Industrial	Febrero 2022
	Ana Catalina Córdoba Sus	Metodóloga para la formación virtual	Regional Distrito Capital – Centro de Diseño y Metrología	Febrero 2022
	Rafael Neftalí Lizcano Reyes	Responsable Equipo desarrollo curricular	Regional Santander - Centro Industrial del Diseño y la Manufactura	Febrero 2022
	Julia Isabel Roberto	Correctora de estilo	Regional Distrito Capital – Centro de Diseño y Metrología	Febrero 2022