PROCESO GESTIÓN DEL TALENTO HUMANO
FORMATO INFORME MENSUAL EJECUCIÓN CONTRACTUAL

Montería, Abril 15 del 2025

Señor (a)

VICTOR HUGO ROMERO COGOLLO

Supervisor(a) Contrato CO1.PCCNTR. 7424625 **de 2025**

COORDINADOR ACADÉMICO
Centro Agropecuario y de Biotecnología El Porvenir
Montería

Asunto: Asunto: Informe mensual de ejecución contractual Mes Abril del año 2025.

Referencia: No CO1.PCCNTR. 7424625 **de 2025**
DAVIID CAMILO CACERES CARVAJAL, identificado con la cédula de ciudadanía No. 80.795.985 de Bogotá, en mi calidad de Contratista del SENA, en el Centro Agropecuario y de Biotecnología El Porvenir, en cumplimiento del Contrato de Prestación de Servicios de la referencia, a continuación presento el Informe de actividades realizadas en el mes objeto de cobro.

Valor y forma de Pago: El valor del presente contrato es de CUARENTA Y SEIS MILLONES CIENTO CUARENTA Y OCHO MIL CUATROSCIENTOS VEINTISIETE PESOS ($46.148.427) M/Cte., el SENA pagará al contratista un pago del mes de febrero por valor de DOS MILLONES NOVECIENTOS TRECE MIL VEINTICUATRO PESOS M/CTE. ($2.913.024), y Nueve pagos de Marzo a noviembre por valor de CUATRO MILLONES QUINIENTOS NOVENTA Y NUEVE MIL QUINIENTOS ONCE PESOS M/CTE. ($4.599.511) y un pago del mes de Diciembre por valor de UN MILLON OCHOCIENTOS TREINTA Y NUEVE MIL OCHOCIENTOS CUATRO PESOS M/CTE. ($1.839.804)

Plazo: Será hasta el 12 de Diciembre de 2025.

OBJETO: *PRESTAR LOS SERVICIOS PERSONALES DE CARÁCTER TEMPORAL DE INSTRUCTORES PARA IMPARTIR FORMACIÓN COMPLEMENTARIA VIRTUAL EN EL PROGRAMA OFERTA REGULAR DEL CENTRO AGROPECUARIO Y DE BIOTECNOLOGÍA EL PORVENIR DE CÓRDOBA.*

Obligaciones Especificas: (Trascriba las obligaciones específicas del contrato, dentro del siguiente cuadro)

No	Obligaciones	Acciones realizadas	Evidencias
1	Impartir 160 horas mensuales de formación profesional integral en programas titulados y/o complementarios del área asignada dentro del programa oferta regular – formación complementaria virtual, en las competencias, resultados de aprendizaje y actividades de los proyectos de formación programados dentro de los tiempos que para cada acción se determine por el Centro de formación.	Se realizó alistamiento de procesos académicos, para posteriormente realizar las actividades de formación en los programas de formación titulada virtual: **Ficha: ANIMACION DIGITAL (2977176)** **Ficha: DESARROLLO DE MEDIOS GRAFICOS VISUALES (2834621),** **Ficha: DESARROLLO DE MEDIOS GRAFICOS VISUALES (2977208)**	**Anexo 1:** Guías de Aprendizaje de las fichas: **ANIMACION DIGITAL (2977176), DESARROLLO DE MEDIOS GRAFICOS VISUALES (2834621), DESARROLLO DE MEDIOS GRAFICOS VISUALES (2977208)** **Anexo 2:** Planeaciones pedagógicas de las fichas: **ANIMACION DIGITAL (2977176), DESARROLLO DE MEDIOS GRAFICOS VISUALES (2834621), DESARROLLO DE MEDIOS GRAFICOS VISUALES (2977208)** **Anexo 9:** **listas de asistencia** **Anexo 3:** Reporte de horas Sofia Plus.
2	Autogestionar la matrícula de formación complementaria de acuerdo con su área de desempeño, presentando la documentación requerida para ello y realizar el proceso requerido para tal fin.	Durante el mes no se gestionó la obligación contractual por cumplir toda la programación en TITULADA VIRTUAL.	No aplica para el mes objeto de cobro.
3	Establecer la ruta de aprendizaje en Sofía Plus de acuerdo con la programación e intensidad horaria que conoce con la suscripción del contrato.	Durante el mes no se ejecutó la obligación contractual debido a que la ruta de aprendizaje ya está realizada para los programas designados.	No aplica para el mes objeto de cobro.
4	Asociar los aprendices a la ruta de aprendizaje de las fichas a cargo dentro de los términos estipulados.	Durante el mes no se ejecutó la obligación contractual debido a que la programación fue en TITULADA y la asociación está realizada en Sofía Plus.	No aplica para el mes objeto de cobro.

5	Planear y ejecutar las actividades relacionadas en la guía de aprendizaje.	Se realizó orientaciones para el desarrollo de las actividades de aprendizaje relacionadas en la guía suministrada a los aprendices de las fichas tituladas virtuales: **Ficha: ANIMACION DIGITAL (2977176)** **Ficha: DESARROLLO DE MEDIOS GRAFICOS VISUALES (2834621),** **Ficha: DESARROLLO DE MEDIOS GRAFICOS VISUALES (2977208)**	**Anexo 1:** Guías de Aprendizaje de las fichas: **ANIMACION DIGITAL (2977176), DESARROLLO DE MEDIOS GRAFICOS VISUALES (2834621), DESARROLLO DE MEDIOS GRAFICOS VISUALES (2977208)** **ANEXO 10: PLANES CONCERTADOS DE TRABAJO**
6	Cumplir con los productos asociados al proyecto en actividades de formador del programa de formación.	Se compartió las guías de aprendizaje en las fichas de formación titulada virtual: **Ficha: ANIMACION DIGITAL (2977176)** **Ficha: DESARROLLO DE MEDIOS GRAFICOS VISUALES (2834621),** **Ficha: DESARROLLO DE MEDIOS GRAFICOS VISUALES (2977208)**	**Anexo 1:** Guías de Aprendizaje de las fichas: **ANIMACION DIGITAL (2977176), DESARROLLO DE MEDIOS GRAFICOS VISUALES (2834621), DESARROLLO DE MEDIOS GRAFICOS VISUALES (2977208)**
7	Apoyar la gestión del programa de formación para el posicionamiento Regional de acuerdo con los lineamientos, cobertura y productos indicados por la Subdirección de centro y el supervisor del contrato.	No se apoyó en la implementación de estrategias publicitarias para la divulgación de las diferentes convocatorias de apoyo de sostenimiento por el Centro Agropecuario y de Biotecnología el Porvenir.	No aplica para el mes objeto de cobro.
8	Participar activamente en el cumplimiento de las metas de formación y de la regional de acuerdo con los lineamientos, cobertura y	Se participó activamente en el Proceso de alistamiento, en programas de formación	**Anexo 4:** ACTAS DE REUNION DEL EQUIPO EJECUTOR Acta 65.pdf

	productos indicados por la Subdirección de centro y el supervisor del contrato.	titulada virtual según los horarios asignados por el supervisor de contrato.	https://sena4-my.sharepoint.com/:b:/r/personal/dcaceres_sena_edu_co1/Documents/Portafolio 2025 David C%C3%A1ceres/ABRIL/FICHA_2977208/7. Actas de comite%CC%81 - equipo ejecutor/Acta 65.pdf?csf=1&web=1&e=OVYlfw Acta 67.pdf https://sena4-my.sharepoint.com/:b:/r/personal/dcaceres_sena_edu_co1/Documents/Portafolio 2025 David C%C3%A1ceres/ABRIL/FICHA_2977208/7. Actas de comite%CC%81 - equipo ejecutor/Acta 67.pdf?csf=1&web=1&e=VersXU
9	Realizar el seguimiento de cada aprendiz mediante la orientación y acompañamiento a las actividades de aprendizaje y reportar avances o dificultades de manera oportuna a la Coordinación Académica en los formatos y tiempos que se dispongan para ellos.	Se retroalimentó las actividades a los aprendices plasmadas en las guías de aprendizaje.	**Anexo 1:** Guías de Aprendizaje de las fichas: **ANIMACION DIGITAL (2977176), DESARROLLO DE MEDIOS GRAFICOS VISUALES (2834621), DESARROLLO DE MEDIOS GRAFICOS VISUALES (2977208)** **ANEXO 10: PLAN CNCERTADO**
10	Atender oportunamente los requerimientos que haga el supervisor del contrato y presentar los informes mensuales de la ejecución del contrato o los productos que se le requiera, además del informe mensual de actividades según la fase en que se encuentre el curso (planear, ejecutar y evaluar) durante el desarrollo del proceso de aprendizaje y de las	Se presentó el informe mensual de ejecución contractual, debidamente diligenciado y soportado para el mes objeto de cobro en Secop II	Se presentó el informe de ejecución mensual con todas las evidencias.

	actividades en general con sus respectivos anexos.		
11	El instructor contratista se obliga durante el periodo del contrato al proceso de certificación de competencias según normas de competencias que aplican a la función instructor, así como a los procesos, que el SENA adelante, para certificar Habilidades pedagógicas y capacitarse en el idioma inglés y aplicar al proceso de certificación de las normas de competencia "ORIENTAR FORMACION PRESENCIAL DE ACUERDO CON PROCEDIMIENTO TECNICO Y NORMATIVO" y aportar el respectivo certificado aprobado al informe de ejecución contractual.	Me encuentro certificada en la norma "ORIENTAR FORMACION PRESENCIAL DE ACUERDO CON PROCEDIMIENTO TECNICO Y NORMATIVO"	**Anexo 5:** Certificado de la Norma.
12	Atender oportunamente los requerimientos que haga el supervisor del contrato y presentar informes mensuales de la ejecución del contrato.	Se presentó el informe mensual de ejecución contractual, debidamente diligenciado y soportado para el mes objeto de cobro en el Secop II	Se presentó el informe de ejecución mensual con todas las evidencias.
13	Desarrollar las horas de formación que requiera la implementación del programa.	Se presentó el reporte de horas Sofia Plus.	**Anexo 3:** Reporte de horas Sofia Plus.
14	Prestando con seriedad, responsabilidad, profesionalidad, eficiencia, oportunidad y diligencia estos servicios.	Se prestó los servicios con profesionalismo, compromiso, responsabilidad, integralidad y respeto.	Evidencia soportada en el informe mensual de ejecución.
15	Atender según los requerimientos de la Subdirección de centro, actividades de apoyo a la supervisión de contratos y/o evaluación de propuestas según las competencias que su formación académica le permitan desarrollar.	No se cumplió con esta obligación porque para el periodo objeto cuenta de cobro no se me ha asignado contratos a supervisar.	No aplica para el mes objeto de cobro.

16	Sentar las evaluaciones de cada resultado de aprendizaje y dar a conocer los resultados de estas, registrando los respectivos juicios evaluativos en el aplicativo SOFIA Plus dentro de los términos establecidos.	No se realizó la emisión de juicios evaluativos de las fichas titulada virtual, porque aun la competencia y el resultado de aprendizaje estan siendo impartidos.	No aplica para el mes objeto de cobro.
17	Mantener en tiempo real el portafolio del instructor con la documentación soporte inherente a la formación: programa de formación, listado de aprendices, horario del instructor, planeación pedagógica, guías de aprendizaje, plan concertado, Planeación, seguimiento y evaluación etapa productiva: Lista de aprendices con la alternativa seleccionada para el desarrollo de la Etapa Productiva, Ente Conformador e Instructor Asignado. (Aplica a los instructores que realicen apoyo en el seguimiento de etapa, Plan de Mejoramiento, registro de inasistencias en sofiaplus, reporte de horas académicas, formato de apoyo de lista de asistenciaa la formación, etc.)	Se realizó la construcción del portafolio de evidencias del instructor, en el Drive destinado por la Coordinación Académica según cada programa formación titulada virtual.	ANEXO 11 : Se adjunta link DEL PORTAFOLIO : ABRIL https://sena4-my.sharepoint.com/:f:/r/personal/dcaceres_sena_edu_co1/Documents/Portafolio 2025 David C%C3%A1ceres/ABRIL?csf=1&web=1&e=KDrtxz
18	Entregar los reportes mensuales estadísticos y registros inherentes al proceso formativo, en las fechas solicitadas por parte del supervisor del contrato.	Se presentó el informe contractual y financiero a la fecha del mes de Febrero del año 2025.	Se presentó el informe de ejecución mensual con todas las evidencias.
19	Apoyar los procesos de las otras actividades inherentes a la formación.	No se apoyó otros procesos inherentes a la formación.	No aplica para el mes objeto de cobro.
20	El contratista debe cumplir con las normas del Sistema General de Riesgos Laborales, en especial, las siguientes: a. Procurar el cuidado integral de su salud. b. Contar con los elementos de protección personal necesarios para ejecutar la actividad contratada, para lo cual asumirá su costo. c. Informar a los contratantes la ocurrencia de incidentes, accidentes de	Se cumplió con las normas del sistema general de riesgos Laborales. Se realizó la capacitación SST. Se realizó la capacitación en Manual de Discapacidad.	**Anexo 6:** Certificado SST. **Anexo 7:** Certificado Manual de discapacidad.

	trabajo y enfermedades laborales. d. Participar en las actividades de Prevención y Promoción organizadas por los contratantes, los Comités Paritarios de Seguridad y Salud en el Trabajo o Vigías Ocupacionales o la Administradora de Riesgos Laborales. e. Cumplir las normas, reglamentos e instrucciones del Sistema de Gestión de la Seguridad y Salud en el Trabajo SG-SST f. Informar oportunamente a los contratantes toda novedad derivada del contrato. g. Apoyar las actividades de investigación e innovación que se desarrollen en el centro de formación. Debe presentar documentos señalados en la circular 3-2017-000208. h. Aplicar los procedimientos correspondientes al instructor para formalizar la deserción de los aprendices que abandonan el proceso formativo de acuerdo con lo establecido en el reglamento del aprendiz SENA vigente. i. Realizar el seguimiento de cada aprendiz mediante la orientación y acompañamiento a las actividades de aprendizaje, realizando los trámites pertinentes acordes al Reglamento del Aprendiz: • Planes de mejoramiento • Emisión de juicios evaluativos una vez finalizado cada resultado de aprendizaje. • Registro de inasistencias en sofiaplus. • Reporte de deserciones de aprendices por equipo ejecutor de la ficha.		
21	Generar y ejecutar estrategias que permita la permanencia de los aprendices durante todo el tiempo de formación.	Se garantizó el cumplimiento de las Guías de Aprendizaje y de las actividades de aprendizaje, en cada ficha de formación titulada virtual.	**Anexo 1:** Guías de Aprendizaje de las fichas: **ANIMACION DIGITAL (2977176), DESARROLLO DE MEDIOS GRAFICOS VISUALES**

			(2834621), DESARROLLO DE MEDIOS GRAFICOS VISUALES (2977208)
22	Atender las solicitudes de reuniones requeridas por el supervisor de contrato y/o subdirector de centro.	Se participó en reunión inducción virtualidad 2025. Se participó en Jornada de capacitaciones: Socialización Guía de Orientaciones para la formación en Ambientes Virtuales de Aprendizaje- AVA 2025.	**Anexo 4**: Participación en reunión inducción Virtualidad. - Participación en las diferentes jornadas de capacitaciones. Capacitaciones https://sena4-my.sharepoint.com/:f:/r/personal/dcaceres_sena_edu_co1/Documents/Portafolio 2025 David C%C3%A1ceres/ABRIL1/OTROS/Capacitaciones?csf=1&web=1&e=pkNQPq
23	Atender los requerimientos del supervisor de contrato, en cuanto a impartir formación presencial en el centro de formación.	Para el presente mes no se me asignó esta función por parte del supervisor.	No aplica para el mes objeto de cobro.
24	Las demás necesarias para el cabal cumplimiento del objeto contractual.	No aplica	No aplica
25	Impartir formación Virtual, Presencial y/o etapa productiva de acuerdo con la necesidad del Centro y/o programas de formación. “Esta obligación se define su modalidad en el anexo o Clausulado del contrato, mismo ITEM 27”	Se impartió formación titulada virtual en las fichas: **Ficha: ANIMACION DIGITAL (2977176)** **Ficha: DESARROLLO DE MEDIOS GRAFICOS VISUALES (2834621),** **Ficha: DESARROLLO DE MEDIOS GRAFICOS VISUALES (2977208)**	ANEXO 8 ENCUENTROS SINCRONICOS

A continuación relaciono los desplazamientos que realicé previo a la presentación de este informe. Una vez finalizado cada desplazamiento presenté al ordenador del gasto el informe en el Formato Informe Legalización Desplazamiento Contratista GTH-F-087, en el que se describieron las actividades desarrolladas y los resultados de cada desplazamiento. Cada informe cuenta con el visto bueno del Supervisor.

Se lista a continuación el soporte de la legalización de los desplazamientos realizados, los cuales forman parte integral del presente informe de ejecución contractual.

ITEM	No DE LA ORDEN DE VIAJE	LUGAR DE DESPLAZAMIENTO	FECHA DE DESPLAZAMIENTO INICIAL	FECHA DE DESPLAZAMIENTO FINAL
1.				
2.				

Nota 1: Por cada desplazamiento que haya realizado el contratista, adjuntará el respectivo informe que la soporte. En caso de haber realizado el desplazamiento en fecha posterior a la presentación del informe de ejecución contractual, deberá reportarlo en el siguiente informe de ejecución contractual.

Para el trámite de la cuenta me permito adjuntar: Documentos electrónicos enunciados como evidencias del cumplimiento de las obligaciones contractuales y los desplazamientos realizados y el No. **85764306** de la planilla, Miplanilla y correspondiente al mes de **Marzo** del año **2025**. (Decreto Ley 2106 de 2019 – " *Decreto Ley Antitrámites"*

Evidencias en (325) folios

Cordialmente,



DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL
Contratista
C.C. No. 80795985 de Bogotá



Recibí a satisfacción:
VICTOR HUGO ROMERO COGOLLO
Supervisor(a) Contrato CO1.PCCNTR. 7424625 **de 2025**
COORDINADOR ACADÉMICO

ANEXOS EN PDF

ANEXOS EN LINK

Obligación Contractual 1

Anexo 1:

GUIAS DE APRENDIZAJE
2. Guías de aprendizaje
https://sena4-my.sharepoint.com/:f:/r/personal/dcaceres_sena_edu_co1/Documents/Portafolio 2025 David C%C3%A1ceres/ABRIL1/FICHA_2834621/2. Gui%CC%81as de aprendizaje?csf=1&web=1&e=MV2Zsa

2. Guías de aprendizaje
https://sena4-my.sharepoint.com/:f:/r/personal/dcaceres_sena_edu_co1/Documents/Portafolio 2025 David C%C3%A1ceres/ABRIL/FICHA_2977176/2. Gui%CC%81as de aprendizaje?csf=1&web=1&e=cMvzyp

2. Guías de aprendizaje
https://sena4-my.sharepoint.com/:f:/r/personal/dcaceres_sena_edu_co1/Documents/Portafolio 2025 David C%C3%A1ceres/ABRIL/FICHA_2977208/2. Gui%CC%81as de aprendizaje?csf=1&web=1&e=C3jgxE

Anexo 2:
Planeaciones pedagógicas

1. Planeación pedagógica
   https://sena4-my.sharepoint.com/:f:/r/personal/dcaceres_sena_edu_co1/Documents/Portafolio

2025 David C%C3%A1ceres/ABRIL/FICHA_2977208/1. Planeacio%CC%81n pedago%CC%81gica?csf=1&web=1&e=IGKzrb

1. Planeación pedagógica
   https://sena4-my.sharepoint.com/:f:/r/personal/dcaceres_sena_edu_co1/Documents/Portafolio 2025 David C%C3%A1ceres/ABRIL/FICHA_2977208/1. Planeacio%CC%81n pedago%CC%81gica?csf=1&web=1&e=IGKzrb

1. Planeación pedagógica
   https://sena4-my.sharepoint.com/:f:/r/personal/dcaceres_sena_edu_co1/Documents/Portafolio 2025 David C%C3%A1ceres/ABRIL/FICHA_2834621/1. Planeacio%CC%81n pedago%CC%81gica?csf=1&web=1&e=H7AwwL

Anexo 3:
Reporte de horas Sofia Plus.

Informe_Apoyo_Formacion (8).pdf
https://sena4-my.sharepoint.com/:b:/r/personal/dcaceres_sena_edu_co1/Documents/Portafolio 2025 David C%C3%A1ceres/ABRIL/FICHA_2977208/8. Reporte de horas mensuales (sofiaplus)/Informe_Apoyo_Formacion (8).pdf?csf=1&web=1&e=mWEy6U

ABRIL

https://sena4-my.sharepoint.com/:f:/r/personal/dcaceres_sena_edu_co1/Documents/Portafolio 2025 David C%C3%A1ceres/ABRIL?csf=1&web=1&e=KDrtxz

Anexo 4: ACTAS DE REUNION DEL EQUIPO EJECUTOR
Acta 65.pdf
https://sena4-my.sharepoint.com/:b:/r/personal/dcaceres_sena_edu_co1/Documents/Portafolio 2025 David C%C3%A1ceres/ABRIL/FICHA_2977208/7. Actas de comite%CC%81 - equipo ejecutor/Acta 65.pdf?csf=1&web=1&e=OVYlfw

Acta 67.pdf

https://sena4-my.sharepoint.com/:b:/r/personal/dcaceres_sena_edu_co1/Documents/Portafolio 2025 David C%C3%A1ceres/ABRIL/FICHA_2977208/7. Actas de comite%CC%81 - equipo ejecutor/Acta 67.pdf?csf=1&web=1&e=VersXU

Capacitaciones

Anexo 5: Certificado de la Norma.

ORIENTAR.pdf
https://sena4-my.sharepoint.com/:b:/r/personal/dcaceres_sena_edu_co1/Documents/Portafolio 2025 David C%C3%A1ceres/MARZO/OTROS/ORIENTAR.pdf?csf=1&web=1&e=zBwcIW

Anexo 6: Certificado SST.

SST
https://sena4-my.sharepoint.com/:f:/r/personal/dcaceres_sena_edu_co1/Documents/Portafolio 2025 David C%C3%A1ceres/ABRIL/OTROS/SST?csf=1&web=1&e=QyjgD7

Anexo 7: Certificado
Manual de discapacidad.

apsigacertificadomanualdiscapacidad.aspx.pdf
https://sena4-my.sharepoint.com/:b:/r/personal/dcaceres_sena_edu_co1/Documents/Portafolio 2025 David C%C3%A1ceres/MARZO/OTROS/apsigacertificadomanualdiscapacidad.aspx.pdf?csf=1&web=1&e=PL4lEd

ANEXO 8
ENCUENTROS SINCRONICOS

Sesiones en linea.pdf
https://sena4-my.sharepoint.com/:b:/r/personal/dcaceres_sena_edu_co1/Documents/Portafolio 2025 David C%C3%A1ceres/ABRIL/OTROS/Sesiones en linea.pdf?csf=1&web=1&e=63Qgly

ANEXO 9 LISTAS DE ASISTENCIA:
4. Listas de asistencia
https://sena4-my.sharepoint.com/:f:/r/personal/dcaceres_sena_edu_co1/Documents/Portafolio 2025 David C%C3%A1ceres/ABRIL/FICHA_2834621/4. Listas de asistencia?csf=1&web=1&e=h7LTZp

4. Listas de asistencia
https://sena4-my.sharepoint.com/:f:/r/personal/dcaceres_sena_edu_co1/Documents/Portafolio 2025 David C%C3%A1ceres/ABRIL/FICHA_2977176/4. Listas de asistencia?csf=1&web=1&e=JJOinN

4. Listas de asistencia
https://sena4-my.sharepoint.com/:f:/r/personal/dcaceres_sena_edu_co1/Documents/Portafolio 2025 David C%C3%A1ceres/ABRIL/FICHA_2977208/4. Listas de asistencia?csf=1&web=1&e=7mKPAs

ANEXO 10
3. Plan concertado
https://sena4-my.sharepoint.com/:f:/r/personal/dcaceres_sena_edu_co1/Documents/Portafolio 2025 David C%C3%A1ceres/ABRIL/FICHA_2834621/3. Plan concertado?csf=1&web=1&e=kbSTEx

3. Plan concertado

https://sena4-my.sharepoint.com/:f:/r/personal/dcaceres_sena_edu_co1/Documents/Portafolio 2025 David C%C3%A1ceres/ABRIL/FICHA_2977176/3. Plan concertado?csf=1&web=1&e=iQsNFH

3. Plan concertado

https://sena4-my.sharepoint.com/:f:/r/personal/dcaceres_sena_edu_co1/Documents/Portafolio 2025 David C%C3%A1ceres/ABRIL/FICHA_2977208/3. Plan concertado?csf=1&web=1&e=eT73fl

ANEXO 11 : Se adjunta link DEL PORTAFOLIO :

ABRIL

https://sena4-my.sharepoint.com/:f:/r/personal/dcaceres_sena_edu_co1/Documents/Portafolio 2025 David C%C3%A1ceres/ABRIL?csf=1&web=1&e=KDrtxz

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)					

PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUÍA 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:** Definir la estrategia creativa a partir de los recursos técnicos y gráficos para plantear las piezas de comunicación gráfica.
- **Competencias:**

  Técnicas:
  291301081 - Elaborar productos editoriales multimedia según el acuerdo editorial y parámetros técnicos.

  291301083 - Editar imágenes de acuerdo con los criterios de comunicación y técnicas de edición.

  Claves:
  240201528 - Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.

  240201524 - Desarrollar procesos de comunicación eficaces y efectivos, teniendo en cuenta las situaciones de orden social, personal y productivo.

  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**

  Técnicos:
  291301081-01 - Determinar recursos y procedimientos necesarios en el desarrollo de la publicación digital.
  291301081-02 - Elaborar prototipo de diseño e interacción de acuerdo con el proyecto editorial.

  291301083-01 - Alistar dispositivos de captura y materiales de ilustración, según especificaciones técnicas del diseño.

  Claves:
  240201528-01 - Identificar modelos matemáticos de acuerdo con los requerimientos del problema planteado en contextos sociales y productivos.
  240201528-02 - Plantear problemas matemáticos a partir de situaciones generadas en el contexto social y productivo.

240201528-03 - Resolver problemas matemáticos a partir de situaciones generadas en el contexto social y productivo.
240201528-04 - Proponer acciones de mejora frente a los resultados de los procedimientos matemáticos, de acuerdo con el problema planteado.

240201524-01 - Analizar los componentes de la comunicación según sus características, intencionalidad y contexto.
240201524-02 - Argumentar en forma oral y escrita atendiendo las exigencias y particularidades de las diversas situaciones comunicativas mediante los distintos sistemas de representación.
240201524-03 - Relacionar los procesos comunicativos teniendo en cuenta criterios de lógica y racionalidad.
240201524-04 - Establecer procesos de enriquecimiento lexical y acciones de mejoramiento en el desarrollo de procesos comunicativos según requerimientos del contexto.

240202501-02 - Intercambiar opiniones sobre situaciones cotidianas y laborales actuales, pasadas y futuras en contextos sociales orales y escritos.

- **Duración de la guía:** 328 horas.
  - Técnico: 136 horas
  - Claves: 192 horas

2. PRESENTACIÓN

La digitalización de la imagen requiere de una comprensión en su construcción y elaboración, por esto se debe entender que en cada etapa del flujo de trabajo de la comunicación se deben utilizar diferentes equipos que pueden ser considerados dispositivos de entrada o salida, los que ayudarán a introducir información al sistema (entrada) y procesarla para poder exponer o estampar (salida) dicha información en algún medio y poder distinguirla físicamente.

Actualmente se cuenta con diferentes dispositivos de captura de imágenes entre los que están el escáner y la cámara fotográfica digital, estas herramientas, permiten convertir un elemento como un documento en papel en una imagen digital y con ella crear y apoyar proyectos logrando contenidos más completos, por esto la necesidad de adaptarse a la evolución constante de los nuevos dispositivos y los nuevos productos editoriales que serán un campo para el desarrollo de su creatividad, al igual de importante que conocer el formato más eficiente al momento de crear un proyecto. Ya en la parte final del desarrollo de esta guía encontraremos una pequeña introducción al mundo de la fotografía, el cual abrirá nuevas puertas dadas las posibilidades y técnicas que se pueden encontrar y que serán de gran complemento al momento de las creaciones editoriales. Esta actividad de proyecto se enfoca en definir estrategias creativas y plantear piezas gráficas, por lo que es importante también contar con las competencias básicas necesarias como matemáticas, comunicación, 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 proyección y planteamiento de proyectos editoriales.

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) 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.

3.1. Actividad de aprendizaje de la competencia técnica - Elaborar productos editoriales multimedia según acuerdo editorial y parámetros técnicos (291301081)

Uno de los procesos por los cuales se podría especializar, es la producción y creación de productos editoriales, esta actividad abarca muchas clases y permite abordar muchos conocimientos, con los cuales ampliará los conocimientos y mejorara cada una de las técnicas vistas en el programa, encaminado a ser más competente en este gran mundo laboral.

3.1.1. Actividad de aprendizaje GA2-291301081-AA1. Planear las actividades y recursos para el desarrollo de la publicación digital según formato de salida

Antes de construir o plantear un proyecto o publicación digital, es importante distinguir las fases y los recursos, lo que ayudará a centrar los esfuerzos y construir proyectos más fieles con los clientes, al igual que ayudar con la selección de los mejores elementos para la producción de los mismos.

Duración: 32 horas.

Materiales de formación a consultar: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura, comprensión y análisis del componente formativo “Conceptualización y metodologías epub”.

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

- **Evidencia de reflexión Inicial**

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

Por lo anterior, como actividad de reflexión inicial y para entender e incorporar los componentes que ayudan a comprender esta guía, lo invitamos a pensar e interiorizar las siguientes preguntas:

¿Acabarán los medios digitales con los elementos físicos como libros, periódicos, revistas o cualquier otro medio impreso?

Para poder reflexionar sobre la anterior pregunta, plantee un pequeño debate con algunos de sus conocidos o compañeros sobre:

- ✓ ¿Qué son las publicaciones digitales?
- ✓ ¿Cuáles son las publicaciones digitales y cuáles conoce?
- ✓ ¿Qué cree usted que es la arquitectura de la información?
- ✓ ¿Qué es un producto editorial?
- ✓ ¿Cuál es el futuro de las publicaciones digitales?

Nota: este ejercicio tiene como finalidad encaminar y motivar en el desarrollo de los temas de esta actividad de aprendizaje, por tal razón no es calificable, pero si es el punto de inicio para lo que se le solicitará en las demás evidencias.

- **Evidencia GA2-291301081-AA1-EV01. Cuadro comparativo Libros, e-magazine, presentaciones, catálogos, e-card**

Gracias a la información contenida en el componente formativo “Conceptualización y metodologías epub”, se entiende cómo evoluciona el libro y cómo es la evolución de la producción editorial, de sus características y sus principales modelos. Entendiendo esto, la presente evidencia intenta demostrar la comprensión y la diferencia de los productos digitales y los productos físicos, así como los principales exponentes de cada uno de estos.

Por lo anterior y con el fin de cumplir con la presente evidencia, realice dos cuadros comparativos donde especifique lo siguiente:

a. Cuadro Comparativo 1: “Evolución del libro”.
   - Describa las fechas donde se presentó y su contexto histórico.
   - Identifique sus mayores exponentes y aportes.
   - Describa las características de la época.
   - Detalle las características del proceso.
   - Indique los elementos con los que trabajaban.

b. Cuadro Comparativo 2: “Diferencia entre publicaciones digitales y físicas”.
   - Describa atributos y propiedades de ambas clases.
   - Indique los principales productos, mínimo 4 de cada uno, con sus principales atributos.
   - Establezca las diferencias, ventajas y desventajas de las publicaciones digitales y físicas.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Productos a entregar:** dos cuadros comparativos.
- **Formato:** documento de texto (PDF) o imagen (JPG o PNG) en el *software* de su preferencia, un solo archivo por cada cuadro comparativo.

- **Extensión:** mínimo cuatro elementos para realizar la comparación.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: Cuadro comparativo Libros, e-magazine, presentaciones, catálogos, e-card. GA2-291301081-AA1-EV01.

3.1.2. Actividad de aprendizaje GA2-291301081-AA2. Aplicar procedimientos y herramientas para publicaciones *online* según plan de trabajo

El mundo de hoy posee una gran cantidad de herramientas y procedimientos que ayudarán a la construcción de productos y publicaciones que vendrán de la mano con los programas y *softwares* especializados, los cuales, por cuenta propia, poseen diferentes tipos de formatos de salida; lo que ayudará a dar unas características específicas que vendrán de la mano con el tipo de formato escogido.

Todas estas herramientas ayudarán a organizar y desarrollar mejor el proyecto, por lo que se implementarán las bases para empezar a trabajar con proyectos editoriales o de contenido editorial.

Duración: 32 horas

Materiales de formación a consultar: para el desarrollo de estas actividades es importante la lectura, comprensión y análisis del componente formativo “Conceptualización y metodologías epub”.

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

- **Evidencia GA2-291301081-AA2-EV01. Diagrama de flujo medios de salida**

Gracias a todos los conocimientos e información recopilada en el componente formativo, realizará esta evidencia, que consiste en crear un diagrama de flujo de todos los medios de salida, donde quedan relacionados los diferentes productos editoriales digitales, sus procesos, características y sus principales medios de salida, todo en un diagrama de flujo.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** diagrama de flujo.
- **Formato:** PDF o el *software* de su preferencia.
- **Extensión:** libre.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: Diagrama de flujo medios de salida. GA2-291301081-AA2-EV01.

- **Evidencia GA2-291301081-AA2-EV02. Diseño de introducción a un contenido editorial**

El diseño editorial permite maquetar y componer publicaciones, logrando armonía entre el texto, la imagen, el diseño y la diagramación, permitiendo al lector y al medio tener una comunicación mediante elementos como el diseño y sus características, transmitiendo ideas mediante la presentación de imágenes y textos, organizados con un sentido; dentro de las piezas editoriales más reconocidas se tienen los libros, revistas, *brochures*, catálogos, fanzines, reportes, web, portafolio, periódicos, entre otros. La distribución de los

contenidos o diagramación de una publicación editorial estará´ basada en una retícula, esta aportará un armazón donde apoyar los diferentes contenidos del proyecto.

Sabiendo esto, esta evidencia será la encargada de proporcionar la diagramación de una de las piezas de la campaña de lanzamiento de un producto final, ya que será necesario pensar y utilizar los resultados de varias evidencias que se fusionarán y en conjunto serán las que construirán la campaña.

Para desarrollar esta evidencia, tenga en cuenta lo siguiente:

> Una agencia de nombre “Vento”, tiene la necesidad de hacer una campaña digital (lanzamiento, mantenimiento, reactivación, etc.) de un producto (a elección del aprendiz se deja la empresa y los tipos de producto a comercializar). Por sus altos conocimientos, usted ha sido contratado por la empresa para crear la diagramación de los elementos editoriales interactivos que ayude a soportar esta campaña, entendiendo que las fotografías serán las que compondrán el diseño, el formato y tamaño será el que usted considere; lo importante es poder usar ambos elementos. Tenga en cuenta que esta diagramación debe incluir conceptos tales como: creatividad en la diagramación, innovación, desarrollo de la idea, pertinencia y efectividad de la comunicación. Adicionalmente, los elementos interactivos de la publicación digital, deben estar organizados de acuerdo al formato de salida.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** diseño de maquetación de un elemento editorial interactivo.
- **Formato:** formato a elección, donde contenga la diagramación del elemento.
- **Extensión:** libre.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: Diseño de introducción a un contenido editorial. GA2-291301081-AA2-EV02.

3.2. Actividades de la competencia técnica - Editar imágenes de acuerdo con criterios de comunicación y técnicas de edición (291301083)

La imagen digital es una herramienta que permite conocer los campos que intervienen desde su construcción y con ello entender sus procesos electrónicos y la funcionalidad de estos, con el fin de entender e interpretar dichos procesos en la construcción de la imagen para manejar posteriormente las técnicas de edición que esta imagen requiera.

3.2.1. Actividad de aprendizaje GA2-291301083-AA1. Alistar equipos de captura de imagen según los requerimientos del trabajo

Como es sabido, la digitalización de las imágenes se puede realizar por varios procesos como escáneres, cámaras digitales y ahora con los teléfonos inteligentes; por lo que se espera que, con esta evidencia, conozca más sobre los procesos de toma de fotos, como proceso de digitalización.

Estos dispositivos ayudan a capturar y en muchos casos almacenar fotografías e imágenes transformándolos en periféricos tanto de entrada como de salida, por eso es importante conocer más allá de las características y profundizar en la toma de fotos, independiente de los dispositivos.

Esta actividad de aprendizaje, permitirá unificar un solo concepto de campaña, estas ideas y saberes aportarán conceptos y herramientas que ayudarán como base para mejorar proyectos editoriales, así como los de contenido digital.

Duración: 72 horas

Materiales de formación: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura, comprensión y análisis del componente formativo “Imagen y captura”.

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

- **Evidencia GA2-291301083-AA1-EV01. Taller dispositivos de captura**

La fotografía combina la creatividad y la innovación para obtener una imagen acorde a las necesidades del cliente; el retoque fotográfico, el uso de técnicas de iluminación, la composición y el conocimiento de tecnologías actuales de reproducción, permite generar proyectos de mejores calidades.

De la idea al boceto, pasando por la preproducción, producción y postproducción de una sesión de fotos, se tendrá la oportunidad de disfrutar de una experiencia enriquecedora conociendo diferentes técnicas, *softwares* y equipos para desarrollar proyectos fotográficos y publicitarios que generan soluciones creativas para el diseño gráfico, la publicidad y los medios de comunicación.

Por lo anterior y con la finalidad de cumplir con esta evidencia, debe realizar el taller que se divide en varias fases, las cuales se describen a continuación:

Fase 1

Para reconocer e interiorizar conceptos, es importante comprender los temas que abordan la captura y producción fotográfica, así que inicie dando respuesta en un documento en Word a las preguntas que se plantean a continuación y que le permitirán identificar elementos y procesos.

- ✓ ¿Qué es y para qué es una producción fotográfica?
- ✓ ¿Quiénes integran una producción fotográfica?
- ✓ ¿Cuáles son los componentes de una producción fotográfica?
- ✓ ¿Para qué sirve la planificación y logística de una producción?
- ✓ ¿Cuáles son las etapas de producción y cuál es la importancia de cada una?

Perder una imagen, para un fotógrafo aficionado o profesional puede ser una tragedia y perder la oportunidad de capturar una buena imagen resulta frustrante, de otro lado tener hábitos como fotógrafos

para no perder ningún disparo es fundamental, por lo que lo invito a consultar la siguiente página web y socialice si es posible con sus compañeros la importancia del tema:
http://www.blogdelfotografo.com/habitos-escapadas/

Fase 2

Conforme un grupo de trabajo para la realización de esta evidencia y con su grupo simula que se encuentran en una agencia de publicidad, donde se encuentra un cliente que requiere una campaña para uno de sus productos, por lo que la sesión fotográfica debe contener un mismo eje temático y en conjunto deben trabajarlo como una gran campaña para el producto y marca del cliente; por lo que para desarrollar este proyecto deben tener en cuenta lo siguiente:

1. Alistar los equipos de producción de imagen y tener en cuenta los requerimientos del cliente.
2. Aplicar gestión de color en los dispositivos de captura y salida atendiendo la normatividad técnica para esto.
3. Prepare el escenario y la iluminación para la sesión fotográfica de acuerdo con los requerimientos que exige el proyecto.

Las siguientes son las fotografías que el cliente propone y serán necesarias mínimo 4 de estas para la presentación de la campaña:

- ✓ Fotografía de retrato.
- ✓ Fotografía pintar con luces.
- ✓ Fotografía urbana.
- ✓ Fotografía de moda.
- ✓ Fotografía de producto.

Todas las fotografías deben ser trabajadas como una gran campaña para un producto en específico que ayudará a darle contexto, la campaña tendrá la orientación que usted y su grupo propongan y serán las fotografías las que apoyarán la temática de la campaña; sustente con su grupo de trabajo, procesos, planos, encuadres y otras características que ayuden a complementar su presentación.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Productos a entregar:** taller.
- **Formato:** formato de su elección, debe contener el desarrollo de ambas fases incluyendo los formatos de imagen.
- **Extensión:** libre.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: Taller dispositivos de captura. GA2-291301083-AA1-EV01.

3.3. Actividades de la competencia clave - Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales (240201528)

Es clara la necesidad de lograr conocimientos básicos de matemáticas en cualquier ámbito, no solo el profesional o académico; muchos problemas de la vida diaria requieren un conocimiento mínimo sobre operaciones básicas como la suma, la resta, la multiplicación o la división; por ejemplo: revisar el saldo de una tarjeta de crédito, solicitar un préstamo, comprar víveres o realizar un presupuesto mensual. Y es que, es casi imposible encontrar una profesión o carrera que no lleve implícito algún componente lógico

matemático, o que incluya alguna rama de las matemáticas. Por ejemplo, las ciencias sociales se basan en la estadística para realizar estudios e intentar predecir el comportamiento de un grupo de individuos, también podemos hablar de las nuevas tecnologías, que se basan en algoritmos para facilitar nuestras decisiones; de eso tenemos ejemplos muy claros, como lo son el autocorrector del teléfono celular, las listas de Spotify, la lista de series o películas que sugiere Netflix o los match en una página de citas.

Las actividades propuestas para el desarrollo de esta competencia, están diseñadas para potenciar el trabajo autónomo con las labores de investigación y generación de documentos sobre las temáticas planteadas, y el trabajo colaborativo, a partir de la interacción de aprendices e instructores mediante encuentros sincrónicos y asincrónicos. En los encuentros sincrónicos el instructor realizará asesoría virtual para brindar orientaciones específicas relacionadas con las temáticas a desarrollar en las actividades. La fecha y el horario para estos encuentros serán indicados oportunamente.

3.3.1. Actividad de aprendizaje GA2-240201528-AA1 - Desarrollar procedimientos aritméticos para resolver problemáticas de la vida cotidiana

Los ejercicios aplicados presentados a continuación, permiten usar las matemáticas para resolver problemas de la vida real, logrando una integración en este campo del conocimiento.

Duración: 12 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo adecuado de las evidencias el aprendiz debe apropiar los contenidos del componente formativo “Básico”.

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

- **Evidencia GA2-240201528-AA1-EV01. Evaluación procedimientos aritméticos**

Para el desarrollo de esta actividad, en primera instancia consulte el anexo “Preguntas_conjuntos-240201528-AA1-EV01”, en el que se presentan una serie de preguntas similares a las que encontrará en la evaluación, pruebe resolverlas y comente cualquier inquietud al instructor. Luego debe responder la evaluación disponible en plataforma.

Antes de responder las preguntas es importante tener en cuenta lo siguiente:

- ✓ Revisar el material de formación (conjuntos numéricos, operaciones aritméticas, razones y proporciones) seguramente le permitirá comprender con detalle los conceptos.
- ✓ Debe responder la totalidad de las preguntas formuladas en la evaluación en línea

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** evaluación.
- **Formato:** LMS.
- **Duración:** 50 minutos.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: Evaluación procedimientos aritméticos. GA2-240201528-AA1-EV01.

3.3.2. Actividad de aprendizaje GA2-240201528-AA2. Resolver problemas de aplicación de situaciones de los contextos productivo y social a partir del uso de herramientas matemáticas

La siguiente actividad promueve el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico, habilidades de resolución de problemas y habilidades de comunicación en el uso aplicado de las matemáticas.

Duración: 12 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo adecuado de las evidencias el aprendiz debe apropiar los contenidos del componente formativo “Medio”.

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

- **Evidencia GA2-240201528-AA2-EV01. Planteamiento de ecuación**

Para esta actividad se toma como estrategia el aprendizaje basado en problemas, en el cual usted resolverá un problema de aplicación utilizando las herramientas matemáticas propuestas en el material de formación del componente medio.

Problema de aplicación

Una firma de arquitectos en una estrategia de mercadeo muy innovadora busca entregar a cada uno de sus clientes una casa en escala de chocolate, como la que se ve en la figura:

Figura 1

Prototipo de casa de chocolate



Nota. (imagen tomada de Getty Images/iStockphoto)

La repostería que contrataron para llevar a cabo dicho proyecto tiene dos inconvenientes. El primero es el uso óptimo de la materia prima en el diseño de las casas y el segundo es encontrar una opción económicamente viable para el empaque de la casa pues al ser comestible debe estar protegida con una vitrina de metacrilato.

Se solicita que para aportar a la solución de esta situación realice lo siguiente:

a. Plantee una ecuación que represente el área total de la casa de chocolate.
b. Busque una función que represente el costo total de una casa de chocolate vs cantidad de casas de chocolate. Para esto debe tener en cuenta que hay unos gastos fijos como el costo de la materia prima, el salario de los reposteros, costo del material de la vitrina en la que se entregará la casa entre otros.
c. Proponga una solución más rentable para la entrega de casas de chocolate.
d. Plasmar estos resultados en un documento donde justifique la solución que le dio al problema.

Informe planteamiento de ecuación:

Para el desarrollo de esta evidencia deberá elaborar un informe en el cual aborde los siguientes puntos:

- ✓ Portada.
- ✓ La ecuación que define el área total de la casa y su respectiva explicación.
- ✓ La función que relaciona el costo de producción de las casas vs cantidad de casas de chocolate, con su respectiva justificación.
- ✓ Propuesta de mejora de proceso.
- ✓ Conclusiones.
- ✓ Bibliografía (Se puede apoyar en la biblioteca virtual del SENA http://biblioteca.sena.edu.co/)

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** informe del planteamiento de la ecuación.
- **Formato:** PDF.
- Para hacer el envío del informe de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: Planteamiento de ecuación GA2-240201528-AA2-EV01.

3.3.3. Actividad de aprendizaje GA2-240201528-AA3 - Realizar un muestreo estadístico acerca de una situación contextualizada en la vida diaria

Esta actividad desarrolla habilidades para realizar muestreo estadístico a partir del estudio de un caso real de matemáticas.

Duración: 12 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo adecuado de las evidencias el aprendiz debe apropiar los contenidos del componente formativo “Intermedio”.

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

- **Evidencia GA2-240201528-AA3-EV01. Video sustentación**

Para esta actividad se toma como estrategia el aprendizaje estudio de caso, en el cual usted debe realizar el análisis de la información presentada utilizando las herramientas matemáticas propuestas en el componente intermedio.

Caso de estudio:
Censo de población y vivienda en Colombia.

Busque información en la página oficial sobre el último Censo realizado en Colombia, el cual da cuenta de la población y vivienda, a partir de un conteo y caracterización de los habitantes colombianos, así como de sus viviendas y hogares constituidos en el país.

Con esta información obtenida se pretende generar información estadística relevante, la cual es un referente para la toma de decisiones en el orden político, económico y bienestar social, entre otros factores.

La información se presenta distribuida en tres categorías (https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/demografia-y-poblacion/censo-nacional-de-poblacion-y-vivenda-2018):

- ✓ ¿Cuántos somos? Presenta la distribución de la población por sexo, grupos de edad (estructura de la población) y el porcentaje de personas (proporción) que tienen dificultades para realizar actividades cotidianas, así como las que saben leer y escribir, las que asisten a alguna institución educativa en los departamentos y municipios de la región, nivel educativo alcanzado, fecundidad por grupos de edad, promedio de hijos por mujer. También se presenta información de migración interdepartamental en el último año, características de los extranjeros residentes en Colombia (sexo, edad, ocupación, nivel educativo), inmigración internacional en los últimos 5 años y el último año.

- ✓ ¿Dónde estamos? Presenta la distribución por ubicación geográfica de la población, los hogares y las viviendas en el territorio nacional (cabeceras municipales, rural disperso, centros poblados) así como el lugar de nacimiento de los residentes en los departamentos y municipios de la región. También se presentan los indicadores demográficos por departamento, la tasa de alfabetismo por departamento, el porcentaje (proporción) de migración interna por departamento.

- ✓ ¿Cómo vivimos? Presenta el total de hogares y viviendas, su uso (residencial o mixto) su distribución por tipo (casa, apartamento, cuarto, étnica), el acceso a servicios públicos, de dónde obtienen el agua los hogares para preparar los alimentos; además, el porcentaje de personas (proporción) por hogar en los departamentos y municipios de la región, los tipos de hogar (unipersonal, nuclear, monoparental, extensos) y porcentaje de mujeres y hombres que son jefes de hogar.

Realice un análisis detallado de la información, revise si existen gráficos estadísticos que soporten dicha información, en caso de no encontrarlos, elaborarlos. (Por ejemplo, histogramas, diagramas de barras, diagramas circulares, entre otros, dependiendo de las variables analizadas)

A partir de la información consultada, determine las variables que fueron objeto de medición en este censo, y precise a partir de ello, cómo estos datos son esenciales para determinar el desarrollo de las variables demográficas. (Por ejemplo, el tamaño de los hogares, el índice de envejecimiento, el índice de juventud, los fenómenos migratorios dentro del país y, desde y hacia el exterior, por mencionar algunos).

Con base en los resultados obtenidos, por medio de un video promocional exponga las conclusiones extraídas de la consulta del caso. Debe incluir en el video:

- ✓ Una presentación inicial.
- ✓ La explicación del instrumento usado para la recolección de datos y la caracterización de los mismos.
- ✓ Tablas y gráficos (utilice colores adecuados para la presentación de gráficos)
- ✓ Análisis de la información tabulada o graficada.
- ✓ Conclusiones con base en el análisis de la información.
- ✓ Procure utilizar colores adecuados en toda la presentación, si va a hacer uso de imágenes, estas deben ser acordes al tema tratado y al público al que se va a presentar.
- ✓ Pruebe ayudarse con el siguiente texto: https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/4412/2/02-Consejos%20buena%20presentaci%C3%83%C2%B3n.pdf

Tenga en cuenta los siguientes términos de referencia de forma.

- ✓ Grabar un video de la presentación de su propuesta de lanzamiento. Esta debe tener una duración de máximo 5 minutos.
- ✓ El Video debe estar editado y poseer buena calidad de audio.
- ✓ Se debe expresar el proceso y la solución a este (idea propuesta).
- ✓ El aprendiz debe ser el presentador del video.
- ✓ Se pueden utilizar ayudas audiovisuales que permitan comprender mucho más la propuesta.
- ✓ No hay límite para la creatividad.
- ✓ Al final del video deben aparecer los créditos con los datos del aprendiz.

Especificaciones técnicas del video:

- ✓ Formato de grabación: MP4.
- ✓ Resolución: Mínimo 720p
- ✓ Equipos recomendados para hacer la grabación: teléfono celular, cámaras digitales, cámaras de computador, cámaras de acción, entre otras.
- ✓ Programas recomendados para hacer la edición del video: *Windows Movie Maker, Adobe Premiere, IMovie, Adobe Spark*, entre otros.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** video sustentación.
- **Formato de entrega:** MP4. Resolución: mínimo 720 p.

- Para hacer el envío del producto remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio para el envío de la evidencia: Video sustentación. GA2-240201528-AA3-EV01.

3.3.4. Actividad de aprendizaje GA2-240201528-AA4. Crear un algoritmo para sistematizar el cálculo de perímetros, áreas y volumen de figuras planas y sólidos regulares

El abordaje de esta actividad requiere habilidades de orden superior en correspondencia con esta área de conocimiento al pretender que el aprendiz construya algoritmos que sistematizan algunos cálculos relacionados con conceptos geométricos.

Duración: 12 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo adecuado de las evidencias el aprendiz debe apropiar los contenidos del componente formativo “Avanzado”.

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

- **Evidencia GA2-240201528-AA4-EV01. Algoritmo para el cálculo de áreas y volúmenes**

Esta evidencia consiste en proponer un algoritmo que permita calcular el área y perímetro de figuras planas y el volumen de sólidos regulares valiéndose de herramientas computacionales.

Se recomienda lo siguiente:

a. Consultar las figuras geométricas y las fórmulas que definen tanto el área como el volumen según sea el caso. Para ello se recomienda el apoyo en recursos multimedia y otras alternativas bibliográficas a las que usted tenga acceso.
b. Puede guiarse por el siguiente material multimedia, el cual le ayudará a orientarse frente al diseño del algoritmo. (Revise la videografía que se encuentra en https://www.youtube.com/watch?v=XJNdP-kxgUE)
c. Después de tener la información completa y organizada diseñe un algoritmo.
d. Piense en la siguiente pregunta ¿Si tuviera un sólido irregular qué método utilizaría para calcular el volumen?
e. Realice una presentación donde explique la solución al problema dado.

Para la entrega de esta evidencia tenga en cuenta que la presentación debe tener:

- ✓ Introducción.
- ✓ Problema planteado.
- ✓ La información recolectada de fórmulas y figuras.
- ✓ El algoritmo diseñado (incluyendo el proceso)
- ✓ Conclusiones.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** algoritmo para el cálculo de áreas y volúmenes.
- **Formato:** PDF.

- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio**:** Algoritmo para el cálculo de áreas y volúmenes. GA2-240201528-AA4-EV01.

3.4. Actividades de la competencia clave - Desarrollar procesos de comunicación eficaces y efectivos, teniendo en cuenta situaciones de orden social, personal y productivo (240201524)

Para el ser humano, comunicarse es una experiencia inherente a sí mismo, pues se presenta de diversas formas e incluye la transmisión y recepción de estímulos, ideas, pensamientos emociones que, a su vez se condicionan desde la cultura, el contexto social, la forma de sentir el mundo y los procesos de formación adelantados, entre otros condicionantes de la experiencia humana.

Las habilidades comunicativas se establecen desde lo verbal o digital y además, de lo no verbal o analógico. Y por ello, el llamado es a repensar la escritura y la oratoria como procesos de crecimiento personal y profesional, con miras a desarrollar procesos de comunicación eficaces y efectivos, teniendo en cuenta situaciones de orden social, personal y productivo, invitando a ver la naturaleza de la comunicación en diversos contextos y procesos dialógicos, en la que se asumen diferentes actitudes en relación con el otro y que condicionan la construcción de relaciones personales y profesionales.

3.4.1. Actividad de aprendizaje GA2-240201524-AA1. Aplicar los componentes de la comunicación y argumentar sus procesos, de acuerdo a las diferentes situaciones comunicativas

Esta actividad tiene como propósito que el aprendiz genere eventos de comunicación eficaces y efectivos, en un contexto que puede ser de orden social, personal y productivo.

Duración: 24 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo adecuado de las evidencias el aprendiz debe apropiar los contenidos de los componentes formativos “Comunicándonos” y “Argumentando”.

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

- **Evidencia GA2-240201524-AA1-EV01. Video. La comunicación como expresión humana**

El proceso de comunicación se centra en generar una articulación entre cómo y para qué nos comunicamos. Por ello, esta actividad de aprendizaje busca que a través de la realización de un escrito y la posterior grabación de un video, se exprese una situación problémica de su entorno profesional (o área de formación) y que conlleve a la resolución de esta. Un ejemplo de ello, sería algún problema comunicativo en el entorno laboral que requiera solución: flujos de información inadecuados entre diferentes áreas, poca asertividad en la comunicación entre líderes y colaboradores, lenguaje técnico y de poca comprensión para todos. Por favor tenga en cuenta la siguiente estructura:

1. Piense en una situación problémica como tema central para ser tratado en el video y busque la manera de cómo darlo a conocer de forma que impacte al receptor, desde el componente comunicacional.
2. Elabore un escrito donde se plasmen todas las ideas frente a la situación problémica. Puede seleccionar el tipo de texto: científico - técnico o narrativo, a partir de los conocimientos adquiridos en los componentes formativos: “Comunicándonos” y “Argumentación”.

3. Luego, mediante un video, exponga el tema tratado en el escrito, y al finalizar justificar el tipo de texto que eligió y el porqué. Para la realización del video puede utilizar la cámara del computador o celular, incluso, herramientas en línea que le permitan animar, editar, musicalizar y demás como: Powtoon, Loom, entre otros.
4. Para finalizar, elabore una síntesis del escrito, en el cual relacione los aspectos más importantes de la situación problémica seleccionada.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Productos a entregar:** escrito tipo síntesis y video sobre la situación problémica de su entorno profesional (o área de formación).
- **Extensión:** escrito tipo síntesis de máximo 2 páginas y video de máximo de 3 minutos.
- **Formato:** 1. Documento en PDF y 2. Video en formato MOV, MP4, AVI.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: Video. La comunicación como expresión humana. GA2-240201524-AA1-EV01.

3.4.2. Actividad de aprendizaje GA2-240201524-AA2. Comunicar asertivamente, con cohesión y coherencia léxica, basado en los procesos comunicativos que se dan en el contexto del desempeño laboral

La coherencia en la comunicación es un factor fundamental dado que el mensaje puede perder su significado o podría parecer confuso por la manera en que se transmite; por ello esta actividad aporta al estudiante la construcción de textos con cohesión y coherencia facilitando el proceso comunicativo.

Duración: 24 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo adecuado de las evidencias el aprendiz debe apropiar los contenidos de los componentes formativos “Interpretando” y “Escribiendo”.

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

- **Evidencia GA2-240201524-AA2-EV01. Informe. Creación de contenidos comunicativos**

La comunicación asertiva se constituye en la habilidad que tienen los seres humanos para comunicar, transmitir y recibir mensajes, ideas, sentimientos, creencias, posturas u opiniones propios o ajenos de manera honesta, clara, oportuna y respetuosa de un tema o situación en particular que se inscriben en los diferentes contextos a lo largo de la vida. Por lo tanto, el desarrollo de esta actividad de aprendizaje implica un proceso escritural que dará cuenta de su capacidad para comunicarse atendiendo a la estructura gramatical, la semiótica, cohesión y coherencia léxica en la producción de texto.

A continuación, se describe la secuencia de acciones que deben tener presentes para realizar esta actividad:

1. Retome la situación problema que eligió para el desarrollo de la actividad 1. “La comunicación como expresión humana”.

2. Realice un ejercicio investigativo que le permita profundizar en el estudio de la situación problema. Para ello, haga uso de algunas de las técnicas de registro de información (previamente estudiadas en el componente formativo “Relacionando”, de esta manera podrá organizar la información y tener un panorama más amplio y claro de la situación que deberá desarrollar en la siguiente orientación.
3. Elabore un informe donde, da cuenta de los elementos y procesos propios de la situación problema y que deberá estar en estrecha relación con la profesión que usted desempeñará al finalizar este proceso formativo y en el contexto en el que se desenvolverá. Para su elaboración, elija el tipo de texto que desea escribir: científico - técnico o narrativo, basado en lo descrito en el componente formativo “Escribiendo”.
4. El informe deberá contener lo siguiente:
    a. **Encabezado**: título del informe, autor (nombre y apellidos completos), nombre del programa y fecha de realización.
    b. **Palabras claves:** señale por lo menos 5 palabras claves que utilizará en el contexto del informe.
    c. **Introducción:** describa el tipo de texto, el tema abordado y su importancia.
    d. **Desarrollo:** corresponde al cuerpo del trabajo, donde explica detalladamente el desarrollo de los aspectos que enunció en la introducción. En él deberá:
        i. Exponer la problemática haciendo referencia a los aspectos más relevantes.
        ii. Presentar argumentos que complementen los aspectos relevantes que señale, para ello, puede hacer uso de la información que recolectó en el proceso investigativo previo a la escritura del informe, haciendo uso de las referencias bibliográficas en normas APA, gráficos y demás elementos que considere necesarios.
        iii. Presentar su postura frente a la problemática.
        iv. Existir cohesión y coherencia léxica, para ello, haga uso de los conectores.
        v. Utilizar adecuadamente los signos de puntuación, interrogación y admiración y la acentuación.
    e. **Conclusiones:** presente las conclusiones a las que llegó luego de haber realizado la investigación y escrito el informe.
    f. **Bibliografía:** presente las referencias bibliográficas utilizadas para la elaboración del informe. Recuerde que lo debe hacer siguiendo la normativa APA (componente formativo “Escribiendo")

<u>Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:</u>

- **Producto a entregar:** informe. La escritura como forma de comunicación asertiva con la siguiente estructura: encabezado, palabras claves, introducción, desarrollo, conclusiones y bibliografía.
- **Formato:** PDF.
- **Extensión:** tres páginas, Arial 11, espacio sencillo.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: Informe. Creación de contenidos comunicativos. GA2-240201524-AA2-EV01.

3.5. Actividades de la competencia clave - Interactuar en lengua inglesa de forma oral y escrita dentro de contextos sociales y laborales según los criterios establecidos por el Marco Común Europeo de referencia para las lenguas (240202501)

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.

3.5.1. Actividad de aprendizaje GA2-240202501-AA1. Reportar opiniones sobre situaciones cotidianas y laborales, pasadas y futuras en contextos sociales

Dentro del desarrollo de la competencia comunicativa en inglés, es fundamental dar opiniones y puntos de vista acerca de las situaciones a las que el aprendiz se enfrenta diariamente, tanto en su contexto social como su contexto laboral futuro, inmediato y pasado.

El aprendiz está llamado a ser observador y crítico, por esta razón es muy importante que conozca la estructura y el vocabulario apropiado para dar su opinión acerca de diferentes temáticas relacionadas directamente con su quehacer profesional en un nivel principiante.

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 2 - MCE A1.2”.

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

- **Evidencia GA2-240202501-AA1-EV01. Cuestionario**

Presente un cuestionario (evaluación en línea) de acuerdo con el contenido formativo del segundo nivel “Level 2 - MCE A1.2”. El cuestionario consta de quince preguntas (15) que debe responder en su totalidad.

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. Vídeo entrevista virtual**

Para desarrollar esta evidencia, puede continuar con el compañero con el que realizó evidencias en la guía anterior, o puede pedir el apoyo de uno de sus compañeros y una vez apropiado el material de estudio del segundo nivel realicé un video, en el cual realicé una presentación de una entrevista de trabajo, postulándose para un empleo relacionado con su perfil profesional. Luego de ser entrevistado intercambie el rol con su compañero para ser el entrevistador.

Durante la entrevista deberá responder las siguientes preguntas:

1. *Tell us about yourself*
2. *What motivates you?*
3. *What are your hobbies?*
4. *What are your future plans if you get this job?*
5. *What are your future goals or what are your career goals?*
6. *What do you see as a major success in your life?*
7. *Why did you leave your last job?*
8. *Where do you see yourself in 5 years?*

Para realizar la grabación de la entrevista virtual puede programar un encuentro sincrónico a través de Skype, Zoom, Meet o Teams con su compañero de trabajo y realizar la grabación de la entrevista. Una vez finalizada la grabación de la entrevista debe cargar el vídeo 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:** Video o enlace del video.
- **Formato:** Word o PDF con los datos básicos del entrevistado, entrevistador y la URL del vídeo. Tenga en cuenta que se debe garantizar la visualización del video.
- **Extensión:** de 3 a 5 minutos.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio**:** Vídeo entrevista virtual. GA2-240202501-AA1-EV02.

- **Evidencia GA2-240202501-AA1-EV03. Crónica**

Seleccione un personaje icónico y con trayectoria importante en el mundo de acuerdo a su perfil profesional (Ej. En moda un personaje icónico es Agatha Ruiz) y busque en internet información acerca de él (ella), a partir del personaje seleccionado realice una crónica escrita con los hechos más importantes y las situaciones más relevantes en la trayectoria profesional del personaje.

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:** crónica.
- **Formato:** documento escrito en Word y deberá exportarlo a PDF.
- **Extensión:** máximo de 1 página y una extensión entre 200 y 500 palabras, con tipo de letra Arial, tamaño 12 e interlineado 1,5.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: Crónica. GA2-240202501-AA1-EV03.

3.5.2 Actividad de aprendizaje GA2-240202501-AA2. Expresar opiniones sobre situaciones cotidianas y laborales actuales, pasadas y futuras en contextos sociales

Dentro del desarrollo de la competencia comunicativa en inglés, es fundamental ser capaz de expresar opiniones y puntos de vista acerca de las situaciones a las que el aprendiz se enfrenta diariamente, tanto en su contexto social como en su contexto laboral.

El aprendiz está llamado a ser observador y crítico, por esta razón es muy importante que conozca la estructura y el vocabulario apropiado para dar su opinión acerca de diferentes temáticas relacionadas directamente con su quehacer profesional.

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 3 - MCER A2.1”.

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

- **Evidencia GA2-240202501-AA2-EV01. Cuestionario**

Presente un cuestionario (evaluación en línea) de acuerdo con el contenido formativo del segundo nivel “Level 3 - MCE A2.1”. El cuestionario consta de quince preguntas (15) que debe responder en su totalidad.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** evaluación.
- **Formato:** LMS.
- **Duración:** 30 minutos.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: Cuestionario. GA2-240202501-AA2-EV01.

- **Evidencia GA2-240202501-AA2-EV02. Video presentación**

De acuerdo con la temática estudiada en el tercer nivel y con el fin de cumplir con esta evidencia, realice una presentación en inglés de un lugar turístico de su región por medio de un corto video, el cual debe incluir la descripción y razón de popularidad del municipio o ciudad.

Para la elaboración del vídeo active su cámara web, además tenga en cuenta el desarrollo de un guión o estructura que puede hacer a través de una herramienta como PowerPoint, Emaze, Prezi, o la que sea de su agrado, en la que se dispongan algunas diapositivas con imágenes y textos para dar cuenta de la presentación del lugar.

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

- ✓ Diapositiva de portada (datos básicos del aprendiz, nombre del programa, instructor y nombre de la actividad).
- ✓ Dónde se encuentra.
- ✓ ¿Cómo es? (Use adjetivos para describirlo como colores, comparativos…)
- ✓ ¿Qué elementos hay en ese lugar? (Ejemplo: montes, ríos, casas…)
- ✓ Describa algún elemento importante de ese lugar de forma detallada.
- ✓ ¿Qué sensaciones transmite ese lugar? (alegría, paz, felicidad, estrés, agobio, tristeza, miedo, misterio, terror…)
- ✓ Opinión personal. ¿Por qué ha elegido ese lugar?

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 tercer 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:** video o enlace del video.
- **Formato:** Word o PDF con la URL del vídeo. Tenga en cuenta que se debe garantizar la visualización del video.
- **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-AA2-EV02.

- **Evidencia GA2-240202501-AA2-EV03. Documento escrito**

Continuando con este aprendizaje es importante desarrollar lo siguiente: elaborar un documento escrito a modo de correo electrónico donde se realice la postulación a un puesto de trabajo incluyendo datos relevantes de la hoja de vida y haciendo uso efectivo de la Netiqueta.

La estructura general del documento escrito debe ser la siguiente:

- ✓ **Título (asunto):** debe enmarcar la idea general del mensaje y describir brevemente la temática de este. No limitarse a una sola palabra.

- ✓ **Saludo:** redacte un saludo que exprese un grado de cordialidad el cual debe ser coherente y mantenerse a lo largo del mensaje.

- ✓ **Cuerpo del mensaje:** incluya la palabra "solicitud" y el cargo al cual se postula. El objetivo principal de escribir el correo electrónico para la solicitud de empleo es que la entidad que puede contratarlo conozca algunas de las posesiones imperativas que deben formar parte de su saber profesional:

  - El propósito de la solicitud de empleo.
  - Qué trabajo está solicitando.
  - Habilidades para desempeñar el trabajo al cual se postula.
  - Qué tiene que ofrecer a la empresa.
  - Datos básicos para que el destinatario pueda ponerse en contacto.

- ✓ **Despedida:** cierre el mensaje en el que se reafirme el grado de formalidad utilizado en el saludo y en el cuerpo de la carta.

- ✓ **Dato remitente:** ubique los datos conformados como nombres, lugar de origen, profesión.

- ✓ La **extensión** del mensaje escrito en un documento será de 1 a 3 páginas, con tipo de letra Times New Roman, tamaño 12 e interlineado 1,5.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** documento escrito.
- **Formato:** documento escrito en Word y deberá exportarlo a PDF.
- **Extensión:** máximo de 1 a 3 páginas y una extensión entre 200 y 400 palabras, con tipo de letra Arial, tamaño 12 e interlineado 1,5.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: Documento escrito. GA2-240202501-AA2-EV03.

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias de aprendizaje	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
Evidencia de conocimiento: Cuadro comparativo Libros, e-magazine, presentaciones, catálogos, e-card. GA2-291301081-AA1-EV01.	Organiza los elementos interactivos de la publicación digital según formato de salida.	Lista de chequeo: IE-GA2-291301081-AA1-EV01.
Evidencia de conocimiento: Diagrama de flujo medios de salida. GA2-291301081-AA2-EV01.		Lista de chequeo: IE-GA2-291301081-AA2-EV01.

Evidencia de producto: Diseño de introducción a un contenido editorial. GA2-291301081-AA2-EV02.		Lista de chequeo: IE-GA2-291301081-AA2-EV02.
Evidencia de conocimiento: Taller dispositivos de captura. GA2-291301083-AA1-EV01.	Alista equipos de producción de imagen según los requerimientos del proyecto y manual de funcionamiento. Aplica gestión de color en dispositivos de captura y salida a partir de la normatividad técnica. Preparar el escenario y la iluminación de la producción fotográfica teniendo en cuenta los requerimientos del proyecto.	Lista de chequeo: IE-GA2-291301083-AA1-EV01.
Evidencia de conocimiento: Evaluación procedimientos aritméticos. GA2-240201528-AA1-EV01.	Aplica procedimientos aritméticos y algebraicos según el problema planteado. Plantea ecuaciones o sistemas de ecuaciones de acuerdo con la relación entre las variables. Presenta la relación entre dos cantidades o variables según los fundamentos matemáticos.	Cuestionario: IE-GA2-240201528-AA1-EV01.
Evidencia de desempeño: Planteamiento de ecuación. GA2-240201528-AA2-EV01.	Resuelve ecuaciones o sistemas de ecuaciones de acuerdo con principios matemáticos. Presenta solución a problemas mediante figuras geométricas. Define el problema a resolver de acuerdo con las necesidades de su entorno.	Lista de chequeo: IE-GA2-240201528-AA2-EV01.
Evidencia de producto: Video sustentación. GA2-240201528-AA3-EV01.	Representa el conjunto de datos de acuerdo con la variable estadística. Realiza conversiones según las equivalencias entre sistemas de medida.	Lista de chequeo: IE-GA2-240201528-AA3-EV01.
Evidencia de desempeño: Algoritmo para el cálculo de áreas y volúmenes. GA2-240201528-AA4-EV01.	Selecciona las herramientas computacionales para la verificación de los resultados de acuerdo con los requerimientos matemáticos. Calcula perímetros, áreas y volúmenes de acuerdo con los elementos de la figura geométrica.	Lista de chequeo: IE-GA2-240201528-AA4-EV01.

Evidencia de desempeño: Video. La comunicación como expresión humana. GA2-240201524-AA1-EV01.	Reconoce la importancia, naturaleza y características de la comunicación humana, según el contexto en el que se desarrolla. Escucha con atención y concentración, asiente y pregunta al hablante-oyente para retroalimentar el proceso. Aplica técnicas para la comunicación verbal y no verbal teniendo en cuenta características comunicativas. Aplica técnicas para la comunicación verbal y no verbal según requerimientos establecidos. Utiliza el lenguaje según el destinatario, el propósito, el contexto y el contenido. Identifica los diferentes tipos de textos teniendo en cuenta su intencionalidad. Selecciona el tipo de texto de acuerdo con sus intereses y necesidades de conocimiento. Apropia un método para leer comprensiva e interpretativamente. Interpreta mensajes y reconstruye el discurso con sus propias palabras manteniendo el sentido. Produce textos explicativos, instructivos, descriptivos y argumentativos según especificaciones. Argumenta tesis y elabora proposición para el planteamiento de tesis.	Lista de chequeo: IE-GA2-240201524-AA1-EV01.
Evidencia de producto: Informe. Creación de contenidos comunicativos. GA2-240201524-AA2-EV01	Interpreta señales, signos, símbolos e íconos propios de su actividad laboral. Grafica la información utilizando instrumentos gráficos semánticos. Utiliza la información según el propósito establecido. Redacta textos con cohesión y coherencia siguiendo pautas de progresión temática.	Lista de chequeo: IE-GA2-240201524-AA2-EV01.

	Codifica y decodifica mensajes utilizando los íconos, símbolos, señales en el contexto de su actividad laboral y social. Codifica y decodifica mensajes utilizando los íconos, los símbolos, las señales, planos, esquemas y flujogramas según requerimiento. Establece acuerdos a partir de la diversidad de conceptos y opiniones. Usa el léxico con precisión y propiedad en los procesos de comunicación relacionados con el área de desempeño laboral. Utiliza las reglas gramaticales y los signos de puntuación según el texto comunicativo. Emplea en la elaboración de textos las estructuras textuales básicas. Emplea para la producción de textos normatividad vigente.	
Evidencia de conocimiento: Cuestionario. GA2-240202501-AA1-EV01.	Comprende información concreta relativa a temas cotidianos y laborales en textos orales y escritos.	Cuestionario: IE-GA2-240202501-AA1-EV01.
Evidencia de desempeño: Vídeo entrevista virtual. GA2-240202501-AA1-EV02.		Lista de chequeo: IE-GA2-240202501-AA1-EV02.
Evidencia de producto: Crónica. GA2-240202501-AA1-EV03.		Lista de chequeo: IE-GA2-240202501-AA1-EV03.
Evidencia de conocimiento: Cuestionario. GA2-240202501-AA2-EV01.	Describe de manera sencilla y clara asuntos, acciones, experiencias, sentimientos, planes relacionados con temas de su interés y cotidianidad, siguiendo una secuencia lineal de elementos.	Cuestionario: IE-GA2-240202501-AA2-EV01.
Evidencia de desempeño: Video presentación. GA2-240202501-AA2-EV02.		Lista de chequeo: IE-GA2-240202501-AA2-EV02.
Evidencia de producto: Documento escrito. GA2-240202501-AA2-EV03.		Lista de chequeo: IE-GA2-240202501-AA2-EV03.

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Idea principal: estrategia de lectura que busca identificar la idea principal de un texto. A diferencia de "Topic", esta estrategia pretende ampliar la comprensión encontrando qué es lo que se dice del tema.

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

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

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

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

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

Main idea (Idea principal): estrategia de lectura que busca identificar la idea principal de un texto. A diferencia de "Topic", esta estrategia pretende ampliar la comprensión encontrando qué es lo que se dice del tema (Topic). Ejm: "The robots can help in, medicine".

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

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

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

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

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

Oratoria: oratoria es una palabra que proviene del vocablo latino oratoria y que está vinculada al arte de hablar con elocuencia. El objetivo de la oratoria suele ser persuadir; por eso, se diferencia de la didáctica (que busca enseñar y transmitir conocimientos) y de la poética (intenta deleitar a través de la estética). La oratoria, por lo tanto, pretende convencer a las personas para que actúen de una cierta manera o tomen decisiones.

Preposiciones de lugar: palabras invariables (sin género ni número) que se usan para indicar o introducir el lugar de una acción o situación. Por ejemplo: “In the room”, “next to the shop”.

Preposiciones de tiempo: palabras invariables (sin género ni número) que se usan para indicar o introducir el momento de una acción. En inglés, por ejemplo, las más comunes son “in”, “on” y “at”.

Presente Continuo: tiempo verbal que se usa para indicar acciones momentáneas que suceden al momento de hablar. Su construcción requiere el uso de un verbo auxiliar “to be” y un segundo verbo (llamado verbo principal) con terminación en “-ing”. Por ejemplo: I am working at SENA now.

Presente Simple: tiempo verbal que se usa para indicar acciones o situaciones que suceden en el presente. Pueden ser estados permanentes o cambiantes, por ejemplo: I am Susana. I work as a doctor.

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

Pronombres personales: son las palabras que se usan para indicar la persona o ente que ejecuta una acción. Siempre los pronombres personales estarán seguidos de un verbo (la acción). En inglés son comunes las contracciones entre los pronombres y algunos verbos, así: “I’m” (contracción de I am), “She's” (contracción de she is), etc.

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

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

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

***Role play*:** juego de roles es una actividad que simula una situación con dos o más personajes representados por los aprendices. Cada uno recibirá las indicaciones de lo que pasa y los aprendices deberán desarrollar la situación actuando**.**

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

***Skimming*:** estrategia de lectura que consiste en hacer una lectura rápida para determinar el tipo de texto, su fuente y su tema. No implica una lectura exhaustiva ni detenida, y puede durar pocos segundos.

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

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

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

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

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

Velocidad: sensibilidad de una emulsión fotográfica a la luz.

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

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

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

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

8. **CONTROL DE CAMBIOS**

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

PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUÍA 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:** Elaborar piezas gráficas
- **Actividad de proyecto:** Desarrollar piezas gráficas que cumplan con los requerimientos del cliente y lineamientos del *brief*, teniendo en cuenta principios de diseño
- **Competencias:**

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

  Transversales:
  240201064 - Orientar investigación formativa según referentes técnicos.

  Claves:
  240202501 - Interactuar en lengua inglesa de forma oral y escrita dentro de contextos sociales y laborales según los criterios establecidos por el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas.

- **Resultados de aprendizaje a alcanzar:**

  Técnicos:
  291301077-04 - Desarrollar prototipo de diseño mediante los recursos técnicos y tecnológicos según la retroalimentación y aprobación del cliente.

  Transversales:
  240201064-01 - Analizar el contexto productivo según sus características y necesidades.
  240201064-02 - Estructurar el proyecto de acuerdo a criterios de la investigación.
  240201064-03 - Argumentar aspectos teóricos del proyecto según referentes nacionales e internacionales.
  240201064-04 - Proponer soluciones a las necesidades del contexto según resultados de la investigación.

  Claves:
  240202501-04 - Implementar acciones de mejora relacionadas con el uso de expresiones, estructuras y desempeño según los resultados de aprendizaje formulados para el programa.

- **Duración de la guía:** 576 horas.
  - Técnicas: 480 horas
  - Transversales: 48 horas.
  - Claves: 48 horas.

2. PRESENTACIÓN

El SENA en su necesidad de fortalecer en los aprendices las competencias indispensables para el apropiamiento del conocimiento brinda al aprendiz todas las herramientas técnicas y tecnológicas necesarias para plasmar y ejecutar todas las ideas que se deben desarrollar para la consecución de un proyecto. En este ejercicio es fundamental que el aprendiz lleve a cabo un proceso previo de investigación, ya que el diseño no se trata meramente de plasmar ideas en una agenda, bitácora o dispositivo, parte de la base de conocer primero al cliente, cuáles son sus expectativas, necesidades y objetivos, lo que se logra generando un excelente *feedback* o retroalimentación entre las partes, ya que de allí depende en gran medida el éxito o fracaso de cualquier proyecto.

La primera herramienta indispensable entre cliente y diseñador es una buena comunicación, el entendimiento y los acuerdos previos a los que se pueda llegar son fundamentales para el proceso creativo, donde toda la información y herramientas desarrolladas en una primera estancia, le ayudarán a generar y concebir de manera fácil y asertiva las ideas que desea plasmar para la construcción de una marca.

Las actividades propuestas en esta guía, están diseñadas para potenciar el trabajo autónomo y colaborativo, por lo que es importante tener las competencias técnicas para desarrollar prototipos de diseño y adicionalmente debe contar con las competencias básicas necesarias como las labores de investigación, al igual que es indispensable contar con el manejo del inglés para con ello fortalecer las competencias comunicativas en dicho idioma que conlleven a una mejor proyección y planteamiento de proyectos gráficos para sus clientes. Todo lo anterior a partir de la interacción de aprendices e instructor, mediante encuentros sincrónicos y asincrónicos, contando siempre con la ayuda y tutoría del instructor de manera virtual, en todos los aspectos del desarrollo de la guía y sus recursos, de acuerdo a las demandas y exigencias solicitadas durante el calendario académico y las competencias a desarrollar en cada fase del proyecto.

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.

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 elaborar piezas gráficas del proyecto formativo **Desarrollo de una estrategia de comunicación gráfica fundamentada en las necesidades del cliente**, teniendo en cuenta principios de diseño.

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)

Las actividades planteadas para esta competencia permiten que fortalezca más en el conocimiento del producto o servicio para el cual se tiene que desarrollar una propuesta, es de vital importancia realizar el documento *brief* o sesión informativa, en el cual se plasman una gran cantidad de datos valiosos, relevantes e importantes, que van desde elementos básicos como el nombre del producto, necesidades que se quieren cubrir con el proyecto, hasta el presupuesto con el cual se va a contar, elementos que permiten empezar a planificar y ejecutar cualquier tipo de proyecto.

3.1.1. Actividad de aprendizaje GA4-291301077-AA1. Utilizar herramientas, materiales y software necesario para desarrollar prototipos previamente aprobados.

En este punto es en donde toda la información y herramientas desarrolladas en una primera estancia ayudan a generar y concebir de manera fácil y asertiva las ideas, lo que permite el inicio de la creación de piezas visuales con el uso de herramientas tecnológicas hasta lograr culminar con los medios impresos.

Duración: 270 horas.

Materiales de formación a consultar: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura, comprensión y análisis del componente formativo **"Producción gráfica 1".**

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

- **Evidencia de reflexión Inicial**

Antes de empezar con el desarrollo de las evidencias propuestas en esta guía empiece con el ejercicio de reflexión inicial, participando activamente en el foro de discusión o reunión virtual a través del LMS, en donde todos los aprendices participan, opinan y discuten los temas de interés de manera libre, respetuosa y espontánea, esto permite la integración y enfoque en los diferentes puntos de vista, para llegar a las conclusiones deseadas y a la construcción de conceptos requeridos para el aprendizaje de este programa.

Por lo anterior, como actividad de reflexión inicial y para entender e incorporar los componentes que ayudan a comprender esta guía se invita a pensar e interiorizar las siguientes preguntas:

- ✓ ¿Cómo cree que lo perciben las personas cuando lo conocen?
- ✓ ¿Considera que esa primera percepción tiene que ver con su imagen exterior o interior? Explique.
- ✓ ¿Si las personas tuvieran una imagen detallada de usted, coincidiría en cómo lo perciben externamente, con la persona que es interiormente? Explique.
- ✓ ¿Cree que cada persona tiene su marca personal?
- ✓ ¿Por qué razones cree que las personas se pueden comparar con una marca?
- ✓ ¿Qué es una marca?
- ✓ ¿Cuáles son los principales elementos que componen una marca?
- ✓ ¿Cuáles son los elementos del diseño que determinan el éxito o fracaso de una marca comercial?
- ✓ ¿Por qué es importante el proceso de investigación antes de realizar el diseño de una marca?

- ✓ ¿Cuál es el aporte de los bocetos previos que se realizan antes de la aprobación final por parte de un cliente?
- ✓ Explique la frase “En diseño menos es más”.

Nota: este ejercicio tiene como finalidad encaminarlo y motivarlo en el desarrollo de los temas de esta actividad de aprendizaje, por tal razón no es calificable, pero sí es el punto de inicio para lo que se le solicitará en las demás evidencias.

- **Evidencia GA4-291301077-AA1-EV01. Mapa conceptual productos gráficos**

Es importante tener claridad sobre los diversos productos gráficos encontrados en el mercado, con el fin de que se puedan utilizar de acuerdo con sus características en los diversos tipos de campañas, utilizando diferentes herramientas como frases o palabras de enlace, fotos, imágenes, estructuras jerárquicas, entre otros. Por lo anterior, para cumplir con esta evidencia debe elaborar una sinopsis gráfica a través de un mapa conceptual de los elementos publicitarios que utilizaría para una campaña *online* y *offline*.

Para la elaboración de este mapa conceptual se recomienda consultar las siguientes páginas:

- ✓ https://www.lucidchart.com/pages/es/como-crear-un-mapa-conceptual
- ✓ https://concepto.de/mapa-conceptual/

Posterior a estas consultas haga lo siguiente:

- ✓ Realizar investigación y exploración en diferentes medios acerca de la elaboración e información requerida dentro del 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.
- ✓ Efectuar un listado ordenado de productos gráficos más utilizados dentro de la industria.
- ✓ Se deben evidenciar estos productos en el mapa de acuerdo con el uso y medio de salida.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Productos a entregar:** mapa conceptual.
- **Formato:** documento de texto (PDF). En la parte inferior derecha ubicar sus datos.
- **Extensión:** una página.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio **Mapa conceptual productos gráficos. GA4-291301077-AA1-EV01.**

- **Evidencia GA4-291301077-AA1-EV02. Manual de identidad corporativa**

El manual de identidad corporativa es un documento que define, presenta y documenta específicamente el cómo se deben ver todos los elementos gráficos utilizados en la imagen o logotipo de la empresa, cuáles colores son los adecuados, en qué gama se utilizan, cuáles combinaciones de color son permitidas, tipografías, diagramación entre otros y cómo se pueden utilizar de manera correcta en diferentes tipos de piezas, tanto impresas como digitales.

A pesar de que su principal función es la de presentar de manera correcta el uso de elementos gráficos utilizados, también presenta ejemplos claros de formas incorrectas en las que los elementos no deben ser utilizados. Por lo anterior, para esta evidencia debe elaborar un manual de identidad corporativa para una empresa de su elección (puede trabajar con la empresa para la cual desarrolló evidencias en la guía de aprendizaje anterior), por lo que es importante que el manual tenga los siguientes puntos:

- ✓ Presentar bocetos en la bitácora de bocetación para ser aprobados (puede utilizar la bitácora de bocetación que presente en la guía anterior).
- ✓ Logotipo.
- ✓ Introducción.
- ✓ Explicación del manual de imagen corporativa.
- ✓ Construcción.
- ✓ Filosofía de la entidad.
- ✓ Área de seguridad.
- ✓ Utilización de colores corporativos.
- ✓ Positivo – negativo.
- ✓ Utilización de tipografías.
- ✓ Tipografías secundarias.
- ✓ Variantes y usos.
- ✓ Usos correctos.
- ✓ Usos no correctos.
- ✓ Aplicaciones.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** manual de identidad corporativa.
- **Formato:** documento en Illustrator.
- **Extensión:** 20 páginas como mínimo.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio **Manual de identidad corporativa. GA4-291301077-AA1-EV02.**

- **Evidencia GA4-291301077-AA1-EV03. Productos digitales**

Esta evidencia tiene el propósito de gestionar el conocimiento en el uso de las herramientas del *software* especializado, esto es Illustrator y Photoshop, para el desarrollo de las piezas que van a acompañar la campaña publicitaria que inició en la guía anterior, llevando a ejecución los bocetos aprobados por el cliente (instructor) en el ítem **GA3-291301077-AA1-EV02 bitácora de bocetación.**

A continuación, se describe la secuencia de acciones y las correspondientes actividades que conforman esta evidencia:

- **Actividad No. 1**

Elabore un *flyer* publicitario con las siguientes características: **flyer.** También conocido como folleto publicitario, contiene un mensaje con el fin de comunicar, promocionar, vender o publicitar un producto o elemento.

- ✓ Titular llamativo que invite a la población al evento.
- ✓ Llamar la atención del público por medio de una frase impactante.
- ✓ Imágenes de alta calidad, tomadas por el aprendiz con su dispositivo móvil.
- ✓ Datos básicos del evento.
- ✓ Logotipo.

➢ **Actividad No. 2**

Realice un cartel promocional de divulgación del evento en donde se presente la siguiente información:

- ✓ Nombre propuesto para la campaña.
- ✓ Identidad corporativa.
- ✓ Información del evento, en donde se cuente de que se trata la campaña, en uno o dos párrafos.
- ✓ Fecha, colocar la fecha del día de la entrega.
- ✓ Hora: 2:00 P.M
- ✓ Lugar: Parque Simón Bolívar, plazoleta central.

Debe contar con las imágenes propuestas en el proceso de bocetación, fotografías y demás elementos que puedan complementar la información.

➢ **Actividad No. 3**

Diseñe un *banner* para dar publicidad en medios digitales, debe contar con las mismas características principales de la actividad No. 2.

Banner: piezas publicitarias generalmente que se insertan en las páginas web y funcionan como una valla publicitaria.

➢ **Actividad No. 4**

Seleccione y realice dos productos publicitarios promocionales como manillas, camisetas, agendas, entre otras que considere para promocionar y regalar el día del evento.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Productos a entregar:** piezas promocionales.
- **Formato:** Ilustrator.
- **Extensión:** libre.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio **Productos digitales. GA4-291301077-AA1-EV03.**

3.1.2. Actividad de aprendizaje GA4-291301077-AA2. Desarrolla prototipo de empaques según parámetros técnicos y formatos de salida.

El prototipo de empaques, como ya lo abordó en el componente formativo correspondiente, es la presentación comercial de un producto y los materiales deben atender los requerimientos del mismo producto, con el fin de evitar

daño o deterioro en los mismos. Estos dos elementos bien conjugados como lo es el producto y su empaque permiten sacar al mercado un producto de alta calidad y exitoso.

Duración: 210 horas.

Materiales de formación a consultar: para el desarrollo de estas actividades es importante la lectura, comprensión y análisis del componente formativo **"Prototipado".**

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

- **Evidencia GA4-291301077-AA2-EV01. Flujograma de boceto a prototipo**

En todo proceso gráfico se cuenta con diferentes pasos o actividades específicas que se deben llevar a cabo de manera ordenada, estos procesos pueden ser representados a través de un flujograma, por medio del uso de símbolos en los cuales se condensa una breve descripción de cada proceso, la utilización de formas que se encuentran unidas entre sí, por medio de flechas que dan orden a dicho proceso.

Por lo anterior y con la finalidad de cumplir con esta evidencia, realice un flujograma en donde explique los procesos que se llevan a cabo del boceto al prototipado, teniendo en cuenta los procesos y técnicas utilizadas.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** flujograma.
- **Formato:** PDF o el *software* de su preferencia.
- **Extensión:** libre.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio **Flujograma de boceto a prototipo. GA4-291301077-AA2-EV01.**

- **Evidencia GA4-291301077-AA2-EV02. Taller prototipado de empaques**

El prototipo se puede definir como el primer elemento o ejemplar de un molde o empaque que sirve para fabricar o elaborar un molde a seguir. Por lo que, para elaborar esta evidencia, debe desarrollar el empaque de una caja de comida para perros o gatos, esto con el fin de promocionar la campaña en contra del maltrato animal, para regalar el día del lanzamiento de la campaña.

Para este empaque tenga en cuenta todos los componentes técnicos referentes a empaques y los siguientes elementos:

- ✓ Medidas proporcionales a elementos de la realidad.
- ✓ Peso de cada elemento.
- ✓ Desarrollar los prototipos con medidas de alto, ancho, alto y profundo.
- ✓ Investigar e indagar acerca de los materiales de uso más adecuados para cada prototipo, teniendo en cuenta la parte interna y externa del mismo, troqueles, líneas guías, probar y testear las muestras.
- ✓ Hacer elementos de diferenciación en cuanto al diseño, el uso, los materiales.
- ✓ Fácil manejo.
- ✓ Seguridad.

- ✓ Calidad y protección ecológica.
- ✓ Uso cómodo.
- ✓ Interesante, llamativo.
- ✓ Que se vea que es mejor que la competencia.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** prototipo de empaque.
- **Formato:** selección de su preferencia.
- **Extensión:** libre.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio **Taller prototipado de empaques. GA4-291301077-AA2-EV02.**

3.2. Actividades de la competencia transversal - Orientar investigación formativa según referentes técnicos (240201064)

La investigación, el desarrollo tecnológico y la innovación son la base del crecimiento económico y social en las empresas a nivel mundial. El gran avance técnico y tecnológico requiere de personas curiosas, visionarias, motivadas a descubrir, experimentar y vivir experiencias de aprendizaje que mejoren la calidad de vida a nivel personal y de su entorno.

3.2.1. Actividad de aprendizaje GA4-240201529-AA1. Identificar las características socioeconómicas, tecnológicas, políticas y culturales del contexto productivo reconociendo las necesidades y problemáticas que lo afectan.

El objetivo de esta actividad es la identificación de características y necesidades del contexto productivo en el cual formulará la propuesta de investigación.

Duración: 8 horas

Materiales de formación a consultar: para el desarrollo de estas actividades es importante la lectura, comprensión y análisis del componente formativo **"Fundamentos de investigación".**

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

- **Evidencia GA4-240201064-AA1-EV01. Mapa mental**

El objetivo de esta actividad es la identificación de características y necesidades del contexto productivo en el cual formulará la propuesta de investigación, lo cual representará a través de un mapa mental, las características socioeconómicas, tecnológicas, políticas y culturales del contexto productivo inmediato, identificando sus necesidades y problemáticas.

Para la elaboración del mapa mental se sugiere consultar el anexo **"Mapa_mental-240201064-AA1-EV01"** y en general revisar las siguientes recomendaciones:

- ✓ **Formato.** Puede elaborarse a través de herramientas digitales de elaboración de mapas mentales o tomando una fotografía de un mapa mental dibujado a mano y luego convertirla a PDF.
- ✓ **Definir el contenido central:** ubicar el nombre del contexto en el centro de la pantalla o papel y distinguir con una imagen o icono que lo represente. El contenido central es un tema, idea o concepto para desarrollar.
- ✓ **Identificar un número limitado de características del contenido central:** hacer las bifurcaciones a través de ideas principales, posteriormente en agrupaciones y asociaciones. Previo, se sugiere tener una lluvia de ideas; es importante el uso de colores, uno solo por bifurcación, teniendo especial cuidado en su grosor.
- ✓ **Jerarquizar ideas:** establecer el tamaño de las ramificaciones, letras, colores, categorías y subcategorías, estableciendo un tamaño determinado para las ramas y las imágenes, para que en la lectura se entienda que el tamaño de las ramas e imágenes principales es mayor al de las ramas secundarias, y de estas últimas mayor al de las terciarias y así sucesivamente.
- ✓ **Unir asociaciones:** mediante ramificaciones y líneas se irradian las ideas secundarias y las asociaciones entre ideas.
- ✓ **Ampliar hacia afuera:** priorizar las ideas según las manecillas del reloj. En cada bifurcación incluir una imagen digital o elaborada a mano.
- ✓ **Ubicar imágenes:** apoyos visuales y colores determinarán la calidad de la presentación, por esta razón se recomienda tener especial cuidado en la calidad y el tamaño de la imagen para acentuar las ideas a recordar.
- ✓ **Diseñar nodos:** para asegurar las conexiones entre las bifurcaciones.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Productos a entregar:** mapa mental sobre la caracterización del contexto productivo.
- **Formato:** PDF. Puede elaborarse a través de herramientas digitales de elaboración de mapas mentales o tomando una fotografía de un mapa mental dibujado a mano y en ambos casos colocar sus datos personales.
- **Extensión:** una página, máximo.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio **Mapa mental. GA4-240201064-AA1-EV01.**

3.2.2. Actividad de aprendizaje GA4-240201529-AA2. Elaborar la propuesta de investigación formativa.

El objetivo de esta actividad es comprender y dar respuesta a las necesidades del contexto por medio del desarrollo de procesos de investigación efectivos, teniendo en cuenta situaciones de orden social y productivo.

Duración: 40 horas.

Materiales de formación a consultar: para el desarrollo de estas actividades es importante la lectura, comprensión y análisis del componente formativo **"Fundamentos de investigación".**

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

- **Evidencia GA4 -240201064-AA2-EV01. Propuesta de investigación**

Para la elaboración adecuada de la evidencia el aprendiz apropiará el componente formativo **"Fundamentos de investigación".** El objetivo de esta evidencia es comprender y dar respuesta a las necesidades del contexto por medio del desarrollo de procesos de investigación efectivos, teniendo en cuenta situaciones de orden social y productivo. Para ello, debe diligenciar cada una de las pestañas del formato Propuesta de investigación formativa; para el diligenciamiento del formato se sugiere consultar el anexo **"Formato_Propuesta-240201064-AA2-EV01"** y en general revisar las siguientes recomendaciones. A continuación, se describen las acciones y la correspondiente evidencia:

- ✓ En cuanto a aspectos generales el documento debe ser presentado en fuente Arial 10, interlineado 1.5.
- ✓ Para la etapa 1. Preparación: antes de iniciar la escritura del documento es necesario tener en cuenta las recomendaciones hechas por el tutor para el mapa mental de la actividad 1.
- ✓ Para la escritura del título es necesario que este sea concreto con relación al problema que se busca resolver, no debe contener palabras innecesarias, no debe utilizar abreviaturas, ni fórmulas. Debe tener una extensión máxima de 15 palabras u 70 caracteres y debe reflejar de manera apropiada de qué se trata el estudio.
- ✓ Para el resumen tener en cuenta que este se realiza cuando ya está elaborado todo el ejercicio de investigación formativo. El resumen es una descripción sintética de los aspectos más relevantes del proceso investigativo que da cuenta del problema, cómo se realizó el estudio, cuáles fueron los principales hallazgos y cuál es la relevancia del estudio para su programa de formación. Se elabora en dos párrafos que debe contener máximo 120 palabras o 960 caracteres, incluyendo la puntuación y los espacios sin sangría (10 a 15 renglones). Se recomienda que este párrafo se realice con oraciones cortas y simples separadas de punto y seguido. (Debe estar en idioma español/inglés).
- ✓ Las palabras clave se incluyen una vez está elaborado todo el ejercicio de investigación formativo. Tras el resumen se deben escribir las palabras clave, las cuales se utilizan como fines de clasificación para que los documentos se puedan incorporar en bases de datos y, de esta forma, agilizar su búsqueda (español/inglés).
- ✓ La justificación expone las razones que justifican la realización del proyecto de investigación formativa en torno al contexto productivo, aspectos sociales, aspectos institucionales, aspectos pedagógicos, aspectos tecnológicos, entre otros. Demuestra la importancia de resolver el problema de investigación. Destaca su impacto y aclara quiénes serán los beneficiarios directos y el alcance social que tendrá.
- ✓ Para los antecedentes la revisión de la literatura es una síntesis original de teorías y trabajos de investigación fáctica (de campo o empírica) sobre el tema al que se refiere el estudio por realizar. El aprendiz deberá consultar las bases de datos del SENA y hacer una recopilación actualizada (3 últimos años) de lo escrito sobre el tema. La revisión de la literatura debe ser un apartado donde el lector descubre cuál es el problema no resuelto por la comunidad científica y que se quiere abordar mediante el estudio propuesto.
- ✓ Para la identificación del problema es necesario contemplar las necesidades expuestas en el mapa mental y realizar una delimitación de las mismas. En un primer momento se hace una descripción de la situación actual del problema, se define el ámbito espacial donde se realizará la propuesta (sin ampliarlo), se indica en forma clara cuál es el problema y quiénes lo tienen, se escriben las causas que lo generan. En un segundo momento se describen las consecuencias que acarrea la problemática detectada y se pronostica qué sucedería si no se resuelve el problema.
- ✓ Para la pregunta de investigación es necesario tener en cuenta que guarda estrecha relación con los objetivos de la propuesta y la revisión de la literatura hecha. Para ello escriba una pregunta, cuya respuesta es la solución del problema planteado.

- ✓ El objetivo general tiene las siguientes características: se relaciona con el problema y la pregunta de investigación; es concreto, se redacta con lenguaje claro y sencillo; inicia su redacción con un verbo en infinitivo; incluye el qué se quiere hacer mediante la investigación, a dónde se quiere llegar y mediante qué. Las respuestas a estos interrogantes conllevan a la respuesta de la pregunta problema ya formulada.
- ✓ Los objetivos específicos indican el orden sistemático en que se resolverá la investigación, los cuales se desprenden directamente del objetivo general.
- ✓ El marco teórico debe ser organizado en temas y subtemas de lo general a lo particular. El marco teórico hace referencia a aquellas teorías, normas y conceptualizaciones que pueden contribuir a dar solución al problema enunciado y permite la confrontación, el análisis y la evaluación del proyecto. Implica que el aprendiz identifica una postura teórica que aporte elementos y categorías de análisis para abordar el campo temático, motivo del estudio haciendo una redacción propia que se sustenta en autores, estableciendo un diálogo sistemático con los autores, teorías y realidad del contexto en el que trabaja la propuesta. Es importante hacer las respectivas citas bibliográficas según las Normas APA e incluirlas en las referencias bibliográficas al final del documento.
- ✓ Para el tipo de investigación el aprendiz deberá indicar si es exploratorio (si se familiariza con el fenómeno que se investiga), descriptivo (identifica características del universo de investigación, señala formas de conductas, establece comportamientos concretos y comprueba variables), explicativo (es comprobar que la propuesta soluciona el problema o no).
- ✓ La población se define como el conjunto de personas a las que va dirigida la propuesta de investigación formativa y guarda relación con sus fases. En este campo el aprendiz debe describir de manera amplia el contexto donde convive la población, su universo (total de actores) y se menciona la muestra (si aplica).
- ✓ En el campo de técnicas e instrumentos de recolección de información debe describir las técnicas tales como la observación, la encuesta, la entrevista, entre otras.
- ✓ Para la etapa 2. Ejecución: diligencie cada uno de los campos propuestos, teniendo en cuenta el punto 15 de estas instrucciones.
- ✓ En la etapa 2.1 Ejecución es necesario que diligencie los campos, teniendo en cuenta el punto No. 7 de estas instrucciones.
- ✓ En la etapa 3. Procesamiento se deben analizar e interpretar los datos recogidos en la fase 2.1 de ejecución.
- ✓ En la etapa 4. Interpretación de resultados consigne la interpretación de los resultados del ejercicio de investigación formativa.
- ✓ Para la interpretación de los resultados es importante tener en cuenta que se presentan los resultados sustentados con datos, gráficas, etc. Su análisis confirma la existencia del problema, sus causas, su incidencia. Puede presentarse en dos apartados en esa misma pestaña: resultados y análisis o realizarlo integralmente, en todo caso debe tenerse en cuenta que los resultados sintetizan los datos recolectados, así como su tratamiento estadístico; los resultados se exponen de manera breve destacando los hallazgos más relevantes; al presentar los datos se sugiere el uso de tablas o figuras, además del texto, que, en lo posible, no deberá repetir lo que dicen estas tablas o figuras. En el análisis, se evalúan e interpretan las implicaciones de los resultados, se presentan con suficiente detalle los datos para justificar las conclusiones; particularmente en relación con los supuestos teóricos se debe exponer de manera clara la sustentación o carencia de sustento en relación con los datos.
- ✓ Las conclusiones se redactan en términos de respuesta a los objetivos planteados para el proyecto.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- ✓ **Producto para entregar:** propuesta de investigación formativa.

- ✓ **Formato:** Excel. Documento con las 5 etapas diligenciadas.
- ✓ **Extensión:** correspondiente al formato.
- ✓ Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio **Propuesta de investigación. GA4-240201064-AA2-EV01**.

3.3. Actividades de la competencia clave - Interactuar en lengua inglesa de forma oral y escrita dentro de contextos sociales y laborales según los criterios establecidos por el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (240202501).

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

3.3.1 Actividad de aprendizaje GA4-240202501-AA1. Establecer acciones de mejora relacionadas con expresiones, estructuras y desempeño de acuerdo al programa de formación.

Dentro de los contextos personales y laborales es necesario tener en cuenta las diferentes situaciones en la que se pueden poner en práctica los conocimientos adquiridos, dentro de estos destaca el uso de recomendaciones, sugerencias e indicaciones, así como reportar instrucciones y comentarios a subordinados y colegas, siendo estas enlazadas con vocabulario de interés general, de actualidad y de trabajo. Ya que es importante comprenderlas y ponerlas en práctica, así como el poder emitirlas dando soluciones a diferentes situaciones problemáticas que puedan darse. En idiomas es bastante útil este conocimiento, ya que permite ese intercambio conversacional por medio del reportaje con otros hablantes, estableciendo actos comunicativos eficientes y provechosos.

Duración: 48 horas.

Material de formación: para el desarrollo adecuado de las evidencias el aprendiz debe apropiar los contenidos del componente formativo **“Level 6 – B1,1+”.**

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

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

Presente un cuestionario de acuerdo con el contenido formativo del sexto nivel “Level 6 – B1,1+”. El cuestionario consta de quince preguntas y un tiempo aproximado de 30 minutos.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** cuestionario.
- **Formato:** LMS.
- **Duración:** 30 minutos.

- Para desarrollar la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Cuestionario. GA4-240202501-AA1-EV01.**

- **Evidencia GA4-240202501-AA1-EV02. Mapa mental**

Elaborar un mapa mental que relacione su (*Personal Learning Environment*) PLE a partir de sus estrategias de aprendizaje de una lengua extranjera y su aplicación en su entorno laboral inmediato.

Para el desarrollo de esta evidencia siga los pasos que se describen a continuación:

1. Ingrese al componente formativo denominado **"Level 6 - B1,1+",** allí encontrará los elementos gramaticales de importancia para el desarrollo de la evidencia.
2. Realice una revisión del artículo *Constructing Personal Learning Environments through ICT-Mediated Foreign Language Instruction* https://easychair.org/publications/preprint_download/kxvw y elabore el mapa mental en el que represente ideas, conceptos e información que permitan reconocer los elementos que utiliza o ha utilizado para gestionar su aprendizaje y la aplicación en el entorno laboral.
3. Para la realización del mapa mental se recomienda consultar las orientaciones presentadas en el documento "**anexo_Guia_para_hacer_mapa_mental**".
4. Para la elaboración del mapa mental descargue o acceda a alguna de las siguientes herramientas digitales que facilitan la construcción y presentación del mismo Goconqr, Mindmeister, Draw.io, Coggle o Mindomo. Una vez elegida la herramienta elabore el mapa mental.
5. Cuando tenga el producto final deberá descargarlo en un formato de imagen JPG o archivo PDF para enseguida adjuntarlo en la plataforma virtual en el espacio designado para dicha evidencia en las fechas establecidas por el instructor.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** mapa mental que representa las ideas, conceptos e información que permitan reconocer los elementos que utiliza o ha utilizado para gestionar su aprendizaje y la aplicación en el entorno laboral, sin olvidar elaborar un esquema de su propio PLE.
- **Formato:** exportar a PDF el mapa mental desde la herramienta digital utilizada.
- **Extensión:** el mapa mental debe contener al menos 5 niveles de bifurcación.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio **Mapa mental. GA4-240202501-AA1-EV02.**

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

En su proceso de formación se han generado videos, audios, textos orales y escritos entre otros elementos relacionados con temas de familia, aficiones, intereses, trabajo, viajes y hechos de actualidad que le han permitido mejorar el dominio de una segunda lengua y en su caso el inglés.

De acuerdo con lo anterior elabore un blog de forma creativa en el que consolide y muestre diferentes entradas o *posts*. Adicionalmente, organice dos entradas relacionadas con el pensamiento crítico y alfabetización mediática (*Critical thinking and media literacy*) y crimen y castigo (*Crime and punishment*) propuestos en el componente formativo.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** archivo de texto o documento con la URL de acceso al blog donde se mostrarán los diferentes *post* o entradas.
- **Formato:** web.
- **Extensión:** 5 a 7 entradas.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio **Blog. GA4-240202501-AA1-EV03.**

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencia de conocimiento Mapa conceptual productos gráficos. GA4-291301077-AA1-EV01.	Aplica las herramientas del *software* especializado, de acuerdo con la propuesta de diseño aprobada por el cliente.	**Lista de chequeo:** IE-GA4-291301077-AA1-EV01.
Evidencia de producto: Manual de identidad corporativa. GA4-291301077-AA1-EV02.		**Lista de chequeo:** IE-GA4-291301077-AA1-EV02.
Evidencia de producto: Productos digitales. GA4-291301077-AA1-EV03.		**Lista de chequeo:** IE-GA4-291301077-AA1-EV03.
Evidencia de producto: Flujograma de boceto a prototipo. GA4-291301077-AA2-EV01.		**Lista de chequeo:** IE-GA4-291301077-AA2-EV01.
Evidencia de desempeño. Taller prototipado de empaques. GA4-291301077-AA2-EV02.		**Lista de chequeo:** IE-GA4-291301077-AA2-EV02.
Evidencia de producto: Mapa mental. GA4-240201064-AA1-EV01.	Reconoce las necesidades del contexto, según las problemáticas identificadas.	**Rubrica:** IE-GA4-240201064-AA1-EV01.
Evidencia de desempeño, conocimiento y producto:	Describe el problema de investigación de acuerdo con los elementos observados.	**Lista de chequeo:** IE-GA4-240201064-AA2-EV01.

Propuesta de investigación. GA4-240201064-AA2-EV01.	Plantea los objetivos de la investigación según la pregunta de investigación. Consolida el proyecto de investigación, teniendo en cuenta la pertinencia y los alcances. Elabora el marco teórico de la investigación de acuerdo con los contextos nacional e internacional. Aplica técnicas de recolección de información de acuerdo con criterios establecidos por la metodología. Comunica los resultados de la investigación según criterios de presentación de informes.	
Evidencia de conocimiento: Cuestionario. GA4-240202501-AA1-EV01.	Enlaza una serie de elementos breves, concretos y sencillos para crear una secuencia cohesionada y lineal.	**Cuestionario:** GA4-240202501-AA1-EV01.
Evidencia de producto: Mapa mental. GA4-240202501-AA1-EV02.	Hace uso de vocabulario relacionado con familia, aficiones e intereses, trabajo, viajes y hechos de actualidad, en textos orales y escritos.	**Lista de chequeo:** GA4-240202501-AA1-EV02.
Evidencia de desempeño: Blog. GA4-240202501-AA1-EV03.		**Lista de chequeo:** GA4-240202501-AA1-EV03.

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

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

Asincrónico: que no es sincrónico.

Branding: es el trabajo de gestión de marca, el desarrollo del trabajo gráfico para hacerla reconocida.

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.

Campaña *offline*: campaña que se realiza en medios diferentes al Internet.

Campaña *online*: el *marketing online* se realiza en Internet.

Cartel: trozo de un material liso —papel, madera, plástico o similares— que se coloca en una pared, valla, puerta o cualquier otra superficie a la vista para que quien lo vea se informe claramente de lo que en él se dice. Para cumplir su finalidad, aunque no es imprescindible, los carteles suelen ser llamativos, simples y fáciles de ver.

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

Estilo indirecto: se emplea para expresar lo expresado por otro hablante a otro hablante, el cual no estuvo presente en el momento de la alocución inicial, esto puede ser en forma afirmativa, negativa o interrogativa.

***Feedback*:** capacidad de un emisor para recoger reacciones de los receptores y modificar su mensaje, de acuerdo con lo recogido.

Fonética: parte de la Lingüística que estudia los sonidos de las lenguas.

Flyer: o volante es un documento de carácter publicitario de una sola hoja y de pequeño tamaño.

Frases adverbiales: son situaciones en las cuales un adverbio puede modificar al verbo y que de esta relación se pueda cambiar el verbo o adjetivo.

Método: modo de decir o hacer con orden, modo de obrar o proceder, hábito o costumbre que cada uno tiene y observa.

MCERL: es una relación estándar a nivel internacional de los niveles de competencia en un lenguaje.

Netiqueta: reglas básicas de comunicación que se deben poner en práctica al usar Internet.

Palabras compuestas: son palabras que se componen de varias partículas, en las cuales al adicionar alguna puede intensificar su significado, direccionarlo o cambiarlo.

Pregnancia: cualidad de las formas visuales que captan la atención del observador por la simplicidad, equilibrio o estabilidad de su estructura.

***Reason why*:** es la razón que da una marca para que el consumidor se crea lo que esta le dice.

Segundo condicional: se emplea para hablar de situaciones irreales que tienen consecuencias irreales dentro de esa condicionalidad y puede ser empleado tanto en presente como en pasado.

Sincrónico: que se produce o se hace al mismo tiempo que otro hecho, fenómeno o circunstancia, en perfecta correspondencia temporal con él, o con los mismos intervalos, velocidad o período que otro hecho, fenómeno, movimiento, mecanismo, etc.

***Target*:** objetivo, persona o cosa a la que se dirige una acción.

Tercer condicional: se emplea para hablar acerca de un hecho no sucedido en el pasado con una consecuencia directa en ese pasado.

Verbos modales: los verbos modales son auxiliares que se combinan con otros verbos para expresar el "modo" del verbo, principalmente su posibilidad o necesidad, estos son: *can, could, may, might, shall, should, will, would, must y ought to.*

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

ABC English. (s.f.). *Cómo se pronuncia TH en inglés.* https://www.abaenglish.com/es/fonetica-inglesa/th/

Academia. Edu. (s.f.). *Fases de la campaña publicitaria*. https://www.academia.edu/19380819/Proceso_para_la_elaboraci%C3%B3n_de_una_Campa%C3%B1a_Publicitaria

Concepto. (2021). *Mapa conceptual*. https://concepto.de/mapa-conceptual/

Global Standars. (2017). *Diseño y desarrollo de productos, servicios y procesos* [video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=jMebYytZIyA

Guzmán, J. (2003). *Desarrollo de campaña publicitaria.* Universidad Autónoma de Nuevo León. http://cdigital.dgb.uanl.mx/te/1020149150.PDF

Kupchyk, L. & Litvinchuk, A. (2020*). Constructing Personal Learning Environments through ICT-Mediated Foreign Language Instruction. EasyChair Preprint 4251*. https://easychair.org/publications/preprint_download/kxvw

Lucidchart. (2021). *Cómo crear un mapa conceptual*. https://www.lucidchart.com/pages/es/como-crear-un-mapa-conceptual

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

Rivera, E. (2006). *Propuesta de diseño de envase para mezcla de panqueques Gold Medal.* http://biblio3.url.edu.gt/Tesis/lote01/Rivera-Estela.pdf

Sampieri, R. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill México.

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

UVADOC. (s.f.). *Guía metodológica para la elaboración de un flujograma*. https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/12095/guia%20metodol%D3gica;jsessionid=93F971E802738178C18D05339ACF43D0?sequence=5

Virtual Training Team. (2016). *Diseño y desarrollo* [video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=IYN613eTUkY

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Marisol Osorio Beltrán	Líder SENNOVA	Regional Antioquia - Centro de Formación en Diseño Confección y Moda	Noviembre de 2020
	Luz Mila Pacheco Fuentes	Diseñadora instruccional	Regional Distrito Capital - Centro de Diseño y Metrología	Noviembre de 2020
	Julieth Paola Vital López	Corrección de estilo	Regional Distrito Capital - Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica	Noviembre de 2020
	Elkin Rodolfo Moreno Merchán	Experto temático	Regional Distrito Capital - Centro de Formación de Talento Humano en Salud	Febrero de 2021
	Oscar Absalón Guevara	Diseñador instruccional	Regional Distrito Capital - Centro de Gestión Industrial	Febrero de 2021
	Guillermo Eduardo González Tarazona	Experto temático	Regional Distrito Capital - Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica	Noviembre de 2021
	Gloria Amparo López Escudero	Diseñadora instruccional	Regional Distrito Capital - Centro de Gestión Industrial	Diciembre de 2021
	Andrés Felipe Velandia Espitia	Revisor metodológico y pedagógico	Regional Distrito Capital - Centro de Diseño y Metrología	Diciembre de 2021
	Rafael Neftalí Lizcano Reyes	Asesor pedagógico	Regional Santander - Centro Industrial del Diseño y la Manufactura	Diciembre de 2021
	Julia Isabel Roberto	Correctora de estilo	Regional Distrito Capital - Centro de Diseño y Metrología	Febrero de 2022

8. CONTROL DE CAMBIOS

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					

PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUÍA 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:** Elaborar piezas gráficas.
- **Actividad de proyecto:** Generar imágenes vectoriales y/o mapas de bits de acuerdo con las características técnicas de la pieza gráfica y el medio de salida.
- **Competencias:**

  Técnicas:
  291301083 - Editar imágenes de acuerdo con criterios de comunicación y técnicas de edición.

  Transversales:
  230101507 - Generación de hábitos saludables de vida mediante la aplicación de programas de actividad física en los contextos productivos y sociales.

- **Resultados de aprendizaje a alcanzar:**

  Técnicos:
  291301083-02 - Digitalizar imágenes con equipos tecnológicos según requerimientos del proyecto de diseño y *software* especializado.
  291301083-03 - Aplicar técnicas en el desarrollo de la ilustración de acuerdo con el boceto aprobado.
  291301083-04 - Finalizar ilustración mediante recursos técnicos, tecnológicos y parámetros del *brief*.
  291301083-05 - Intervenir los archivos de las imágenes digitales según el medio de salida.

  Transversales:
  230101507-01 - Desarrollar habilidades psicomotrices en el contexto productivo y social.
  230101507-02 - Practicar hábitos saludables mediante la aplicación de fundamentos de nutrición e higiene.
  230101507-03 - Ejecutar actividades de acondicionamiento físico orientadas hacia el mejoramiento de la condición física en los contextos productivo y social.
  230101507-04 - Implementar un plan de ergonomía y pausas activas según las características de la función productiva.

- **Duración de la guía:** 528 horas.
  - Técnico: 480 horas
  - Transversales: 48 horas.

2. PRESENTACIÓN

Bienvenido, estimado aprendiz, al proceso formativo. En esta fase, desarrollará habilidades a partir del conocimiento y análisis de herramientas que componen el entorno del desarrollo de medios gráficos visuales aplicados a la edición y digitalización de imágenes atendiendo al proyecto solicitado por un cliente. Se espera que apropie la manera como estos elementos se integran, con el fin de finalizar la ilustración de los bocetos planteados, los cuales deben atender a los parámetros del *brief* y los medios de salida. Para cumplir con el objetivo de esta guía, también es importante contar con otro tipo de competencias, como es la de generación de hábitos saludables y aplicación de programas de actividad física, indispensables para mantener una buena salud tanto física como mental en la vida laboral.

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) y transversales 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 una estrategia de comunicación gráfica fundamentada en las necesidades del cliente.

3.1. Actividades de aprendizaje de la competencia - Editar imágenes de acuerdo con criterios de comunicación y técnicas de edición (291301083).

Implementar los conocimientos en el desarrollo de proyectos publicitarios y diseño, concepto de *brief*, y la utilización de recursos tecnológicos como los programas para la ilustración, edición de imágenes, maquetación, y dispositivos de captura es de gran importancia, por lo que debe profundizar en elementos como la fotografía digital, adicional al manejo de las características técnicas digitales, las técnicas de ilustración, entre muchos otros, que harán que este programa lo haga mucho más competente para el mundo laboral.

3.1.1. Actividad de aprendizaje GA5-291301083-AA1. Definir estilo gráfico de la ilustración a partir de referentes, técnicas y conceptos.

La presente actividad de aprendizaje se encuentra asociada al estilo gráfico, el cual se concibe como una serie de características morfológicas definidas para los diferentes elementos que componen una pieza de comunicación.

Se espera que apropie todos los conocimientos frente al tratamiento de las imágenes, el estilo de las fuentes, las gamas cromáticas, el uso de íconos, su nivel de abstracción, la implementación de texturas y los formatos que se utilizan, entre otros.

Duración: 72 horas.

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

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

- **Evidencia de reflexión inicial.**

Actualmente, la tecnología ha evolucionado de manera exponencial, y con ello, las formas de comunicar, las cuales implican nuevas herramientas que lo faciliten. Se dice que una imagen vale más que mil palabras, aprender a preparar las imágenes a partir de técnicas, conceptos y utilización de herramientas informáticas será la clave en la creación de ilustraciones que impacten y comuniquen una idea; los proyectos gráficos visuales serán la clave de nuevas oportunidades en el mundo digital.

De acuerdo con lo anterior y lo que se aborda en el material de formación, se le invita a pensar e interiorizar en las siguientes preguntas:

- ¿Cuáles son las características de una imagen?
- ¿Cuáles son los tipos de imagen y formatos?
- ¿De qué se tratan los conceptos de resolución, tamaño y dimensión?
- ¿Cuáles son los modos de color?
- ¿Qué es la optimización y compresión de imágenes?

Nota: este ejercicio tiene como finalidad encaminarlo y motivarlo en la elaboración de las evidencias que se plantean para esta actividad de aprendizaje, por tal razón, no es calificable, pero sí es el punto de inicio para lo que se le solicitará en las demás evidencias.

- **Evidencia GA5-291301083-AA1-EV01. Cuadro comparativo de resolución, tamaño y dimensión de imágenes.**

La resolución, el tamaño y la dimensión son características de una imagen, y para definirlas es necesario determinar el grado de detalles que la imagen contiene, como, por ejemplo, la calidad que se define a partir de la cantidad de pixeles.

Con esta evidencia, se pretende que logre la elaboración de un cuadro comparativo, en el cual se describan las características de una imagen. Para ello, realice las siguientes acciones:

- Revise lo descrito en el componente formativo “Imagen y captura”.
- Seleccione una imagen o fotografía de su agrado.

- Posteriormente, impórtela a Photoshop y realice el procedimiento de exportación en los diferentes formatos (JPG, PNG, TIFF, BMP, PSD, PDF y RAW) utilizando, en Photoshop, la opción en el menú superior *(archivo-exportar como).*
- Realice los ajustes de resolución, tamaño y dimensión en el programa Photoshop, dependiendo del dispositivo de salida (72, 150, 300 PPP).
- Varíe la resolución, tamaño y dimensión a la misma imagen (3 veces), guarde cada una de las imágenes que se generan con la variación. Esto lo puede realizar por la opción *menú superior- imagen-tamaño de imagen*.
- Aplique los diferentes modos de color *(RGB, CMYK, LAB, ESCALA DE GRIS)* a la imagen o fotografía, dependiendo del dispositivo de salida. Realice el procedimiento en Photoshop por la opción: *menú-imagen-modo;* guarde las imágenes con cada aplicación de modo de color.
- Implemente la optimización y comprensión de imágenes según la necesidad, utilizando los formatos JPG, PNG y GIF; realice el proceso en Photoshop, guarde las imágenes que se generan con cada formato.
- Finalmente, cree un cuadro comparativo aplicando los conceptos de tamaño, resolución y dimensión de imágenes. Para este cuadro comparativo, utilice las imágenes con las que desarrolló este ejercicio y complete teniendo en cuenta lo siguiente:
  - Detalle las características de las diferentes imágenes.
  - Indique los elementos que diferencian las imágenes.
  - Describa los atributos y propiedades de cada imagen.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Productos para entregar:** Cuadro comparativo resolución, tamaño y dimensión de imágenes.
- **Formato:** PDF.
- **Extensión:** mínimo cuatro elementos para realizar la comparación.
- Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Cuadro comparativo resolución, tamaño y dimensión de imágenes. GA5-291301083-AA1-EV01.**

- **Evidencia GA5-291301083-AA1-EV02. Construcción de un escenario fotográfico.**

La fotografía permite realizar una comunicación eficaz y, de esta manera, se ha convertido en una herramienta útil para diversas representaciones que se deseen lograr; se hace indispensable generar un escenario ideal para un proyecto publicitario. Para cumplir con la presente evidencia, plantee una propuesta de diseño de su elección; para ello:

- Cree un documento en el programa Adobe Photoshop, para esto, utilice el menú superior en la opción *archivo-nuevo*, dé clic en el módulo que se despliega, defina la opción según las características del proyecto (foto, imprimir, obra de arte, web, móvil, película y video).
- Realice la toma fotográfica para la propuesta de diseño.
- Desarrolle los ajustes de detalles correspondientes, según la opción definida para el proyecto (Nombre del documento, tamaño de anchura y altura, orientación y mesa de trabajo y resolución (72-150-300 ppp).
- Ajuste el modo de color según el proyecto o dispositivo de salida (rgb, mapa de bits, escala de gris, color rgb, color cmyk, color, lab, en fin, los que considere).

- Aplique las opciones avanzadas en los ajustes del documento en el módulo nuevo documento y defina el perfil de color según el proyecto (espacio de trabajo rgb, adobe rgb (1998), Apple rgb, Prophoto rgb, entre otros).
- Realice el revelado digital.
- Presente las imágenes, paso a paso, de la construcción de este escenario.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** escenario fotográfico.
- **Formato:** Archivo psd Photoshop
- **Extensión:** Libre
- Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Construcción de un escenario fotográfico. GA5-291301083-AA1-EV02.**

3.1.2 Actividad de aprendizaje GA5-291301083-AA2. Editar imágenes digitales utilizando *software* especializado, de acuerdo con bocetos previamente aprobados.

Dicen que una imagen vale más que mil palabras, hoy en día las imágenes son un elemento importante para una buena estrategia de *marketing* y contenidos, su aplicación es cada vez más importante, implementar los programas de retoque de imagen ayudará a una mejor persuasión en proyectos futuros.

Duración: 144 horas.

Materiales de formación a consultar: para el desarrollo de estas actividades, es importante la lectura, comprensión y análisis del componente formativo **"**Bocetación e ilustración".

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

- **Evidencia GA5-291301083-AA2-EV01. Taller de bocetación de acuerdo con proyecto de ilustración.**

La ilustración juega un papel muy importante en el diseño, que presenta un alto valor en contenido gráfico y visual. Se caracteriza por su versatilidad de componentes, técnicas, formas, manejo de recursos, entre otros. Por medio de ella, se transmiten mensajes claros y concisos, que llegan al espectador de una manera directa, lo que permite una comprensión total de cualquier tema.

Para llevar a cabo la elaboración de la evidencia, deberá realizar las siguientes acciones:

- Aborde el material de formación "Bocetación e Ilustración".
- Utilice el proyecto con el que desarrolló otras evidencias en la guía anterior, o plantee uno nuevo.
- Para realizar la ilustración, use el programa Adobe Illustrator, tenga en cuenta que debe planear y crear mediante la utilización del lenguaje y la comunicación visual.
- Aplique la composición y perspectiva en el proceso creativo, la preparación, incubación, iluminación y verificación.
- Cree el boceto utilizando los tipos *burdo, comprensible* y *dummy,* herramientas del programa Illustrator. Se debe guardar la evidencia del proceso en el programa Illustrator.

- Desarrolle la ilustración a partir de la creación de ambientes, creación de personajes y props, dependiendo del proyecto a realizar *(imagen corporativa, producto editorial* o *gráficos).* Se debe guardar la evidencia gráfica del proceso en formato AI.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Productos para entregar:** Taller de bocetación de acuerdo con proyecto de ilustración.
- **Formato:** PDF y archivo AI Illustrator.
- **Extensión:** Libre.
- Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Taller de bocetación de acuerdo con proyecto de ilustración. GA5-291301083-AA2-EV01.**

- **Evidencia GA5-291301083-AA2-EV02. Productos gráficos y técnicas de ilustración.**

El producto gráfico permite representar visualmente un concepto o idea, por lo que se deben aplicar los procesos paso a paso con el fin de lograr que este cumpla con todos los requisitos, tanto de composición gráfica como de composición editorial, uniéndose con las técnicas digitales de ilustración existentes.

Para la elaboración de la evidencia, deberá realizar las siguientes acciones:

- Demuestre manejo del programa Adobe IIlustrator.
- Desarrolle la evidencia sobre el proyecto con el que viene trabajando.
- Utilice las técnicas de ilustración *análogas, mixtas* y *digitales,* y aplíquelas en el proceso de construcción de la ilustración al proyecto. Se deben aplicar las tres técnicas de ilustración completas.
- Aplique las técnicas de ilustración en el diseño del producto gráfico que elija, puede ser: infografía, afiche, cartel, material didáctico.
- Guarde evidencia del proceso en el archivo nativo AI y preséntelo como evidencia.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Productos para entregar:** Productos gráficos.
- **Formato:** Archivo PDF y Archivo AI Illustrator.
- **Extensión:** Libre
- Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Productos gráficos y técnicas de ilustración. GA5-291301083-AA2-EV02.**

3.1.3 Actividad de aprendizaje GA5-291301083-AA3. Emplea *software* especializado para la edición, revelado y tratamiento de imágenes de acuerdo con las necesidades del proyecto.

El tratamiento de imágenes es una técnica que permite modificar una imagen con el objetivo de lograr una mayor calidad o realismo, para obtener una composición totalmente diferente a la realidad. En la actualidad, para llevar a cabo el tratamiento y retoque de las imágenes, se utilizan programas informáticos. Con esta actividad, se implementa el programa de retoque de imágenes, que podrá aplicar a las fotografías y digitalización de las imágenes del proyecto que viene trabajando.

Duración: 192 horas.

Materiales de formación a consultar: para el desarrollo de esta actividad, es importante la lectura, comprensión y análisis del componente formativo “Manipulación de imágenes digitalizadas”.

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

- **Evidencia GA5-291301083-AA3-EV01. Archivos editables, retoque de imágenes.**

En la actualidad, las imágenes constituyen una forma de comunicación. Dependiendo de diferentes factores culturales, las imágenes son utilizadas para transmitir mensajes, símbolos y distintos tipos de información, por esto, es importante contar con un programa que facilite la representación digital de las imágenes, así como la edición y modificación del contenido visual.

Con el fin de cumplir con esta evidencia, debe realizar las siguientes acciones:

- Cree un nuevo documento en el programa Photoshop, en el menú superior *archivo-nuevo*.
- Seleccione una de las imágenes que ha diseñado para su proyecto y sobre esta realice los ajustes correspondientes para el tratamiento de imágenes dirigidas a dispositivos de salida y medios digitales.
- Posteriormente, aplique a la misma imagen tres modos de color.
- Exporte las imágenes y guárdelas para la verificación del ejercicio.
- Cree otro documento, pero esta vez con ajustes correspondientes al medio de salida e impresión y realice el modo de color correspondiente.
- Realice ajustes y correcciones de color a partir de la utilización de una imagen. Este ejercicio se debe aplicar 5 veces a la misma imagen; para su análisis y comprensión, se deben variar los ajustes.
- Utilice el programa Photoshop en el menú superior en la opción *Imagen-Ajustes*, allí, como ya lo conoce, se encuentra una serie de herramientas, como *Brillo/contraste, niveles, curvas, exposición, tono/saturación, equilibrio de color, blanco/negro*, entre otros ajustes.
- Modifique y varíe los ajustes en cada imagen.
- Utilice el modo de color en el programa Photoshop, en el menú superior, en la opción *Imagen-modo-duotono*, y realice la aplicación de *monótono, duotono, tritono, cuatritono* a una imagen, duplicándola 4 veces. Una vez se realice el tratamiento a cada imagen, deberá exportar y guardar las imágenes para soporte de verificación del ejercicio.
- Implemente las herramientas de corrección y retoque de imagen (*clonar, corrector, pincel corrector puntual, parche, corrección de ojos rojos*), en el panel izquierdo de herramientas.
- Defina o seleccione una imagen por cada herramienta para realizar el ejercicio.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Productos para entregar:** Archivos editables.
- **Formato:** PSD
- **Extensión:** Libre
- Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Archivos editables, retoque de imágenes. GA5-291301083-AA3-EV01.**

- **Evidencia GA5-291301083-AA3-EV02. Archivos editables revelado y tratamiento.**

Existen programas creados para el tratamiento de imágenes digitales de buena calidad, procesos de revelado y flujo de trabajo hasta lograr el proceso final, estos programas son: Lightroom y Photoshop. Es importante que los explore cuidadosamente para que conozca sus beneficios en pro de finalizar siempre sus diseños con una alta calidad.

En esta evidencia debe aplicar todo lo aprendido sobre edición de archivos, tratamiento y revelado, atendiendo las siguientes instrucciones:

- Importe las imágenes de su elección y que pertenezcan al proyecto que viene desarrollando al programa Lightroom, en la opción *importar*, ubicada en la parte inferior izquierda del espacio de trabajo, y luego busque la ruta donde se encuentren las imágenes para el ejemplo. Al hacer esta acción, las fotos se visualizarán en el módulo biblioteca en el programa de Lightroom.

- Realice revelado y tratamiento a las imágenes que se han importado para el ejemplo. Esta acción se puede realizar dando clic en el módulo *revelar* ubicado a la derecha del espacio de trabajo, y utilizando la opción *revelado rápido,* podrá aplicar los ajustes de revelado a las imágenes.

- Exponga, a través de una presentación, los pasos realizados a las imágenes seleccionadas.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Productos para entregar:** Presentación.
- **Formato:** proyecciones Lightroom
- **Extensión:** Libre
- Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Archivos editables revelado y tratamiento. GA5-291301083-AA3-EV02.**

- **GA5-291301083-AA3-EV03. Prototipos finales, edición y composición avanzada de imágenes.**

Para la realización de esta evidencia, es importante tener en cuenta la apropiación del material de formación “Manipulación de imágenes digitalizadas”, donde se hace énfasis sobre la edición y composición que ofrece el programa Adobe Photoshop, el cual contiene herramientas avanzadas para lograr ediciones mucho más creativas y mejoradas.

Por lo anterior y con la finalidad de cumplir con esta evidencia, desarrolle las siguientes acciones:

- Utilice todas las herramientas avanzadas para la composición de imágenes. Para este ejercicio, debe escoger unas imágenes a criterio propio.
- Realice sobre cada imagen elegida el proceso correspondiente por cada una de las herramientas, esto es: herramientas máscara de capa y máscara vectorial.
- Guarde en archivo psd, para la verificación correspondiente.
- Cree sobre las fotos seleccionadas los fotomontajes, utilizando las herramientas: máscara de capas, máscara vectorial, pinceles, pluma y demás herramientas que crea necesarias para el desarrollo del ejercicio.

- Creados los fotomontajes, se deben guardar o exportar las imágenes en formato jpg para su verificación y también se debe guardar el archivo psd donde se verifique el proceso.
- Aplique en las imágenes diversos efectos y técnicas con herramientas de edición y retoque, importándolas a Photoshop, y aplique sobre estas los siguientes efectos:

    - Dragan: utilizando las herramientas de sobreexponer, subexponer, esponja.
    - HDR: aplique los efectos a una imagen, ajustando el efecto como desee (método, radio, intensidad, tono y detalle, avanzado).
- Finalmente, arme una carpeta con todos los prototipos finales solicitados para entrega de la evidencia.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Productos para entregar:** Prototipos finales.
- **Formato:** PDF
- **Extensión:** Libre
- Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Prototipos finales, edición y composición avanzada de imágenes. GA5-291301083-AA3-EV03.**

3.1.4 Actividad de aprendizaje GA5-291301083-AA4. Manejar y administrar archivos para composición gráfica.

La gestión de color define las características en el proceso gráfico, cada dispositivo de salida requiere un tratamiento de modo de color adecuado. Este proceso asegura la exacta reproducción del color en los dispositivos, como monitores, plotters, impresoras *offset*, etc. El objetivo de esta actividad es comprender y aplicar correctamente la gestión de color en los procesos de composición gráfica.

Duración: 72 horas.

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

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

- **Evidencia GA5-291301083-AA4-EV01. Mapa conceptual gestión del color.**

Una de las partes más importantes y decisivas a la hora de crear un nuevo proyecto de diseño gráfico es el estudio de la composición del color, ya que este permite guardar el equilibrio en las diferentes representaciones. El éxito de un proyecto gráfico reside fundamentalmente en una composición perfecta, que sea capaz de transmitir una idea de manera sencilla y directa, y esto tiene mucho que ver con el color, ya que su composición es considerada rica en elementos, al igual que es muy versátil al momento de su utilización.

Con el fin de lograr esta evidencia, desarrolle las siguientes acciones:

- Tenga en cuenta lo aprendido en el componente formativo “gestión de color”.
- Los programas a utilizar en el desarrollo de esta evidencia son: Adobe Illustrator y Photoshop.

- En el programa Photoshop, importe una imagen y realice los ajustes de modos de color (rgb, cmyk, lad, escala de gris). Finalice haciendo un mapa conceptual sobre este programa.
- Sobre la misma imagen que utilizó para el ítem anterior, ajuste el modelo de color CMYK salida del proyecto, utilice el programa Adobe Illustrator y realice los correspondientes ajustes (nombre documento, tamaño, modo de color, efecto rasterizado) para dispositivo de salida impresión. Posteriormente, genere un mapa conceptual sobre este programa.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Productos para entregar**: dos (2) mapas conceptuales, uno por cada programa.
- **Formato:** PDF
- **Extensión:** Libre
- Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Mapa conceptual gestión del color. GA5-291301083-AA4-EV01.**

- **Evidencia GA5-291301083-AA4-EV02. Control de calidad de impresos**

Diseñar y desarrollar productos y/o servicios de una excelente calidad y a un costo bajo se denomina “control de calidad de impresos”; en la industria gráfica, este control de calidad lo reglamenta la norma ISO 12647. En la actualidad, en el mercado existen diversos materiales, insumos y tintas que se consiguen muy económicos a la hora de la impresión, pero que por sus bajos costos no cuentan con el estándar de calidad exigido en la norma, lo que genera que la impresión no cuente con la calidad requerida.

Para llevar a cabo la presente evidencia, debe tener en cuenta lo visto en el componente formativo “gestión de color”. Posteriormente, realice varias actividades que se describen a continuación:

1. Cree un cuadro informativo para explicar y compartir la norma ISO 12647.
2. La norma ISO 12647 está desarrollada, en la actualidad, en ocho puntos, por lo que en esta evidencia debe realizar un ensayo sobre los beneficios del uso de los estándares y lo que estos generan para el cliente final.
3. Realice a uno de los archivos digitales desarrollados en las evidencias anteriores un control de calidad aplicando las normas técnicas de acuerdo con el dispositivo de salida para la impresión, y genere un informe.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Productos para entregar:** Informe con control de calidad de impresos y ensayo.
- **Formato:** documento de texto Word o PDF.
- **Extensión:** Libre
- Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Control de calidad de impresos. GA5-291301083-AA4-EV02.**

3.2. Actividades de aprendizaje de la competencia transversal - Generar hábitos saludables de vida mediante la aplicación de programas de actividad física en los contextos productivos y sociales (230101507).

Fortalecer las competencias biofísicas tiene como finalidad el mejoramiento de la calidad de vida, mediante la adopción de un estilo de vida saludable y el logro de las condiciones físicas requeridas en el desempeño laboral. Este logro supone el desarrollo de la psicomotricidad propia del área de trabajo, el manejo adecuado de la postura corporal en los ámbitos de espacio-tiempo, la prevención de enfermedades profesionales y accidentes de trabajo.

3.2.1 Actividad de aprendizaje GA5-230101507-AA1. Valorar el estado general de las condiciones psicomotrices individuales para aplicar los correctivos necesarios que permitan mejorar las capacidades.

Mediante la estrategia didáctica activa de aprendizaje individual, podrá conocer sus actuales condiciones físicas y antropométricas, para el desarrollo de un plan de trabajo físico que permita mejorar nuestra salud y por ende la calidad de vida.

Para el desarrollo de las siguientes actividades, es fundamental la lectura previa del componente formativo que orientará en la elaboración de las evidencias.

Duración: 12 horas.

Material de formación: para el desarrollo adecuado de las evidencias, el aprendiz debe apropiar los contenidos del componente formativo “Actividad física y hábitos de vida saludables”.

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

- **Evidencia GA5-230101507-AA1-EV01. Foro temático - Identificar y establecer las técnicas de coordinación motriz.**

Participe en el foro dando respuesta a los planteamientos que se exponen a continuación:

- ¿Cuáles son los músculos del cuerpo humano que posibilitan la coordinación motriz de acuerdo con su área de desempeño?
- ¿Qué papel juegan los huesos del cuerpo humano en la coordinación motriz?
- Defina con sus propias palabras qué es motricidad.
- ¿A qué se refieren cuando se habla de motricidad fina y motricidad gruesa?
- En el desempeño laboral de su área ocupacional, ¿dónde se evidencia la motricidad gruesa? Dé un ejemplo.

Realice seguimiento al foro y responda a un comentario de forma crítico-reflexiva, de acuerdo con la intervención que hayan realizado sus compañeros, demostrando construcción de conocimiento frente a los planteamientos que cada uno proponga.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Productos a entregar:** participación en el foro temático.

- Para el desarrollo de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Foro temático - identificar y establecer las técnicas de coordinación motriz. GA5-230101507-AA1-EV01.**

3.2.2. Actividad de Aprendizaje GA5-230101507-AA2. Establecer hábitos para lograr un estilo de vida saludable, mediante la aplicación de fundamentos de nutrición e higiene.

Mantener buenos hábitos alimenticios puede ayudar a evitar diferentes tipos de enfermedades, además de proporcionar la energía suficiente que el cuerpo necesita para el desarrollo de las actividades cotidianas, por esto es fundamental mantener una alimentación balanceada y equilibrada en los requerimientos energéticos, de acuerdo con las actividades que realizamos a diario. Para establecer un estilo de vida saludable, se deben interpretar los fundamentos de higiene y nutrición en los contextos productivo y social; a través de la siguiente actividad, podrá desarrollar un plan que aporte a este objetivo.

Duración: 12 horas.

Material de formación: para el desarrollo adecuado de las evidencias, el aprendiz debe apropiar los contenidos del componente formativo “Actividad física y hábitos de vida saludables”.

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

- **Evidencia GA5-230101507-AA2-EV01. Infografía – Estilos de vida saludable.**

El objetivo de esta evidencia consiste en plasmar, a través de un gráfico (infografía), los elementos que le permitan establecer hábitos para lograr un estilo de vida saludable; para lograr esto, se propone que el recurso construido dé respuesta a las siguientes preguntas:

- ¿Qué elementos deben tenerse en cuenta para interpretar las necesidades energéticas diarias de una persona?
- ¿Cuántas calorías necesita el cuerpo diariamente y de qué forma recibe estos aportes con el consumo de carbohidratos, proteínas, grasas, bebidas u otros elementos? ¿De cuáles variables pueden depender estos aportes?
- ¿Cómo sería un puesto de trabajo ergonómico y adecuado para su contextura corporal?
- ¿Qué otros factores inciden en el logro de un estilo de vida saludable?

Se recomienda el uso de la siguiente caja de herramientas para la elaboración de la infografía:

Herramienta	**Enlace**
Infogram	https://infogram.com/es/
Canva	https://www.canva.com/
Piktochart	https://piktochart.com/

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** infografía.
- **Formato:** PDF.
- **Extensión:** libre.
- Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Infografía – Estilos de vida saludable. GA5-230101507-AA2-EV1.**

3.2.3. Actividad de Aprendizaje GA5-230101507-AA3. Construir conocimientos y prácticas básicas de nutrición en los aprendices para implementar acciones de la cultura física en el mejoramiento de la calidad de vida en el contexto individual, laboral y social.

Esta actividad se centra en la realización de una valoración de su estado físico a través de una ficha antropométrica.

Duración: 12 horas.

Material de formación: para el desarrollo adecuado de las evidencias, el aprendiz debe apropiar los contenidos del componente formativo "Actividad física y hábitos de vida saludables".

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

- **Evidencia GA5-230101507-AA3-EV01. Ficha antropométrica de valoración de la condición física.**

Para dar cumplimiento a esta evidencia y continuar con su aprendizaje, es importante saber valorar su condición física; por tanto, realice lo siguiente:

A. Diligencie la ficha antropométrica que se expone a continuación y cuya información debe estar completa.
B. Presente los diferentes tests de resistencia (*burpee*) y apunte sus resultados en la ficha, como: test de fuerza abdominal, piernas y brazos por 1 minuto y frecuencia cardiaca, antes y después de cada uno de los tests.
C. Realice las pruebas físicas y anótelas en la ficha.

	FICHA ANTROPÓMETRICA		
Nombre			
Documento identidad			
Peso			
Altura			
Envergadura			
Peso ideal			
Fcm			
% de grasa			
IMC			
	RESULTADO 1	**RESULTADO 2**	**BAREMOS**
Fuerza en piernas 1´			
Fuerza de brazos 1´			
Fuerza abdominal 1´			
Fuerza lumbar 1´			

Burpee test 1´			
Test de Cooper 12´			
ANÁLISIS PERSONAL			
1. ¿Cuáles considera que son sus capacidades físicas? **2. ¿Qué acciones considera pertinentes para mejorar su condición?** **3. De acuerdo con la actividad física realizada a diario, ¿cuál es el tiempo que requiere para una recuperación adecuada?**			

D. Atendiendo los resultados obtenidos, elabore un plan de acción a seguir, con el fin de mejorar su calidad de vida atendiendo las recomendaciones del instructor.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** ficha antropométrica diligenciada y plan de acción.
- **Formato:** PDF.
- **Extensión:** libre
- Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Ficha antropométrica de valoración de la condición física. GA5-230101507-AA3-EV1.**

3.2.4. Actividad de Aprendizaje GA5-230101507-AA4. Identificar la higiene postural y pausas activas correctas para el desempeño del área ocupacional.

Para un buen desempeño en el puesto de trabajo, es muy importante identificar los elementos que se utilizan en el entorno para el desempeño del área ocupacional y verificar que cumplan con los estándares de calidad y ergonomía requeridos para dicha operación, ya que esto puede hacer que disminuya o aumente el rendimiento o productividad, además de evitar enfermedades profesionales producidas por el trabajo repetitivo.

Duración: 12 horas.

Material de formación: para el desarrollo adecuado de las evidencias, el aprendiz debe apropiar los contenidos del componente formativo “Actividad física y hábitos de vida saludables”.

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

- **Evidencia GA5-230101507-AA4-EV01. Folleto de lesiones más comunes en el trabajo o vida cotidiana y la importancia de las pausas activas.**

En la actualidad, se presta mucha atención a la salud y seguridad en el trabajo, por lo que es de mucha importancia para las empresas, pues la idea es prevenir lesiones a sus empleados; por tal razón, se hacen muy necesarias las llamadas pausas activas. Por lo anterior y con el fin de cumplir con la presente evidencia, elabore un folleto donde se debe evidenciar cuáles son esas lesiones más comunes que se van presentando por el trabajo repetitivo o, en la vida cotidiana, por posturas inadecuadas, y cuál será la importancia de implementar las pausas activas en el puesto de trabajo o lugar de estudio, como método preventivo.

Para el diseño del folleto, tenga en cuenta que debe ser dinámico, creativo; puede contar con ilustraciones o imágenes que recreen lo que quiere expresar. Utilice la herramienta de su preferencia para su elaboración.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** folleto.
- **Formato:** PDF.
- **Extensión:** libre
- Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Folleto de lesiones más comunes en el trabajo o vida cotidiana y la importancia de las pausas activas. GA5-230101507-AA4-EV01.**

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencia de conocimiento: Cuadro comparativo resolución, tamaño y dimensión de imágenes. GA5-291301083-AA1-EV01.	Selecciona el dispositivo de captura de imagen de acuerdo con las especificaciones técnicas del diseño. Realiza toma fotográfica según la propuesta de diseño. Realiza revelado digital a la imagen según medio de salida.	**Lista de chequeo:** IE-GA5-291301083-AA1-EV01.
Evidencia de producto: Construcción de un escenario fotográfico. GA5-291301083-AA1-EV02.		**Lista de chequeo:** IE-GA5-291301083-AA1-EV02.
Evidencia de conocimiento: Taller de bocetación de acuerdo con proyecto de ilustración. GA5-291301083-AA2-EV01.	Elabora bocetos según necesidades del proyecto de ilustración.	**Lista de chequeo:** IE-GA5-291301083-AA2-EV01.
Evidencia de desempeño: Productos gráficos y técnicas de ilustración. GA5-291301083-AA2-EV02.		**Lista de chequeo:** IE-GA5-291301083-AA2-EV02.
Evidencia de desempeño: Archivos editables, retoque de imágenes. GA5-291301083-AA3-EV01.	Manipula las imágenes digitalizadas en *software* especializado de acuerdo con necesidades del proyecto de diseño. Ilustra proyecto de acuerdo con el boceto, estilo y técnica aprobada.	**Lista de chequeo:** IE-GA5-291301083-AA3-EV01.
Evidencia de desempeño: Archivos editables revelado y tratamiento. GA5-291301083-AA3-EV02.		**Lista de chequeo:** IE-GA5-291301083-AA3-EV02.
Evidencia de producto: Prototipos finales, edición y composición avanzada de imágenes. GA5-291301083-AA3-EV03.		**Lista de chequeo:** IE-GA5-291301083-AA3-EV03.

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencia de conocimiento: Mapa conceptual gestión del color. GA5-291301083-AA4-EV01.	Revisa características técnicas del archivo digital de acuerdo con el medio de salida.	**Lista de chequeo:** IE-GA5-291301083-AA4-EV01.
Evidencia de desempeño: Control de calidad de impresos. GA5-291301083-AA4-EV02.		**Lista de chequeo:** IE-GA5-291301083-AA4-EV02.
Evidencia de desempeño: Foro temático -identificar y establecer las técnicas de coordinación motriz. GA5-230101507-AA1-EV01.	Identifica las técnicas de coordinación motriz relacionadas con su perfil ocupacional. Selecciona técnicas que le permiten potenciar su capacidad de reacción mental y mejorar sus destrezas motoras según la naturaleza de su entorno laboral. Identifica los conceptos básicos de anatomía y fisiología. Aplica los conceptos básicos de la miología humana con base en el análisis del movimiento.	**Lista de chequeo:** IE-GA5-230101507-AA1-EV01.
Evidencia de producto: Infografía _ Estilos de vida saludable. GA5-230101507-AA2-EV01.	Interpreta los fundamentos de estilo de vida saludable e higiene y nutrición en los contextos productivo y social. Administra un plan de higiene corporal dentro del contexto productivo.	**Lista de chequeo:** IE-GA5-230101507-AA2-EV01.
Evidencia de producto: Ficha antropométrica de valoración de la condición física. GA5-230101507- AA3-EV01.	Ejecuta rutinas de ejercicio físico según las necesidades de los contextos laboral y social. Establece pausas de acuerdo con cargas de trabajo y tiempos de actividad física para una recuperación adecuada.	**Lista de chequeo:** IE-GA5-230101507-AA3-EV01.
Evidencia de producto. Folleto de lesiones más comunes en el trabajo o vida cotidiana, y la importancia de las pausas activas. GA5-230101507-AA4-EV01.	Aplica conceptos básicos de ergonomía y pausas activas de acuerdo con la naturaleza de la función productiva. Discrimina ejercicios específicos para la prevención de riesgos ergonómicos según su actividad laboral. Estructura un plan de ergonomía y pausas activas según contexto laboral.	**Lista de chequeo:** IE-GA5-230101507-AA4-EV01.

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Actividad física: se considera actividad física cualquier movimiento corporal producido por los músculos esqueléticos que exija gasto de energía.

Antropometría: estudio de las proporciones y las medidas del cuerpo humano.

Deporte: el deporte es un juego o actividad reglamentada, normalmente de carácter competitivo, que mejora la condición física y psíquica de quien lo practica y tiene propiedades recreativas que lo diferencian del simple entretenimiento.

Ejercicio: se considera ejercicio físico al conjunto de acciones motoras musculares y esqueléticas. Comúnmente se refiere a cualquier actividad física que mejora y mantiene la aptitud física, la salud y el bienestar de la persona. Se lleva a cabo por diferentes razones, como el fortalecimiento muscular, mejora del sistema cardiovascular, desarrollar habilidades atléticas, deporte, pérdida de grasa o mantenimiento, así como actividad recreativa.

Fotomontaje: el fotomontaje es una técnica que permite crear varios mundos o, por qué no, universos, a partir de la fusión de una o varias fotografías con recursos 3D.

Gestión de color: es el proceso a través del cual se normalizan los colores de una manera previsible y reproducible a lo largo de la denominada cadena gráfica.

***Lightroom*:** es una aplicación sencilla pensada para trabajar en la edición de imágenes digitales. Gracias a este *software,* es posible organizar, editar y compartir fotografías a través de un ordenador, *smartphone* o *tablet*. Se trata de una herramienta muy versátil para llevar a cabo las tareas diarias de cualquier fotógrafo digital.

Modo de color: el modo de color o modo de imagen determina la combinación de los colores en función del número de canales de un modelo de color. Los diferentes modos de color dan lugar a diferentes niveles de detalle de color y tamaño de archivo. Por ejemplo, utilice el modo de color CMYK para las imágenes de un folleto para impresión a todo color y utilice el modo de color RGB para las imágenes web o de correo electrónico, para reducir el tamaño del archivo y mantener la integridad del color.

Motricidad fina: se refiere a las acciones que implican pequeños grupos musculares de cara, manos y pies, concretamente, a las palmas de las manos, los ojos, dedos y músculos que rodean la boca. Es la coordinación entre lo que el ojo ve y las manos tocan.

Motricidad gruesa: es aquella relativa a todas las acciones que implican grandes grupos musculares, en general, se refiere a movimientos de partes grandes del cuerpo del niño o de todo el cuerpo.

Pausa activa: es una actividad física realizada en un breve espacio de tiempo en la jornada laboral, orientada a que las personas recuperen energías para un desempeño eficiente en el trabajo, a través de ejercicios que compensen las tareas desempeñadas, revirtiendo de esta manera la fatiga muscular y el cansancio generados por el trabajo.

Perfil de color: conjunto de datos que caracteriza o bien un dispositivo, como una pantalla o un proyector, o bien un espacio de color en el cual se trabaja, como un RGB o un CMYK.

Psicomotricidad: disciplina que, basándose en una concepción integral del sujeto, se ocupa de la interacción que se establece entre el conocimiento, la emoción, el movimiento y de su mayor validez para el desarrollo de la persona, de su corporeidad, así como de su capacidad para expresarse y relacionarse en el mundo que lo envuelve.

Reacción mental: es un concepto que se utiliza para referirse al conjunto de tensiones inducidas en una persona por las exigencias del trabajo mental que realiza (procesamiento de información del entorno a partir de los conocimientos previos, actividad de rememoración, de razonamiento y búsqueda de soluciones, etc.). Para una persona dada, la relación entre las exigencias de su trabajo y los recursos mentales de que dispone para hacer frente a tales exigencias expresa la carga de trabajo mental.

Recreación: se entiende por recreación a todas aquellas actividades y situaciones en las cuales esté puesta en marcha la diversión, como así también a través de ella la relajación y el entretenimiento. Son casi infinitas las posibilidades de recreación que existen hoy en día, especialmente porque cada persona puede descubrir y desarrollar intereses por distintas formas de recreación y divertimento.

Revelado: tratamiento de luz y color que se aplica al archivo *raw* tomado por la cámara. Es el aspecto final que tendrá la fotografía y que se utiliza bien para mostrar mejor el motivo captado o por razones creativas y/o conceptuales ajenas a la toma.

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

Adobe. (2020). *Modos de color*. https://helpx.adobe.com/es/photoshop/using/color-modes.html

Bravo, G. (2020). *Revelado básico en fotografía digital en la cámara*. Profesor de fotografía. https://fotogasteiz.com/blog/revelado-basico-fotografia-digital-en-camara/#:~:text=El%20revelado%20es%20el%20tratamiento,conceptuales%20ajenas%20a%20la%20toma

Brenson, G. (s. f.). *Los Sobre comprometidos: el estrés y la gerencia de sí mismo.* Fundación Neo-humanista.

Dani. (2019). *El perfil de color: qué es y para qué lo usamos*. ProPrintWeb. https://www.proprintweb.com/blog/perfil-de-color

Defontaine, J. (1981). *Manual de reeducación psicomotriz*. Editorial Médica y Técnica.

Guilman, E. (1981). *Evolución psicomotriz desde el nacimiento hasta los 12 años*. Editorial Médica y Técnica.

Hohnke, O. y Ramme-Wichmann, A. (1991). *Salud en la Oficina.* Integral.

Reis, N. (2021). *¿Qué es el fotomontaje?* Domestika. https://www.domestika.org/es/blog/7698-que-es-el-fotomontaje

Rigal, R. (1987). *Motricidad humana. Fundamentos y aplicaciones pedagógicas*. Editorial Pila Teleña.

Romero, E. (2019). *¿Qué es Adobe Photoshop Lightroom? ¿Para qué se utiliza?* Revista Digital Inesem. https://revistadigital.inesem.es/diseno-y-artes-graficas/que-es-adobe-photoshop-lightroom-para-que-se-utiliza/

Soluciones Gráficas. (2016). *¿Qué es la gestión del color?* https://www.solucionesgraficas.com.ar/novedad/43

Wickstrom, R. (1990). *Patrones motores básicos*. Alianza Deporte.

Zarco, J. (s. f.). *Desarrollo infantil y Educación Física*. Ediciones Aljibe.

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor(es)	Cristóbal Álvaro Villegas Acevedo	Instructor Cultura Física	Centro de Formación en Diseño, Confección y Moda	Octubre de 2020
	Bertha Paola Bejarano Ávila	Diseñadora Instruccional	Distrito Capital – Centro para La Industria de la Comunicación Gráfica	Octubre de 2020
	Juan Manuel Reyes Ramírez	Experto Técnico	Distrito Capital. Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica.	Diciembre de 2021
	Gloria Amparo López Escudero	Diseñador Instruccional	Regional Distrito Capital Centro de Gestión Industrial	Diciembre de 2021
	Alix Cecilia Chinchilla Rueda	Metodólogo de formación virtual	Regional Distrito Capital Centro de Diseño y Metrología	Febrero de 2022
	Rafael Neftalí Lizcano Reyes	Responsable Desarrollo Curricular	Regional Santander - Centro Industrial del Diseño y la Manufactura	Febrero de 2022
	Darío González	Corrección de estilo	Regional Distrito Capital – Centro de Diseño y Metrología	Febrero 2022

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del cambio
Autor(es)					

PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUÍA 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:** Elaborar piezas gráficas
- **Actividad de proyecto:** Diagramar piezas editoriales y publicaciones impresas de acuerdo con el medio de salida
- **Competencias:**

  Técnicas:
  291301078 - Diagramar piezas gráficas de acuerdo con el medio de salida y parámetros de maquetación.

  Transversales:
  220601501 - Aplicar prácticas de protección ambiental, seguridad y salud en el trabajo de acuerdo con las políticas organizacionales y la normatividad vigente.

  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:

  291301078-01 - Maquetar piezas gráficas según características técnicas y composición del proyecto.
  291301078-02 - Armar piezas gráficas en software especializado según proyecto aprobado.

  Transversales:
  220601501-01 - Analizar las estrategias para la prevención y control de los impactos ambientales y de los accidentes y enfermedades laborales (ATEL) de acuerdo con las políticas organizacionales y el entorno social.
  220601501-02 - Implementar estrategias para el control de los impactos ambientales y de los accidentes y enfermedades de acuerdo con los planes y programas establecidos por la organización.
  220601501-03 - Realizar seguimiento y acompañamiento al desarrollo de los planes y programas ambientales y SST, según el área de desempeño.
  220601501-04 - Proponer acciones de mejora para el manejo ambiental y el control de la SST, de acuerdo con estrategias de trabajo colaborativo, cooperativo y coordinado en el contexto productivo y social.

  Claves:
  240202501-05- Presentar un proceso para la realización de una actividad en su quehacer laboral de acuerdo con los procedimientos establecidos desde su programa de formación.

- **Duración de la guía:** 336 horas.
- Técnico: 240 horas.
- Transversales: 48 horas.
- Claves: 48 horas.

2. PRESENTACIÓN

Bienvenido estimado aprendiz a la continuación de este aprendizaje, es un gusto observar que ha llegado a esta etapa del proceso formativo gracias a su dedicación y disciplina para con este programa, solo su esfuerzo y trabajo arduo lo harán llegar a culminar con éxito esta etapa de su vida. En esta guía de aprendizaje podrá poner a prueba todo el conocimiento adquirido hasta el momento, conocimiento basado no solo en la parte teórica sino también en la parte práctica con las evidencias que ha desarrollado en las guías anteriores.

El proceso editorial es el camino que un proyecto como un libro, una revista, un catálogo o un periódico entre otros, debe recorrer desde el momento de su concepción hasta llegar a las manos de un público específico, ya sea de manera física o de manera virtual. El proceso es de mucha dedicación y trabajo, pues comienza por la idea de un escritor, este escrito posteriormente llega a las manos de un editor que lo perfecciona y corrige y, finalmente llega a manos del diseñador, para plasmarlo de manera ideal y correcta, teniendo en cuenta múltiples parámetros en cuanto a las herramientas del diseño, la composición visual y el uso de jerarquías.

Esta actividad de proyecto se enfoca en la diagramación de piezas editoriales y posterior publicación de piezas impresas de acuerdo con el medio de salida, por lo que es importante llevar a cabo procesos de investigación, bocetación y apropiar el manejo del *software* requerido, para este caso InDesign, y finalmente es importante adquirir la competencia que posibilita aplicar prácticas de protección ambiental, 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 proyección y planteamiento de proyectos editoriales.

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 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.

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 una estrategia de comunicación gráfica fundamentada en las necesidades del cliente.

3.1 Actividad de aprendizaje de la competencia Diagramar piezas gráficas de acuerdo con el medio de salida y parámetros de maquetación (291301078)

La maquetación o diagramación se encarga de la composición de diferentes publicaciones, su principal función es la de resaltar y volver atractivo cualquier producto editorial, teniendo en cuenta los elementos más importantes como la tipografía, las imágenes, el color, la disposición y el orden de los elementos compositivos que hacen parte de la publicación en un espacio definido.

3.1.1 Actividad de aprendizaje GA6-291301078-AA1. Definir la estructura del producto editorial según conocimientos de diseño definidos.

Ante la necesidad de una publicación se plantea el denominado proyecto editorial, que define de manera anticipada el tipo de publicaciones que se tratará, cuál será su objetivo, a quién se dirige, cuál será su contenido, su estructura y su aspecto, sin perder de vista que las publicaciones son el medio y no el fin mediante el cual se alcanzará el objetivo de la comunicación.

Duración: 96 horas.

Materiales de formación a consultar: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura, comprensión y análisis del componente formativo **"Maquetación de productos editoriales".**

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

- **Evidencia de reflexión inicial**

La diagramación es la base del diseño, pues es la encargada de distribuir, establecer y organizar todos los elementos que componen el mensaje en el espacio determinado. Por lo anterior, como actividad de reflexión inicial para entender e incorporar los componentes que ayudan a comprender esta guía se invita a pensar e interiorizar las siguientes preguntas:

- ¿Qué es organizar?
- ¿Qué es diagramar o maquetar?
- ¿Qué elementos del diseño se tienen en cuenta a la hora de diagramar?
- ¿Cuáles son los pasos para diagramar un libro?
- ¿Cuál es la importancia de realizar una buena maquetación?
- ¿Por qué considera que es importante la diagramación en la creación de un documento?
- ¿Cuáles elementos diferentes al diseño son relevantes a la hora de diagramar?
- ¿Por qué una excelente diagramación hace la diferencia ante el lector o espectador?
- ¿Qué es una pieza gráfica?
- Tipos de piezas gráficas
- Relación entre piezas gráficas y diagramación.

Nota: este ejercicio tiene como finalidad encaminarlo y motivarlo en la elaboración de las evidencias que se plantean para esta actividad de aprendizaje, por tal razón no es calificable, pero sí es el punto de inicio para lo que se le solicitará en las demás evidencias.

- **Evidencia GA6-291301078-AA1-EV01. Maqueta del producto editorial**

La maqueta o modelo inicial de un producto editorial es de gran importancia, ya que es la estructura o esqueleto sobre el cual se colocan y organizan todos los elementos que componen el producto editorial (libro, revista, periódico, catálogo), con el fin de dar armonía, estética y organización. Es de vital importancia tener en cuenta muchos aspectos a la hora de maquetar como el formato, el uso de jerarquías, la retícula, los módulos, las márgenes, la sangría, el interlineado, entre otros, aunque generalmente se pone mucho énfasis en el texto y la imagen, todos hacen parte del proyecto, si alguno falla o simplemente no es tenido en cuenta, el producto final no va a tener el impacto que se busca obtener.

Para la elaboración de esta evidencia tenga en cuenta las siguientes acciones:

- Realice la lectura del PDF del link anexo denominado “Manual de diseño editorial”, específicamente de las páginas 14 a la 27 y de la 32 a la 36.

http://www.fba.unlp.edu.ar/tecno2a/descargastecno2a/libros/Libro-Manual-de-Diseno-Editorial.pdf

- Realice un mapa mental en el que referencie cada uno de los siguientes conceptos necesarios para el proceso de maquetación:
  - ✓ Diseño editorial - maquetación – libro – catálogo – revista – periódico - texto – tipografías – imágenes – color – retículas - módulos – composición – proporción – simetría – equilibrio.

- Elija el formato a utilizar para la maquetación, teniendo en cuenta las medidas de dicho formato y su orientación.
- Seleccione el tipo de retícula(s) a utilizar en su proyecto, justificando su utilización de acuerdo con la idea del proyecto.
- Desarrolle la retícula de cada una de las páginas del libro o producto editorial a realizar, presentando las cajas de texto y los espacios requeridos para las imágenes, utilizando diferentes colores para cada uno de los componentes para dar mayor claridad.
- Tenga en cuenta el uso de módulos y jerarquías dentro de la composición.
- Realice el ejercicio práctico en la bitácora de bocetación que desarrolló en la Guía No. 3 “Bitácora de bocetación GA3-291301077-AA1-EV02”.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Productos a entregar:** maqueta del producto editorial.
- **Formato:** PDF.
- **Extensión:** libre
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio **Maqueta del producto editorial. GA6-291301078-AA1-EV01.**

3.1.2 Actividad de aprendizaje GA6-291301078-AA2. Diagramar piezas editoriales de acuerdo con las necesidades del proyecto.

El diseño editorial hoy en día está presente en cada diseño o arte impreso que se realiza, desde un folio hasta los grandes libros. Es imprescindible saber comunicar y expresar los contenidos para que pueda ser entendible al lector. Es conveniente usar diferentes herramientas para transmitir un mensaje y además mostrar que cada elemento debe estar relacionado para que coincida estéticamente. Se puede crear una plantilla siendo la base

para la diagramación y maquetación de textos e imágenes para nuestras publicaciones, tales como revistas, periódicos o libros.

Duración: 144 horas.

Materiales de formación a consultar: para el desarrollo de estas actividades es importante la lectura, comprensión y análisis del componente formativo **"Producción de editoriales y tipografía".**

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

- **Evidencia GA6-291301078-AA2-EV01. Diagrama de flujo producción de productos editoriales.**

El diseño editorial tiene como objetivo fundamental la maquetación, diagramación y producción de piezas literarias, este proceso pasa por diferentes fases dentro de las que se realizan ajustes y correcciones hasta llegar al producto deseado.

Esta evidencia tiene como objetivo que identifique plenamente los pasos requeridos durante el proceso de producción de productos editoriales.

Por lo anterior y con el fin de cumplir con esta evidencia realice lo siguiente:

- Elabore un diagrama de flujo en algún programa o aplicación como Word, Illustrator o Genially, explicando el proceso de producción de diversos productos editoriales, teniendo en cuenta los siguientes procesos:

  - ✓ Diseño
  - ✓ Impresión
  - ✓ Postimpresión

- Recuerde que debe utilizar las diferentes formas gráficas como conectores según su significado.
- Presente el diagrama de flujo en cualquier medio digital de divulgación.
- Se sugiere consultar en Internet la diversidad de maneras de presentar un diagrama de flujo.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Productos a entregar:** diagrama de flujo.
- **Formato:** PDF.
- **Extensión:** libre
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio **Diagrama de flujo producción de productos editoriales. GA6-291301078-AA2-EV01.**

- **Evidencia GA6-291301078-AA2-EV02. Piezas gráficas productos editoriales**

Un diseñador requiere ordenar los diferentes elementos conceptuales técnicos y visuales para lograr la creación de una estructura visual para el diseño de piezas gráficas. El objetivo de la siguiente evidencia es que afiance el uso y manejo del programa Indesign, programa adecuado específicamente para la maquetación de productos editoriales. En este ejercicio tendrá que poner en práctica sus conocimientos en el programa, llevando a cabo el proyecto editorial para esta evidencia (libro editorial), teniendo en cuenta no solo los componentes del diseño sino también los componentes tecnológicos de la herramienta.

Una vez concertada y aprobada por el instructor la bitácora de bocetación que realizó anteriormente, empiece a diseñar en Indesign el libro requerido teniendo en cuenta los siguientes ítems:

- Revise el material a trabajar, teniendo en cuenta los requerimientos del proyecto editorial a desarrollar.
- Defina y adecue los textos que se van a utilizar y haga las correcciones en Word.
- Escoja la galería fotográfica incluyendo al menos 8 imágenes propias como referencia. En los siguientes bancos de imágenes puede encontrar galerías gratuitas que puede utilizar:

  https://www.freepik.es/
  https://pixabay.com/es/

- Elabore las piezas gráficas en el *software* especializado, teniendo en cuenta la pauta de diagramación.
- Desarrolle la portada y contraportada del libro, tomando como referencia el tema principal.
- Elija las tipografías a utilizar, justificando la elección de acuerdo con el producto.
- Elija las paletas de color, teniendo en cuenta el contenido del libro y justificar.
- Cree los estilos de texto y de párrafo.
- Establezca los elementos en páginas maestras.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** proyecto editorial (libro).
- **Formato:** InDesign.
- **Extensión:** libre.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio **Piezas gráficas productos editoriales. GA6-291301078-AA2-EV02.**

3.2. Actividades de aprendizaje de la competencia Aplicar prácticas de protección ambiental, seguridad y salud en el trabajo de acuerdo con las políticas organizacionales y la normatividad vigente (220601501)

Esta competencia posibilita aplicar prácticas de protección ambiental, seguridad y salud en el trabajo (SST) con las políticas organizacionales y la normatividad vigente. Se encuentra relacionada con los componentes formativos**:**

- Fundamentos de medio ambiente, seguridad y salud en el trabajo.
- Legislación en medio ambiente, seguridad y salud en el trabajo.

Las actividades de aprendizaje están basadas en la estrategia didáctica del estudio de casos, el cual permite representar circunstancias de la vida real para hallar posibles soluciones que se puedan presentar en el contexto laboral o personal.

3.2.1. Actividad de aprendizaje GA6-220601501-AA1. Identifica estrategias para la prevención y control del impacto ambiental, de los accidentes y enfermedades laborales en situaciones del escenario laboral.

Esta actividad se centra en identificar las estrategias para la reducción de la accidentalidad laboral y las enfermedades de origen profesional en las empresas, a través de los pilares jurídicos fundamentales que establecen la obligación de prevención. Para su desarrollo es importante la lectura y análisis del componente formativo "**Fundamentos de medio ambiente, seguridad y salud en el trabajo".** Con ello se espera analizar las estrategias para el control de los impactos ambientales, accidentes y enfermedades de acuerdo con los planes y programas establecidos por las organizaciones.

Por consiguiente, se interpreta el contexto ambiental y se asocia a su entorno laboral acorde con la legislación y normatividad vigente, además de los riesgos que se presentan en su ambiente de trabajo según políticas de la organización y el entorno laboral. Para finalmente, analizar los planes y programas de gestión ambiental y de seguridad y salud en el trabajo.

Duración: 12 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo adecuado de las evidencias el aprendiz debe apropiar los contenidos del componente formativo "Fundamentos de medio ambiente, seguridad y salud en el trabajo".

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

- **Evidencia GA6-220601501-AA1-EV01. Cuestionario sobre opciones de solución a situaciones que se presentan en el contexto ambiental y del SST**

Como se mencionó anteriormente, de acuerdo con la estrategia didáctica del estudio de casos resolverá un cuestionario que se emplea como técnica de evaluación, a través del análisis de problemas o situaciones cotidianas. Dichas preguntas pueden ser:

- De carácter formativo, las cuales permiten determinar el nivel de desarrollo de la competencia alcanzado durante la formación.
- De carácter evaluativo, que determinan el dominio y el nivel máximo alcanzado en la competencia.

Recuerde previamente haber realizado la lectura del componente formativo antes de dar inicio a la solución de las preguntas.

Lineamientos para la entrega de la evidencia:

- Para responder el cuestionario remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Cuestionario sobre opciones de solución a situaciones que se presentan en el contexto ambiental y del SST. GA6-220601501-AA1-EV01.**

3.2.2. Actividad de aprendizaje GA6-220601501-AA2. Reconoce el desarrollo de las acciones de control de los impactos ambientales, disminución de accidentes y enfermedades laborales.

Esta actividad se centra en reconocer el desarrollo de las acciones de control de los impactos ambientales, disminución de accidentes y enfermedades laborales. Para su desarrollo es importante la lectura y análisis del componente formativo "**Legislación en medio ambiente, seguridad y salud en el trabajo".** Con ello se espera implementar estrategias para el control de los impactos ambientales, de los accidentes y enfermedades de acuerdo con los planes y programas establecidos por la organización.

Duración: 12 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo adecuado de las evidencias el aprendiz debe apropiar los contenidos del componente formativo "Legislación en medio ambiente, seguridad y salud en el trabajo".

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

- **Evidencia GA6-220601501-AA2-EV01. Presentación sobre las estrategias para la prevención y control de los impactos ambientales, accidentes y enfermedades laborales (ATEL)**

Continuando con la estrategia didáctica de aprendizaje a través de estudio de casos en su fase de determinación de un método de análisis se desarrollará por parte del aprendiz una presentación sobre las estrategias para la prevención y control de los impactos ambientales, accidentes y enfermedades laborales (ATEL). En los documentos del programa se encuentra el "**Anexo_Presentacion_220601501-AA2-EV01",** en el que se describe cada uno de los pasos y aspectos fundamentales para su construcción.

Lineamientos para la entrega de la evidencia:

- **Producto específico a entregar:** presentación en Power Point o en cualquier *software* para este mismo fin que debe contener la siguiente estructura:
  - ✓ Título.
  - ✓ Cuerpo.
  - ✓ Conclusión.
- **Formato:** Power Point u otro formato de su elección.
- **Extensión:** diez a quince diapositivas.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio **Presentación sobre las estrategias para la prevención y control de los impactos ambientales, accidentes y enfermedades laborales (ATEL). GA6-220601501-AA2-EV01.**

3.2.3. Actividad de aprendizaje GA6-220601501-AA3. Plantea acciones para orientar al equipo de trabajo en los planes o programas ambientales y de SST.

Esta actividad se centra en plantear acciones para orientar al equipo de trabajo en los planes o programas ambientales y de SST. Para su desarrollo es importante la lectura y análisis del componente formativo "**Legislación en medio ambiente, seguridad y salud en el trabajo".** Con ello se espera realizar seguimiento y acompañamiento al desarrollo de los mismos. De esta forma se participa en la implementación de acciones coordinadas para el monitoreo de planes, programas ambientales y de SST según su área de desempeño.

Duración: 12 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo adecuado de las evidencias el aprendiz debe apropiar los contenidos del componente formativo “Legislación en medio ambiente, seguridad y salud en el trabajo”.

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

- **Evidencia GA6-220601501-AA3-EV01. Mapa mental respecto a los planes y acciones establecidos en medio ambiente y SST**

En cuanto a la estrategia didáctica de aprendizaje del estudio de casos, en su fase de adquirir agilidad en determinar alternativas de acción se desarrollará por parte del aprendiz un **mapa mental respecto a los planes y acciones establecidos en medio ambiente y SST.** En los documentos del programa se encuentra el “**Anexo_Mapa_mental_220601501-AA3-EV01”** donde se describe cada uno de los pasos y aspectos fundamentales para su construcción.

Adicionalmente, tenga en cuenta los siguientes aspectos:

- El título se refiere a la idea central del trabajo acerca de “planes y acciones”. Debe ir acompañado de una imagen que cause impacto.
- Los subtemas sugeridos son planes y acciones en medio ambiente y en SST.
- Puede desglosar ramificaciones las veces que necesite, pero recuerde que la idea es simplificar lo más que pueda el contenido.

Lineamientos para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** un mapa mental con los planes y acciones en SST.
- **Formato:** si el mapa mental se gestiona manualmente, digitalizar con extensión PDF. Si se usa herramienta digital, exportar a PDF. Dentro del mapa mental en la parte inferior derecha debe colocar sus datos personales.
- **Extensión:** una hoja.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio **Mapa mental respecto a los planes y acciones establecidos en medio ambiente y SST. GA6-220601501-AA3-EV01.**

3.2.4. Actividad de aprendizaje GA6-220601501-AA4. Plantea propuestas para favorecer la cultura ambiental responsable, el desarrollo sustentable y el autocuidado.

Esta actividad se centra en plantear propuestas para favorecer la cultura ambiental responsable, el desarrollo sustentable y el autocuidado. Para su desarrollo es importante la lectura y análisis del componente formativo “**Legislación en medio ambiente, seguridad y salud en el trabajo”.** Con ello se espera proponer acciones de mejora para el manejo ambiental y el control de la SST, de acuerdo con estrategias de trabajo colaborativo, cooperativo y coordinado en el contexto productivo con la integración de los diferentes actores relacionados.

Duración: 12 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo adecuado de las evidencias el aprendiz debe apropiar los contenidos del componente formativo “Legislación en medio ambiente, seguridad y salud en el trabajo”.

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

- **Evidencia GA6-220601501-AA4-EV01. Video expositivo sobre oportunidades de mejora en medio ambiente y SST.**

En cuanto a la estrategia didáctica de aprendizaje del estudio de casos, en su fase final de tomar decisiones se desarrollará un video expositivo sobre oportunidades de mejora en medio ambiente y SST de su residencia, lugar de trabajo o localidad**.** En los documentos del programa se encuentra el “**Anexo_Video_expositivo_220601501-AA4- EV01”** donde se describe cada uno de los pasos y aspectos fundamentales para su construcción.

Lineamientos para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** video expositivo.
- **Forma de presentación:**
  - ✓ El video-exposición debe ser creativo, dinámico e innovador.
  - ✓ El tiempo del video - exposición estará enmarcado entre los 3 a 7 minutos.
  - ✓ Debe contener mínimo 10 oportunidades de mejora que involucren aspectos relacionados con el medio ambiente y SST.
  - ✓ Se sugiere acompañarlo de imágenes reales.
  - ✓ El video-exposición se debe cargar en el canal de YouTube del aprendiz y compartir en la evidencia la URL del sitio en el que se subió.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio **Video expositivo sobre oportunidades de mejora en medio ambiente y SST. GA6-220601501-AA4-EV01.**

3.3. Actividades de aprendizaje de la competencia Interactuar en lengua inglesa de forma oral y escrita dentro de contextos sociales y laborales según los criterios establecidos por el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (240202501)

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

3.3.1 Actividad de aprendizaje GA6-240202501-AA1. Simular un proceso para la realización de una actividad en su quehacer laboral.

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 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 emitirlas 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, ya que permite ese intercambio conversacional con otros hablantes estableciendo actos comunicativos eficientes y provechosos dentro de contextos laborales y personales.

Con base en el material de estudio, el material complementario y los recursos propuestos por el instructor, desarrolle las siguientes evidencias:

Duración: 48 horas.

Material de formación: para el desarrollo adecuado de las evidencias el aprendiz debe apropiar los contenidos del componente formativo “Level 7 B1, 2”.

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

- **Evidencia GA6-240202501-AA1-EV01. Diagrama de flujo**

Es importante tener en cuenta que un diagrama de flujo de procesos es una de las herramientas gráficas tradicionales utilizadas y se desarrolla con el debido cuidado, por lo que se deberá crear un diagrama que trace un proceso del quehacer laboral del aprendiz o a fin al programa de formación en el que se pueda identificar y analizar un proceso administrativo, de producto o académico.

Para dibujar el diagrama de flujo identifique las tareas y decisiones durante el proceso y escríbalas en orden, luego organice estos pasos a través de un diagrama de flujo, usando los símbolos apropiados y de acuerdo con el documento anexo como lo es la “guía para elaborar diagramas de flujo”.

Finalmente, verifique su diagrama de flujo para asegurarse que representa con precisión el proceso y que muestra la forma más eficiente de hacer el trabajo.

A continuación, puede ver algunos ejemplos de algunos diagramas de flujo que pueden guiar la construcción propia:

Descripción	Fuente
Diagrama de flujo que describe las formas de identificar los diferentes componentes de una muestra de material para guiar la creación de componentes moleculares.	ISA-TAB-Nano flowchart.jpg - Wikimedia Commons. (2021). https://commons.wikimedia.org/wiki/File:ISA-TAB-Nano_flowchart.jpg
Diagrama de flujo que muestra el proceso de nombramiento de los magistrados de la Corte Suprema de los Estados Unidos.	SCOTUS appointment flowchart.svg - Wikimedia Commons. (2021). https://commons.wikimedia.org/wiki/File:SCOTUS_appointment_flowchart.svg
Este diagrama de flujo representa el proceso de desarrollo e implementación en uso por Wikimedia.	Wikimedia development and deployment flowchart.png - Wikimedia Commons. (2014). https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Wikimedia_development_and_deployment_flowchart.png

Recuerde que puede utilizar algunas herramientas digitales como Canva, Draw.io, LucidChart e incluso Word y Excel permiten crear el esquema y organizarlo de acuerdo con cada necesidad.

Lineamientos para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar**: diagrama de flujo que representa las instrucciones de un proceso relacionado con su quehacer laboral o programa de formación.
- **Formato**: exportar a PDF el diagrama de flujo desde la herramienta digital utilizada.
- **Extensión:** se deben definir todas las entradas y salidas del proceso, así como las actividades que se desarrollan en el mismo.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio **Diagrama de flujo GA6-240202501-AA1-EV01.**

- **Evidencia GA6-240202501-AA1-EV02. Ensayo**

El contexto laboral o académico genera diferentes puntos de vista y es parte de la condición humana y a medida que la vida se vuelve más disputable y compleja, la gestión de conflictos de interés sigue creciendo.

De acuerdo con lo anterior elabore un ensayo en el que se expongan situaciones generales cuando ocurre una situación de conflicto en un contexto laboral o académico y reporte (*reporting instructions and requests, adverbial clauses, conditional clauses*) una situación de conflicto de interés en alguna de las etapas de su proceso laboral o académico, en el que se exponga de forma argumentativa la situación (*adjectives with –ed and –ing*) y los procesos que pudieron involucrarse exponiendo las afectaciones que se generan en el campo laboral o académico debido a los conflictos de interés.

La estructura general del ensayo debe ser la siguiente:

- ✓ **Título:** encuadrar la idea general del ensayo y describir brevemente la temática del mismo. No limitarse a una sola palabra.
- ✓ **Conceptos y/o palabras clave:** este apartado debe contener algunas palabras o conceptos clave que denotan importancia y que pueden incluir y resaltar en la tesis.
- ✓ **Tesis:** esta sección debe contar con las ideas que considere, enmarcan su postura frente al tema de conflicto de interés (un ejemplo claro se presenta en el documento de Beyon denominado "*Microeconomics: Conflict among interests in a multiple self as a determinant of value. The multiple self*, 133-175" con acceso directo https://www.suz.uzh.ch/dam/jcr:ffffffff-f952-f950-ffff-ffff869f7f5a/05.13_ainslie_86.pdf). Si lo requiere estas ideas pueden estar sustentadas en posturas teóricas. De ser así, por favor cítelas dentro del texto, haciendo uso correcto de las normas APA.
- ✓ **Conclusiones:** aquí se deben proponer por lo menos tres conclusiones respecto a las implicaciones de lo propuesto en la tesis. Estas deben ser claras, concisas y coherentes.
- ✓ **Referencias:** en la parte final se deben relacionar todas aquellas referencias bibliográficas que pudieron haberse utilizado durante el desarrollo del ensayo. Estas deben presentarse teniendo en cuenta el formato de las Normas APA.

- ✓ Es ideal tener cuidado con la redacción y las estructuras gramaticales utilizadas deben ser coherentes con las temáticas abordadas en el material de estudio.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar**: documento tipo ensayo en el que se exponen situaciones de conflicto de interés.
- **Extensión:** el ensayo debe contener de 2 a 3 páginas, con tipo de letra Arial, tamaño 12 e interlineado doble.
- **Formato:** documento escrito en Word y se deberá exportar a PDF.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio **Ensayo GA6-240202501-AA1-EV02.**

- **Evidencia GA6-240202501-AA1-EV03. Video**

El bienestar en el ámbito laboral y académico se relaciona con todos los procesos de la vida, desde la calidad y seguridad del entorno físico, hasta cómo se siente una persona respecto a las actividades que realiza como su entorno, clima, estrés y salud.

De acuerdo con lo anterior, lo propuesto en el material formativo y por medio de un corto video activando su cámara web, de forma oral realice una presentación desde su experiencia laboral o académica sobre la gestión que se realiza en los procesos organizacionales y de bienestar relacionados con nutrición (*vocabulary about food and cooking*), actividad física y ejercicio (*sports vocabulary*) para mostrar un vínculo directo entre los niveles de productividad, la salud general y el bienestar.

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 y textos para dar cuenta de la presentación de la importancia del ejercicio, nutrición y bienestar mental.

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 relacionadas con los procesos organizacionales en bienestar y calidad de vida haciendo énfasis en nutrición, actividad física y ejercicio.
- ➢ Diapositiva relacionada con los referentes bibliográficos.

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 que de forma oral denote buena pronunciación y su aprendizaje sobre las temáticas estudiadas y abordadas.

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.

Lineamientos para la entrega de la 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 2 a 5 minutos.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio **Video GA6-240202501-AA1-EV03.**

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias de aprendizaje	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
Evidencia de producto: Maqueta del producto editorial. GA6-291301078-AA1-EV01.	Elabora la maqueta de acuerdo con los parámetros del proyecto editorial.	**Lista de chequeo:** IE-GA6-291301078-AA1-EV01
Evidencia de conocimiento: Diagrama de flujo producción de productos editoriales. GA6-291301078-AA2-EV01.	Elabora piezas gráficas en *software* especializado según la pauta de diagramación aprobada. Revisa el material teniendo en cuenta requerimientos físicos y técnicos del proyecto editorial.	**Lista de chequeo:** IE- GA6-291301078-AA2-EV01.
Evidencia de desempeño: Piezas gráficas productos editoriales. GA6-291301078-AA2-EV02.		**Lista de chequeo:** IE- GA6-291301078-AA2-EV02.
Evidencia de conocimiento: Cuestionario sobre opciones de solución a situaciones que se presentan en el contexto ambiental y del SST. GA6-220601501-AA1-EV01.	Interpreta el contexto ambiental y de SST, asociado a su entorno laboral y social acorde con la legislación y normatividad vigente. Relaciona la legislación y normatividad vigente sobre medio ambiente y SST con los aspectos e impactos ambientales, peligros y riesgos que se presentan en su ambiente de trabajo según políticas de la organización y el entorno laboral.	**Cuestionario:** IE-GA6-220601501-AA1-EV01.
Evidencia de producto: Presentación sobre las estrategias para la prevención	Analiza los planes y programas de gestión ambiental y de SST para la aplicación de los controles de impacto ambiental establecidos por la	**Lista de verificación:** IE-GA6-220601501-AA2-EV01.

Evidencias de aprendizaje	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
y control de los impactos ambientales, accidentes y enfermedades laborales (ATEL). GA6-220601501-AA2-EV01.	organización.	
Evidencia de conocimiento: Mapa mental respecto a los planes y acciones establecidos en medio ambiente y SST. GA6-220601501-AA3-EV01.	Participa en el desarrollo de acciones orientadas al control de los impactos ambientales y la disminución de accidentes y enfermedades laborales de acuerdo con los planes y programas establecidos por la organización. Determina acciones para orientar a su equipo de trabajo en los planes y programas ambientales y de SST según políticas de la organización.	**Rúbrica:** IE-GA6-220601501-AA3-EV01.
Evidencia de producto: Video expositivo sobre oportunidades de mejora en medio ambiente y SST. GA6-220601501-AA4-EV01.	Implementa acciones coordinadas para el monitoreo de los planes y programas ambientales y de SST según su área de desempeño. Fomenta la cultura ambiental responsable, el desarrollo sustentable y el autocuidado en su contexto social y productivo de acuerdo con la integración de los diferentes actores relacionados.	**Rúbrica:** IE-GA6-220601501-AA4-EV01.
Evidencia de conocimiento: Diagrama de flujo GA6-240202501-AA1-EV01.	Hace uso de términos y expresiones relacionadas con su ámbito laboral específico.	**Lista de chequeo:** IE- GA6-240202501-AA1-EV01.
Evidencia de producto: Ensayo GA6-240202501-AA1-EV02.	Sigue instrucciones de un proceso relacionado con su quehacer laboral.	**Lista de chequeo:** IE- GA6-240202501-AA1-EV02.
Evidencia de producto: Video GA6-240202501-AA1-EV03.	Es capaz de hacer una presentación breve y preparada sobre un tema dentro de su especialidad con la suficiente claridad como para que se pueda seguir sin dificultad la mayor parte del tiempo y cuyas ideas principales están explicadas con una razonable precisión.	**Lista de chequeo:** IE- GA6-240202501-AA1-EV03.

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Acción de mejora: actuación de optimización al Sistema de gestión de la seguridad y salud en el trabajo para lograr mejoras en el desempeño de la organización sobre aspectos de seguridad y salud en el trabajo, de forma coherente con su política.

Alta dirección: persona o grupo de personas que dirigen y controlan una empresa.

Amenaza: peligro latente de que un evento físico de origen natural, causado o inducido por la acción humana de manera accidental se presente con una severidad suficiente para causar pérdida de vidas, lesiones u otros impactos en la salud, así como daños y pérdidas en los bienes, la infraestructura, los medios de sustento, la prestación de servicios y los recursos ambientales.

Bienestar: el estado de sentirse cómodo, saludable o feliz. Con el tiempo es concebible que esta definición se perfeccione para reflejar el contexto de vida.

Biomas: es área biótica o paisaje bioclimático. Se denomina a una región de la superficie de la Tierra que presenta uniformidades en cuanto al clima, la flora y la fauna, constituyendo así una zona identificable a partir del tipo y la variedad de ecosistemas que es posible hallar en ella.

Conflicto de intereses: ocurre cuando una parte tiene intereses o lealtades en competencia debido a sus deberes para con más de una persona u organización. Una persona con un conflicto de intereses no puede hacer justicia a los intereses reales o potencialmente conflictivos de ambas partes.

Cláusulas adverbiales: es un grupo de palabras que desempeña el papel de un adverbio. (Como todas las cláusulas, una cláusula adverbial contiene un sujeto y un verbo).

Diagnóstico de condiciones de salud: resultado del procedimiento sistemático para determinar “el conjunto de variables objetivas de orden fisiológico, psicológico y sociocultural que determina el perfil sociodemográfico y de morbilidad de la población trabajadora” (adaptada de la Decisión 584 de la Comunidad Andina de Naciones).

Diagrama de flujo: es un esquema de los pasos separados de un proceso en orden secuencial, que se puede adaptar para una amplia variedad de propósitos y se puede utilizar para describir varios procesos, como un proceso de fabricación, un proceso administrativo o de servicio o un plan de proyecto. Es una herramienta común de análisis de procesos.

Elemento de protección personal: dispositivo que sirve como barrera entre un peligro y alguna parte del cuerpo.

Emergencia: situación de peligro o su inminencia, que afecta el funcionamiento normal de la empresa. Requiere de una reacción inmediata y coordinada de los trabajadores, brigadas de emergencias y primeros auxilios, en algunos casos, de otros grupos de apoyo dependiendo de su magnitud.

Enfermedad: condición física o mental adversa identificable, que surge, empeora o ambas, a causa de la actividad laboral, una situación relacionada con el trabajo o ambas (NTC 3701).

Evaluación higiénica: medición de los peligros ambientales presentes en el lugar de trabajo para determinar la exposición ocupacional y riesgo para la salud, en comparación con los valores fijados por la autoridad competente.

Gerundio: es una forma del verbo finalizada en “ing” que funciona como un sustantivo y tiene relación con actividades finalizadas o concretas.

Infinitivo: es una forma del verbo antecedida por “to” que funciona como un sustantivo y tiene relación con futuras o abstractas.

Jerarquía: es una estructura que se establece en orden a su criterio de subordinación entre personas, animales y valores.

Lugar de trabajo: espacio físico en el que se realizan actividades relacionadas con el trabajo, bajo el control de la organización.

Matriz legal: compilación de requisitos normativos exigibles a la empresa, acorde con las actividades propias e inherentes de su actividad productiva, los cuales dan los lineamientos normativos y técnicos para desarrollar el Sistema de gestión de la seguridad y salud en el trabajo (SG-SST), el cual deberá actualizarse en la medida que sean emitidas nuevas disposiciones aplicables.

Maquetar: componer gráficamente las páginas de una publicación, distribuyendo los distintos elementos que van a formar parte de ellas, dando formato a las imágenes y a los diferentes tipos de letra, etc., a partir del esbozo o diseño inicial.

Mejora continua: proceso recurrente de optimización al Sistema de gestión de la seguridad y salud en el trabajo, para lograr mejoras en el desempeño dentro de este campo, de forma coherente con la política de seguridad y salud en el trabajo (SST) de la organización.

Morbilidad: cantidad de personas que enferman en un lugar y un período de tiempo determinados en relación con el total de la población.

Política de seguridad y salud en el trabajo: compromiso de la alta dirección de una organización con la seguridad y la salud en el trabajo, expresadas formalmente mediante la definición de su alcance y que responsabiliza a toda la organización.

Verbo transitivo: es un verbo que requiere del uso de un objeto directo sobre el que recae la acción.

Verbo intransitivo: es un verbo que no requiere del uso de un objeto directo.

Verbos compuestos: son verbos que contienen una o más partículas que hacen que el significado del verbo cambie ligera o totalmente.

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

Ainslie, G. (1986). Beyond microeconomics: conflict among interests in a multiple self as a determinant of value. The multiple self, p. 133-175. https://www.suz.uzh.ch/dam/jcr:ffffffff-f952-f950-ffff-ffff869f7f5a/05.13_ainslie_86.pdf

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

Norma Técnica Colombiana NTC 3701. (2015). *Higiene y seguridad. Guía para la clasificación, registro y estadística de accidentes del trabajo y enfermedades profesionales*. ICONTEC. https://e-collection-icontec-org.bdigital.sena.edu.co/normavw.aspx?ID=2773

Ojeda, Y. & García, E. (2008). *Guía para la identificación y análisis de los procesos de la Universidad de Málaga.* Universidad de Málaga. https://www.uma.es/publicadores/gerencia_a/wwwuma/guiaprocesos.pdf

Organización Internacional Laboral. (2009). Workplace well-being. https://www.ilo.org/global/topics/safety-and-health-at-work/areasofwork/workplace-health-promotion-and-well-being/WCMS_118396/lang--en/index.htm

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

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Ligia Marcela Arévalo Guio	Experto disciplinar	Regional Distrito Capital - Centro de Gestión Industrial	Noviembre de 2020
	Nidya Solórzano Ochoa	Experto disciplinar	Regional Distrito Capital - Centro de Gestión Industrial	Noviembre de 2020
	Germán Leonel Sarmiento Cruz	Experto disciplinar	Regional Distrito Capital - Centro de Gestión Industrial	Noviembre de 2020
	Silvia Milena Sequeda Cárdenas	Diseñadora instruccional	Regional Distrito Capital - Centro de Diseño y Metrología	Noviembre de 2020
	Natalia Andrea Bueno Pizarro	Evaluadora instruccional	Regional Distrito Capital - Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica	Noviembre de 2020
	Elkin Rodolfo Moreno Merchán	Experto temático	Regional Distrito Capital - Centro de Formación de Talento Humano en Salud	Febrero de 2021
	Oscar Absalón Guevara	Diseñador instruccional	Regional Distrito Capital - Centro de Gestión Industrial - Regional Bogotá	Febrero de 2021
	Guillermo Eduardo González Tarazona	Experto técnico	Regional Distrito Capital - Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica	Diciembre de 2021
	Juan Manuel Reyes	Experto técnico	Regional Distrito Capital - Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica	Diciembre de 2021
	Gloria Amparo López Escudero	Diseñadora instruccional	Regional Distrito Capital Centro de Gestión Industrial	Diciembre de 2021

	Alix Cecilia Chinchilla Rueda	Metodóloga formación virtual	Regional Distrito Capital - Centro de Diseño y Metrología	Febrero de 2022
	Rafael Neftalí Lizcano Reyes	Responsable Desarrollo curricular	Regional Santander - Centro Industrial del Diseño y la Manufactura	Febrero de 2022
	Julia Isabel Roberto	Correctora de estilo	Regional Distrito Capital - Centro de Diseño y Metrología	Febrero de 2022

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

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

PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUÍA 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:** Elaborar piezas gráficas.
- **Actividad de proyecto:** Editar archivos para generar publicaciones digitales de acuerdo con el dispositivo de salida.
- **Competencias:**

  Técnicas:

  - **291301081** - Elaborar productos editoriales multimedia según acuerdo editorial y parámetros técnicos.

  Transversales:

  - **240201529** - Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.
  - **210201501** - Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.

  Claves:

  - **240202501**. Interactuar en lengua inglesa de forma oral y escrita dentro de contextos sociales y laborales según los criterios establecidos por el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas.

- **Resultados de aprendizaje:**

  Técnicos:

  - **291301081-03** - Integrar elementos multimedia en *software* especializados según el dispositivo de salida.
  - **291301081-04** - Generar archivos de acuerdo con el dispositivo de salida.
  - **291301081-05** - Publicar archivos a través de la plataforma de distribución.
  - **291301081-06** - Verificar la funcionalidad de la publicación según el dispositivo de salida.

Transversales:

- **240201529-01** - Integrar elementos de la cultura emprendedora teniendo en cuenta el perfil personal y el contexto de desarrollo social.
- **240201529-02** - Caracterizar la idea de negocio teniendo en cuenta las oportunidades y necesidades del sector productivo y social.
- **240201529-03** - Estructurar el plan de negocio de acuerdo con las características empresariales y tendencias de mercado.
- **240201529-04** - Valorar la propuesta de negocio conforme con su estructura y necesidades del sector productivo y social.
- **210201501-01**- Reconocer el trabajo como factor de movilidad social y transformación vital con referencia a la fenomenología y a los derechos fundamentales en el trabajo.
- **210201501-02** - Valorar la importancia de la ciudadanía laboral con base en el estudio de los derechos humanos y fundamentales en el trabajo.
- **210201501-03**- Practicar los derechos fundamentales en el trabajo de acuerdo con la constitución política y los convenios internacionales.
- **210201501-04** - Participar en acciones solidarias teniendo en cuenta el ejercicio de los derechos humanos, de los pueblos y de la naturaleza.

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:** 320 horas.
  - Técnica: 176 horas
  - Transversales: 96 horas.
  - Claves: 48 horas.

2. PRESENTACIÓN

Estimado aprendiz, bienvenido a esta fase del proceso formativo en la que se definirá el esquema visual del proyecto multimedia formulado en la etapa anterior. A continuación, se presentan actividades en las que se diseñará el concepto gráfico del producto con los elementos, contenidos y funciones que permitirán lograr una experiencia de usuario satisfactoria, de acuerdo con las necesidades identificadas en la fase de análisis. En esta etapa se planifica el diseño inicial a través de la elaboración de guiones, componentes narrativos, interactivos y demás piezas que determinarán la estructura técnica del proyecto; se construirá el primer prototipo con el cual comenzar a probar su facilidad de acceso y uso en las diferentes plataformas y entornos informáticos.

Igualmente se proponen actividades que desarrollan competencias básicas de comunicación en los contextos sociales y productivos, integrando principios y valores éticos que contribuirán a la formación de una cultura de paz a través del servicio y colaboración hacia la comunidad.

De igual manera, en la necesidad de fortalecer en los aprendices el emprendimiento como oportunidad, afianza en ellos la cultura del emprendimiento mediante el desarrollo del pensamiento empresarial, de forma que estén en la capacidad de generar sus propias ideas para emprender y convertirse en empresario

como parte de su proyecto de vida. El emprendimiento está relacionado con el desarrollo humano y económico, con el mejoramiento de las condiciones de vida en los contextos en los que tiene impacto la idea y la concreción de las aspiraciones personales que motivan al emprendedor, por lo que su papel en la sociedad actual es fundamental para el desarrollo socioeconómico y cultural del país.

Por otro lado, se profundizará en los derechos fundamentales del trabajo bajo el marco de la constitución política y los convenios internacionales. En los distintos estadios del desarrollo de la humanidad, el trabajo ha ejercido un papel determinante, como factor clave en la construcción de las relaciones sociales, de habilidades individuales y colectivas, de la promoción de la dignidad humana. Pero ¿qué tanto se reconocen los derechos del trabajo en la actualidad? ¿Se respetan y reconocen los derechos del trabajo en los modelos productivos que se desarrollan en la región y el país? Esta guía busca ofrecer elementos de análisis, para que como aprendices construyan su propia lectura sobre el papel del trabajo en su vida diaria y la forma como se reconocen o no los derechos que emergen de las relaciones de trabajo. A partir de la construcción colaborativa, realizan indagaciones y análisis sobre las relaciones del trabajo en el plano global, nacional y local. Podrá comprender las diversas dinámicas y formas en que hoy se organizan las relaciones del trabajo y la manera cómo estas relaciones afectan a la materialización de la dignidad humana.

Finalmente se abordará la competencia en 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.

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

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

Es importante que organice su tiempo con un promedio de trabajo diario de dos horas, dada la exigencia que demanda la realización de las actividades mencionadas en esta guía de aprendizaje y la consecución de los niveles de habilidad esperados. No olvide revisar, explorar y apropiar el material de estudio, así como ahondar en el material complementario.

¡Manos a la obra y buen trabajo!

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

En este apartado se describirán las actividades de aprendizaje para cada una de las competencias planteadas en la fase de elaborar piezas gráficas del proyecto formativo: Desarrollo de una estrategia de comunicación gráfica fundamentada en las necesidades del cliente.

3.1. Actividades de la competencia - Elaborar productos editoriales multimedia según acuerdo editorial y parámetros técnicos (291301081).

La elaboración de esta guía implica la identificación de los parámetros técnicos de comunicación gráfica y visual del proyecto editorial, para la realización de tareas de producción y posproducción con lo cual se puedan validar y optimizar los productos digitales desarrollados de acuerdo con las necesidades y especificaciones establecidas en el diseño.

3.1.1. Actividad de aprendizaje GA7-291301081-AA1. Analizar elementos multimedia aplicando conceptos de diagramación digital.

Esta actividad se centra en analizar los elementos incorporados en la maquetación del proyecto editorial, para determinar cuáles se integrarán, proporcionar al usuario aspectos de interacción y funcionalidad, con el fin de que el producto sea más usable.

Duración: 32 horas.

Materiales de formación a consultar: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis del material de formación del Componente Formativo: **Producción *epub*.**

Otros materiales:

- Programa *InDesign*

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

- **Evidencia de reflexión inicial.**

En el concepto gráfico de un proyecto editorial se considera además del contenido y los elementos visuales de su apariencia, también los elementos y componentes que le proporcionan accesibilidad, usabilidad e interactividad para lograr una experiencia de usuario satisfactoria, acorde con sus necesidades.

El objetivo de esta reflexión inicial es reconocer los elementos gráficos que le proporcionan interactividad a un proyecto editorial, para lo cual lo(a) invito(a) a responder la siguiente pregunta:

✓ Cuando consulta un libro digital online con fines educativos ¿Qué elemento o cuáles elementos en el concepto gráfico espera encontrar para facilitar el proceso de lectura? Argumente su respuesta.



Socializar la respuesta con el grupo de estudio.

Nota: este ejercicio tiene como finalidad encaminarlo(a) y motivarlo(a) en el desarrollo de esta actividad de aprendizaje, por tal razón no es calificable.

- **Evidencia GA7-291301081-AA1-EV01. Elementos multimedia en catálogo digital.**

Para que un producto editorial sea accesible, interactivo y funcional se deben integrar los componentes como textos, fotos, vídeos, enlaces y otros elementos multimedia a su diseño, para brindar una experiencia visual. Para la elaboración de esta evidencia, realice las siguientes acciones:

- Identificar en la maqueta cuáles son los componentes que proporcionan interactividad al producto editorial que se desea publicar.
- Crear una carpeta que hará las veces de catálogo con los elementos multimedia que se implementarán en el producto editorial para que sea interactivo: imágenes, fotografías, videos, animaciones 2D o 3D, audios, cajas de textos, archivos con estilos de fuentes para los textos.
- Integrar los componentes interactivos al producto editorial diseñado utilizando la herramienta *InDesing*.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto por entregar:** elementos multimedia en catálogo digital.
- **Formato:** IDPP
- **Extensión: libre**
- Para presentar la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Elementos multimedia en catálogo digital. GA7-291301081-AA1-EV01.**

3.1.2. Actividad de aprendizaje GA7-291301081-AA2. Verificar la usabilidad de los productos editoriales digitales de acuerdo con los diferentes dispositivos de salida.

Esta actividad se centra en comprobar la usabilidad de un producto editorial, este paso es esencial para garantizar que la experiencia de usuario sea óptima en diferentes dispositivos, por ello se debe tener en cuenta una gran variedad de tamaños de pantalla, configuraciones de dispositivos y realizar pruebas para tabletas, móviles y computadores.

Duración: 48 horas.

Materiales de formación a consultar: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis del material de formación del Componente Formativo: **Producción epub.**

Otros materiales:

- Programa *InDesign.*

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

❖ **Evidencia GA7-291301081-AA2-EV01. Ejercicio práctico - producción.**

La publicación digital de un libro se puede leer en diferentes tipos de dispositivos, como celulares, tabletas y computadores entre otros. Existe diversidad de formatos en los cuales se puede leer un *ebook*, dependiendo de ciertas características. Para que un producto editorial se pueda verificar en los dispositivos de salida se deberán llevar a cabo las siguientes acciones:

- Seleccione un tema de su interés, investigue sobre este, busque contenidos libres de derechos de autor y elementos multimedia.
- Ingrese a *InDesing* y realice la maquetación del *Epub.*
- Seleccione **Archivo > Exportar**.
- Especifique un nombre de archivo y una ubicación.
- En la lista **Guardar** como tipo, elija **Epub (ajustable)** y, a continuación, haga clic en **Guardar**.
- En el cuadro de diálogo **Opciones de exportación de Epub**, especifique las opciones deseadas y haga clic en **Aceptar**.
- Compruebe que el archivo es ajustable a diferentes dispositivos.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto por entregar:** ejercicio práctico - producción.
- **Formato:** *EPUB*
- **Extensión:** libre
- Para presentar la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Ejercicio práctico - producción. GA7-291301081-AA2-EV01.**

3.1.3. Actividad de aprendizaje. GA7-291301081-AA3. Difundir piezas editoriales en las diferentes plataformas digitales teniendo en cuenta la gestión y derechos digitales.

Esta actividad busca impulsar el uso de plataformas digitales para publicar piezas editoriales y difundir los productos, ya que el sector de libros electrónicos se encuentra en un periodo de crecimiento y esto posibilita la publicación de las obras.

Duración: 48 horas.

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

Otros materiales:

- Programa *InDesign.*

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

- **Evidencia GA7-291301081-AA3-EV01. Publicación de piezas editoriales en diferentes plataformas.**

Existen diferentes plataformas en donde se pueden publicar *Epub*, para la siguiente evidencia deberá:

- Seleccionar dos plataformas en donde pueda realizar el cargue de la pieza editorial, pueden ser las vistas en el Componente formativo o las que usted considere óptima, trabajada en la Actividad de aprendizaje 3.
- Consultar los pasos para el cargue de las plataformas seleccionadas.
- Cargar el *Epub* en las plataformas
- Realizar la publicación, verifique la validación del funcionamiento y corrija los ajustes si es necesario.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto por entregar:** publicación de piezas editoriales en diferentes plataformas.
- **Formato:** URL de las publicaciones en las plataformas utilizadas.
- **Extensión:** libre**.**
- Para presentar la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Publicación de piezas editoriales en diferentes plataformas. GA7-291301081-AA3-EV01.**

3.1.4. Actividad de aprendizaje. GA7-291301081-AA4. Realizar tareas de posproducción que permitan validar y optimizar los productos digitales desarrollados de acuerdo con las necesidades del proyecto de diseño.

La finalidad de esta actividad es fortalecer el proceso de visualización, verificación y validación de un *epub o* productos digitales, puesto que las diferentes plataformas exigen que el archivo no contenga ningún error que pueda generar problemas a la hora de su visualización.

Duración: 48 horas.

Materiales de formación a consultar: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis del material de formación del Componente formativo: **Posproducción epub.**

Otros materiales:

- Programa *InDesign.*

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

- **Evidencia GA7-291301081-AA4-EV01. Ejercicio práctico posproducción.**

Para que un producto editorial se pueda publicar en las diferentes plataformas se deberán llevar a cabo la validación antes de realizar el cargue en las plataformas. A partir del archivo trabajado en la Actividad de aprendizaje 2, deberá:

- Seleccionar uno de los programas de validación del archivo *Epub (EpubCheck, EpubValidator, Flightcrew).*
- Realizar la validación, y evitar:
    - Falta de archivos.
    - Imágenes de baja calidad.
    - Sonidos sin nitidez.
    - Texto desbordado de los márgenes.
    - Tipos de fuentes inexistentes.
- Corregir los archivos tipográficamente en el escritorio del computador. Para realizar esta acción se debe usar un visualizador de contenido como:
    - *Adobe digital editions.*
    - Visor de libros electrónicos como *calibre.*
    - *Kindle preview* si se trata de un formato *Mobi.*
- Realizar la comprobación del documento *epub* en diferentes dispositivos de lectura: computador, tablet, celular.
- Depurar el código y realizar las correcciones.
- Realizar un informe del proceso realizado de validación y corrección, donde se evidencien los errores encontrados y las correcciones que se realizaron.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto por entregar:** informe de validación y corrección.
- **Formato:** PDF, *Epub*.
- **Extensión:** libre.
- Para presentar la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Ejercicio práctico posproducción. GA7-291301081-AA4-EV01.**

3.2. Actividades de la competencia: Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social (240201529)

Cuando las personas y las empresas adoptan un espíritu emprendedor, disfrutan de una mayor productividad, una mejor resolución de problemas e ideas más frescas. Gran parte de la innovación proviene de personas con visión de futuro que poseen el impulso, las habilidades y la experiencia para convertir una visión empresarial en realidad. Las actividades planteadas aportan a identificar las fortalezas de la cultura emprendedora, el efecto que se tienen en la construcción de ideas disruptivas y oportunidades de negocio.

3.2.1 Actividad de aprendizaje GA7-240201529-AA1: Reconocer capacidades personales para convertirse en emprendedor, como parte de su proyecto de vida en términos de desarrollo humano y económico.

Los emprendedores surgen de una variedad de experiencias educativas, técnicas y comerciales que incluyen administración, tecnología, ventas y *marketing*, e investigación científica. La presente actividad de

aprendizaje facilita la identificación de características que permitan el autoconocimiento, ya que el emprendedor debe gestionarse primero a sí mismo, para luego gestionar el emprendimiento.

Duración: 12 horas.

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

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

- **Evidencia GA7-240201529-AA1-EV01: DOFA Personal: Identificar habilidades personales como emprendedor**

Para el desarrollo de esta evidencia usted debe realizar el análisis de su DOFA personal, la matriz le permitirá identificar claramente sus características y habilidades personales como emprendedor, para lo cual se requiere, un autoanálisis mediante los siguientes pasos:

1. Definir claramente sus condiciones internas como emprendedor.

   D – Debilidades. Identificar las carencias internas que tiene como emprendedor.
   F – Fortalezas. Reconocer las fortalezas que usted tiene como emprendedor.

   Para este análisis cuestione e identifique sus debilidades y fortalezas en aspectos como: educación, habilidades de liderazgo, experiencia previa en proyectos de emprendimiento, recursos financieros con los que cuenta el emprendedor, experiencia en ventas, conocimiento del producto o servicio a ofrecer, etc.

2. Definir claramente sus condiciones externas como emprendedor.

   A – Amenazas. Identifique los aspectos en los cuales la competencia y el entorno pueden afectar su emprendimiento.
   O – Oportunidades. Reconozca las ventajas que su emprendimiento tiene frente a sus competidores y ante el entorno.

   Para ello puede analizar aspectos como la estabilidad del proyecto de emprendimiento, desconocimiento de leyes, aspectos tributarios, financieros, entre otros.

3. Una vez haya identificado los aspectos mencionados anteriormente, diligencie la plantilla de la matriz que encuentra en el material complementario, luego analice y describa cómo los aspectos identificados le ayudarán a impulsar su emprendimiento y qué estrategia le ayudaría a minimizar las amenazas del entorno.

4. Para el desarrollo de la actividad tenga en cuenta el componente formativo “Ser emprendedor” y recuerde hacer un adecuado uso de las normas de redacción y ortografía para la presentación de la evidencia.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Productos a entregar:** matriz DOFA.
- **Extensión:** 2 páginas máximo (matriz y análisis).
- **Formato:** PDF**.**
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **DOFA Personal: identificar habilidades personales como emprendedor. GA7-240201529-AA1-EV01.**

3.2.2 Actividad de aprendizaje GA7-240201529-AA2: Definir el modelo de negocio a desarrollar en el emprendimiento, según las oportunidades de mercado.

Un modelo de negocio es el plan de una empresa para obtener beneficios, identificar los productos o servicios que el negocio planea vender, su mercado objetivo y cualquier gasto anticipado. La presente actividad de aprendizaje permite conocer los modelos comerciales que son importantes tanto para las empresas nuevas como para las establecidas, ayudan a las empresas a conseguir inversiones, reclutar talento, motivar a la dirección y al personal.

Duración: 24 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis de los componentes formativos: “Análisis de oportunidades para emprender” y “Entendiendo la empresa”.

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

- **Evidencia GA7-240201529-AA2-EV01. Modelo CANVAS del emprendimiento. Crear modelo de negocio en el que se caracteriza el emprendimiento.**

En esta evidencia el equipo de trabajo desarrollará y analizará la matriz CANVAS, la cual le permitirá identificar de una manera más clara las características de su emprendimiento. El modelo como herramienta para definir y crear un modelo de negocio innovador se simplifica en 4 áreas: clientes, oferta, infraestructura y viabilidad económica.

Para identificar estos cuatro aspectos desarrolle en la matriz CANVA los 9 elementos que este modelo propone, a saber:

1. Segmentos de mercado: establecer la oferta para cada segmento a desarrollar, los diferentes canales que se van a utilizar y las formas de relacionamiento que se va a tener con cada segmento.

2. Propuesta de valor: describir el conjunto de productos y servicios que crean valor para el segmento específico; a través de la mezcla de elementos cualitativos y cuantitativos, se resuelve un problema o se satisface una necesidad, de forma que logra diferenciarse en el mercado.

3. Canal: describir cómo la compañía interactúa con el segmento de clientes para entregar la propuesta de valor, define los canales de distribución y ventas, cómo el cliente prefiere encontrar el producto o servicio, cómo se pueden integrar canales, cuáles son los mejores y los más eficientes.

4. Relación con el cliente: describir el tipo de relaciones que se establecen con el segmento, si son personalizadas o automatizadas, dependen del objetivo de las relaciones, la adquisición o retención de clientes o el aumento en las ventas, si se requiere asistencia personalizada, asistencia consultiva, si es autoservicio, entre otros.

5. Fuentes de ingreso: diferenciar cómo se generan las fuentes de recursos por segmentos de clientes, cuánto está dispuesto a pagar el cliente por el bien ofrecido, identificar si los ingresos serán únicos o recurrentes, etc.

6. Recursos clave: identificar los activos requeridos en el emprendimiento claves para el desarrollo del negocio, ya sea físicos, intelectuales, humanos, financieros.

7. Actividades clave: exponer lo que debe hacer una compañía para entregar la propuesta de valor, hacer efectivos los canales de distribución, desarrollar las relaciones con clientes y generar recursos, procesos de diseño y comercialización o producción.

8. Socios clave: determinar la red de proveedores, socios y aliados, alianzas estratégicas con competidores y no competidores, *Joint Ventures*, compradores, proveedores.

9. Estructura de costos: discriminar los costos y gastos en los que se incurre para operar, costos fijos y variables.

Tenga en cuenta para el desarrollo de esta actividad los componentes formativos “Análisis de oportunidades para emprender” y “Entendiendo la empresa”, utilice la plantilla de la matriz que encuentra en el material complementario.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** modelo CANVAS del emprendimiento.
- **Formato:** PDF.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Modelo CANVAS del emprendimiento. Crear modelo de negocio en el que se caracteriza el emprendimiento. GA7-240201529-AA2-EV01**.

3.2.3 Actividad de aprendizaje GA7-240201529-AA3: Establecer el modelo financiero y proyectar la viabilidad del emprendimiento

Con esta actividad se podrá evaluar la viabilidad empresarial a través del potencial de una empresa, conocer la supervivencia a largo plazo y la capacidad de mantener las ganancias durante un período de tiempo.

Duración: 12 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis del componente formativo: “Fundamentos financieros para emprender”.

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

❖ **Evidencia GA7-240201529-AA3-EV01. Modelo financiero. Proyectar viabilidad financiera del emprendimiento.**

Como parte final y decisiva para el análisis del emprendimiento, el equipo desarrollará la evidencia mediante los siguientes pasos:

1. Construya el presupuesto de ventas, en el cual identifique precios de venta unitarios, la cantidad de unidades vendidas, los costos fijos y variables. Así mismo, define el margen de contribución por producto y la venta total.

2. Elabore el presupuesto de personal, plantee la cantidad de personal que lo apoyará en el emprendimiento, los salarios devengados de forma individual, el cálculo de las prestaciones sociales por cada colaborador, y una consolidación general.

3. Estime los activos fijos necesarios para la puesta en marcha del emprendimiento.

4. Defina el capital inicial que usted como emprendedor requiere para el inicio de actividades, si este capital se obtiene por capital propio o de inversionistas externos, fuentes de financiamiento, subsidios, entre otros.

5. Con la información recolectada en los puntos anteriores proceda a elaborar los diferentes estados financieros como lo son: el flujo de caja y el balance inicial del emprendimiento.

Recuerde revisar los contenidos propuestos en el componente formativo “Fundamentos financieros para emprender”.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** estados financieros.
- **Formato:** Excel.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Modelo financiero. Proyectar viabilidad financiera del emprendimiento. GA7-240201529-AA3-EV01.**

3.3 Actividad de la competencia: Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales (210201501)

Para esta competencia, es importante conocer que entre las centrales de trabajadores y el gobierno nacional se llegó al acuerdo de incorporar en los programas de formación que imparte el SENA, el desarrollo de capacidades entorno al ejercicio de los derechos fundamentales en el trabajo, la política pública del trabajo decente y la construcción de una ciudadanía activa, consciente, participativa e incidente, como expresión tangible de las aspiraciones humanísticas que trascienda la mera información hacia niveles de pensamiento y acción complejas, autónomas y propositivas, como parte constitutiva del desarrollo integral del trabajador.

3.3.1 Actividad de aprendizaje GA7-210201501-AA1: Comparar las condiciones del trabajo en el devenir histórico de la humanidad

La intencionalidad específica está basada en el marco de los Derechos Fundamentales en el Trabajo para que la persona ejerza la ciudadanía laboral valorando sus principios fundamentales y apropiando las herramientas que le permitan protegerla y defenderla.

Duración: 12 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis del material de formación: “Derechos fundamentales del trabajo”.

Evidencias: a continuación, se describe la secuencia de acciones y la correspondiente evidencia que conforman la actividad de aprendizaje:

- **Evidencia GA7-210201501-AA1-EV01: Taller**

Se desarrollará por parte del aprendiz un taller a partir de las experiencias propias, familiares y de la comunidad. Para la siguiente evidencia, siga los siguientes pasos:

1. Responder a la pregunta: ¿Cuáles son las actividades económicas más importantes de su municipio o región?
2. Describir ¿Cómo es el trabajo en su región o municipio?
3. Consultar información sobre los Fundamentos de economía y elaborar una línea de tiempo en la cual ubique los periodos históricos de la producción y las principales características del trabajo para cada periodo. Se sugiere consultar el documento: Méndez Morales, J. (1996). Fundamentos De Economía. 3a. Edición. ed. McGraw-Hill. https://sena-primo.hosted.exlibrisgroup.com/permalink/f/q6j6k0/sena_aleph000003545
4. En el encuentro online con su instructor escuche atentamente la presentación sobre las dimensiones del trabajo: antropológica, sociológica, económica y jurídica.
5. Realizar la lectura del documento “Cambios en el mundo del trabajo” que se encuentra anexa en el componente formativo**.**
6. Construir un mapa conceptual con los siguientes conceptos: trabajo, precarización, tercerización, deslaborización, y su relación con dignidad Humana.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** informe con el desarrollo del taller que tenga la siguiente estructura:
  - Título.
  - Introducción.
  - Solución de las preguntas.
  - Mapa conceptual.
  - Línea del tiempo.
  - Conclusiones.
  - Bibliografía
- **Formato:** Word o PDF.

- **Extensión:** mínimo tres páginas.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Taller. GA7-210201501-AA1-EV01**

❖ **Evidencia GA7-210201501-AA1-EV02: Foro sobre características del trabajo en contexto local**

Para el desarrollo del foro siga las siguientes indicaciones:

- Conformarán grupos de trabajo organizados bajo orientaciones del instructor.
- De acuerdo con las respuestas dadas en la pregunta de la actividad anterior ¿Cuáles son las actividades económicas más importantes de su municipio o región?, seleccione un tipo de trabajo en el cual ustedes puedan evidenciar condiciones de precarización, tercerización, deslaboralización.
- Luego, en el grupo a través de un video representar mediante un sociodrama del caso, cerrando la presentación con una reflexión y posibles alternativas de solución.
- Cargue este video en el canal de YouTube (u otra herramienta de *streaming*) y lo compartan a sus compañeros en el foro.
- Analizar los videos: "Los Derechos fundamentales en el Trabajo" que se encuentra en el componente formativo y "Derecho al trabajo digno" en la url: https://www.youtube.com/watch?v=D1t3TLWLBMY; responda las siguientes preguntas individualmente y socialízalas con el grupo:

  - *¿Por qué el trabajo es un derecho humano fundamental?*
  - *¿Cómo es posible un mundo laboral mejor?*
  - *¿Qué principios promueve la OIT en el mundo del trabajo?*
  - *¿Qué relación tiene el trabajo con la satisfacción de las necesidades básicas de las personas?*
  - *¿Cuáles son los derechos laborales más importantes?*
  - *¿Cuáles son los derechos laborales más vulnerados?*
  - *¿Qué implicaciones sociales, económicas, culturales y políticas tiene que las personas tengan o no derechos laborales?*
  - *¿Qué relación tienen los derechos laborales con el trabajo decente y el ideal del trabajo para las personas?*
  - *¿Por qué es importante una protección especial en el mundo del trabajo para las mujeres y para los/as jóvenes?*
  - *¿Es importante la organización sindical para la democracia?, sustente su respuesta.*

- Basado en los videos compartidos por sus compañeros y en las preguntas anteriores, elaboren un texto argumentativo en el grupo, el cual debe dar respuesta a la pregunta ¿C*ómo el trabajo que se desarrolla en su región o municipio contribuye o no a la dignidad humana*? *A su vez, en los documentos del programa se encuentra el anexo* ***"Construccion_Texto_argumentativo"*** *donde se describen cada uno de los pasos y aspectos fundamentales para su construcción.*

Lineamientos generales para la entrega del producto:

- **Producto a entregar:** participación en el foro (video de sociodrama, solución de preguntas y texto argumentativo).
- Para su desarrollo remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Foro sobre características del trabajo en contexto local. GA7-210201501-AA1-EV02.**

3.3.2 Actividad de aprendizaje GA7-210201501-AA2: Reconocer los derechos humanos laborales con base en el estudio de los derechos humanos y fundamentales en el trabajo

Esta actividad está fundamentada en los derechos humanos laborales, concretamente en que toda persona tiene derecho al *trabajo*, en condiciones laborales justas, sin embargo, estos derechos no siempre se garantizan. Los Derechos Humanos vinculados al trabajo y a los trabajadores son denominados "Derechos Humanos Laborales", y entre ellos se encuentran comprendidos los "Derechos Fundamentales en el Trabajo" consagrados por la Organización Internacional del Trabajo.

Con el presente proceso de aprendizaje, se espera desarrollar una actitud de defensa y de hacer respetar los derechos de los trabajadores, como expresión de una conciencia colectiva que conlleve al ejercicio pleno de la ciudadanía laboral. En el proceso referido al mundo laboral es importante la apropiación y el ejercicio de los derechos y deberes que tenemos como ciudadanos, por tal razón serán orientados por sus instructores mediante el desarrollo de diferentes actividades pedagógicas.

Duración: 12 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis del material de formación: "Derechos fundamentales del trabajo".

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

- **Evidencia GA7-210201501-AA2-EV01: Informe sobre trabajo decente, ciudadanía laboral, derechos individuales y colectivos en el trabajo**

Tomado de" Principios relativos a los derechos fundamentales" OIT- Junio 2010

1. Consulte información sobre el trabajo decente y el trabajo digno. Observe la presentación del video "Trabajo Decente" que se encuentra en el componente formativo para contestar las siguientes preguntas:

   1.1. ¿Qué es trabajo decente?
   1.2. ¿Cuáles son los principios del trabajo decente?
   1.3. ¿Cómo definiría trabajo digno?
   1.4. ¿Por qué hablar de trabajo digno más allá de la noción de trabajo decente?
   1.5. ¿Cómo influye la falta de trabajo con la pobreza, la violencia y la falta de desarrollo? Explique su respuesta.
   1.6. Con la información de amigos, familiares y otros, describa en un texto algunos casos de personas que "trabajan" en condiciones inadecuadas porque no corresponden a un trabajo decente.

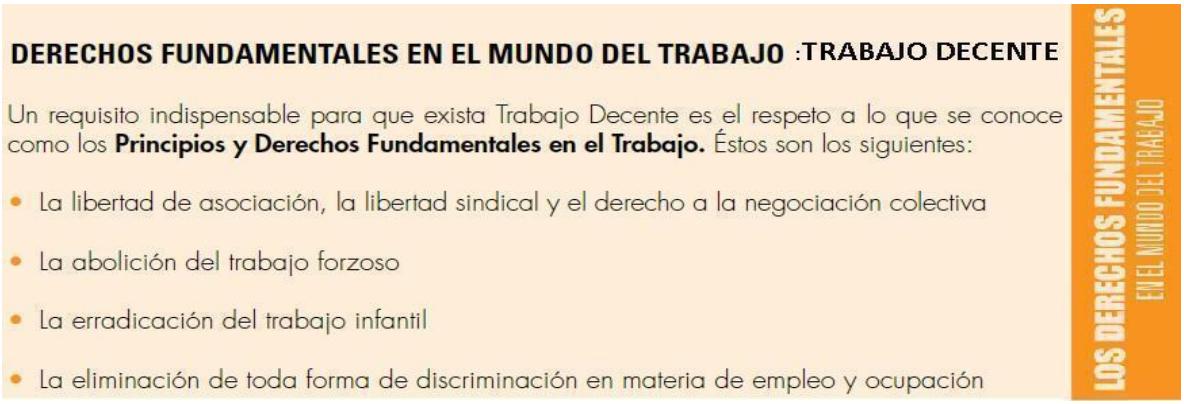
2. Realiza la lectura del siguiente párrafo y contesta las preguntas a continuación: "El ciudadano es un ser político, con una dimensión social y moral; lo cual indica que la construcción de la ciudadanía no es el aprendizaje mecánico de unas normas (jurídicas, legales y políticas) sino la realización efectiva de una forma de vida y de convivencia entre los seres humanos en sociedad". Giraldo-Zuluaga, G. A. (2015).
   2.1. ¿Para usted cuál es el significado de este párrafo?
   2.2. ¿Cómo se relaciona la ciudadanía con las habilidades para la vida?
   2.3. ¿Cómo se puede vincular el concepto de ciudadanía con el proceso de paz en Colombia?

3. Realiza la lectura del componente formativo sobre “Ciudadanía laboral”, para resolver las siguientes preguntas:

   3.1. ¿Qué se entiende por ciudadanía laboral?
   3.2. ¿Cuál es el rol de las organizaciones de trabajadores en el ejercicio de la ciudadanía laboral?
   3.3. ¿Se puede definir la ciudadanía laboral como posesión de derechos? ¿Por qué?

4. Realiza la lectura del componente formativo sobre “Los Derechos fundamentales en el Trabajo” para responder las siguientes preguntas:

   4.1. ¿Por qué el trabajo es un derecho humano fundamental?
   4.2. ¿Cómo se lograría un mundo laboral con trabajo decente?
   4.3. ¿Qué principios promueve la OIT en el mundo del trabajo?
   4.4. ¿Qué relación tiene el trabajo con la satisfacción de las necesidades básicas de las personas?
   4.5. ¿Cuáles son los derechos laborales más vulnerados?
   4.6. ¿Qué consecuencias sociales, económicas, culturales y políticas resultan cuando a las personas no se les reconocen sus derechos laborales?



   4.7. ¿Qué relación tienen los derechos laborales con el trabajo decente?

5. Realiza la lectura de la “Cartilla de derecho laboral individual” en la url: https://aplicaciones.ceipa.edu.co/biblioteca/biblio_digital/virtualteca/cartillas/Cartilla_Derecho_laboral_individual_RG_ene_11_-46p.pdf para resolver las siguientes preguntas:

   5.1. ¿Cuáles son los elementos que dan origen a un “contrato de trabajo”?
   5.2. Para que sean reconocidos los derechos laborales ¿debo tener siempre un contrato de trabajo por escrito? Explique su respuesta.
   5.3. ¿Cree usted que es posible pactar con su jefe el pago total de su salario en especie (con mercancías) y no en dinero? Explique su respuesta.
   5.4. ¿Su jefe le puede cambiar las condiciones de su contrato de trabajo después de firmado? Explique su respuesta.
   5.5. ¿Cuáles son las prestaciones económicas y sociales a que tiene derecho con un “contrato de trabajo”?
   5.6. Seleccione en el grupo de trabajo, dos casos que conozcan o hayan escuchado, en los cuales se evidencie violación de los derechos laborales, y explique en detalle ¿Qué derechos se están violando y por qué?

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** informe con el desarrollo del taller que tenga las respuestas a las preguntas.
- **Formato:** Word o PDF.
- **Extensión:** mínimo tres páginas.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Informe sobre trabajo decente, ciudadanía laboral, derechos individuales y colectivos en el trabajo. GA7-210201501-AA2-EV01.**

❖ **Evidencia GA7-210201501-AA2-EV02: Foro sobre el convenio colectivo del trabajo y la libertad sindical**

Al lado de los derechos laborales individuales, existen otra categoría de derechos que ya no tocan sólo con la persona que presta sus servicios personales de manera subordinada, sino también con las garantías y derechos tendientes a mejorar las condiciones de los trabajadores como agrupación. En general, el derecho de asociación es la prerrogativa de la que gozan todos los individuos de unirse y organizarse para defender o alcanzar intereses comunes, por tanto, hay diversas formas de asociaciones, tales como las cooperativas, sociedades mercantiles, ONG, etc.

El derecho colectivo del trabajo, que garantiza el derecho de asociación sindical, es quizás una de las expresiones más importantes del derecho de asociación, pues regula las relaciones entre los trabajadores o empleadores organizados con los demás sujetos del mundo del trabajo y la sociedad, en procura de lograr relaciones de trabajo justas que reivindiquen la dignidad humana y el progreso social.

1. Analice la información sobre convenio colectivo del trabajo y la libertad sindical que se encuentra dentro del componente formativo y explique con sus palabras las siguientes preguntas:

- ¿Qué opina usted de la organización de los trabajadores en sindicatos?
- ¿Es posible que personas con diversos oficios y vinculados a empresas diferentes formen parte de una sola organización sindical? Explique su respuesta.
- ¿Qué es un convenio Colectivo de Trabajo?
- ¿Cuáles son los elementos fundamentales de un Convenio Colectivo de Trabajo?
- ¿Qué es un conflicto de trabajo? Explique su respuesta.
- Hay quienes afirman que la huelga es una estrategia utilizada por los trabajadores para apoderarse de las empresas y no trabajar. ¿Qué opina usted al respecto?
- ¿Cuál es la definición de libertad sindical?
- ¿Cómo construir conciencia para una mejor comprensión de la libertad sindical?
- ¿Qué normas nacionales e internacionales amparan la Libertad Sindical?
- ¿Qué acciones propondría usted para promover el derecho de asociación sindical y la libertad sindical?
- ¿Cuál es el panorama de Colombia en cuanto a los Derechos sindicales?

- ¿Cuál es la importancia de la OIT en la aplicación del derecho Laboral?
- ¿Cuáles son los fines de un sindicato?
- ¿Cómo se clasifican los sindicatos?
- ¿Cuál es la importancia de la organización sindical para la democracia
- ¿Cómo afecta a la sindicalización, la tercerización del empleo, el trabajo a destajo, las modalidades de prestación del servicio, el desempleo, el contrato a término fijo?

2. Comparta las respuestas obtenidas del punto anterior en el foro correspondiente.
3. Realice una realimentación de las respuestas dadas por dos de sus compañeros.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** participación en el foro (respuesta a las preguntas y realimentación de las respuestas de los compañeros).
- Para su desarrollo remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Foro sobre el convenio colectivo del trabajo y la libertad sindical. GA7-210201501-AA2-EV02.**

❖ **Evidencia GA7-210201501-AA2-EV03: Gráfico sobre la negociación colectiva.**

Realiza la lectura del componente formativo respecto a la negociación colectiva incluyendo los videos y documentos anexos. Con esta información realiza un gráfico que represente la información anteriormente consultada y las preguntas a continuación:

- ¿Qué tipos de negociación existen?
- ¿Cuáles son las características de la negociación colectiva?
- ¿Cuál es la finalidad de la negociación colectiva?
- ¿Qué promueve la OIT respecto a la negociación colectiva?

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto específico a entregar:** un gráfico.
- **Formato:** si el gráfico se gestiona manualmente, digitalizar con extensión .JPG, si se usa herramienta digital, exportar a .JPG.
- **Extensión:** mínimo 1 hoja o máximo 2.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Gráfico sobre la negociación colectiva. GA7-210201501-AA2-EV03.**

❖ **Evidencia GA7-210201501-AA2-EV04: Infografía sobre la huelga**

Realiza la lectura del componente formativo respecto a las organizaciones sindicales incluyendo los videos y documentos anexos. A su vez, en los documentos del programa se encuentra el archivo **"Construccion_infografia"** donde se describen cada uno de los pasos y aspectos fundamentales para su construcción, esta debe dar respuesta a las siguientes preguntas:

- ¿Qué es el derecho a la huelga?
- ¿Cuáles son las condiciones para el ejercicio del derecho a la huelga?
- ¿Cuáles son las normas nacionales e internacionales que amparan el Derecho a la huelga?

Lineamientos generales para la entrega la evidencia:

- **Producto a entregar:** una infografía.
- **Formato:** si la infografía se gestiona manualmente, digitalizar con extensión .JPG, si se usa herramienta digital, exportar a .JPG.
- **Extensión:** mínimo 1 hoja o máximo 2.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Infografía sobre la huelga. GA7-210201501-AA2-EV04.**

3.3.3 Actividad de aprendizaje GA7-210201501-AA3: Establecer la importancia de los derechos de los pueblos, de la solidaridad y la paz de acuerdo con los indicadores de desarrollo humano

El derecho del trabajo surge como conquista de la humanidad, producto de jornadas de organización y movilización social en distintos periodos históricos y como respuesta a la necesidad de garantizar la dignidad humana en las relaciones de trabajo. En tal sentido, se ha consolidado un sistema universal y otro regional de protección de los derechos humanos, incluyendo el derecho del trabajo, así como unas Normas Internacionales del Trabajo (NIT) que irrigan la Constitución Política de Colombia y el ordenamiento jurídico colombiano en diversos niveles. Sin embargo, paralelo a tal marco normativo persisten las violaciones a los derechos humanos del trabajo y altos niveles de desprotección social de amplios sectores de la población, la cual muchas veces ni siquiera conoce sus derechos y la forma de ejercerlos.

Duración: 12 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis del material de formación: “Derechos fundamentales del trabajo”.

Evidencias: a continuación, se describe la secuencia de acciones y la correspondiente evidencia que conforman la actividad de aprendizaje:

❖ **Evidencia GA7-210201501-AA3-EV01: Mapa mental violación de derechos del trabajo**

1. Realiza una lluvia de ideas sobre los derechos humanos del trabajo, indicando en qué consiste el derecho, como surgió y ante quién se puede exigir su cumplimiento.

2. Atienda el encuentro online con el instructor sobre los sistemas de protección de derechos humanos del trabajo (OIT – CIDH - CP), así como de sus principales normas, instrumentos y formas de poner en acción dichos sistemas, incluyendo el Derecho de Petición y la acción de Tutela tanto como los pasos de creación de una organización sindical y el inicio de un conflicto colectivo (pliego de peticiones).

3. Basado en el componente formativo y la información proporcionada por el instructor, elabore un mapa mental en el cual presente cuales pueden ser las acciones de la OIT – CIDH – CP frente a una violación de derechos del trabajo. *A su vez, en los documentos del programa se encuentra el anexo*

"Construccion_Mapa_mental" *donde se describen cada uno de los pasos y aspectos fundamentales para su desarrollo.*

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** mapa mental.
- **Formato:** Word o PDF.
- **Extensión:** mínimo 1 hoja o máximo 2.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Mapa mental violación de derechos del trabajo. GA7-210201501-AA3-EV01.**

❖ **Evidencia GA7-210201501-AA3-EV02: Foro estudio de caso.**

Con la información suministrada en el componente formativo y los respectivos videos que allí se encuentran desarrolle:

1. Sobre el caso asignado por el instructor trabaje en grupo y determinen ¿Cuáles son los derechos de los trabajadores que no se cumplen? ¿Cuáles son sus respectivas cuantías?
2. Preparen una cartelera digital donde presenten el incumplimiento de derechos en el caso dado y sus conclusiones.
3. Esta información será socializada en el foro y debatida por el grupo.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** participación en el foro (respuesta a las preguntas, cartelera digital y realimentación de las respuestas de los compañeros)
- Para su desarrollo remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Foro estudio de caso. GA7-210201501-AA3-EV02.**

❖ **Evidencia GA7-210201501-AA3-EV03. Cuadro comparativo sobre el derecho de petición y la acción de tutela**

Con la información suministrada en el componente formativo, los respectivos videos que allí se encuentran e información consultada, elabore un cuadro comparativo en el cual enuncie las características del derecho de petición, la acción de tutela y queja, su aplicación y presentación. En los documentos del programa se encuentra el anexo **"Construccion_Cuadro_comparativo"** donde se describen cada uno de los pasos y aspectos fundamentales para su construcción.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** un cuadro comparativo.
- **Formato:** si el cuadro comparativo se gestiona manualmente, digitalizar con extensión .JPG, si se usa herramienta digital, exportar a .JPG.
- **Extensión:** mínimo 1 hoja o máximo 2.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Cuadro comparativo sobre el derecho de petición y la acción de tutela. GA7-210201501-AA3-EV03**.

❖ **Evidencia GA7-210201501-AA3-EV04: Texto argumentativo**

Con la información suministrada en el componente formativo y los respectivos videos que allí se encuentran elabore un texto de no más de una hoja en el cual presente los argumentos personales frente a uno de los siguientes tres temas:

a) Importancia del derecho de asociación.
b) Derecho de huelga.
c) Desafíos del derecho del trabajo en el mundo moderno.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** texto argumentativo.
- **Formato:** Word o formato PDF
- **Extensión:** 1 hoja.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Texto argumentativo. GA7-210201501-AA3-EV04.**

3.3.4 Actividad de aprendizaje GA7-210201501-AA4: Comprender la importancia de las acciones e instituciones encargadas de la protección de los derechos del trabajo, los pueblos y la naturaleza, en el contexto territorial específico y a nivel nacional.

Esta actividad pretende ofrecer herramientas para la práctica solidaria de los mecanismos para hacer exigibles los derechos fundamentales. Su énfasis se centrará en la formación para el acceso a la justicia y el activismo judicial territorial, como herramientas óptimas para alcanzar la materialización de las promesas del Estado Social de Derecho y la Constitución política de 1991, promoviendo el acceso a instituciones locales y el uso de las facilidades tecnológicas.

Duración: 12 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis del material de formación: “Derechos fundamentales del trabajo”.

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

❖ **Evidencia GA7-210201501-AA4-EV01. Foro Estado social de derecho**

1. Serán divididos en grupos de trabajo de acuerdo con las recomendaciones o asignaciones del instructor.

2. De forma individual revise el componente formativo específicamente con referencia al desarrollo para una vida digna y resuelva las siguientes preguntas, de las cuales socializarán las respuestas en el foro con sus compañeros:

    - ¿Cuál es el concepto de estado?

- ¿Qué significa estado social?
- ¿Cuáles son las características de un estado social de derecho?
- ¿Considera que en Colombia se cumplen las condiciones para ser un estado social de derecho? Explique su respuesta.

3. De forma grupal propongan un caso hipotético o real de vulneración de los derechos del trabajo, de los pueblos o de la naturaleza. A partir de este, establezcan las instituciones que estarían encargadas de velar por la protección de estos derechos. Propongan y elaboren una acción pública orientada a la superación de la situación de vulnerabilidad y al restablecimiento del Derecho.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** participación en el foro (respuesta a las preguntas de manera individual y la acción pública realizada de manera grupal).
- **Formato:** las preguntas individuales deben ser resueltas directamente en el foro y la acción pública debe ser adjuntada en un PDF.
- **Extensión:** máximo 10 hojas.
- Para hacer el envío del producto remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Foro Estado social de derecho. GA7-210201501-AA4-EV01.**

❖ **Evidencia GA7-210201501-AA4-EV02: Presentación**

El derecho de los Pueblos y la Solidaridad, promovido a partir de los ochenta para incentivar el progreso social y elevar el nivel de vida de todos los pueblos, se relaciona con:

- ✓ Derecho a la autodeterminación.
- ✓ Derecho a la independencia económica y política.
- ✓ Derecho a la identidad nacional y cultural.
- ✓ Derecho a la paz.
- ✓ Derecho a la coexistencia pacífica.
- ✓ Derecho a el entendimiento y confianza.
- ✓ La cooperación internacional y regional.
- ✓ La justicia internacional.
- ✓ El uso de los avances de las ciencias y la tecnología.
- ✓ La solución de los problemas alimenticios, demográficos, educativos y ecológicos.
- ✓ El medio ambiente.
- ✓ El desarrollo que permita una vida digna.
- ✓ Los derechos del consumidor.
- ✓ El libre desarrollo de la personalidad.

1. Participe del encuentro online con el instructor en relación con las entidades territoriales responsables de la protección de los derechos de los pueblos, del trabajo y la naturaleza.

2. Consulte el documento sobre Activismo judicial territorial y vea los videos sobre los Derechos de tercera generación, derecho a la solidaridad y cambio de mentalidad que se encuentra en el componente formativo.

4. Realice la visualización de la carta de un jefe piel roja al presidente de los Estados Unidos que se encuentra en: https://www.youtube.com/watch?v=VJz4B14iasc

5. Basado en lo anteriormente descrito resuelva las siguientes preguntas:

   - *¿Cómo interactúa el derecho a un medio ambiente sano con los derechos individuales y sociales?*
   - *¿Por qué considera importante desarrollar una visión integral y global de los derechos humanos para evitar su distorsión?*
   - *¿Cuál es la incidencia del desarrollo sostenible en la conservación del medio ambiente y el planeta?*
   - *¿La naturaleza tiene derechos? ¿Cuáles y por qué?*
   - *¿Por qué y para qué la sociedad debe educarse en lo ambiental?*

- *¿Por qué ser solidario facilita la construcción de la paz en un país?*

- *¿Cuáles son las cualidades observables de la persona que contribuyen a la cultura de la paz?*

6. Identifique los problemas que se viven en su entorno social o familiar teniendo en cuenta los derechos relacionados en el recuadro inicial y las alternativas respectivas. Identifique las acciones que permitan, de manera efectiva contribuir a la solución de las situaciones de vulnerabilidad de los derechos del trabajo los pueblos y la naturaleza en su territorio.

7. Presente en diapositivas la solución a las preguntas y las soluciones propuestas en el punto anterior. En los documentos del programa se encuentra el anexo **"Construccion_Presentacion"** donde se describen cada uno de los pasos y aspectos fundamentales para su construcción.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** presentación en PowerPoint o cualquier software para este mismo fin, debe contener la siguiente estructura:
    - Título.
    - Introducción.
    - Cuerpo (preguntas y soluciones propuestas).
    - Conclusión.
    - Referentes bibliográficos.
- **Formato:** PowerPoint u otros formatos.
- **Extensión:** no hay límite.
- Para hacer el envío del producto remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Presentación GA7-210201501-AA4-EV02.**

3.4 Actividades de la competencia: Interactuar en lengua inglesa de forma oral y escrita dentro de contextos sociales y laborales según los criterios establecidos por el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (240202501).

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 emitirlas 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 apropiar el material del curso y la correlación que tiene este con el programa de formación.

3.4.1 Actividad de aprendizaje GA7-240202501-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: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis del componente formativo **"LEVEL 8 - MCERL B1.2+"**.

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

- **Evidencia GA7-240202501-AA1-EV01: Documento escrito.**

Las funciones en un ciclo laboral son una lista de acciones realizadas que se ejecutan 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, 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 administración del tiempo, trabajo en equipo, 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, ortografía, puntuación y gramática sean correctas.
- Es ideal tener cuidado con la redacción y las estructuras gramaticales utilizadas deben ser 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 la evidencia:

- **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.
- **Formato:** documento escrito en Word y se deberá exportar a PDF.
- Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Documento escrito. GA7-240202501-AA1-EV01.**

❖ **Evidencia GA7-240202501-AA1-EV02: Video.**

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 y 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.

De acuerdo con lo anterior y el material de estudio realice una presentación oral en formato vídeo sobre aspectos que desde su actividad laboral o programa de formación pueden evolucionar de acuerdo con el uso de la tecnología o aparición de nuevas herramientas innovadoras.

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 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 muestren algunos productos evolutivos frente a revolucionarios de acuerdo a su contexto laboral o programa de formación.

- Diapositivas en donde se muestren 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 al uso de la tecnología o aparición de nuevas herramientas innovadoras.

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 *(future perfect and future perfect progressive*).

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. Para realizar la evidencia, es importante revisar el formato *Anexo:* ***Creación_video.***

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** documento con los datos del aprendiz y enlace del video.
- **Formato:** Word o PDF con la URL del vídeo.
- **Extensión:** de 3 a 7 minutos.
- Para hacer el envío del documento remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Video. GA7-240202501-AA1-EV02.**

❖ **Evidencia GA7-240202501-AA1-EV03: Foro.**

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 y con quienes tenga mejor afinidad.

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

Lineamientos para la entrega de la 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 para el envío de la evidencia: **Foro. GA7-240202501-AA1-EV03.**

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencia de producto: Elementos multimedia en catálogo digital. GA7-291301081-AA1-EV01.	Realiza integración de elementos multimedia mediante software especializado.	**Lista de Verificación:** IE-GA7-291301081-AA1-EV01.
Evidencia de desempeño: Ejercicio práctico - producción. GA7-291301081-AA2-EV01.	Finaliza archivos según el dispositivo de salida.	**Lista de Chequeo:** IE-GA7-291301081-AA2-EV01.
Evidencia de desempeño: Publicación de piezas editoriales en diferentes plataformas. GA7-291301081-AA3-EV01.	Diagnostica el funcionamiento de la publicación digital mediante un dispositivo de salida o simulador.	**Lista de Chequeo:** IE-GA7-291301081-AA3-EV01.
Evidencia de desempeño:	Corrige errores identificados en la publicación digital desde el software especializado.	**Lista de Chequeo:** IE-GA7-291301081-AA4-EV01.

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Ejercicio práctico posproducción. GA7-291301081-AA4-EV01.		
Evidencia de conocimiento: DOFA Personal: identificar habilidades personales como emprendedor. GA7-240201529-AA1-EV01.	Aplica acciones de emprendimiento de acuerdo con los elementos de desarrollo social y personal.	**Lista de chequeo:** IE-GA7-240201529-AA1-EV01.
Evidencia de desempeño: Modelo CANVAS del emprendimiento. Crear modelo de negocio en el que se caracteriza el emprendimiento. GA7-240201529-AA2-EV01.	Plantea ideas de negocio a partir de oportunidades y necesidades del mercado conforme con el análisis sectorial. Estructura un perfil de emprendedor teniendo en cuenta las habilidades y principios de la gestión empresarial. Integra elementos básicos de investigación de acuerdo con las necesidades descriptivas del plan de negocio. Determina grupos focales de mercado de acuerdo con la idea de negocio. Construye propuestas empresariales y de negocio teniendo en cuenta las necesidades y segmentación del mercado. Determina el impacto del plan de negocio conforme con las atribuciones y dinámicas del sector productivo.	**Lista de chequeo:** IE-GA7-240201529-AA2-EV01.
Evidencia de producto: Modelo financiero: proyectar viabilidad financiera del emprendimiento. GA7-240201529-AA3-EV01.	Argumenta la idea de negocio conforme con la propuesta y necesidades del sector productivo.	**Lista de chequeo:** IE-GA7-240201529-AA3-EV01.

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencia de conocimiento: **Taller:** GA7-210201501-AA1-EV01.	Compara las condiciones del trabajo, en el devenir histórico de la humanidad de acuerdo con los derechos humanos y fundamentales en el trabajo. Argumenta los momentos relevantes del devenir histórico de los derechos humanos y fundamentales en el trabajo en la línea del tiempo.	**Rúbrica:** IE-GA7-210201501-AA1-EV01.
Evidencia de desempeño: Foro sobre características del trabajo en contexto local. GA7-210201501-AA1-EV02.		**Lista de chequeo:** IE-GA7-210201501-AA1-EV02.
Evidencia de producto: Informe sobre trabajo decente, ciudadanía laboral, derechos individuales y colectivos en el trabajo. GA7-210201501-AA2-EV01.	Selecciona los mecanismos de protección para el ejercicio de la ciudadanía laboral aplicando la normativa.	**Lista de chequeo:** IE-GA7-210201501-AA2-EV01.
Evidencia de desempeño: Foro sobre el convenio colectivo del trabajo y la libertad sindical. GA7-210201501-AA2-EV02.		**Lista de chequeo:** IE-GA7-210201501-AA2-EV02.
Evidencia de conocimiento: Gráfico sobre la negociación colectiva. GA7-210201501-AA2-EV03.		**Lista de chequeo:** IE-GA7-210201501-AA2-EV03.
Evidencia de conocimiento: Infografía sobre la huelga. GA7-210201501-AA2-EV04.		**Rúbrica:** IE-GA7_210201501-AA2-EV04.
Evidencia de conocimiento:	Analiza situaciones que repercuten en ejercicio de los derechos fundamentales en el trabajo, desarrollando habilidades	**Rúbrica:** IE-GA7-210201501-AA3-EV01.

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Mapa mental violación de derechos del trabajo. GA7-210201501-AA3-EV01.	de comunicación según técnicas y protocolos. Elabora documentos relacionados con las obligaciones económicas, sociales y de bienestar derivadas de las acciones laborales de acuerdo con la normativa.	
Evidencia de desempeño: Foro estudio de caso. GA7-210201501-AA3-EV02.		**Lista de chequeo:** IE-GA7-210201501-AA3-EV02.
Evidencia de conocimiento: Cuadro comparativo sobre el derecho de petición y la acción de tutela. GA7-210201501-AA3-EV03.	Evalúa los resultados de la aplicación de los mecanismos de protección para el ejercicio de la ciudadanía laboral acorde con la normativa. Propone estrategias de solución de conflictos y negociación de acuerdo con la normativa.	**Lista de chequeo:** IE-GA7-210201501-AA3-EV03.
Evidencia de producto: Texto argumentativo. GA7-210201501-AA3-EV04.		**Lista de chequeo:** IE-GA7-210201501-AA3-EV04.
Evidencia de desempeño: Foro Estado social de derecho. GA7-210201501-AA4-EV01.	Justifica la importancia de los derechos de los pueblos y de la solidaridad en el ejercicio de la ciudadanía laboral de acuerdo con la normativa. Relaciona, de los derechos de los pueblos y de la solidaridad, la autodeterminación de los pueblos, el desarrollo sostenible, la seguridad alimentaria, el derecho al uso de la ciencia y la tecnología y la paz en función de los indicadores de desarrollo humano.	**Lista de chequeo:** IE-GA7-210201501-AA4-EV01.
Evidencia de producto Presentación. GA7-210201501-AA4-EV02.		**Lista de chequeo:** IE-GA7-210201501-AA4-EV02.

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
	Propone acciones de defensa relacionadas con la autodeterminación de los pueblos, el desarrollo sostenible, la seguridad alimentaria, el derecho al uso de la ciencia y la tecnología y la paz en función de los indicadores del desarrollo humano.	
Evidencia de conocimiento: Documento escrito. GA7-240202501-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-GA7-240202501-AA1-EV01.
Evidencia de producto: Video. GA7-240202501-AA1-EV02.		**Lista de chequeo:** IE-GA7-240202501-AA1-EV02.
Evidencia de desempeño: Foro. GA7-240202501-AA1-EV03.		**Lista de chequeo:** IE-GA7-240202501-AA1-EV03.

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Accesibilidad: acceso universal a la web, independientemente del tipo de *hardware, software*, infraestructura de red, idioma, cultura, localización o capacidad de los usuarios (W3C, 2006).

Administración: proceso de diseñar y mantener un ambiente en el cual las personas, trabajando en grupo, alcanzan con eficiencia las metas establecidas.

Análisis financiero: es el conjunto de principios, técnicas y procedimientos que utiliza para transformar la información reflejada en los estados financieros e información procesada, utilizable para la toma de decisiones económicas, tales como nuevas inversiones y fusiones de empresas.

Capital: es la suma de todos los recursos aportados por los propietarios, socios o accionistas (bienes y valores), para la constitución y puesta en marcha de una empresa.

Capitalismo: consiste en un modo de producción basado en la apropiación privada de la producción colectiva y de los medios de producción. Estos medios operan en base al beneficio, mientras que las decisiones financieras se toman en función de la inversión de capital y con miras a la competencia por los mercados de consumo y el trabajo asalariado. El capitalismo tiene diferentes formas de desarrollo, dadas las diferencias entre países y regiones, por eso hablamos de capitalismo industrial, agrícola, financiero, tecnológico, entre otras categorías que definen el poder de producción dominante en determinadas sociedades, países o grupos de países.

Competitividad: capacidad de la sociedad para hacerle frente al desafío de la economía global y al proceso de internacionalización, creando ventajas competitivas sostenibles y al mismo tiempo incrementar sus niveles de bienestar. Capacidad de competir eficientemente en los mercados incrementando a la vez los ingresos reales.

Contrato de trabajo: de acuerdo al código sustantivo del trabajo, en su artículo 22, el contrato de trabajo es aquel por el cual una persona natural, se obliga a prestar un servicio personal a otra persona natural o jurídica, bajo la continuada dependencia o subordinación de la segunda y mediante remuneración.

Cultura: la cultura es el conjunto de formas y expresiones que caracterizan en el tiempo a una sociedad determinada. Por el conjunto de formas y expresiones se entiende e incluye a las costumbres, creencias, prácticas comunes, reglas, normas, códigos, vestimenta, religión, rituales y maneras de ser que predominan en el común de la gente que la integra. El término cultura tiene un significado muy amplio y con múltiples acepciones.

Demanda: cantidad máxima de un bien o servicio que un individuo o grupo de ellos está dispuesto a adquirir a un determinado precio, por unidad de tiempo.

Democracia: etimológicamente, la palabra democracia significa literalmente “el poder del pueblo“. Proviene de los términos griegos “demos“, que significa “gente“, y “kratos“, que significa “autoridad” o “poder“. Desde un punto de vista político y filosófico se define como un sistema de organización social. En él, el poder recae en manos de los ciudadanos, ya sea de una forma directa o representativa. En un sistema democrático todos los ciudadanos son considerados libres e iguales.

Devenir histórico: El término devenir apunta al *proceso* de ser, o también si se quiere, al hecho de ser como un proceso. De este modo es frecuente o habitual ubicar como contrarios *devenir* y *ser*. Con este vocablo se apunta a todas las formas de llegar a ser, por lo cual al aplicarlo a la historia se refiere a los procesos acontecidos a través del tiempo.

Diálogo social: en sentido amplio el término "diálogo social" se utiliza para referirse a un tipo de relaciones horizontales entre el Estado y las organizaciones de la sociedad civil (empresas, sindicatos, asociaciones, grupos, comunidades, etc.) con el fin de abordar conjuntamente los problemas sociales y contribuir a elaborar soluciones fundadas en el consenso.

Dignidad humana: es el derecho que tiene cada ser humano, de ser respetado y valorado como ser individual y social, con sus características y condiciones particulares, por el solo hecho de ser persona

Emprendimiento: la palabra viene del francés *entrepreneur* (pionero), se refiere a la capacidad de hacer un esfuerzo adicional para alcanzar una meta siendo utilizada para identificar a quien comienza una empresa, término que fue ligado a empresarios innovadores o aquellos individuos que con su actividad generan inestabilidad en los mercados; actitud orientada a identificar y tomar oportunidades, siendo un instrumento de cambio cultural para crear y agregar valor.

Encuesta: aplicación de un cuestionario en una investigación de mercados, con el fin de obtener diferentes tipos de información.

Esclavismo: o esclavitud es un modo de producción sustentado en la mano de obra forzada, sometida, que no recibe ninguna ganancia ni remuneración a cambio de sus esfuerzos y que no goza además de

ningún tipo de derechos laborales, sociales, ni políticos, siendo reducida a la propiedad del amo o patrono, como si de un objeto se tratara.

Estado de situación financiera: se trata de un documento que muestra el valor y la naturaleza de los recursos económicos de una empresa, así como los intereses de los acreedores y la participación de los dueños en una fecha determinada.

Estrategia: programas generales de acción y despliegue de recursos para alcanzar los objetivos establecidos de tal forma que definan lo que es o debe ser el negocio de la compañía; forma concreta y específica de solucionar la situación, problema o necesidad del grupo con el cual está trabajándose.

Explotación Laboral: se define, en pocas palabras, como recibir un pago inferior al trabajo que se realiza.

Feudalismo: la palabra feudalismo proviene de la organización de la producción basada en la apropiación sobre la tierra. Las relaciones de producción se basan en el poder sobre la tierra, y la manera como el propietario de esta establece relaciones de subordinación y control sobre quienes trabajan la tierra, a quienes se les ha permitido que vivan en ella, además de garantizar la producción. El feudalismo se basa en un sistema de relaciones de poder basadas en la adhesión al Señor feudal, A cambio de esto, el vasallo entra en una relación de dependencia con el señor feudal, debiendo trabajar la tierra y tomar las armas en defensa de su señor en caso de ser necesario. Además, debe pagar tributo de su cosecha o producción.

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.

Globalización: la globalización es un concepto que pretende definir la realidad de nuestro planeta como un todo conectado, que se va pareciendo más a una sola sociedad, más allá de fronteras nacionales, diferencias étnicas y religiosas, ideologías políticas y condiciones socio-económicas o culturales. Ésta consiste en la ampliación de la dependencia económica, cultural y política de los países del mundo, la cual es originada por el aumento insólito de la actividad internacional, el comercio mundial de bienes y servicios, el flujo de capitales, así como el avance de los medios de transporte, y el uso de las nuevas tecnologías de información y comunicación (tecnologías satelitales y especialmente, de la Internet).

Huelga: o paro, es la suspensión colectiva de la actividad laboral por parte de los trabajadores con el fin de reivindicar mejoras en las condiciones de trabajo o manifestarse contra recortes en los derechos sociales. Según la Organización Internacional del Trabajo, es uno de los medios legítimos fundamentales de que disponen los ciudadanos y específicamente los trabajadores (a través del movimiento sindical y las organizaciones sindicales) para la promoción y defensa de sus intereses económicos y sociales.

Impuestos: pagos obligatorios de dinero que exige el estado a los individuos y empresas que no están sujetos a una contraprestación directa, con el fin de financiar los pagos propios de la administración del estado y la provisión de bienes y servicios de carácter público, tales como la administración de la justicia, gastos de defensa, subsidios, entre otros.

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.

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

Marca: identificación de un producto o servicio, mediante la forma del nombre. Símbolo, diseño o combinación de estos para diferenciarlo de la competencia.

Modelo económico: construcción teórica que empleando las matemáticas intenta representar lo esencial de las relaciones económicas del mundo real, constituyendo una abstracción simplificada de la realidad.

Modos de producción: un modo de producción es la forma en que se organiza la actividad económica, política y cultural en una sociedad, es decir, la producción de bienes, servicios, su distribución, la representación simbólica de la producción y las relaciones de poder que emergen de la forma promueve la división social del trabajo. Fuerzas productivas: Incluyen la fuerza de trabajo humano y el conocimiento disponible a un nivel tecnológico dado de los medios de producción.

Necesidad en marketing: manifestación del comprador real o potencial que da a entender o expresa un deseo o preocupación que el vendedor puede satisfacer, sensación de falta de algo y que se desea llevar.

Negociación colectiva: es aquella que se realiza entre los trabajadores de una empresa o sector, normalmente (aunque no siempre) reunidos a través de un sindicato o grupo de sindicatos y la empresa o representantes de empresas del sector. La finalidad de la negociación es llegar a un acuerdo en cuanto a las condiciones laborales aplicables a la generalidad de los trabajadores del ámbito en el que se circunscribe la negociación (contrato o convenio colectivo de trabajo) La negociación colectiva es una manifestación particular del diálogo social, y está considerado como un derecho fundamental básico integrante de la libertad sindical.

***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.

Producción: toda actividad del hombre que, a través de un proceso de transformación de insumos, materias primas y recursos naturales, obtiene bienes y servicios que sirven para satisfacer las necesidades humanas.

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

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.

Segmentación de mercado: separación del mercado de un artículo en las categorías de localización, personalidad u otras características para cada división.

Sindicato: es una organización integrada por trabajadores en defensa y promoción de sus intereses sociales, económicos y profesionales relacionados con su actividad laboral, respecto al centro de producción (fábrica, taller, empresa) o al empleador con el que están relacionados contractualmente.

Sociedad: proveniente del latín 'societas', se refiere a toda agrupación o conjunto de seres vivos que viven en comunidad, tanto entre los humanos como entre algunos animales. En el caso de estos últimos, suele darse el fenómeno común de agruparse según la especie a la que pertenezca. Por otra parte, puede identificarse un factor común a ambas sociedades, dado por la relación de comunicación, colaboración e interacción entre sus miembros. En el caso particular de las sociedades conformadas por seres humanos, se caracterizan por poseer una mayor complejidad en su estructura, además de un elemento fundamental llamado cultura.

Territorio: es el espacio delimitado por los grupos humanos en términos políticos y administrativos y culturales; refiere a las formas de organización de los pueblos y sus gobiernos, e incluye el suelo, el subsuelo, el espacio aéreo, el mar territorial y el mar patrimonial. Se reconoce por sus límites políticos y puede ser el barrio, el municipio, la provincia, la región, o el país, entre otros. Lleva implícito las nociones de lugar, espacio, cultura, capital, redes y acciones (Escobar, 2012).

Trabajador: es una persona que con la edad legal suficiente presta sus servicios retribuidos. Cuando no tiene la edad suficiente, se considera trabajo infantil. Si no presta los servicios de forma voluntaria, se considera esclavitud o servidumbre.

Trabajo decente: es un concepto propuesto por la Organización Internacional del Trabajo para establecer las características que debe reunir una relación laboral para considerar que cumple los estándares laborales internacionales, de manera que el trabajo se realice en condiciones de libertad, igualdad, seguridad y dignidad humana.

Trabajo: es todo tipo de acción realizada por los seres humanos, que requiere el desgaste de energía, es la fuente primaria de la producción, la riqueza social e individual, la generación de conocimiento y la cultura. Las sociedades son de acuerdo con lo que producen (Marx, 1976) independientemente de sus características o circunstancias; el trabajo moderno, tiene la particularidad que tiene como condición la remuneración por ese desgaste de energía, por esa razón otras actividades no remuneradas, no son consideradas como trabajo aunque sean actividades productivas. En ese sentido el trabajo moderno se comprende como aquella actividad productiva que se transforma en salario o pago por el esfuerzo realizado, desconociendo como trabajo aquellas actividades productivas de la sociedad en donde no hay un pago directamente relacionado con el esfuerzo, y que sin embargo son trabajo en el sentido clásico. Por eso en el contexto moderno hablamos de trabajo creativo y subordinado, libre y asalariado. Hablamos incluso del mundo del trabajo, como aquel en que se realizan actividades productivas basadas en una relación de subordinación, remuneración y prestación personal del servicio, cualquiera que sea la modalidad contractual que se utilice.

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

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

Acosta Romero, G., Pérez Pertuz, J., Rodríguez Pérez, M., y Valenzuela Barón, M. (2017) *Cartilla* ANTUNES,

Ávila, H. & Criado Sánchez, L. (2011). *Teoría de los principios*. Marcial Pons.

Bardeen, Matthew & Cerpa, Narciso. (2015). Editorial: Technological Evolution in Society - The Evolution of Mobile Devices. Journal of Theoretical and Applied Electronic Commerce Research. 10. 10.4067/S0718-18762015000100001. https://www.researchgate.net/publication/267391509_Editorial_Technological_Evolution_in_Society_-_The_Evolution_of_Mobile_Devices

Barona Betancourt, Ricardo. (2015). Principales violaciones al derecho de asociación sindical. Universidad Externado de Colombia.

Baylos, Antonio. (2011). *Libertad sindical y representación de los trabajadores*. En Derecho del trabajo: hacia una carta sociolaboral latinoamericana. B de F.

Bernal Pulido, C. (2014). *El principio de proporcionalidad y los derechos fundamentales (4ta ed.)*. Universidad Externado de Colombia.

Blanco Zúñiga, G. (2010). *De la interpretación legal a la interpretación constitucional*. Grupo Editorial Ibáñez.

Bronstein, A. (2014). *Derecho internacional del trabajo*. Astrea.

Canessa Montejo, M. (2014). *Los Derechos Humanos Laborales en el Seno de la Organización Internacional del Trabajo (OIT) (2da ed.)*. Ediciones PLADES.

Celis, J. (Ed.) (2012), la subcontratación laboral en América Latina: miradas multidimensionales. CLACSO – ENS, Buenos Aires.

Conti Parra, Augusto. (1981). *El fuero sindical,* Bogotá. Temis.

Cravens D., Piercy, N., (2007) *Marketing Estratégico*. Octava Edición Mc Graw Hill Interamericana.

Chanchi, G. (2019). *Criterios de usabilidad para la evaluación de repositorios institucionales de investigación*. http://www.revistaespacios.com/a21v42n01/a21v42n01p13.pdf

DE LA GARZA- E., NEFFA J. (2010) Trabajo, identidad y acción colectiva, Universidad Nacional de Colombia.

DURAND, Jean Pierre (2014) La Cadena Invisible, flujo tenso y servidumbre voluntaria. Fondo de Cultura Económica.

Debido-proceso-en-las-relaciones-laborales. Manual de derechos laborales. Escuela Nacional Sindical

Derecho de asociación en el mundo estudiantil: “La revolución de los pingüinos”. https://www.youtube.com/watch?v=BRRMrZyQYxU

El trabajo como derecho humano fundamental Retomado de “Didácticas para la ciudadanía laboral”, Escuela Nacional Sindical.

El-derecho-a-la-libertad-sindical-en-Colombia.- Manual de derechos laborales. Escuela Nacional Sindical *Emprendimiento*. Servicio Nacional De Aprendizaje (SENA).

Escobar, H., & Cuartas, V. *Diccionario económico financiero*. Puntos suspensivos. Escuela Nacional Sindical

Escuela Nacional Sindical (2015). Manual de derechos laborales. La Patria.

Francisco Serna Giraldo y Elver Herrera Arenas “Fundamentación y Defensa de los Derechos Laborales” – Escuela de Liderazgo Sindical democrático. Escuela Nacional Sindical.

Kotler P., KELLER K., (20112) *Dirección de Marketing*, Duodécima Edición, Pearson Prentice Hall.

Lambin, Galluci, & Sicurello, (2008) *Dirección de Marketing, Gestión Estratégica y Operativa de Mercado*. Mc Graw Hill, Segunda Edición.

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

MARX, K. (1976). La ideología Alemana. En Obras Selectas, Tomo II. Editorial Progreso, Moscú. (1976). Crítica a la Economía Política. En Obras Selectas, Tomo II. Editorial Progreso.

Méndez Morales, J. (1993). Fundamentos de Economía, Mac Graw Hill.

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

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

Odero y Horacio Guido, Revista internacional del trabajo volumen 17, (1998 Num.4) Ginebra Suiza

Organización Internacional del Trabajo (2000). La negociación colectiva. OIT

Organización Internacional del Trabajo (2009). Conocer los derechos fundamentales del trabajo. OIT

De Lafont de León, O. (2015). Francisco Rafael. El Derecho internacional laboral. Universidad Católica de Colombia. 2015.

Parmerlee, D, (2002) *Cómo preparar un Plan de Marketing*, Ediciones Gestión 2000 S.A.

Bernard GERNIGON, Alberto Quinche Ramírez, M. (2014). *El control de convencionalidad*. Editorial Temis.

Ramírez, J (2015). Curso de Derecho del Trabajo. Tirant lo blanch.

Rodríguez, C. (2010). El Derecho en América Latina. Siglo XXI editores.

Rodríguez, M. (2015). La desprotección legal de los derechos constitucionales del trabajo. Versión PDF.

Rodríguez, M. (2017). Activismo Judicial Territorial. Versión PDF.

Santos, Boaventura – Meneces, María Paula (2014). Epistemologías del Sur. Ediciones AKAL S.A. Madrid, España.

Santos, B. (1998). La Globalización del Derecho.

Santos, B. (2009). Sociología Jurídica Crítica. ILSA.

Sarmiento, L. (2003). Capitalismo y cambios estructurales en la economía Colombiana. En MARX VIVE. Universidad Nacional de Colombia.

Sobre prestaciones sociales y obligaciones económicas del empleador. Manual de derechos Laborales.

Sotelo, A. (2012). Los rumbos del Trabajo, Superexplotación y precariedad social en el Siglo XXI. Porrua. México.

Touraine, A. (2011), Podremos vivir juntos? Fondo de Cultura Económica. México.

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

UCAS. (2021, Jan. 29). How to write a ucas undergraduate personal statement https://www.ucas.com/undergraduate/applying-university/how-write-ucas-undergraduate-personal-statement#how-to-write-it

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

Valencia, H. (2007) *Diccionario de marketing. 3R editores.*

Villegas Arbeláez, J. (2014). *Negociación colectiva y sindicatos de empleados públicos (6ta ed.).* Bogotá, Colombia: Universidad Externado de Colombia.

Web Accesibility Initiative. (2006). Introducción a la Accesibilidad Web.

Weiss, A. (1997), Modernización industrial: empresas y trabajadores. Universidad Nacional de Colombia.

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Octavio Jaramillo Ossa	Experto Disciplinar	Regional Cundinamarca - Centro de Desarrollo Agroempresarial de Chía	Diciembre de 2020

	Josué Darío Niño Riaño	Experto Disciplinar	Regional Cundinamarca - Centro de Desarrollo Agroempresarial de Chía	Diciembre de 2020
	Fredy Gabriel Martínez Loza	Experto Disciplinar	Regional Cundinamarca - Centro de Desarrollo Agroempresarial de Chía	Diciembre de 2020
	José Adriano Valentín	Experto Disciplinar	Regional Cundinamarca - Centro de Desarrollo Agroempresarial de Chía	Diciembre de 2020
	Silvia Milena Sequeda Cárdenas	Diseñadora Instruccional	Regional Distrito Capital – Centro de diseño y metrología.	Diciembre de 2020
	Vilma Perilla Méndez	Vilma Perilla Méndez	Regional Distrito Capital – Centro de Gestión Industrial	Febrero de 2021
	Elkin Rodolfo Moreno Merchán	Experto Temático	Regional Distrito Capital - Centro de Formación de Talento Humano en Salud	Febrero de 2021
	Oscar Absalón Guevara	Diseñador Instruccional	Regional Distrito Capital -Centro de Gestión Industrial	Febrero de 2021
	Olga Lucía Mogollón Carvajal	Experta Temático	Regional Distrito Capital - Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica	Noviembre de 2021
	Paola Moya Peralta	Diseñadora instruccional	Regional Distrito Capital - Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica	Diciembre de 2021
	Alix Cecilia Chinchilla Rueda	Metodólogo para formación virtual	Regional Distrito Capital -Centro de Diseño y Metrología	Febrero de 2022
	Rafael Neftalí Lizcano Reyes	Responsable Desarrollo Curricular.	Regional Santander - Centro Industrial del Diseño y la Manufactura	Febrero de 2022
	Jhon Jairo Rodríguez Pérez	Diseñador y evaluador instruccional	Regional Distrito Capital - Centro de Diseño y Metrología	Febrero de 2022

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					

PROCESO DE GESTIÓN 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:** Planear.
- **Actividad de proyecto:** AP1. Construir la base conceptual y literaria de un proyecto audiovisual animado.
- **Competencias:**

  Técnica:
  - **250201022.** Desarrollar el storyboard según el guion literario y el guion técnico.

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

  - **240201524.** Desarrollar procesos de comunicación eficaces y efectivos, teniendo en cuenta las situaciones de orden social, personal y productivo.

  - **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:
  - **250201022-01.** Planear el proyecto de acuerdo con los requerimientos.

  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 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.

  - **240201524-01.** Analizar los componentes de la comunicación según sus características, intencionalidad y contexto.
  - **240201524-02.** Argumentar en forma oral y escrita atendiendo las exigencias y particularidades de las diversas situaciones comunicativas mediante los distintos sistemas de representación.

- **240201524-03.** Relacionar los procesos comunicativos teniendo en cuenta los criterios de lógica y racionalidad.
- **240201524-04.** Establecer procesos de enriquecimiento lexical y acciones de mejoramiento en el desarrollo de procesos comunicativos según los requerimientos del contexto.

- **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:** 144 horas.
  - **Claves:** 144 horas.

2. PRESENTACIÓN

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

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

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

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

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

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

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

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

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

La entrega de las evidencias se realizará durante las ocho (8) semanas planeadas para esta guía.

Como requisito para el desarrollo del presente programa de formación, es importante que usted conozca el espacio de trabajo y pueda utilizar las herramientas necesarias en el LMS desde su rol de aprendiz. Además, se le sugiere realizar las siguientes acciones:

- Actualice sus datos personales.
- Lea el documento **Información del programa**, que le permitirá reconocer los objetivos, las actividades y la metodología que se llevarán a cabo en el curso.
- Lea el documento **Cronograma**, que le permitirá comprender la planeación diseñada para lograr de manera secuencial los objetivos del curso. Tenga en cuenta que entender los pasos y reconocer las actividades a realizar le permitirán tener un estimado del tiempo de dedicación y, así, planear el cumplimiento de los requisitos de acuerdo con su tiempo disponible.
- Lea la presente **Guía de aprendizaje**, que le orientará en el desarrollo de las actividades.
- Adicionalmente, realice la presentación en el **foro social**, de acuerdo con las indicaciones de su instructor.

3.1. Actividades de aprendizaje de la competencia técnica: 250201022. Desarrollar el storyboard según el guion literario y el guion técnico.

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

3.1.1. Actividad de aprendizaje GA1-250201022-AA1. Estructurar conceptos y definir el universo narrativo para un producto audiovisual animado

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

Duración: 144 horas.

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

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

- **Evidencia Cuestionario técnicas de animación. GA1-250201022-AA1-EV01.**

Estimado aprendiz, para iniciar este proceso formativo, presente un cuestionario para evaluar los conocimientos base de animación y sus movimientos, transiciones y técnicas para lograr definir el universo narrativo de un producto audiovisual animado desde lo análogos y lo digital, el cual consta de quince preguntas (15) y un tiempo aproximado de 30 minutos.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** cuestionario de falso o verdadero con preguntas de acuerdo a los temas relacionados del componente formativo denominado: **Desarrollo creativo**.
- Para responder el cuestionario (evaluación en línea) remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Cuestionario técnicas de animación. GA1-250201022-AA1-EV01.**

- **Evidencia Técnicas de animación. GA1-250201022-AA1-EV02.**

Realice el estudio del componente formativo **Desarrollo creativo**. Preste especial atención a cada uno de los videos de ejemplo de las técnicas animadas, con el fin de ayudarle de inspiración y referencia para crear su propio video. Seleccione e investigue más a fondo una técnica de animación análoga con la cual le gustaría desarrollar una pieza animada de máximo 15 segundos de duración. (*Se sugiere la técnica de stop motion, claymation, pixilación o flipbook).*

Aspectos para adelantar la evidencia de manera asertiva:

1. Escriba en un documento de Word (2-3 páginas) una idea y/o historia de lo que desea animar con alguna de las técnicas seleccionadas (*stop motion, claymation, pixilación o flipbook*).

2. Para la realización de la pieza animada corta, se propone el uso de un celular y la cámara de este, pueden hacer el uso de cualquier App para crear el producto audiovisual final. Como referencia están algunas de las siguientes apps:

    - *La App Stop Motion Studio (Ver el siguiente canal, para ver su funcionamiento (https://www.youtube.com/channel/UCyvJTG7JSBzR1Ype2oY2Nug/videos). Desde la tienda de Google: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cateater.stopmotionstudio&hl=es_CO&gl=US*

    - *CapCut disponible para dispositivos Android y iOS: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.lemon.lvoverseas&hl=es_CO&gl=US*

    ***Nota:** si conoce técnicas de animación digital, siéntase libre de usarlas.*

3. Realice la grabación de su pieza animada mínimo de 1 minuto y un máximo de 2 minutos. De acuerdo con las técnicas seleccionadas (*stop motion, claymation, pixilación o flipbook*).

4. Añada audio a su video acorde a la animación realizada *(mencione en el documento el autor del audio y el enlace de donde salió).*

   Al añadir musicalización, tenga en cuenta que existen restricciones por derechos de autor. Asegúrese de usar elementos de su autoría o que sean de uso libre (*Creative Commons*). Puede consultar la siguiente lista de sitios en internet con contenido musical de uso libre:

   - https://creativecommons.org/about/program-areas/arts-culture/arts-culture-resources/legalmusicforvideos/
   - https://freesound.org

5. Una vez completada la animación deberá cargar el vídeo de la pieza animada a un portal que aloje su video (YouTube, Vimeo, Dailymotion…) y que le permita compartirlo a través de un enlace para que el instructor pueda verificarlo.

Lineamientos generales para la entrega de evidencia:

- **Producto a entregar:** documento con la idea y/o historia que desea animar e incluir el enlace del vídeo elaborado.
- **Formato:** documento Word exportado a PDF con el enlace del video montado en YouTube o en algún portal (Vimeo, Dailymotion).
- **Extensión:** documento de máximo 3 páginas con el enlace del vídeo de duración máximo 15 segundos.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Técnicas de Animación. GA1-250201022-AA1-EV02.**

- **Evidencia Creación del guion literario. GA1-250201022-AA1-EV03.**

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

Realice un documento escrito que contenga los siguientes puntos:

a. Describa 3 ideas cortas de historia para su proyecto, cada idea deberá ser desarrollada como mínimo en una página es decir 3 en total.
b. Desarrolle los personajes que intervienen en la historia: *protagonistas, antagonistas, personajes secundarios.* Describiendo de ellos todos los aspectos y rasgos que dan identidad a los personajes, tales como sexo, estatura, color de piel, etc.
   ***Nota:** es importante que demuestre la apropiación del material de formación sobre desarrollo creativo y la creación y diseño de personajes.*
c. Escoja una de las 3 ideas cortas y ampliarla para volverla 1 idea que incluya los siguientes puntos: tema, logline, premisa, story line, argumento, sinopsis y escaleta. Como mínimo 10 páginas en los que se detalle cada punto mencionado
   Nota: recuerde que según las indicaciones del material de formación sobre el guion en la animación.
d. Una vez obtenga la escaleta, léela nuevamente para refinar la escritura y obtener una versión mejorada (Escaleta)
e. Escribir el tratamiento literario

f. Por último, cree el **guion** y realice a partir de ello el proceso de guionización, teniendo en cuenta los puntos desarrollados b, c, d y e.
g. Añada al guion los detalles faltantes a partir de la escaleta.
h. Incluya en el guion los diálogos y las acciones de los personajes.
i. Tenga en cuenta normas de redacción y ortografía sin cometer plagio.

Lineamientos generales para la entrega de evidencia:

- **Producto a entregar:** documento con todos los aspectos sugeridos (a-i)
- **Formato:** PDF.
- **Extensión:** entre 10 y 22 páginas.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Creación del guion literario. GA1-250201022-AA1-EV03.**

3.2. Actividades de aprendizaje de la competencia clave: 220501046. Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información.

Al utilizar las herramientas informáticas se permite optimizar procesos y productos desde la animación digital lo que le permite al aprendiz el dominio y aplicación de herramientas ofimáticas y la importancia de la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en diferentes procesos.

3.2.1. Actividad de aprendizaje GA1-240201530-AA1. Reconocer software de sistemas, software de programación y software de aplicaciones

Para la elaboración adecuada de las evidencias el aprendiz debe apropiar lo mostrado en el componente formativo: **Tecnologías de la información TIC**, en los temas de software e internet. 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: 10 horas.

Materiales de formación a consultar: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis 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 Mapa Conceptual. Software y servicios de internet. GA1-220501046-AA1-EV01.**

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.
- Incluir aspectos relevantes sobre los tipos de software y recursos de internet para el área ocupacional de su desempeño.
- Si se tienen dudas sobre cómo realizar un mapa conceptual y las herramientas a utilizar para realizar la entrega de la evidencia de aprendizaje, explorar el anexo ***Mapa-220501046-AA1-EV01*** que orientará en el proceso.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** mapa conceptual sobre los tipos de software y servicios de internet.
- **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-EV01. Desarrollar un taller práctico sobre los términos y funcionalidades de la ofimática

Para la elaboración adecuada de las evidencias el aprendiz debe apropiar lo mostrado el componente formativo: **Tecnologías de la información TIC**, en los temas de ofimática y evaluación. 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: 30 horas.

Materiales de formación a consultar: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis 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 Taller. Utilización de las herramientas de Ofimática. GA1-220501046-AA2-EV01.**

Realizar un taller práctico con las herramientas ofimáticas, tomando como base los temas presentados en el componente formativo **Tecnologías de la información TIC**. Para la elaboración del taller se debe tener en cuenta:

- Parte 1. Realizar el taller sobre la aplicación de herramientas informáticas que se presenta en el archivo comprimido anexo ***Taller_Ofimatica-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 para 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.
- 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-EV01. Elaborar un informe con las mejoras de producto orientado desde las TIC

Para la elaboración adecuada de las evidencias el aprendiz debe apropiar lo mostrado en el componente formativo: **Tecnologías de la información TIC**, en el tema de mejora continua. 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 de esta actividad es importante la lectura y análisis 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 Informe mejora de productos y procesos con la incorporación de TIC. GA1-220501046-AA3-EV01.**

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 para entregar:** informe sobre las mejoras que pueden realizarse a los diferentes productos y procesos del área de ocupación con la incorporación de TIC**.**

- **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: 240201524. Desarrollar procesos de comunicación eficaces y efectivos, teniendo en cuenta situaciones de orden social, personal y productivo

Las habilidades comunicativas se establecen desde lo verbal o digital y, además, de lo no verbal o analógico. Y por ello, el llamado de esta competencia es a repensar la escritura y la oratoria como procesos de crecimiento personal y profesional, con miras a desarrollar procesos de comunicación eficaces y efectivos, teniendo en cuenta situaciones de orden social, personal y productivo, invitando a ver la naturaleza de la comunicación en diversos contextos y procesos dialógicos, en la que se asumen diferentes actitudes en relación con el otro y que condicionan la construcción de relaciones personales y profesionales.

3.3.1. Actividad de aprendizaje GA1-240201524-AA1. Aplicar los componentes de la comunicación y argumentar sus procesos, de acuerdo con las diferentes situaciones comunicativas

La comunicación es una experiencia inherente que se presenta de diversas formas e incluye la transmisión y recepción de estímulos, ideas, pensamientos emociones que, a su vez se condicionan desde la cultura, el contexto social, la forma de sentir el mundo y los procesos de formación adelantados que serán abordados de acuerdo con las diferentes situaciones durante el desarrollo de las evidencias de la presente actividad.

Duración: 24 horas.

Materiales de formación a consultar: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis de los componentes formativos: **Comunicándonos** y **Argumentación**.

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

- **Evidencia Video. La comunicación como expresión humana. GA1-240201524-AA1-EV01.**

El proceso de comunicación se centra en generar una articulación entre cómo y para qué nos comunicamos. Por ello, esta actividad de aprendizaje busca que, a través de la realización de un escrito y la posterior grabación de un video, se exprese una situación problémica de su entorno profesional (o área de formación) y que conlleve a la resolución de esta. Un ejemplo sería algún problema comunicativo en el entorno laboral que requiera solución: flujos de información inadecuados entre diferentes áreas, poca asertividad en la comunicación entre líderes y colaboradores, lenguaje técnico y de poca comprensión para todos. Por favor tenga en cuenta la siguiente estructura:

1. Pensar en una situación problémica como tema central para ser tratado en el video y buscar la manera de cómo darlo a conocer de forma que impacte al receptor, desde el componente comunicacional.

2. Elaborar un escrito donde se plasmen todas las ideas frente a la situación problémica. Puede seleccionar el tipo de texto: científico - técnico o narrativo, a partir de los conocimientos adquiridos en los componentes formativos: **Comunicándonos** y **Argumentación**.
3. Luego, mediante un video, exponer el tema tratado en el escrito, y al finalizar justificar el tipo de texto que se eligió y el porqué. Para la realización del video puede utilizar la cámara del computador o celular, incluso, herramientas en línea que le permitan animar, editar, musicalizar y demás como: Powtoon, Loom, entre otros.
4. Para finalizar, elaborar una síntesis del escrito, en el cual se relacionen los aspectos más importantes de la situación problémica seleccionada.

Para el desarrollo de la actividad tener en cuenta los componentes formativos propuestos y los siguientes lineamientos:

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Productos a entregar:** escrito tipo síntesis y video sobre la situación problémica de su entorno profesional (o área de formación).
- **Extensión:** escrito tipo síntesis de máximo 2 páginas y video de máximo de 3 minutos.
- **Formato:** 1. Documento en y 2. Video en formato MOV, MP4, AVI.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Video. La comunicación como expresión humana. GA1-240201524-AA1-EV01.**

3.3.2. Actividad de aprendizaje GA1-240201524-AA2. Comunicar asertivamente, con cohesión y coherencia léxica, basado en los procesos comunicativos que se dan en el contexto del desempeño laboral

Las habilidades comunicativas se establecen desde lo verbal o digital, por ello comunicar asertivamente, teniendo en cuenta situaciones de orden social, personal y productivo, invitando a ver la naturaleza de la comunicación en diversos contextos y procesos dialógicos, en la que se asumen diferentes actitudes en relación con el otro y que condicionan la construcción de relaciones personales y profesionales.

Duración: 24 horas.

Materiales de formación a consultar: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis de los componentes formativos: **Relacionando** y **Escribiendo**.

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

- **Evidencia Informe. Creación de contenidos comunicativos. GA1-240201524-AA2-EV01.**

La comunicación asertiva se constituye en la habilidad que tienen los seres humanos para comunicar, transmitir y recibir mensajes, ideas, sentimientos, creencias, posturas u opiniones propios o ajenos de manera honesta, clara, oportuna y respetuosa de un tema o situación en particular que se inscriben en los diferentes contextos a lo largo de la vida. Por lo tanto, el desarrollo de esta evidencia implica un proceso escritural que se dará cuenta de su capacidad para comunicarse atendiendo a la estructura gramatical, la semiótica, cohesión y coherencia léxica en la producción de texto.

A continuación, se describe la secuencia de acciones que se debe tener presente para realizar esta actividad:

1. Retomar la situación problema que eligió para el desarrollo de la evidencia "Video. La comunicación como expresión humana. **GA1-240201524-AA1-EV01**".
2. Realizar un ejercicio investigativo que permita profundizar en el estudio de la situación problema. Para ello hacer uso de algunas de las técnicas de registro de información (previamente estudiadas en el componente formativo **Relacionando** de esta manera podrá organizar la información y tener un panorama más amplio y claro de la situación que deberá desarrollar en la siguiente orientación.
3. Elaborar un informe donde, se dé cuenta de los elementos y procesos propios de la situación problema y que deberá estar en estrecha relación con la profesión que desempeñará al finalizar este proceso formativo y en el contexto en el que se desenvolverá. Para su elaboración, elegir el tipo de texto que desea escribir: científico - técnico o narrativo, basado en los descrito en el componente formativo **Escribiendo**.
4. El informe deberá contener los siguiente:
    a. **Encabezado**: título del informe, autor (nombre y apellidos completos), nombre del programa y fecha de realización.
    b. **Palabras claves:** señalar por lo menos 5 palabras claves que se utilizarán en el contexto del informe.
    c. **Introducción:** describir el tipo de texto, el tema abordado y su importancia.
    d. **Desarrollo:** corresponde al cuerpo del trabajo, donde se explica detalladamente el desarrollo de los aspectos que se enunciaron en la introducción. En este se deberá:
        i. Exponer la problemática haciendo referencia a los aspectos más relevantes.
        ii. Presentar argumentos que complementen los aspectos relevantes que se señalen, para ello, se puede hacer uso de la información que se recolectó en el proceso investigativo previo a la escritura del informe, haciendo uso de las referencias bibliográficas en normas APA, gráficos y demás elementos que considere necesarios.
        iii. Presentar su postura frente a la problemática.
        iv. Existir cohesión y coherencia léxica, para ello, haga uso de los conectores.
        v. Utilizar adecuadamente los signos de puntuación, interrogación y admiración y la acentuación.
    e. **Conclusiones:** presentar las conclusiones a las que se llegó luego de haber realizado la investigación y escrito el informe.
    f. **Bibliografía:** presentar las referencias bibliográficas utilizadas para la elaboración del informe. Recordar que se debe hacer siguiendo la normativa APA (componente formativo **Escribiendo**)

<u>Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:</u>

- **Producto a entregar:** informe. La escritura como forma de comunicación asertiva con la siguiente estructura: encabezado, palabras claves, introducción, desarrollo, conclusiones y bibliografía.
- **Formato:** PDF.
- **Extensión:** tres páginas, Arial 11, espacio sencillo.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Informe. Creación de contenidos comunicativos. GA1-240201524-AA2-EV01.**

3.4. 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.

Durante el desarrollo de las actividades se debe comprender vocabulario y expresiones en inglés en contextos personales acorde con nivel principiante A1.1 de acuerdo con el MCERL (La construcción de los diferentes programas de la formación en inglés emplea el MCERL como instrumento de referencia para proveer los conocimientos requeridos para alcanzar el nivel)

Adicional se combinan elementos lingüísticos y comunicativos de acuerdo con información personal, rutinas, descripción de lugares y personas y descripción de situaciones que están tomando lugar en el momento de habla en la lengua inglesa, contextualizando al aprendiz en ambientes que proponen un uso real del idioma inglés y mejoren su formación integral.

3.4.1. 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 de esta actividad es importante la lectura y análisis 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 Cuestionario. GA1-240202501-AA1-EV01.**

Presente un cuestionario (evaluación en línea) para evaluar comprensión lectora 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**: cuestionario con preguntas de acuerdo a los temas relacionados del primer nivel “LEVEL 1 - MCER A1.1”.
  - Para responder el cuestionario (evaluación en línea) remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Cuestionario. GA1-240202501-AA1-EV01.**

- **Evidencia Video presentación. GA1-240202501-AA1-EV02.**

De acuerdo con la temática estudiada en el primer nivel escoger un miembro de su familia o un amigo para presentarlo por medio de un corto video 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, tener 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 se presenten 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 se grabe el video, tener en cuenta que las fotos, imágenes y textos que se usen 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 se deberá encender la cámara web y mostrar la pantalla con las diapositivas creadas. La recomendación es utilizar alguna herramienta digital que permita grabar el vídeo y pantalla como; Screencast-o-Matic, Loom, Camtasia, recordscreen.io, scrnrcrd.com e incluso existen aplicaciones como X Recorder para que se pueda realizar desde el teléfono móvil. Lo importante es mostrar las diapositivas, la cámara web e ir realizando la presentación de forma oral.
Una vez finalizado el vídeo se debe cargar a YouTube o Vimeo, con la cuenta de correo personal o institucional; comprobar que no tenga restricciones de visualización para que se 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. GA1-240202501-AA1-EV02.**

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

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

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

Estructura: 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.

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

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** folleto. Hacer uso de las normas gramaticales y redacción utilizando el idioma inglés, además, aplicar las normas APA para las referencias y citación de información obtenida de diferentes recursos digitales.
- **Extensión:** folleto tríptico entre 70 y 150 palabras.
- **Formato:** el folleto se deberá exportar a PDF.
- 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: Cuestionario técnicas de animación. **GA1-250201022-AA1-EV01.**	Sustrae la información del guion literario para la creación del guion técnico.	**Cuestionario:** IE-GA1-250201022-AA1-EV01.
Evidencia de desempeño: Técnicas de animación. **GA1-250201022-AA1-EV02.**		**Lista de chequeo:** IE-GA1-250201022-AA1-EV02.
Evidencia de producto: Creación del guion literario. **GA1-250201022-AA1-EV03.**		**Lista de chequeo:** IE-GA1-250201022-AA1-EV03.
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	**Lista de chequeo:** IE-GA1-220501046-AA1-EV01.

	acuerdo con las necesidades de procesamiento de información y características.	
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. 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.	**Lista de chequeo:** IE-GA1-220501046-AA2-EV01.

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 chequeo:** IE-GA1-220501046-AA3-EV01.
Evidencia de desempeño: Video. La comunicación como expresión humana. **GA1-240201524-AA1-EV01.**	Reconoce la importancia, naturaleza y características de la comunicación humana, según el contexto en el que se desarrolla. Escucha con atención y concentración, asiente y pregunta al hablante-oyente para retroalimentar el proceso. Aplica técnicas para la comunicación verbal y no verbal teniendo en cuenta características comunicativas. Aplica técnicas para la comunicación verbal y no verbal según requerimientos establecidos. Utiliza el lenguaje según el destinatario, el propósito, el contexto y el contenido. Identifica los diferentes tipos de textos teniendo en cuenta su intencionalidad. Selecciona el tipo de texto de acuerdo con sus intereses y necesidades de conocimiento. Apropia un método para leer comprensiva e interpretativamente. Interpreta mensajes y reconstruye el discurso con sus propias palabras manteniendo el sentido. Produce textos explicativos, instructivos, descriptivos o	**Lista de chequeo:** IE-GA1-240201524-AA1-EV01.

	argumentativos según especificaciones. Argumenta tesis y elabora proposición para el planteamiento de tesis.	
Evidencia de producto: Informe. Creación de contenidos comunicativos**.** **GA1-240201524-AA2-EV01.**	Interpreta señales, signos, símbolos e íconos propios de su actividad laboral. Gráfica la información utilizando instrumentos gráficos semánticos. Utiliza la información según el propósito establecido. Redacta textos con cohesión y coherencia siguiendo pautas de progresión temática. Codifica y decodifica mensajes utilizando los íconos, símbolos, señales en el contexto de su actividad laboral y social. Codifica y decodifica mensajes utilizando los íconos, los símbolos, las señales, planos, esquemas y flujogramas según requerimiento. Establece acuerdos a partir de la diversidad de conceptos y opiniones. Usa el léxico con precisión y propiedad en los procesos de comunicación relacionados con el área de desempeño laboral. Utiliza las reglas gramaticales y los signos de puntuación según el texto comunicativo. Emplea en la elaboración de textos las estructuras textuales básicas. Emplea para la producción de textos normatividad vigente.	**Lista de chequeo:** IE-GA1-240201524-AA2-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

Análogo: que se basa en el uso de materias primas físicas y no digitales.

Antagonista: son los personajes que hacen parte de la historia, que por lo general son el enemigo del protagonista principal, en la gran mayoría es el malo de la historia.

App: aplicación para dispositivos móviles

Argumento: razonamiento para probar o demostrar una proposición, o para convencer de lo que se afirma o se niega (RAE, 2020).

Claymation: igual que Pixilación, Flipbook son técnicas de animación.
Comunicación: un primer acercamiento a la definición de comunicación puede realizarse desde su etimología. La palabra deriva del latín comunicare, que significa “compartir algo, poner en común”. Por lo tanto, la comunicación es un fenómeno inherente a la relación que los seres vivos mantienen cuando se encuentran en grupo (Definición, 2020).

Creative Commons: (Bienes Comunes Creativos), tipo de licencia que sirve para compartir creaciones intelectuales como música, imágenes, obras de arte o software a terceras personas. Sirven para que el creador de una obra pueda decidir en qué condiciones de uso se puede utilizar su bien creativo.

Digital: perteneciente o relativo a los dedos. Dicho de un dispositivo o sistema: Que crea, presenta, transporta o almacena información mediante la combinación de bits. Que se realiza o trasmite por medios digitales (RAE, 2020).

Emociones: sentimientos que las personas poseen, como la rabia, alegría, tristeza entre otras.

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.

Interpretar: explicar o declarar el sentido de algo, y principalmente el de un texto (RAE, 2020).

Lenguaje: facultad del ser humano de expresarse y comunicarse con los demás a través del sonido articulado o de otros signos. Conjunto de señales que dan a entender algo (RAE, 2020).

Léxico: enriquecimiento lexical. Que expresa contenidos o conceptos propios del léxico, por oposición a los característicos de la gramática. Vocabulario, conjunto de palabras de un idioma, o de las que pertenecen al uso de una región, a una actividad determinada, a un campo semántico dado, etc. (RAE, 2020).

Mecánicas: acciones que el jugador realiza mediante la interacción con mandos, lo que genera una orden que cumple un objeto.

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, ejem.: primero (*first, second, third,* etc.)

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

Oratoria: oratoria es una palabra que proviene del vocablo latino oratoria y que está vinculada al arte de hablar con elocuencia. El objetivo de la oratoria suele ser persuadir; por eso, se diferencia de la didáctica (que busca enseñar y transmitir conocimientos) y de la poética (intenta deleitar a través de la estética). La oratoria, por lo tanto, pretende convencer a las personas para que actúen de una cierta manera o tomen decisiones (Definición, 2013).

Pipeline: flujo de trabajo. Se describe en detalle en el material de formación 'Esquema de producción audiovisual'

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*.

Pronombres personales: son las palabras que se usan para indicar la persona o ente que ejecuta una acción. Siempre los pronombres personales estarán seguidos de un verbo (la acción). En inglés son comunes las contracciones entre los pronombres y algunos verbos, así: "*I'm*" (contracción de I am), "*She's*" (contracción de *she is*), etc.

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.

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

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

***Skinning*:** es el proceso de aplicación de una malla o piel, a la estructura metálica (rigging) del objeto o personaje, de manera que permita una correcta deformación al seguir el movimiento.

***Target*:** es el público objetivo al que están dirigidos los productos y la publicidad de una campaña de *marketing*. La palabra *target* viene del inglés, que significa 'objetivo', 'blanco' o 'meta'.
Técnica: habilidad para ejecutar cualquier cosa, o para conseguir algo (RAE, 2020).

Texto: enunciado o conjunto coherente de enunciados orales o escritos. Todo lo que se dice en el cuerpo de una obra manuscrita o impresa, a diferencia de lo que en ella va por separado; como las portadas, las notas, los índices, etc. RAE (2020).

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

Acedo, R. (2021). *Proceso de Diseño y creación de Personajes para Videojuegos*. Notodoanimacion. https://www.notodoanimacion.es/diseno-y-creacion-de-personajes-para-videojuegos/

Andrade, A. M., Del Río, C. A. & Alvear, D. L. (2019). 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.).

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

Definición. (2013). *Definición de oratoria*. https://definicion.de/oratoria/

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

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

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

Gómez de Silva Garza, A. & Ania Briseño, I. (2008). *"Software." Introducción a la computación.* Cengage Learning. https://link.gale.com/apps/doc/CX3004400004/GVRL?u=sena&sid=GVRL&xid=d8990326

Grupo Bancolombia. (2018). *10 herramientas de trabajo colaborativo para tu empresa*. https://www.grupobancolombia.com/wps/portal/negocios/actualizate/tendencias/herramientas-trabajo-colaborativo

Ibarra Sixto, J. I. (2013). *Manual sistema operativo, búsqueda de la información: Internet/intranet y correo electrónico.* 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

Ladrón de Guevara, M. (2018). *Sistema operativo, búsqueda de la información: internet/intranet y correo electrónico.* Editorial Tutor Formación. Https://elibro-net.bdigital.sena.edu.co/es/lc/senavirtual/titulos/44263

Mateos Martin, C. & Herrero Gutiérrez, F. (2016). *La pantalla insomne* (2nd ed., p. Taxonomía del videojuego: un planteamiento por géneros). La Laguna, Tenerife: Sociedad Latina de Comunicación Social.

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

Oh my Disney. (2016). *The 12 Principles of Animation As Illustrated Through Disney And Disney Pixar Films. Oh my Disney.* https://ohmy.disney.com/movies/2016/07/20/twelve-principles-animation-disney/

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

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

Thomas, F. & Johnston, O. (1981). *The Ilussion of life Disney Animation*. Disney Editions.

Tokio School. (2021). *Mecánicas de juego más habituales en los videojuegos.* https://www.tokioschool.com/noticias/mecanicas-de-juego-habituales-en-videojuegos/

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

Williams, R. (2009). *The animator´s Surviva Kit*. Faber and Faber

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	Evaluadora Instruccional	Regional Distrito Capital - Centro para la Industria	Noviembre de 2020

			de la Comunicación Gráfica	
	Anderson Silva Gómez	Experto Técnico	Regional Distrito Capital - Centro de Gestión Industrial	Diciembre de 2020
	Elba Patricia Rodríguez	Experta Técnica	Regional Distrito Capital - Centro de Gestión Industrial	Diciembre de 2020
	Vilma Perilla Méndez	Diseñadora Instruccional	Regional Distrito Capital - Centro de Gestión Industrial	Febrero de 2021
	Elkin Rodolfo Moreno Merchán	Experto Temático	Regional Distrito Capital - Centro de Formación de Talento Humano en Salud	Febrero de 2021
	Johnier Felipe Perafán Ledezma	Experto Temático 3D	Regional Antioquia - Centro de Servicios y Gestión Empresarial CESGE	Octubre 2021
	Fabián Andrés Gómez Pico	Experto Temático 3D	Regional Antioquia - Centro de Servicios y Gestión Empresarial CESGE	Octubre 2021
	Oscar Absalón Guevara	Diseñador Instruccional	Regional Distrito Capital - Centro de Gestión Industrial	Noviembre de 2021
	Andrés Felipe Velandia Espitia	Revisor Metodológico y Pedagógico	Regional Distrito Capital - 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	Noviembre de 2021
	Sandra Patricia Hoyos Sepúlveda	Revisión y corrección de estilo	Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica - Distrito capital	Noviembre de 2021

PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
FORMATO 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.
- **Actividad de proyecto: AP2.** Identificar en cada una de las escenas la intención emocional y graficar los planos de acuerdo a conceptos de lenguaje audiovisual movimientos de cámara y composición.
- **Fase del proyecto:** Planear.
- **Competencias:**

  Técnica:
  - **250201022.** Desarrollar el *storyboard* según el guion literario y el guion técnico.

  Claves
  - **220201501.** Aplicación de conocimientos de las ciencias naturales de acuerdo con situaciones del contexto productivo y social

  - **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:

  - **250201022-02.** Desarrollar el *storyboard* según los planos establecidos del proyecto.

  Claves:
  - **220201501-01.** Establecer interrelaciones entre los niveles de organización biológica acorde con el entorno productivo y social.
  - **220201501-02.** Interpretar las interrelaciones entre los niveles de organización biológica según el entorno productivo y social.
  - **220201501-03.** Argumentar sobre situaciones problemáticas del entorno susceptibles de mejoramiento mediante la aplicación de principios y conceptos de biología.
  - **220201501-04.** Proponer alternativas de mejoramiento a situaciones identificadas en el entorno productivo y social, acorde con principios y conceptos de la biología.

  - **240202501-02**. Intercambiar opiniones sobre situaciones cotidianas y laborales actuales, pasadas y futuras en contextos sociales orales y escritos.

- **Duración de la guía:** 288 horas.
  - **Técnicas:** 144 horas.
  - **Claves:** 144 horas.

2. Presentación

Bienvenido a esta segunda guía, en la que se realizarán una serie de actividades de aprendizaje que buscan el desarrollo de competencias para optimizar los procesos y los productos de las diferentes áreas de ocupación, por lo que, mediante el contenido, se abordarán habilidades técnicas específicas, presentando el fundamento para la fase de desarrollo del proyecto audiovisual, teniendo en cuenta el esquema a través de la construcción del guion técnico y el boceto de *storyboard*, que permiten exponer el proyecto narrativo de una forma dinámica.

Seguidamente, se aborda la competencia de biología, por lo cual conviene subrayar que se fundamenta en la concepción de los modelos como el núcleo central del conocimiento científico. Es decir, la importancia radica en que, a través de los científicos, se formulan cuestiones acerca del mundo y se describen, interpretan y explican fenómenos, elaborando hipótesis, testeando su validez y realizando predicciones (García y Justi, 2000; Gobert y Buckley, 2000).

Finalmente, se abordará la competencia de 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 cuatro 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.

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

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

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

3. Formulación de las actividades de aprendizaje

En este apartado se describirán las actividades de aprendizaje para cada una de las competencias que plantea la fase de planear del proyecto formativo: Identificar en cada una de las escenas la intención emocional y graficar los planos de acuerdo a conceptos de lenguaje audiovisual, movimientos de cámara y composición.

Las entregas se realizarán durante las ocho (8) semanas planeadas para esta guía.

3.1. Actividades de la competencia técnica: 250201022. Desarrollar el *storyboard* según el guion literario y el guion técnico.

Durante la fase de planear, se hace necesario desarrollar el conjunto de ilustraciones de forma secuencial de la idea de proyecto, lo que permite entender y presentar la planificación del proceso de producción audiovisual.

3.1.1. Actividad de aprendizaje GA2-250201022-AA1. Elaborar el *storyboard* de acuerdo al guion literario y técnico del proyecto audiovisual

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

Duración: 144 horas

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

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

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

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

Lineamientos generales para la entrega de evidencia:

- **Producto a entregar:** cuestionario de falso o verdadero, con afirmaciones correspondientes a los temas relacionados con el componente formativo denominado: ***Storyboarding*.**
- Para responder el cuestionario (evaluación en línea), remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Cuestionario lenguaje audiovisual. GA2-250201022-AA1-EV01.**

- **Evidencia: Elaborar un documento que contenga guion técnico. GA2-250201022-AA1-EV02**

Teniendo en cuenta el material de estudio, preste atención a la elaboración del guion técnico, el cual debe evidenciar toma, secuencia, movimientos de cámara, tipos de encuadre, planos de fotografía, diálogos, números de secuencia y plano, sonidos del proyecto audiovisual, duración y descripción de las escenas.

Aspectos técnicos para adelantar la evidencia de manera asertiva:

Basándose en el guion literario ya desarrollado, elabore el guion técnico, en el que describa por completo toda la historia, con un mínimo de 20 páginas. Debe desarrollar los siguientes puntos:

a. Número de secuencia.
b. Número de plano.
c. Movimientos de cámara.
d. Descripción de la escena.
e. Ángulo de la cámara.
f. Tipos de lente.
g. Descripción del plano.
h. Diálogos.
i. Sonidos.
j. Duración total de las escenas.

Lineamientos generales para la entrega de evidencia:

- **Producto a entregar:** documento en Word y PDF con el guion técnico abordando cada uno de los aspectos.
- **Formato:** PDF.
- **Extensión:** mínimo 20 páginas.
- Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio**: Elaborar un documento que contenga guion técnico. GA2-250201022-AA1-EV02.**

- **Evidencia: Diseñar el boceto del storyboard según el guion técnico. GA2-250201022-AA1-EV03.**

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

Aspectos técnicos para adelantar la evidencia de manera asertiva:

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

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

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

Lineamientos generales para la entrega de evidencia:

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

3.2. Actividades de la competencia clave: 220201501. Aplicación de conocimientos de las ciencias naturales de acuerdo con situaciones del contexto productivo y social

Con relación a la estrategia de enseñanza, las actividades de aprendizaje están basadas en el modelamiento, por lo cual, conviene subrayar que este se fundamenta en la concepción de los modelos como el núcleo central del conocimiento científico.

3.2.1. Actividad de aprendizaje GA2-220201501-AA1. Explicar la relación existente entre los ejes celular, sistémico y ecosistémico en el entorno vivo

Esta actividad se centra en la apropiación de principios y conceptos de la biología de acuerdo con las condiciones del entorno productivo y social. Por consiguiente, caracteriza las relaciones existentes en los niveles de organización biológica.

Duración: 24 Horas.

Material de formación: para el desarrollo adecuado de las evidencias, el aprendiz debe apropiar los contenidos del componente formativo: **Entorno vivo.**

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

- **Evidencia: Mapa mental con los conceptos básicos del entorno vivo. GA2-220201501-AA1-EV01**

A continuación, iniciará las etapas de representación y visualización del sistema, correspondientes a la estrategia didáctica de modelamiento. Para ello, en los documentos del programa, se encuentra el anexo "**Mapa_mental-220201501-AA1-EV01**", donde se describen cada uno de los pasos y aspectos fundamentales para la construcción de un mapa mental. Adicionalmente, tenga en cuenta los siguientes aspectos:

- El título se refiere a la idea central del trabajo: **Entorno vivo**. Debe ir acompañado de una imagen que cause impacto.
- Los subtemas sugeridos son: célula, tejido, sistema, individuo, población, comunidad, nicho, ecosistema, biótico, abiótico y energía. Agregue otras 10 palabras clave a la lista.
- Puede desglosar ramificaciones las veces que necesite, pero recuerde que la idea es simplificar lo más que pueda el contenido.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** un mapa mental con los conceptos básicos del entorno vivo.
- **Formato:** si el mapa mental se gestiona manualmente, digitalizar con extensión PDF. Si se usa herramienta digital, exportar a PDF. Dentro del mapa mental, en la parte inferior derecha, debe colocar sus datos personales.
- **Extensión:** 1 hoja.
- Para hacer el envío del producto, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio para el envío de la evidencia: **Mapa mental con los conceptos básicos del entorno vivo. GA2-220201501-AA1-EV01.**

3.2.2. Actividad de aprendizaje GA2-220201501-AA2. Demostrar experimentalmente la aplicación de principios y conceptos de biología.

Esta actividad se centra en identificar situaciones susceptibles de mejoramiento, según su entorno productivo y social, aplicando principios o conceptos de biología a la solución de situaciones, además de establecer alternativas de solución de acuerdo con principios de biología.

Duración: 24 Horas.

Material de formación: para el desarrollo adecuado de las evidencias, el aprendiz debe apropiar los contenidos del componente formativo: **Entorno vivo.**

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

- **Evidencia: Infografía del modelamiento de un ser vivo respecto a sus componentes celular, organísmico y ecosistémico. GA2-220201501-AA2-EV01**

Se desarrollarán las etapas de ejecución del sistema y comparación con la realidad, correspondientes a la estrategia didáctica de modelamiento, las cuales se definen como la elaboración de un patrón a través del diseño de características de un ser vivo y su comparación con el contexto.

Por consiguiente, a continuación, encontrará cada uno de los pasos a desarrollar para elaborar la infografía del modelamiento de un ser vivo respecto a sus componentes celular, organísmico y ecosistémico:

- El primer paso para crear un modelo es hacer una observación de las características que definen a un ser vivo, teniendo en cuenta si es unicelular o pluricelular. Como aprendiz, debe elegir el ser vivo de mayor interés para su proceso de aprendizaje y realizar cada una de las acciones planteadas en un documento de Word.
- Describir a qué dominio o reino pertenece: protista, fungi o monera.
- Teniendo en cuenta el ser vivo elegido, definir por escrito su morfología y funciones de nutrición, relación y reproducción.
- Luego, debe realizar un bosquejo del ser vivo que quiere representar, este puede ser con material de reciclaje o digital.

- En los documentos del programa, se encuentra el anexo **Infografia-220201501-AA2-EV01** en la cual se describen cada uno de los pasos y aspectos fundamentales para la elaboración de una infografía. Siga dichas instrucciones para realizar la infografía sobre el proceso de modelamiento del ser vivo.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** documento que incluya los siguientes aspectos:
  - Portada.
  - Definir el ser vivo con su dominio o reino.
  - Definir la morfología y funciones (nutrición, relación y reproducción).
  - Registro fotográfico del bosquejo y modelo del ser vivo.
  - Infografía.
  - Referentes bibliográficos de acuerdo con las normas APA.
- **Formato:** PDF.
- **Extensión:** mínimo 3 y máximo 10 hojas.
- Para hacer el envío del producto, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio para el envío de la evidencia: **Infografía del modelamiento de un ser vivo respecto a sus componentes celular, organísmico y ecosistémico. GA2-220201501-AA2-EV01.**

3.3. Actividades 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 es uno de los idiomas más importantes a nivel mundial, es por ello que las actividades planteadas a continuación promueven las habilidades de habla, escucha, gramática y lectura para el segundo nivel.

3.3.1. Actividad de aprendizaje GA2-240202501-AA1. Reportar opiniones sobre situaciones cotidianas y laborales, pasadas y futuras en contextos sociales

Dentro del desarrollo de la competencia comunicativa en inglés, es fundamental ser capaz de expresar opiniones y puntos de vista acerca de las situaciones a las que el aprendiz se enfrenta diariamente, tanto en su contexto social como en su contexto laboral.

El aprendiz está llamado a ser observador y crítico, por esta razón, es muy importante que conozca la estructura y el vocabulario apropiado para dar su opinión acerca de diferentes temáticas relacionadas directamente con su quehacer profesional.

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 2 - MCER A1.2**.

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

- **Evidencia: Cuestionario. GA2-240202501-AA1-EV01**

Presente un cuestionario (evaluación en línea) para evaluar la comprensión lectora y gramatical del nivel (LEVEL 2 - MCER A1.2), el cual consta de quince preguntas y un tiempo aproximado de 45 minutos.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** cuestionario con preguntas de acuerdo con los temas relacionados del segundo nivel "LEVEL 2 - MCER A1.2".
- Para responder el cuestionario (evaluación en línea), remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Cuestionario. GA2-240202501-AA1-EV01.**

- **Evidencia: Vídeo entrevista virtual. GA2-240202501-AA1-EV02**

Con el apoyo de uno de sus compañeros y una vez apropiado el material de estudio del segundo nivel, realicé un video, en el cual lleve a cabo una presentación de una entrevista de trabajo, postulándose para un empleo relacionado con su perfil profesional. Luego de ser entrevistado, intercambie roles con su compañero, para ser el entrevistador.

Durante la entrevista deberá responder las siguientes preguntas:

1. *Tell us about yourself.*
2. *What motivates you?*
3. *What are your hobbies?*
4. *What are your future plans if you get this job?*
5. *What are your future goals or what are your career goals?*
6. *What do you see as a major success in your life?*
7. *Why did you leave your last job?*
8. *Where do you see yourself in 5 years?*

Para realizar la grabación de la entrevista virtual, puede programar un encuentro sincrónico, a través de Skype, Zoom, Meet o Teams, con su compañero de trabajo y realizar la grabación de la entrevista para luego guardarla.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** video de la entrevista virtual de trabajo. Una vez finalizada la grabación de la entrevista, debe cargar el video 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.
- **Formato:** PDF con los datos básicos del entrevistado, entrevistador y la URL del video. Tenga en cuenta que se debe garantizar su visualización.
- **Extensión:** de 3 a 5 minutos.
- Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Vídeo entrevista virtual. GA2-240202501-AA1-EV02.**

- **Evidencia: Crónica. GA2-240202501-AA1-EV03.**

Seleccione un personaje icónico y con trayectoria importante en el mundo, de acuerdo con su perfil profesional (por ejemplo, en moda, un personaje icónico es Agatha Ruiz), y busque en Internet información acerca de él o ella. A partir del personaje seleccionado, realice una crónica escrita con los hechos más importantes y las situaciones más relevantes en la trayectoria profesional del personaje.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** crónica de un personaje icónico.
- **Extensión:** el documento escrito será máximo de una página y una extensión entre 200 y 500 palabras, con tipo de letra Arial, tamaño 12 e interlineado 1,5. Es ideal tener cuidado con las estructuras gramaticales utilizadas, estas deben ser coherentes con las temáticas abordadas en el material de estudio.
- **Formato:** documento escrito en Word y se deberá exportar a PDF.
- Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Crónica. GA2-240202501-AA1-EV03.**

3.3.2. Actividad de aprendizaje GA2-240202501-AA2. Expresar opiniones sobre situaciones cotidianas y laborales actuales, pasadas y futuras en contextos sociales

Dentro de los procesos de aprendizaje de la lengua, el exteriorizar lo aprendido es uno de los más valiosos aportes. En este contexto, se abordarán temas como el vecindario y las actividades que se están realizando.

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 3 - MCER A2.1**.

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

- **Evidencia: Cuestionario. GA2-240202501-AA2-EV01**

Presente un cuestionario de acuerdo con el contenido formativo del tercer nivel “LEVEL 3 - MCE A2.1”. El cuestionario consta de quince preguntas y un tiempo aproximado de 30 minutos.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** cuestionario con preguntas de acuerdo con la información brindada en el tercer nivel.
- Para responder el cuestionario (evaluación en línea), remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio. **Cuestionario. GA2-240202501-AA2-EV01.**

- **Evidencia: Presentación. GA2-240202501-AA2-EV02.**

De acuerdo con la temática estudiada en el tercer nivel, realice una presentación en inglés y en formato video de un lugar turístico de su región, por medio de un corto video y activando su cámara web, con el fin de identificar de forma oral la descripción y razón de popularidad del municipio o ciudad.

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 PowerPoint, Emaze, Prezi, en la que se dispongan algunas diapositivas con imágenes y textos para dar cuenta de la presentación del lugar.

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

- ✓ Diapositiva de portada (datos básicos del aprendiz, nombre del curso, instructor y nombre de la actividad).
- ✓ ¿Dónde se encuentra el lugar?
- ✓ ¿Cómo es? (use adjetivos para describirlo, como colores, comparativos, etc.)
- ✓ ¿Qué elementos hay en ese lugar? (por ejemplo, montes, ríos, casas, etc.)
- ✓ Describa algún elemento importante de ese lugar de forma detallada.
- ✓ ¿Qué sensaciones transmite ese lugar? (alegría, paz, felicidad, estrés, agobio, tristeza, miedo, misterio, terror, etc.)
- ✓ Opinión personal: ¿por qué ha elegido ese lugar?

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 una buena pronunciación y su aprendizaje inicial sobre las temáticas del tercer nivel.

Para realizar la emisión del video, deberá encender su cámara web y mostrar la pantalla con las diapositivas creadas. La recomendación es utilizar alguna herramienta digital que permita grabar el video y la 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 de visualización para que pueda compartir el enlace.

<u>Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:</u>

- **Producto a entregar:** documento con los datos del aprendiz y enlace del video.
- **Formato:** PDF con la URL del video.
- **Extensión:** 2 a 5 minutos.
  Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Presentación. GA2-240202501-AA2-EV02.**

- **Evidencia: Documento escrito. GA2-240202501-AA2-EV03**

Elabora un documento escrito a modo de correo electrónico, en el que realiza la postulación a un puesto de trabajo, incluyendo datos relevantes de la hoja de vida y haciendo uso efectivo de la netiqueta.

La estructura general del documento escrito debe ser la siguiente:

Título (asunto): debe enmarcar la idea general del mensaje y describir brevemente la temática de este. No debe limitarse a una sola palabra.

Saludo: redacte un saludo que exprese un grado de cordialidad que debe ser coherente y mantenerse a lo largo del mensaje.

Cuerpo del mensaje: incluya la palabra "solicitud" y el cargo al cual se postula. El objetivo principal de escribir el correo electrónico para la solicitud del empleo es que la entidad que puede contratarlo conozca algunas de las posesiones imperativas que deben formar parte de su saber profesional:

- ✓ El propósito de la solicitud de empleo.
- ✓ Qué trabajo está solicitando.
- ✓ Habilidades para desempeñar el trabajo al cual se postula.
- ✓ Qué tiene para ofrecer a la empresa.
- ✓ Datos básicos para que el destinatario pueda ponerse en contacto.

Despedida: cierre el mensaje de manera que reafirme el grado de formalidad utilizado en el saludo y en el cuerpo de la carta.

Dato remitente: ubique los datos conformados como nombres, lugar de origen, profesión.

La extensión del mensaje escrito y del documento será entre 1 y 3 páginas, con tipo de letra Arial, tamaño 12 e interlineado 1,5.

<u>Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:</u>

- **Extensión:** el mensaje escrito a modo de correo electrónico tendrá una extensión de 1 a 3 páginas y entre 200 y 400 palabras, con tipo de letra Arial, tamaño 12 e interlineado 1,5. Es ideal tener cuidado con la redacción, y las estructuras gramaticales utilizadas deben ser coherentes con las temáticas abordadas en el material de estudio.
- **Formato:** documento escrito en Word y se deberá exportar a PDF.
- Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Documento escrito. GA2-240202501-AA2-EV03.**

4. Actividades de evaluación

Evidencias de aprendizaje	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
Evidencia de conocimiento: Cuestionario lenguaje audiovisual. **GA2-250201022-AA1-EV01.**	Aplica los conceptos del lenguaje audiovisual de acuerdo con las necesidades del proyecto. Relaciona la línea de tiempo y los gráficos con base en el guion técnico. Ilustra las secuencias siguiendo las directrices dadas por el guion y las necesidades del proyecto. Construye el *storyboard* de acuerdo con las normas técnicas. La composición de los planos está acorde con el principio de puesta en escena.	**Cuestionario**: IE-GA2-250201022-AA1-EV01.
Evidencia de producto: Elaborar un documento que contenga guion técnico. **GA2-250201022-AA1-EV02.**		**Lista de chequeo**: IE-GA2-250201022-AA1-EV02.
Evidencia de desempeño: Diseñar el boceto del *storyboard* según el guion técnico. **GA2-250201022-AA1-EV03.**		**Lista de chequeo**: IE-GA2-250201022-AA1-EV03.
Evidencia de conocimiento: Mapa mental con los conceptos básicos del entorno vivo. **GA2-220201501-AA1-EV01.**	Apropia principios y conceptos de la biología de acuerdo con las condiciones del entorno productivo y social. Caracteriza las relaciones existentes en los niveles de organización biológica de acuerdo con su entorno productivo y social.	**Rúbrica de evaluación:** IE-GA2-220201501-AA1-EV01.
Evidencia de producto: Infografía del modelamiento de un ser vivo respecto a sus componentes celular, organísmico y ecosistémico. **GA2-220201501-AA2-EV01.**	Identifica situaciones susceptibles de mejoramiento según su entorno productivo y social. Aplica principios y conceptos de biología a la solución de situaciones identificadas de acuerdo con su entorno productivo y social. Establece alternativas de solución a situaciones identificadas en su entorno productivo y social de acuerdo con principios y conceptos de biología.	**Rúbrica de evaluación:** IE-GA2-220201501-AA2-EV01.
Evidencia de conocimiento: Cuestionario. **GA2-240202501-AA1-EV01.**	Comprende información concreta relativa a temas cotidianos y laborales en textos orales y escritos.	**Cuestionario:** IE-GA2-240202501-AA1-EV01.
Evidencia de desempeño: Video entrevista virtual. **GA2-240202501-AA1-EV02.**		**Lista de chequeo:** IE-GA2-240202501-AA1-EV02.

Evidencia de producto: Crónica. **GA2-240202501-AA1-EV03.**		**Lista de chequeo:** IE-GA3-240202501-AA1-EV03.
Evidencia de conocimiento: Cuestionario. **GA2-240202501-AA2-EV01.**	Describe de manera sencilla y clara asuntos, acciones, experiencias, sentimientos, planes relacionados con temas de su interés y cotidianidad, siguiendo una secuencia lineal de elementos.	**Cuestionario:** IE-GA2-240202501-AA2-EV01.
Evidencia de desempeño: Presentación. GA2-240202501-AA2-EV02.		**Lista de chequeo:** IE-GA2-240202501-AA2-EV02.
Evidencia de producto: Documento escrito. **GA2-240202501-AA2-EV03.**		**Lista de chequeo:** IE-GA2-240202501-AA2-EV03.

5. Glosario de términos

Antagonista: son los personajes que hacen parte de la historia y que, por lo general, son el enemigo del protagonista principal; en la gran mayoría veces, se trata del malo de la historia.

Argumento: conjunto de hechos que se narran en una obra literaria, teatral o cinematográfica, a partir de los cuales se desarrolla el texto o el guion.

Comunicación: un primer acercamiento a la definición de comunicación puede realizarse desde su etimología. La palabra deriva del latín *comunicare*, que significa “compartir algo, poner en común”. Por lo tanto, la comunicación es un fenómeno inherente a la relación que los seres vivos mantienen cuando se encuentran en grupo. (Definición, 2020)

Digital: perteneciente o relativo a los dedos. Dicho de un dispositivo o sistema que crea, presenta, transporta o almacena información mediante la combinación de bits. Que se realiza o trasmite por medios digitales. (RAE, 2020)

***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*). Ejemplo: “*The robots can help in medicine*”.

Mecánicas: acciones que el jugador realiza mediante la interacción con mandos, lo que genera una orden que cumple un objeto.

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

Números ordinales: son los números que se usan para indicar un orden: primero, segundo, tercero, etc.

(*first, second, third*, etc.)

Pluricelular: que posee varias células.

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*".

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*".

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.*

Pronombres personales: son las palabras que se usan para indicar la persona o ente que ejecuta una acción. Siempre los pronombres personales están seguidos de un verbo (la acción). En inglés, son comunes las contracciones entre los pronombres y algunos verbos, así: "*I'm*" (contracción de "*I am"*), "*She's*" (contracción de "*she is*"), etc.

***Role play*:** juego de roles es una actividad que simula una situación con dos o más personajes representados por los aprendices. Cada aprendiz recibirá las indicaciones de lo que pasa y luego todos deberán desarrollar la situación actuando**.**

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

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

***Skimming*:** estrategia de lectura que consiste en hacer una lectura rápida para determinar el tipo de texto, su fuente y su tema. No implica una lectura exhaustiva ni detenida, y puede durar pocos segundos.

Unicelular: que posee una sola célula.

6. Referentes bibliográficos

Animacam. (2016). *Los inicios de la animación: Émile Reynaud*. https://animacam.tv/los-inicios-de-la-animacion-emile-reynaud/

ABA English. (s. f.). *Cómo pronunciar th en inglés*. https://www.abaenglish.com/es/fonetica-inglesa/th/

Doucet, R. (2021). *How to Draw for Storyboarding*. Flooby Nooby. http://www.floobynooby.com/comp1.html#anchor

García, I. y Justi, R. (2000). Analogías em livros didáticos de química brasileiros destinados ao ensino médio. *Investigações em Ensino de Ciências*. http://www.if.ufrgs.br/public/ensino/vol5/n2/v5_n2_a1.htm

Gobert, J. y Buckley, B. (2000). Introduction to model - based teaching and learning in science education. *International Journal of Science Education, 22*(9), p. 891-894.

Hüttig, A. (2005). Huber, A. A. (Hrsg.) (2004). Kooperatives Lernen — kein Problem. Effektive Methoden der Partner-und Gruppenarbeit (für Schule und Erwachsenenbildung). *Gruppendynamik* **36,** 128–129. https://doi.org/10.1007/s11612-005-0118-x

Maldonado, M. (2018). *Animatic - El Storyboard de Hoy*. Industria Animación. https://www.industriaanimacion.com/2018/06/animatic-storyboard-de-hoy

Moreira, M. (1999). *Modelos mentales*. Universidad de Burgos. http://moreira.if.ufrgs.br/modelosmentales.pdf

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

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

7. Control del documento

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor(es)	Irina Cardozo Borja	Instructor	Regional Magdalena - Centro Acuícola y Agroindustrial de Gaira	Diciembre de 2020
	Silvia Milena Sequeda Cárdenas	Diseñadora Instruccional	Regional Distrito Capital - Centro de Diseño y Metrología	Diciembre de 2020
	Elkin Rodolfo Moreno Merchán	Experto Temático	Regional Distrito Capital - Centro de Formación de Talento Humano en Salud	Febrero 2021
	Johnier Felipe Perafán Ledezma	Experto Temático 3D	Regional Antioquia - Centro de Servicios y Gestión Empresarial CESGE	Noviembre de 2021
	Fabián Andrés Gómez Pico	Experto Temático 3D	Regional Antioquia - Centro de Servicios y Gestión Empresarial CESGE	Noviembre de 2021
	Oscar Absalón Guevara	Diseñador 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	Noviembre de 2021
	Darío González	Corrección de estilo	Regional Tolima – Centro Agropecuario La Granja	Diciembre 2021

PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO 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:** Planear.
- **Actividad de proyecto:** AP3. Desarrollar el pitch del proyecto audiovisual de acuerdo al storyboard.
- **Competencias:**

  Técnica:

  - **250201022 -** Desarrollar el *storyboard* según el guion literario y el guion técnico.

  Claves:

  - **240201528-** Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
  - **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:

  - **250201022-03.** Verificar las características de storyboard de acuerdo con el guion técnico.
  - **250201022-04.** Ajustar el storyboard de acuerdo a las necesidades del proyecto.

  Claves:

  - **240201528-01.** Identificar modelos matemáticos de acuerdo con los requerimientos del problema planteado en contextos sociales y productivo.
  - **240201528-02**. Plantear problemas matemáticos a partir de situaciones generadas en el contexto social y productivo.
  - **240201528-03**. Resolver problemas matemáticos a partir de situaciones generadas en el contexto social y productivo.
  - **240201528-04**. Proponer acciones de mejora frente a los resultados de los procedimientos matemáticos de acuerdo con el problema planteado.
  - **240202501-03.** Discutir sobre posibles soluciones a problemas dentro de un rango variado de contextos sociales y laborales.

- **Duración de la guía:** 288 horas.

- **Técnica:** 144 horas.
- **Claves:** 144 horas.

2. PRESENTACIÓN

Bienvenidos al desarrollo de esta tercera guía, en la que se involucran una serie de actividades de aprendizaje, que buscan el desarrollo de competencias y que dentro de las habilidades técnicas específicas de este programa se promoverá el fundamento para la fase de desarrollo del proyecto audiovisual, teniendo en cuenta como base el guion técnico y los bocetos del *storyboard* desarrollados en la guía anterior para así crear la versión final del *storyboard* el cual será la guía indicativa de cada escena del proyecto audiovisual.

Por otro lado, se aborda la competencia matemática, dado que muchos problemas de la vida diaria requieren un conocimiento mínimo sobre operaciones básicas como la suma, la resta, la multiplicación o la división; por ejemplo, revisar el saldo de una tarjeta de crédito, solicitar un préstamo, cálculo de proporciones o realizar un presupuesto mensual; puesto que es casi imposible encontrar una profesión o carrera que no lleve implícito algún componente lógico – matemático, o que no incluya alguna rama de las matemáticas.

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

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

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

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

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

En este apartado se describirán las actividades de aprendizaje para cada una de las competencias que plantea la fase de planear del proyecto formativo sobre el desarrollo de un portafolio web como estrategia de monetización para un animador digital, en la cual se organiza la propuesta ilustrada aplicando técnicas de composición, encuadre y perspectiva.

La entrega de las evidencias se realizará durante las ocho (8) semanas planeadas para esta guía.

3.1. Actividades de aprendizaje de la competencia Desarrollar el storyboard según el guion literario y el guion técnico (250201022)

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

3.1.1. Actividad de aprendizaje GA3-250201022-AA1. Exponer el pitch del proyecto audiovisual y ajustar el storyboard.

En esta actividad, se busca mediante la creación de una presentación clara, concisa y directa, con imágenes, sonidos y textos, la exposición de la idea del proyecto, resaltando los puntos importantes y expresando el porqué de la realización del mismo, cual es el target, quienes conforman su equipo de trabajo, qué tipo de proyecto es, cuanto dura, una pequeña sinopsis de la historia y que lo hace destacable.

Ya con el *storyboard* realizado, revisar que las escenas desarrolladas cuentan con todos los aspectos necesarios para que a la hora de empezar a desarrollar la animación sea claro y no dé lugar a improvisación, para ello se deben dejar revisados y ajustados todos los componentes, como sonidos, diálogos, movimientos de personajes y de cámara, como a su vez se debe tener especial cuidado en ajustar que las secuencias allí plasmadas, tengan correlación y no se pierda continuidad en la historia.

Duración: 144 horas.

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

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

❖ **Evidencia Desarrollo del storyboard a partir del boceto. GA3-250201022-AA1-EV01.**

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

Aspectos para adelantar la evidencia de manera asertiva:

1. A partir del boceto del *storyboard* realizado previamente, revise todas las escenas, y compárelas con el guion técnico, y el guion literario, para que desarrolle el *storyboard* final del proyecto audiovisual complementando las escenas faltantes, y realizando los ajustes necesarios en lo que se requiera (tomas, encuadre, diálogos, sonidos etc.) lo que generará la secuencia definitiva del proyecto audiovisual.
2. Realice los dibujos que representarán las escenas lo más fiel posible a como se busca que queden visualmente, para que este sea totalmente claro. Las escenas deben quedar exactas con todos

sus elementos en el *storyboard*, describiendo en cada una de ellas todos los aspectos técnicos y visuales.

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

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

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

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** documento con el *storyboard.*
- **Formato:** documento en Word o PDF.
- **Extensión:** al menos 10 páginas de acuerdo al proyecto que está elaborando.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Desarrollo del storyboard a partir del boceto. GA3-250201022-AA1-EV01.**

❖ **Evidencia Informe con ajustes de los parámetros al storyboard. GA3-250201022-AA1-EV02.**

Se realizará el informe detallando los elementos que se ajustaron y/o corrigieron, para dejar lista la versión final, haciendo una comparativa de cómo estaban planteados y como quedaron los ajustados.

Tenga claridad en la retroalimentación brindada por el instructor en las evidencias anteriores y realice los ajustes que haya a lugar para que los parámetros del storyboard sean congruentes con su proceso de aprendizaje.

Aspectos para adelantar la evidencia de manera asertiva:

1. Realizar un documento en Word con el informe detallando los siguientes parámetros que fueron ajustados, comparando la versión final con el boceto:

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

Nota: como apoyo para los ajustes debe usar el **Formato_Storyboard.pdf** anexo o a través de la web buscar y hacer uso de alguno que se ajuste a sus necesidades del proyecto de acuerdo a técnicas y formatos de *storyboarding*.

Lineamientos generales para la entrega de evidencia:

- **Producto a entregar:** documento con el *storyboard.*
- **Formato:** documento en Word o PDF.
- **Extensión:** al menos 12 páginas de acuerdo al proyecto que está elaborando.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Informe con ajustes de los parámetros al storyboard. GA3-250201022-AA1-EV02.**

❖ **Evidencia Exponer el proyecto audiovisual. GA3-250201022-AA1-EV03.**

Durante la evidencia se resalta la importancia de exponer el proyecto audiovisual de forma dinámica y creativa, para generar interés y oportunidades de inversión en el proyecto presentando el storyboard y mostrando el proyecto que ha venido avanzando mediante el uso de la técnica denominada *elevator pitch*.

Aspectos para adelantar la evidencia de manera asertiva:

1. Realice unas diapositivas sobre su proyecto audiovisual en el que presente las generalidades más importantes del proyecto, que contengan:

    a. Título de la historia.

b. Defina la necesidad y la solución del proyecto audiovisual.
c. La sinopsis de la historia.
d. Inicio, nudo, conflicto y desenlace.
e. Los diálogos más interesantes.
f. Describa el protagonista y su evolución.
g. Describa el antagonista y su evolución.
h. Describa los personajes secundarios y su importancia.
i. Describa props y escenarios que afectan en la historia.
j. Tiempos de producción.
k. Target.

2. Ahora, basado en su presentación elabore video de presentación de 2 a 7 minutos máximo. 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 usted 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:** presentación con el enlace del video de presentación elaborado.
- **Formato:** presentación con el enlace del video cargado en YouTube o en algún portal (Vimeo, Dailymotion).
- **Extensión:** video máximo de 7 minutos.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Exponer el proyecto audiovisual**. **GA3-250201022-AA1-EV03.**

3.2. Actividades de la competencia Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales (240201528)

Las siguientes actividades posibilitan la aplicación de las habilidades de razonamiento lógico matemático, a través de ejercicios prácticos que permiten la articulación de las matemáticas con situaciones reales que se presentan a lo largo de su proceso como futuro animador digital.

3.2.1. Actividad de aprendizaje GA3-240201528-AA1. Desarrollar procedimientos aritméticos para resolver problemáticas de la vida cotidiana.

Los ejercicios aplicados presentados a continuación, permiten usar las matemáticas para resolver problemas de la vida real, logrando una integración en este campo del conocimiento.

Duración: 12 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo adecuado de las evidencias el aprendiz debe apropiar los contenidos del componente formativo "**Básico**".

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

❖ **Evidencia Cuestionario procedimientos aritméticos. GA3-240201528-AA1-EV01.**

Para el desarrollo de esta actividad, en primera instancia, consulte el anexo "**Preguntas_conjuntos-240201528-AA1-EV01***"*, en el que se presentan una serie de preguntas similares a las que encontrará en la evaluación, pruebe resolverlas y comente cualquier inquietud al instructor. Luego, debe responder la evaluación disponible en plataforma.

Antes de responder las preguntas es importante tener en cuenta lo siguiente:

- Revisar el material de formación (conjuntos numéricos, operaciones aritméticas, razones y proporciones, que seguramente le permitirá comprender en detalle los conceptos).
- Debe responder la totalidad de las preguntas formuladas en la evaluación en línea.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** evaluación.
- **Duración:** 50 minutos.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Cuestionario procedimientos aritméticos. GA3-240201528-AA1-EV01.**

3.2.2. Actividad de aprendizaje GA3-240201528-AA2. Resolver problemas de aplicación de situaciones de los contextos productivo y social a partir del uso de herramientas matemáticas.

La siguiente actividad promueve el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico, habilidades de resolución de problemas y habilidades de comunicación en el uso aplicado de las matemáticas.

Duración: 12 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo adecuado de las evidencias el aprendiz debe apropiar los contenidos del componente formativo "**Medio**".

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

❖ **Evidencia Planteamiento de ecuación. GA3-240201528-AA2-EV01.**

Para esta actividad se toma como estrategia el aprendizaje basado en problemas, en el cual resolverá un problema de aplicación, utilizando las herramientas matemáticas propuestas en el componente formativo del componente medio.

Problema de aplicación

Una firma de arquitectos en una estrategia de mercadeo muy innovadora busca entregar a cada uno de sus clientes una casa en escala de chocolate, como la que se ve:

Figura 1

Prototipo de casa de chocolate



Nota. Tomada de Getty Images/iStockphoto

La repostería que contrataron para llevar a cabo dicho proyecto tiene dos inconvenientes. El primero, es el uso óptimo de la materia prima en el diseño de las casas y el segundo, es encontrar una opción económicamente viable para el empaque de la casa, pues al ser comestible debe estar protegida con una vitrina de metacrilato.

Se solicita que para aportar a la solución de esta situación realice lo siguiente:

a. Plantee una ecuación que represente el área total de la casa de chocolate.
b. Busque una función que represente el costo total de una casa de chocolate vs. la cantidad de casas de chocolate. Para esto debe tener en cuenta que hay unos gastos fijos como el costo de la materia prima, el salario de los reposteros, el costo del material de la vitrina en la que se entregará la casa, entre otros.
c. Proponga una solución más rentable para la entrega de casas de chocolate.

Plasmar estos resultados en un documento en el que justifique la solución que le dio al problema.

Informe planteamiento de ecuación:

Para el desarrollo de esta evidencia deberá elaborar un informe en el cual aborde los siguientes puntos:

- Portada.
- La ecuación que define el área total de la casa y su respectiva explicación.
- La función que relaciona el costo de producción de las casas vs. la cantidad de casas de chocolate, con su respectiva justificación.

- Propuesta de mejora del proceso.
- Conclusiones.
- Bibliografía (se puede apoyar en la biblioteca virtual del Sena http://biblioteca.sena.edu.co/).

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** informe del planteamiento de la ecuación.
- **Formato:** PDF.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Planteamiento de ecuación. GA3-240201528-AA2-EV01**.

3.2.3. Actividad de aprendizaje GA3-240201528-AA3. Realizar un muestreo estadístico acerca de una situación contextualizada en la vida diaria.

Duración: 12 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo adecuado de las evidencias el aprendiz debe apropiar los contenidos del componente formativo "**Intermedio**".

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

❖ **Evidencia Video sustentación. GA3-240201528-AA3-EV01.**

Para esta evidencia se toma como estrategia el aprendizaje del estudio de caso, en el cual debe realizar el análisis de la información presentada, utilizando las herramientas matemáticas propuestas en el **componente intermedio.**

Caso de estudio: Censo de población y vivienda en Colombia

Busque información en la página oficial sobre el último Censo realizado en Colombia, el cual da cuenta de la población y vivienda, a partir de un conteo y caracterización de los habitantes colombianos, así como de sus viviendas y hogares constituidos en el país.

Con esta información obtenida se pretende generar información estadística relevante, la cual es un referente para la toma de decisiones en el orden político, económico y bienestar social, entre otros factores.

La información se presenta distribuida en tres categorías (https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/demografia-y-poblacion/censo-nacional-de-poblacion-y-vivienda-2018):

- ✓ ¿Cuántos somos? Presenta la distribución de la población por sexo, grupos de edad (estructura de la población) y el porcentaje de personas (proporción) que tienen dificultades para realizar actividades cotidianas, así como las que saben leer y escribir, las que asisten a alguna institución educativa en los departamentos y municipios de la región, nivel educativo alcanzado, fecundidad por grupos de edad, promedio de hijos por mujer. También se presenta información sobre migración interdepartamental en el último año, características de los extranjeros residentes en Colombia (sexo, edad, ocupación, nivel educativo) inmigración internacional en los últimos 5 años y el último año.

- ✓ ¿Dónde estamos? Presenta la distribución por ubicación geográfica de la población, los hogares y las viviendas en el territorio nacional (cabeceras municipales, rural disperso, centros poblados), así como el lugar de nacimiento de los residentes en los departamentos y municipios de la región. También se presentan los indicadores demográficos por departamento, la tasa de alfabetismo por departamento, el porcentaje (proporción) de migración interna por departamento.

- ✓ ¿Cómo vivimos? Presenta el total de hogares y viviendas, su uso (residencial o mixto) su distribución por tipo (casa, apartamento, cuarto, étnica) el acceso a servicios públicos, de dónde obtienen el agua los hogares para preparar los alimentos; además, el porcentaje de personas (proporción) por hogar en los departamentos y municipios de la región, los tipos de hogar (unipersonal, nuclear, monoparental, extensos) y porcentaje de mujeres y hombres que son jefes de hogar.

Realice un análisis detallado de la información, revise si existen gráficos estadísticos que soporten dicha información, en caso de no encontrarlos, elaborarlos (por ejemplo, histogramas, diagramas de barras, diagramas circulares, entre otros, dependiendo de las variables analizadas)

A partir de la información consultada determine las variables que fueron objeto de medición en este Censo, y precise a partir de ello, cómo estos datos son esenciales para determinar el desarrollo de las variables demográficas. (Por ejemplo, el tamaño de los hogares, el índice de envejecimiento, el índice de juventud, los fenómenos migratorios dentro del país y, desde y hacia el exterior, por mencionar algunos)

Con base en los resultados obtenidos, por medio de un video promocional exponga las conclusiones extraídas de la consulta del caso, de manera que debe incluir en el video:

- Una presentación inicial.
- La explicación del instrumento usado para la recolección de datos y la caracterización de los mismos.
- Tablas y gráficos (utilice colores adecuados para la presentación de gráficos).
- Análisis de la información tabulada o graficada.

- Conclusiones con base en el análisis de la información.
- Procure utilizar colores adecuados en toda la presentación, si va a hacer uso de imágenes, estas deben ser acordes al tema tratado y al público al que se va a presentar.
- Pruebe ayudarse con el siguiente texto: https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/4412/2/02-Consejos%20buena%20presentaci%C3%83%C2%B3n.pdf

Tenga en cuenta los siguientes términos de referencia de forma:

- Grabar un video de la presentación de su propuesta de lanzamiento. Esta debe tener una duración de máximo 5 minutos.
- El video debe estar editado y poseer buena calidad de audio.
- Se debe expresar el proceso y la solución a este (idea propuesta).
- El aprendiz debe ser el presentador del video.
- Se pueden utilizar ayudas audiovisuales que permitan comprender mucho más la propuesta.
- No hay límite para la creatividad.
- Al final del video deben aparecer los créditos con los datos del aprendiz.

Especificaciones técnicas del video:

- Formato de grabación: MP4.
- Resolución: mínimo 720p.
- Equipos recomendados para hacer la grabación: teléfono celular, cámaras digitales, cámaras de computador, cámaras de acción, entre otras.
- Programas recomendados para hacer la edición del video: Windows Movie Maker, Adobe Premiere, IMovie, Adobe Spark, entre otros.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** video sustentación.
- **Formato de entrega:** MP4. resolución mínima 720 p.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Video sustentación. GA3-240201528-AA3-EV01.**

3.2.4. Actividad de aprendizaje GA3-240201528-AA4. Crear un algoritmo para sistematizar el cálculo de perímetros, áreas y volumen de figuras planas y sólidos regulares.

Duración: 12 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo adecuado de las evidencias el aprendiz debe apropiar los contenidos del componente formativo "**Avanzado**".

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

❖ **Evidencia Algoritmo para el cálculo de áreas y volúmenes. GA3-240201528-AA4-EV01.**

Esta evidencia consiste en proponer un algoritmo que permita calcular el área y perímetro de figuras planas y el volumen de sólidos regulares, valiéndose de herramientas computacionales. Se recomienda lo siguiente:

- Consultar las figuras geométricas y las fórmulas que definen tanto el área como el volumen según sea el caso. Para ello, se recomienda el apoyo en recursos multimedia y otras alternativas bibliográficas a las que tenga acceso.
- Puede guiarse por el siguiente material multimedia, el cual le ayudará a orientarse frente al diseño del algoritmo. (Revise la videografía que se encuentra en https://www.youtube.com/watch?v=XJNdP-kxgUE).
- Después de tener la información completa y organizada diseñe un algoritmo.
- Piense en la siguiente pregunta ¿si tuviera un sólido irregular qué método utilizaría para calcular el volumen?
- Realice una presentación en la que explique la solución al problema dado.

Para la entrega de esta evidencia tenga en cuenta que la presentación debe tener:

- Introducción.
- Problema planteado.
- La información recolectada de fórmulas y figuras.
- El algoritmo diseñado (incluyendo el proceso).
- Conclusiones.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** algoritmo para el cálculo de áreas y volúmenes.
- **Formato:** PDF.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Algoritmo para el cálculo de áreas y volúmenes. GA3-240201528-AA4-EV01.**

3.3. **Actividades de aprendizaje de la competencia clave: Interactuar en lengua inglesa de forma oral y escrita dentro de contextos sociales y laborales según los criterios establecidos por el marco común europeo de referencia para las lenguas (240202501)**

Durante el desarrollo de las actividades se debe comprender vocabulario y expresiones en inglés en contextos personales acorde con nivel principiante e intermedio A2.2 y B1.1 de acuerdo con el MCERL (La

construcción de los diferentes programas de la formación en inglés emplea el MCERL como instrumento de referencia para proveer los conocimientos requeridos para alcanzar el nivel)

3.3.1. Actividad de aprendizaje GA3-240202501-AA1. Dialogar sobre posibles soluciones a problemas dentro de contextos sociales.

Dentro de los contextos laborales es necesario tener en cuenta las diferentes situaciones en la que se pueden poner en práctica los conocimientos adquiridos, dentro de estos destacan las recomendaciones, sugerencias e indicaciones. Ya que es importante comprenderlas y ponerlas en práctica, así como el poder emitirlas dando soluciones a diferentes situaciones problemáticas que puedan darse. En idiomas es bastante útil este conocimiento ya que permite ese intercambio conversacional con otros hablantes estableciendo actos comunicativos eficientes y provechosos.

Duración: 48 horas.

Material de formación: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis del componente formativo: "**LEVEL 4 - MCE A2.2**".

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

- **Evidencia Cuestionario. GA3-240202501-AA1-EV01.**

Presente un cuestionario (evaluación en línea) para evaluar comprensión lectora 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**: cuestionario con preguntas de acuerdo a los temas relacionados del cuarto nivel "LEVEL 4 - MCE A2.2".
- Para responder el cuestionario (evaluación en línea) remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Cuestionario. GA3-240202501-AA1-EV01.**

- **Evidencia Audio. GA3-240202501-AA1-EV02**.

De acuerdo con la temática estudiada en el material de estudio del cuarto nivel elabore un audio en inglés con el fin de identificar sus actitudes, creencias y obligaciones en el contexto laboral y académico.

Para la elaboración del audio, tenga en cuenta el desarrollo de un guion o estructura a través de un documento de Word.

Parte 1. Durante el desarrollo del audio no olvide realizar una corta presentación de los datos básicos del aprendiz (nombre completo, ID, Ficha, instructor y nombre de la actividad).

Parte 2. En la siguiente parte del audio mencione una corta opinión sobre sus actitudes, creencias y obligaciones en su contexto laboral y académico en donde mencione las cosas que son necesarias (have to / must / should + infinitive).

Para la realización de audio puede utilizar su dispositivo móvil o existen páginas web que a través del uso del micrófono le permite grabar su audio.

Una vez finalizado el audio puede cargarlo a Spreaker o Podbean registrándose de forma gratuita con su cuenta de correo personal o institucional generar la URL del podcast y comprobando que no tenga restricciones de reproducción para que pueda compartir el enlace con el guion elaborado.

Lineamientos para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar**: archivo del audio o documento con el guion y enlace del audio.
- **Formato**: mp3 o archivo con el enlace del audio.
- **Extensión:** De 2 a 5 minutos.
- Para hacer el envío del archivo remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio para el envío de la evidencia **Audio. GA3-240202501-AA1-EV02.**

❖ **Evidencia Foro GA3-240202501-AA1-EV03.**

Para el desarrollo de la evidencia debe participar en el foro denominado "*Giving opinions about jobs*" y a partir de los aspectos de su experiencia laboral manera argumentada y creativa las siguientes preguntas:

1. *How can you be environmentally friendly at work?*
2. *What kind of incentives could a green company offer to its employees?*
3. *In what other ways could businesses involve their employees in environmental issues?*

Realice seguimiento al foro y responda a un comentario crítico-reflexivo de acuerdo con la intervención que hayan realizado sus compañeros.

Lineamientos para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** participar en el foro denominado "*Giving opinions about jobs*" y realizar una respuesta crítico-reflexiva a una de las participaciones de sus compañeros.
- Para participar en el foro remítase al área de la actividad correspondiente y, ubique espacio: **Foro. GA3-240202501-AA1-EV03.**

3.3.2. Actividad de aprendizaje GA3-240202501-AA2. Reportar sobre posibles soluciones a problemas dentro de contextos laborales.

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

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

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

Duración: 48 horas.

Material de formación: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis del componente formativo: "**LEVEL 5 - MCE B1.1**".

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

- **Evidencia Cuestionario GA3-240202501-AA2-EV01.**

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

Lineamientos para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar**: cuestionario con preguntas de acuerdo a la información brindada en el segundo nivel.
- Para responder el cuestionario (evaluación en línea), remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio**: Cuestionario. GA3-240202501-AA2-EV01.**

- **Evidencia Audio GA3-240202501-AA2-EV02.**

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

Para la elaboración del audio, tenga en cuenta el desarrollo de un guion o estructura a través de un documento de Word.

A. *Parte 1.* Durante el desarrollo del audio no olvide realizar una corta presentación de los datos básicos del aprendiz (nombre completo, ID, Ficha, instructor y nombre de la actividad).

B. *Parte 2.* En la siguiente parte del audio mencione una corta opinión sobre la trayectoria, planes, acciones y soluciones de su contexto académico y laboral teniendo en cuenta la flexibilidad y adaptabilidad en los contextos sobre liderazgo y responsabilidad profesional. (*Making decisions: zero, first and second conditional, self-direction, flexibility and adaptability in job contexts about leadership and responsibility*).

Para la realización de audio puede utilizar su dispositivo móvil o existen páginas web que a través del uso del micrófono le permite grabar su audio.

Una vez finalizado el audio puede cargarlo a Spreaker o Podbean registrándose de forma gratuita con su cuenta de correo personal o institucional generar la URL del podcast y comprobando que no tenga restricciones de reproducción para que pueda compartir el enlace con el guion elaborado.

Lineamientos para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar**: archivo del audio o documento con el guion y enlace del audio.
- **Formato**: mp3 o archivo con el enlace del audio.
- **Extensión:** de 2 a 5 minutos.
- Para hacer el envío del archivo remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio para el envío de la evidencia **Audio. GA3-240202501-AA2-EV02.**

❖ **Evidencia Foro. GA3-240202501-AA2-EV03.**

Para el desarrollo de la evidencia debe participar en el foro denominado "*Sharing life experiences*" y a partir de los aspectos de su experiencia laboral manera argumentada y creativa las siguientes preguntas basado en la situación inicial planteada:

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

Now answer:

- *What was the result of the experience?*
- *How did your flexibility and adaptability help you to deal with the situation?*
- *Would you change anything in order to deal in a better way with it?*

Realice seguimiento al foro y responda a un comentario crítico-reflexivo de acuerdo con la intervención que hayan realizado sus compañeros.

Lineamientos para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** participar en el foro denominado "*Sharing life experiences*" y realizar una respuesta crítico-reflexiva a una de las participaciones de sus compañeros.
- Para participar en el foro remítase al área de la actividad correspondiente y, ubique espacio: **Foro. GA3-240202501-AA2-EV03.**

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias de aprendizaje	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
Evidencia de producto: Desarrollo del storyboard a partir del boceto. GA3-250201022-AA1-EV01.	Evalúa el storyboard de acuerdo a los parámetros del proyecto.	**Lista de chequeo:** IE-GA3-250201022-AA1-EV01
Evidencia de producto: Informe con ajustes de los parámetros al storyboard. GA3-250201022-AA1-EV02.		**Lista de chequeo:** IE-GA3-250201022-AA1-EV02
Evidencia de desempeño: Exponer el proyecto audiovisual. GA3-250201022-AA1-EV03.	Presenta el storyboard, siguiendo el cronograma definido.	**Lista de chequeo:** IE-GA3-250201022-AA1-EV03
Evidencia de conocimiento: Cuestionario procedimientos aritméticos. GA3-240201528-AA1-EV01.	• Aplica procedimientos aritméticos y algebraicos según el problema planteado. • Plantea ecuaciones o sistemas de ecuaciones de acuerdo con la relación entre las variables. • Presenta la relación entre dos cantidades o variables según los fundamentos matemáticos.	**Cuestionario:** IE-GA3-240201528-AA1-EV01
Evidencia de desempeño: Planteamiento de ecuación. GA3-240201528-AA2-EV01.	• Resuelve ecuaciones o sistemas de ecuaciones de acuerdo con principios matemáticos. • Presenta solución a problemas mediante figuras geométricas. • Define el problema a resolver de acuerdo con las necesidades de su entorno.	**Lista de chequeo:** IE-GA3-240201528-AA2-EV01
Evidencia de producto: Video sustentación. GA3-240201528-AA3-EV01.	• Representa conjunto de datos de acuerdo con la variable estadística. • Realiza conversiones según las equivalencias entre sistemas de medida.	**Lista de chequeo:** IE-GA3-240201528-AA3-EV01

Evidencia de desempeño: Algoritmo para el cálculo de áreas y volúmenes. GA3-240201528-AA4-EV01.	• Selecciona las herramientas computacionales para la verificación de los resultados de acuerdo con los requerimientos matemáticos. • Calcula perímetros, áreas y volúmenes de acuerdo con los elementos de la figura geométrica.	**Lista de chequeo:** IE-GA3-240201528-AA4-EV01
Evidencia de conocimiento: Cuestionario. GA3-240202501-AA1-EV01.	Ofrece breves razonamientos y explicaciones de opiniones, planes y acciones.	**Cuestionario:** IE-GA3-240202501-AA1-EV01
Evidencia de producto: Audio. GA3-240202501-AA1-EV02.	Se comunica de manera eficaz en torno a temáticas cotidianas y laborales sencillas haciendo uso de una adecuada pronunciación, fluidez, rango de vocabulario y estructura gramatical para el nivel pre intermedio.	**Lista de chequeo:** IE-GA3-240202501-AA1-EV02
Evidencia de desempeño: Foro. GA3-240202501-AA1-EV03.		**Lista de chequeo:** IE-GA3-240202501-AA1-EV03
Evidencia de conocimiento: Cuestionario. GA3-240202501-AA2-EV01.	Brinda solución a un problema sencilla haciendo uso de una adecuada pronunciación, fluidez, rango de vocabulario y estructura gramatical para el nivel pre intermedio.	**Cuestionario:** IE-GA3-240202501-AA2-EV01
Evidencia de producto: Audio. GA3-240202501-AA2-EV02.		**Lista de chequeo:** IE-GA3-240202501-AA2-EV02
Evidencia de desempeño: Foro. GA3-240202501-AA2-EV03.		**Lista de chequeo:** IE-GA3-240202501-AA2-EV03

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

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

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

Algoritmo: un algoritmo es una secuencia lógica y finita de pasos que permite solucionar un problema o cumplir con un objetivo.

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

Aritmética: la aritmética se encarga de realizar con números y simbología en conjunto con las operaciones antes mencionadas, el desarrollo de propiedades y habilidades las cuales pueden ser usadas en la vida cotidiana y materias de estudio que impliquen a la matemática como base fundamental de aprendizaje (Adrián, 2020).

Antagonista: son los personajes que hacen parte de la historia, que por lo general son el enemigo del protagonista principal, en la gran mayoría es el malo de la historia.

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

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

Metacrilato: este termoplástico rígido se caracteriza por su gran transparencia, ligereza y resistencia a la intemperie. Visualmente es parecido al vidrio, aunque es un material mucho más ligero y aguanta unas diez veces más los golpes.

A su vez, este **plástico rígido** se trabaja con facilidad. Es decir, puede perforarse, lijarse, partirse o cortarse utilizando herramientas mecánicas. Asimismo, es un plástico fácil de moldear con la aplicación de calor.

Perpendicular: es un concepto geométrico que hace referencia a la posición de un plano o línea con respecto a otro al momento en que se encuentran presentando la condición invariable de generar un ángulo de 90° entre sí.

Punto de fuga: es un punto que se ubica sobre la línea de horizonte y desde donde se proyectan líneas que permiten la representación de objetos en perspectiva.

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

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

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

Adrián, Y. (2020, 11 junio). *Aritmética*. Concepto de. https://conceptodefinicion.de/aritmetica/

BPlans (2021). Noah Parsons. https://articles.bplans.com/the-7-key-components-of-a-perfect-elevator-pitch/

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

Doucet, R. (2020). *Drawing & Composition for visual storytelling.* http://www.floobynooby.com/comp1.html#anchor

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

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

Maldonado, M. (2018). *Animatic – El Storyboard de Hoy. Blog Industria Animación*. https://www.industriaanimacion.com/2018/06/animatic-storyboard-de-hoy/

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

Novasur, Consejo Nacional de Televisión (CNTV). (2019). *Manual de producción audiovisual*. https://fliphtml5.com/ojfbf/bapc/basic

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

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

Sistematización. (s. f.). Definición MX. https://definicion.mx/sistematizacion/

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

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	**Cargo**	**Dependencia**	**Fecha**
	Nathaly Ramírez Ramírez	Instructora	Centro de Diseño, confección y Moda	Octubre 2020
	Carlos Andrés Rodríguez	Diseño Instruccional	Centro de Diseño y metrología	Octubre 2020
	Alix Cecilia Chinchilla Rueda	Evaluador instruccional	Centro de Gestión Industrial	Febrero 2021

	Elkin Rodolfo Moreno Merchán	Experto Temático	Regional Distrito Capital - Centro de Formación de Talento Humano en Salud	Febrero de 2021
	Johnier Felipe Perafán Ledezma	Experto Temático 3D	Regional Antioquia - Centro de Servicios y Gestión Empresarial CESGE	Noviembre 2021
	Fabián Andrés Gómez Pico	Experto Temático 3D	Regional Antioquia - Centro de Servicios y Gestión Empresarial CESGE	Noviembre 2021
	Oscar Absalón Guevara	Diseñador Instruccional	Regional Distrito Capital - Centro de Gestión Industrial	Diciembre de 2021
	Ana Catalina Córdoba Sus	Revisora metodológica y pedagógica	Regional Distrito Capital – Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica.	Diciembre 2021
	Rafael Neftalí Lizcano Reyes	Asesor pedagógico	Regional Santander - Centro Industrial del Diseño y la Manufactura.	Diciembre 2021
	Jhon Jairo Rodríguez Pérez	Diseñador y evaluador instruccional	Regional Distrito Capital - Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica	Diciembre 2021

PROCESO DE GESTIÓN 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.
- **Actividad de proyecto**: **AP4.** Analizar y desarrollar la propuesta del *storyboard* según el guion técnico.
- **Fase del proyecto:** Análisis.
- **Competencias:**
  Técnica:
  - **250201021**. Elaborar el *animatic* según el *storyboard.*

  Claves
  - **240201064.** Orientar investigación formativa según referentes técnicos

  - **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:
  - **250201021-01.** Analizar el *storyboard* de acuerdo con los parámetros del guion técnico.
  - **250201021-02.** Establecer tiempos a los planos del *storyboard* según el guion técnico.
  - **250201021-03.** Realizar el *animatic* según el lenguaje audiovisual establecido en el guion técnico.
  - **250201021-04.** Verificar el *animatic* según el *storyboard*.

  Claves:
  - **240201064-01.** Analizar el contexto productivo según sus características y necesidades.
  - **240201064-02.** Estructurar el proyecto de acuerdo a criterios de la investigación.
  - **240201064-03.** Argumentar aspectos teóricos del proyecto según referentes nacionales e internacionales.
  - **240201064-04.** Proponer soluciones a las necesidades del contexto según resultados de la investigación.

  - **240202501-04.** Implementar acciones de mejora relacionadas con el uso de expresiones, estructuras y desempeño según los resultados de aprendizaje formulados para el programa.

- **Duración de la guía**: 336 horas.
  - **Técnica:** 240 horas.
  - **Transversal:** 48 horas.
  - **Claves:** 48 horas.

2. Presentación

Bienvenido al desarrollo de esta cuarta guía en la que se realizarán una serie de actividades de aprendizaje que buscan el desarrollo de competencias para optimizar los procesos y los productos de las diferentes áreas de ocupación, por lo que mediante el contenido se abordarán habilidades técnicas específicas que le ayudarán a desarrollar esta fase del proyecto. Tomando como referencia el *storyboard* desarrollado en la guía anterior, deberá crear el *animatic* que le servirá como guía definitiva de la animación que efectuará para su proyecto audiovisual.

Seguidamente, se aborda la competencia de investigación, donde, desde una perspectiva del contexto, se analizan las características y necesidades para estructurar un proyecto argumentable desde aspectos teóricos, nacionales e internacionales que contribuyan a la propuesta de soluciones acordes a los resultados de la investigación.

Finalmente, se aborda la competencia de 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 cuatro 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.

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

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

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

3. Formulación de las actividades de aprendizaje

En este apartado se describen las actividades de aprendizaje para cada una de las competencias que plantea la fase de análisis del proyecto formativo, en la cual se organiza la propuesta ilustrada aplicando técnicas de composición, encuadre y perspectiva.

Igualmente, durante el desarrollo de las actividades se debe comprender vocabulario y expresiones en inglés en contextos personales acorde con nivel Pre-intermedio B1.1+ de acuerdo con el MCERL (la construcción de los diferentes programas de la formación en inglés emplea el MCERL como instrumento de referencia para proveer los conocimientos requeridos para alcanzar el nivel)

Adicionalmente, se combinan elementos lingüísticos y comunicativos de acuerdo con experiencias varias, rutinas del pasado, planes y decisiones, situaciones irreales, recomendaciones y obligaciones, todo esto teniendo en cuenta la estructura gramatical, vocabulario y contexto requerido dentro del nivel B1.1+. Estos

elementos lingüísticos permiten contextualizar al aprendiz para que proponga un uso real del idioma inglés y mejore su formación integral.

Las entregas se realizarán durante las nueve (9) semanas planeadas para esta guía.

3.1 Actividades de la competencia técnica 250201021. Elaborar el *animatic* según el *storyboard*

El proceso de elaboración del *animatic* permite avanzar en los pasos que conforman la producción del proyecto audiovisual. De acuerdo con el guion técnico y al *storyboard,* el *animatic* permite ser más explícito en el desarrollo de los distintos elementos que conformarán la animación.

3.1.1 Actividad de aprendizaje GA4-250201021-AA1. Realizar el alistamiento de las piezas gráficas y construir la maqueta de sonido de acuerdo al guion técnico y el storyboard

Esta actividad comprende el despiece del *storyboard* como punto de partida para la generación de cada toma y cada escena, con su correspondiente indicación de movimiento y sonido. La creación del *animatic* permitirá avanzar en el desarrollo de la animación del producto audiovisual a través de la implementación de las técnicas, herramientas y elementos que mejor se acomodan a su proyecto. Incluye la integración de imágenes y sonidos (*foley*, diálogos y sonidos de fondo) que deben sincronizarse en cada escena del *animatic.*

Duración: 120 horas.

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

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

- **Evidencia: Bitácora del despiece del storyboard. GA4-250201021-AA1-EV01**

Para el desarrollo de esta evidencia se debe llevar a cabo el despiece de las imágenes creadas en el *storyboard,* con la finalidad de utilizarlas, mejorarlas y ajustarlas para la producción del *animatic.*

Aspectos técnicos para adelantar la evidencia de manera asertiva:

a. Realizar el despiece de los siguientes elementos en cada una de las escenas del *storyboard*:
   - Los fondos.
   - Los personajes.
   - Los *props*.
b. Mejorar los acabados de cada uno de los elementos separados:
   - Revise que cada uno de los elementos se entienda claramente.
   - Mejore la línea de cada uno de los elementos, para que esta se entienda fácilmente.
c. Realizar una bitácora en formato PDF cumpliendo con los puntos 1 y 2. Es decir, el antes y el después.

Lineamientos generales para la entrega de evidencia:

- **Producto a entregar**: bitácora en formato PDF con el antes y el después de los elementos separados del *storyboard.*
- **Formato:** documento en PDF.
- **Extensión:** sin límite.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Bitácora del despiece del storyboard. GA4-250201021-AA1-EV01.**

- **Evidencia: Foro. Técnicas y herramientas de desarrollo del proyecto audiovisual. GA4-250201021-AA1-EV02.**

Para cumplir con esta evidencia debe participar en el foro donde se compartirá la información relacionada con técnicas, herramientas y estilos que se emplearán en el desarrollo del proyecto audiovisual que, a su vez, servirá de espacio para mostrar impresiones, comparaciones, sugerencias y elementos de inspiración que contribuirán a la evolución de la idea.

Aspectos técnicos para adelantar la evidencia de manera asertiva:

Ingresar al foro denominado **Técnicas y herramientas de desarrollo** y participar de la siguiente forma:

a. Opinar y comentar acerca de las técnicas y herramientas que utilizará para el desarrollo del *animatic* y cargar un documento en PDF con las características generales de su proyecto con el fin de orientar a sus compañeros sobre su trabajo.
b. Opinar sobre el tipo de montaje que desea realizar, dando una explicación breve de lo que hará.
c. Opinar, sugerir y dar seguimiento de los productos y entradas efectuadas al foro por los demás compañeros.

Lineamientos generales para la entrega de evidencia:

- **Producto a entregar**: participación en el foro **Técnicas y herramientas de desarrollo** y efectuar respuestas a las participaciones de sus compañeros.
- **Extensión:** al menos tres (3) participaciones sin contar su participación inicial.
- Para hacer el desarrollo de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio**: Foro. Técnicas y herramientas de desarrollo del proyecto audiovisual. GA4-250201021-AA1-EV02.**

- **Evidencia: Crear la maqueta de sonido según el guion técnico. GA4-250201021-AA1-EV03**

En esta evidencia debe hacer el desarrollo de la maqueta de sonido. Teniendo en cuenta lo estipulado en el *storyboard,* debe generar el sonido de ambiente, de diálogos, de efectos *foley* y demás, creados a partir de grabaciones propias o sonidos descargados libres de derechos (*Creative Commons*) que intervendrán en cada uno de los momentos del proyecto audiovisual, y que luego deben ser integrados en el *animatic.*

Aspectos técnicos para adelantar la evidencia de manera asertiva:

a. Realice las grabaciones propias o descargue archivos de sonido libres de derechos (*Creative Commons)* y desarrolle los siguientes puntos:
    - Exportar en archivo MP3 los sonidos de ambiente para cada una de las escenas según el *storyboard* y el guion técnico.

- Exportar en archivo MP3 los sonidos de los diálogos para cada una de las escenas según el *storyboard* y el guion técnico.
- Exportar en archivo MP3 los efectos *foley* para cada una de las escenas según el *storyboard* y el guion técnico.
- Exportar los archivos MP3 de la musicalización para cada una de las escenas según el *storyboard* y el guion técnico.

b. Para comprender la importancia del sonido en una producción audiovisual y el proceso del audio en el cine de animación, puede consultar recursos adicionales a través de la web sobre la importancia del sonido en una producción y posproducción audiovisual:
   - Elija el programa de edición de audio de su preferencia o con el que esté familiarizado de acuerdo con el componente formativo. Si no tiene un referente, puede utilizar el editor de audio de código abierto denominado Audacity.
   - Adicionalmente en Internet existen múltiples páginas web desde donde puede descargar pistas de audio para incorporar a su proyecto, por ejemplo, una de ellas es Audiohero.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** archivo comprimido con la carpeta y los sonidos MP3 solicitados. En caso de superar el límite establecido por el aula virtual puede hacer uso de repositorios digitales y compartir el enlace para que el instructor pueda acceder al contenido.
- **Formato**: .ZIP, .RAR o enlace del repositorio.
- **Extensión:** libre.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Crear la maqueta de sonido según el guion técnico. GA4-250201021-AA1-EV03.**

3.1.2 Actividad de aprendizaje GA4-250201021-AA2 Construir el animatic a partir del guion técnico y el storyboard

Esta actividad busca la construcción del *animatic*, en el cual se verán los fotogramas y acciones clave que servirán de indicación a la hora de producir la animación del proyecto audiovisual, todo ello basado en la información consignada en el *storyboard* y guion técnico.

Duración: 120 horas

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

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

- **Evidencia: Construir el video del *Animatic* del proyecto audiovisual. GA4-250201021-AA2-EV01**

Tomando como base las escenas desarrolladas en el *storyboard* y el guion técnico, genere el *animatic* de todas las escenas del proyecto audiovisual.

Aspectos técnicos para adelantar la evidencia de manera asertiva:

a. Tomar el despiece (recorte personajes, escenarios, etc.) del *storyboard* y crear el montaje para empezar a realizar la animación básica.

b. Animar todas las escenas respetando todo el *storyboard* y guion técnico.
c. Mencionar el segundo y fotograma en el que cada acción sucederá.
d. Incluir los sonidos; ambiente, diálogo, *foley* y musicalización.
e. Exportar todo el video y montarlo en YouTube.

Lineamientos generales para la entrega de evidencia:

- **Producto a entregar**: documento con el enlace del video subido en YouTube.
- **Formato:** Word o PDF con el enlace del video.
- **Extensión:** sin límite.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Construir el video del *Animatic* del proyecto audiovisual. GA4-250201021-AA2-EV01.**

- **Evidencia: Exponer el *Animatic*. GA4-250201021-AA2-EV02**

Realizar la presentación del *animatic* e incluir todas las escenas, sonidos y diálogos que lo acompañan en un solo archivo de video.

Aspectos técnicos para adelantar la evidencia de manera asertiva:

Hacer una presentación con las escenas más importantes hechas en el *animatic.* Para cada una de ellas cuente su experiencia, facilidades y/o dificultades que encontró en relación con los siguientes puntos:

a. Realización del *storyboard*.
b. Despiece del *storyboard*.
c. Creación de la maqueta de sonido.
d. Montaje y animación (*animatic*) de las escenas.
e. Inclusión de sonidos.

Lineamientos generales para la entrega de evidencia:

- **Producto a entregar**: video cargado en YouTube o gestor de videos con el montaje y animación.
- **Formato:** documentos en Word o PDF con el enlace de visualización del video.
- **Extensión:** sin límite.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Exponer el *Animatic*. GA4-250201021-AA2-EV02.**

- **Evidencia: Ajuste del video del *Animatic* según evaluación realizada. GA4-250201021-AA2-EV03**

Para cumplir con esta evidencia deberá validar las indicaciones que brinda el instructor sobre las evidencias y presentación efectuada del *animatic* para que, de acuerdo con las indicaciones, proceda con los cambios y ajustes que surgieron.

Aspectos técnicos para adelantar la evidencia de manera asertiva:

Realizar las correcciones a las escenas realizadas en el *animatic* y generar un documento informativo donde se indiquen los cambios realizados en el cual se debe incluir:

a. Indicación de cambios de movimientos de cámara.
b. Indicación de cambios de encuadre.
c. Indicación de cambios de sonidos.

d. Indicación de cambios de movimientos o desplazamientos del personaje.
e. Indicación de cambios ajustes de tamaños de los personajes, *props* y escenarios.
f. Indicación de cambios de duración de las escenas.
g. Realizar los ajustes mencionados en el video del *animatic* y volver a exportarlo y subirlo en YouTube.

Lineamientos generales para la entrega de evidencia:

- **Producto a entregar**: documento con el informe de los cambios y enlace del video alojado en YouTube.
- **Formato:** Word o PDF que cuente con el enlace al video alojado en YouTube.
- **Extensión:** sin límite.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio**: Ajuste del video del *Animatic* según evaluación realizada. GA4-250201021-AA2-EV03.**

3.2 Actividades de la competencia clave 240201064. Orientar investigación formativa según referentes técnicos

Durante el desarrollo de las siguientes actividades se establecen las diferentes herramientas básicas para identificar un problema, formular objetivos, entender los tipos de investigación, enfoques y desarrollos metodológicos básicos para desarrollar el proyecto de investigación como parte del proceso formativo.

3.2.1 Actividad de aprendizaje GA4-240201064-AA1. Identificar las características socioeconómicas, tecnológicas, políticas y culturales del contexto productivo, reconociendo las necesidades y problemáticas que lo afectan

El objetivo de esta actividad es identificar las características y necesidades del contexto productivo en el cual formulará la propuesta de investigación.

Duración: 8 horas.

Material de formación: para la elaboración adecuada de la evidencia, el aprendiz apropiará el componente formativo**: Fundamentos de investigación.**

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

- **Evidencia Mapa mental. Representar en un mapa mental, las características socioeconómico, tecnológicas, políticas y culturales del contexto productivo. GA4-240201064-AA1-EV01**

Para la elaboración del mapa mental, se sugiere consultar el anexo **Mapa_mental-240201064-AA1-EV01** y en general, revisar las siguientes recomendaciones:

1. **Formato:** puede elaborarse a través de herramientas digitales de elaboración de mapas mentales o tomando una fotografía de un mapa mental dibujado a mano y luego convertirla a PDF.
2. **Definir el contenido central:** ubicar el nombre del contexto en el centro de la pantalla o papel y distinguir con una imagen o ícono que lo represente. El contenido central es un tema, idea o concepto para desarrollar.
3. **Identificar un número limitado de características del contenido central:** hacer las bifurcaciones a través de ideas principales, posteriormente en agrupaciones y asociaciones. Previamente, se sugiere tener una lluvia de ideas. Es importante el uso de colores, uno solo por bifurcación, teniendo especial cuidado en su grosor.
4. **Jerarquizar ideas:** establecer el tamaño de las ramificaciones, letras, colores, categorías y subcategorías, estableciendo un tamaño determinado para las ramas y las imágenes, para que, en la lectura, se entienda que el tamaño de las ramas e imágenes principales es mayor al de las ramas secundarias, y de estas últimas, mayor al de las terciarias y así sucesivamente.
5. **Unir asociaciones:** mediante ramificaciones, y líneas se irradian las ideas secundarias y las asociaciones entre ideas.
6. **Ampliar hacia afuera:** priorizar las ideas según las manecillas del reloj. En cada bifurcación, incluir una imagen digital o elaborada a mano.
7. **Ubicar imágenes:** apoyos visuales y colores determinarán la calidad de la presentación, por esta razón se recomienda tener especial cuidado en la calidad y el tamaño de la imagen para acentuar las ideas a recordar.
8. **Diseñar nodos:** para asegurar las conexiones entre las bifurcaciones.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** mapa mental sobre la caracterización del contexto productivo.
- **Formato:** documento en PDF. Puede elaborarse a través de herramientas digitales de elaboración de mapas mentales o tomando una fotografía de un mapa mental dibujado a mano y en ambos casos 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 mental. Representar en un mapa mental, las caraterísticas socioeconómico, tecnológicas, políticas y culturales del contexto productivo. GA4-240201064-AA1-EV01.**

3.2.2 Actividad de aprendizaje GA4-240201064-AA2. Elaborar la propuesta de investigación formativa

El objetivo de esta actividad es comprender y dar respuesta a las necesidades del contexto por medio del desarrollo de procesos de investigación efectivos, teniendo en cuenta situaciones de orden social y productivo

Duración: 40 horas.

Material formativo: para la elaboración adecuada de la evidencia, el aprendiz apropiará el componente formativo: **Fundamentos de investigación.**

A continuación, se describen las acciones y la correspondiente evidencia que conforman la actividad de aprendizaje 2:

- **Evidencia: Propuesta de investigación. Documento que evidencia procesos de investigación efectivos. GA4-240201064-AA2-EV01**

Diligenciar cada una de las pestañas del formato *Propuesta de investigación formativa*. Para el diligenciamiento del formato, se sugiere consultar el anexo **Formato_Propuesta-240201064-AA1-EV02** y en general revisar las siguientes recomendaciones:

1. En cuanto a aspectos generales, el documento debe ser presentado en fuente Arial 10, interlineado 1,5.
2. Para la Etapa 1. Preparación: antes de iniciar la escritura del documento, es necesario tener en cuenta las recomendaciones hechas por el tutor para el mapa mental de la actividad 1.
3. Para la escritura del título, es necesario que este sea concreto con relación al problema que se busca resolver, no debe contener palabras innecesarias, no debe utilizar abreviaturas ni fórmulas. Debe tener una extensión máxima de 15 palabras u 70 caracteres y debe reflejar de manera apropiada de qué se trata el estudio.
4. Para el resumen, tener en cuenta que este se realiza cuando ya está elaborado todo el ejercicio de investigación formativo. El resumen es una descripción sintética de los aspectos más relevantes del proceso investigativo que da cuenta del problema, cómo se ejecutó el estudio, cuáles fueron los principales hallazgos y cuál es la relevancia del estudio para su programa de formación. Se elabora en dos párrafos que debe contener máximo 120 palabras o 960 caracteres incluyendo la puntuación y los espacios sin sangría (10 a 15 renglones). Se recomienda que este párrafo se proceda con oraciones cortas y simples separadas de punto y seguido (debe estar en idioma español/inglés).
5. Las palabras clave se incluyen una vez está elaborado todo el ejercicio de investigación formativo. Tras el resumen se deben escribir las palabras clave, las cuales se utilizan como fines de clasificación para que los documentos se puedan incorporar en bases de datos y, de esta forma, agilizar su búsqueda (español/inglés).
6. La justificación expone las razones que justifican la realización del proyecto de investigación formativa en torno al contexto productivo, aspectos sociales, aspectos institucionales, aspectos pedagógicos, aspectos tecnológicos, entre otros. Demuestra la importancia de resolver el problema de investigación. Destaca su impacto y aclara quienes serán los beneficiarios directos y el alcance social que tendrá.
7. Para los antecedentes, la revisión de la literatura es una síntesis original de teorías y trabajos de investigación fáctica (de campo o empírica) sobre el tema al que se refiere el estudio por realizar. El aprendiz deberá consultar las bases de datos del SENA y hacer una recopilación actualizada (3 últimos años) de lo escrito sobre el tema. La verificación de la literatura debe ser un apartado donde el lector descubre cuál es el problema no resuelto por la comunidad científica y que se quiere abordar mediante el estudio propuesto.
8. Para la identificación del problema es necesario contemplar las necesidades expuestas en el mapa mental y efectuar una delimitación de las mismas. En un primer momento, se hace una descripción de la situación actual del problema, se define el ámbito espacial donde se ejecutará la propuesta (sin ampliarlo), se indica en forma clara cuál es el problema y quiénes lo tienen, se escriben las causas que lo generan. En un segundo momento, se describen las consecuencias que acarrea la problemática detectada y se pronostica que sucedería si no se resuelve el problema.
9. Para la pregunta de investigación es necesario tener en cuenta que guarda estrecha relación con los objetivos de la propuesta y la revisión de la literatura hecha. Para ello escriba una pregunta cuya respuesta es la de solución del problema planteado.
10. El objetivo general tiene las siguientes características: se relaciona con el problema y la pregunta de investigación; es concreto, se redacta con lenguaje claro y sencillo; inicia su redacción con un verbo

en infinitivo; incluye el qué se quiere hacer mediante la investigación, a dónde quiero llegar y mediante qué. Las respuestas a estos interrogantes conllevan a la respuesta de la pregunta problema ya formulada.

11. Los objetivos específicos indican el orden sistemático en que se resolverá la investigación, los cuales se desprenden directamente del objetivo general.
12. El marco teórico debe ser organizado en temas y subtemas de lo general a lo particular. El marco teórico hace referencia a aquellas teorías, normas y conceptualizaciones que pueden contribuir a dar solución al problema enunciado y permite la confrontación, el análisis y la evaluación del proyecto. Implica que el aprendiz identifique una postura teórica que aporte elementos y categorías de análisis para abordar el campo temático, motivo del estudio haciendo una redacción propia que se sustenta en autores, estableciendo un diálogo sistemático con los autores, teorías y realidad del contexto en el que trabaja la propuesta. Es importante hacer las respectivas citas bibliográficas según normas APA e incluirlas en las referencias bibliográficas al final del documento.
13. Para el tipo de investigación, el aprendiz deberá indicar si es exploratorio (si se familiariza con el fenómeno que se investiga), descriptivo (identifica características del universo de investigación, señala formas de conductas, establece comportamientos concretos y comprueba variables), explicativo (es comprobar que la propuesta soluciona el problema o no).
14. La población se define como el conjunto de personas a las que va dirigida la propuesta de investigación formativa y guarda relación con sus fases. En este campo el aprendiz debe describir de manera amplia el contexto donde convive la población, su universo (total de actores) y se menciona la muestra (si aplica).
15. En el campo de técnicas e instrumentos de recolección de información, debe describir las técnicas tales como la observación, la encuesta, la entrevista entre otras.
16. Para la etapa 2. Ejecución, diligencie cada uno de los campos propuestos teniendo en cuenta el punto 15 de estas instrucciones.
17. En la etapa 2.1 Ejecución, es necesario que diligencie los campos teniendo en cuenta el punto 7 de estas instrucciones.
18. En la etapa 3. Procesamiento, se deben analizar e interpretar los datos recogidos en la fase 2.1 de ejecución.
19. En la etapa 4. La interpretación de resultados, consigne la interpretación de los resultados del ejercicio de investigación formativa.
20. Para la interpretación de los resultados es importante tener en cuenta que se presentan los resultados sustentados con datos, gráficas, etc. Su análisis confirma la existencia del problema, sus causas, su incidencia. Puede presentarse en dos apartados en esa misma pestaña: resultados y análisis o realizarlo integralmente, en todo caso debe tenerse en cuenta que los resultados sintetizan los datos recolectados, así como su tratamiento estadístico; los resultados se exponen de manera breve destacando los hallazgos más relevantes; al presentar los datos se sugiere el uso de tablas o figuras, además del texto, que, en lo posible, no deberá repetir lo que dicen estas tablas o figuras. En el análisis se evalúan e interpretan las implicaciones de los resultados, se presentan con suficiente detalle los datos para justificar las conclusiones; particularmente en relación con los supuestos teóricos, se debe exponer de manera clara la sustentación o carencia de sustento en relación con los datos.
21. Las conclusiones se redactan en términos de respuesta a los objetivos planteados para el proyecto.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** propuesta de investigación formativa.
- **Formato:** documento en Excel con las 5 etapas diligenciadas.

- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Propuesta de investigación. Documento que evidencia procesos de investigación efectivos. GA4-240201064-AA2-EV01.**

3.3 Actividades 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

Durante el desarrollo de la actividad se debe comprender vocabulario y expresiones en inglés en contextos personales acorde con nivel Pre-intermedio B1.1+ de acuerdo con el MCERL (la construcción de los diferentes programas de la formación en inglés emplea el MCERL como instrumento de referencia para proveer los conocimientos requeridos para alcanzar el nivel).

3.3.1 Actividad de aprendizaje GA4-240202501-AA1. Establecer acciones de mejora relacionadas con expresiones, estructuras y desempeño de acuerdo al programa de formación

Dentro de los contextos personales y laborales es necesario tener en cuenta las diferentes situaciones en la que se pueden poner en práctica los conocimientos adquiridos, dentro de estos destaca el uso de recomendaciones, sugerencias e indicaciones, así como de reportar instrucciones y comentarios a subordinados y colegas, siendo estas enlazadas con vocabulario de interés general, de actualidad y de trabajo. Ya que es importante comprenderlas y ponerlas en práctica, de esta forma como poder emitirlas dando soluciones a diferentes situaciones problemáticas que puedan darse. En idiomas es bastante útil este conocimiento, puesto que permite ese intercambio conversacional por medio del reportaje con otros hablantes estableciendo actos comunicativos eficientes y provechosos.

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

Duración: 48 horas.

Material de formación: el contenido de soporte para el desarrollo de la actividad es **Level 6 - MCE B1.1+.**

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

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

Presenta un cuestionario de acuerdo con el contenido formativo del sexto nivel **Level 6 - MCE B1.1+**. El cuestionario consta de quince preguntas (15) y un tiempo aproximado de 30 minutos.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

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

- **Evidencia: Mapa mental. GA4-240202501-AA1-EV02**

Elaborar un mapa mental que relacione su (*Personal Learning Environment*) PLE a partir de sus estrategias de aprendizaje de una lengua extranjera y su aplicación a su entorno laboral inmediato.

Para el desarrollo de esta evidencia, siga los pasos que describen a continuación:

1. Ingrese al tercer componente formativo denominado **Level 6 - MCE B1,1+,** allí encontrará los elementos gramaticales de importancia para el desarrollo de la evidencia.
2. Realice una revisión del artículo realizado por Kupchyk, L., & Litvinchuk, A. (2020). *Constructing Personal Learning Environments through ICT - Mediated Foreign Language Instruction.* EasyChair Preprint 4251: **EasyChair-Preprint-4251_240202501-AA1-EV03**, contenido en el .zip **Anexos_GA4-240202501-AA1-EV02.** y elabore el mapa mental en el que represente ideas, conceptos e información que permitan reconocer los elementos que utiliza o ha utilizado para gestionar su aprendizaje y la aplicación en el entorno laboral.
3. Para la realización del mapa mental se recomienda consultar las orientaciones presentadas en el documento: **Mapa_mental-240201064-AA1-EV02**, que se encuentra dentro del .zip **Anexos_GA4-240202501-AA1-EV02.**
4. Para la elaboración del mapa mental descargue o acceda a alguna de las siguientes herramientas digitales que facilitan la construcción y presentación del mismo: Goconqr, Mindmeister, Draw.io, Coggle o Mindomo. Una vez elegida la herramienta, elabore el mapa mental.
5. Cuando tenga el producto final, deberá descargarlo en un formato de imagen JPG o archivo PDF para enseguida adjuntarlo en la plataforma virtual en el espacio designado para dicha evidencia en las fechas establecidas por el instructor.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar**: mapa mental que representa las ideas, conceptos e información que permitan reconocer los elementos que emplea o ha usado para gestionar su aprendizaje y la aplicación en el entorno laboral sin olvidar elaborar un esquema de su propio PLE.
- **Formato**: exportar a PDF el mapa mental desde la herramienta digital utilizada.
- **Extensión**: el mapa mental debe contener al menos 5 niveles de bifurcación.
- Para hacer el envío del producto remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Mapa mental. GA4-240202501-AA1-EV02.**

- **Evidencia: Blog. GA4-240202501-AA1-EV03**

En su proceso de formación se han generado videos, audios, textos orales y escritos entre otros elementos relacionados con temas de familia, aficiones, intereses, trabajo, viajes y hechos de actualidad que le han permitido mejorar el dominio de una segunda lengua y en su caso inglés.

De acuerdo con lo anterior elabore un blog de forma creativa en el que consolide y muestre diferentes entradas o posts. Adicionalmente, organice dos entradas relacionadas con el pensamiento crítico y la alfabetización mediática (*Critical Thinking and Media Literacy*) y crimen y castigo (*Crime and Punishment*) propuestos en el componente formativo.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar**: archivo de texto o documento con la URL de acceso al blog donde se mostrarán los diferentes post o entradas.
- **Formato**: web.
- **Extensión:** 5 a 7 entradas.
- Para hacer el desarrollo de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Blog. GA4-240202501-AA1-EV03.**

4. Actividades de evaluación

Evidencias de aprendizaje	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
Evidencia de producto: Bitácora del despiece del *storyboard.* **GA4-250201021-AA1-EV01.** **Evidencia de conocimiento:** Foro. Técnicas y herramientas de desarrollo del proyecto audiovisual. **GA4-250201021-AA1-EV02.**	Interpreta la información del *storyboard,* de acuerdo con parámetros establecidos. El despiece de elementos cumple con las condiciones para el desarrollo del *animatic.* La selección de las técnicas, herramientas y elementos, son coherentes con la planeación del proyecto.	**Lista de chequeo:** IE-GA4-250201021-AA1-EV01 **Lista de chequeo:** IE-GA4-250201021-AA1-EV02
Evidencia de producto: Crear la maqueta de sonido según el guion técnico. **GA4-250201021-AA1-EV03.**	Los sonidos establecidos cumplen con los tiempos y características propias del proyecto.	**Lista de chequeo:** IE-GA4-250201021-AA1-EV03
Evidencia de producto: Construir el video del *animatic* del proyecto audiovisual. **GA4-250201021-AA2-EV01.** **Evidencia de desempeño:** Exponer el *Animatic.* **GA4-250201021-AA2-EV02.**	La ubicación y desplazamiento de las cámaras cumple con lo establecido en el *storyboard* y guion técnico. Los desplazamientos y composición de los personajes y elementos cumplen con lo establecido en el story board. Ingresa los sonidos según lo planteado en el guion técnico. Renderiza el *animatic*, de acuerdo con el *storyboard* y los parámetros del proyecto.	**Lista de chequeo:** IE-GA4-250201021-AA2-EV01 **Lista de chequeo:** IE-GA4-250201022-AA2-EV02
Evidencia de producto: Ajuste del video del *animatic* segun evaluación realizada. **GA4-250201021-AA2-EV03**.	Verifica el *render* según parámetros del proyecto. Implementa las modificaciones al *animatic*, según la evaluación realizada.	**Lista de chequeo:** IE-GA4-250201021-AA2-EV03

Evidencia de producto: Mapa mental. Representar en un mapa mental, las características socioeconómicas, tecnológicas, políticas y culturales del contexto productivo. **GA4-240201064-AA1-EV01.**	Reconoce las necesidades del contexto, según las problemáticas identificadas.	**Rúbrica:** IE-GA4-240201064-AA1-EV01
Evidencia de desempeño, conocimiento y producto: Propuesta de investigación. Documento que evidencia procesos de investigación efectivos. **GA4-240201064-AA2-EV01.**	Describe el problema de investigación de acuerdo a los elementos observados. Plantea los objetivos de la investigación según la pregunta de investigación. Consolida el proyecto de investigación teniendo en cuenta la pertinencia y los alcances. Elabora el marco teórico de la investigación de acuerdo a los contextos nacional e internacional. Aplica técnicas de recolección de información de acuerdo a criterios establecidos por la metodología. Comunica los resultados de la investigación según criterios de presentación de informes	**Lista de chequeo:** IE-GA4-240201064-AA2-EV01
Evidencia de conocimiento: Cuestionario. **GA4-240202501-AA1-EV01.**	Enlaza una serie de elementos breves, concretos y sencillos para crear una secuencia cohesionada y lineal. Hace uso de vocabulario relacionado con familia, aficiones e intereses, trabajo, viajes y hechos de actualidad, en textos orales y escritos.	**Cuestionario:** IE-GA4-240202501-AA1-EV01
Evidencia de producto: Mapa mental. **GA4-240202501-AA1-EV02.**		**Lista de chequeo:** IE-GA4-240202501-AA1-EV02.
Evidencia de desempeño: Blog. **GA4-240202501-AA1-EV03.**		**Lista de chequeo:** IE-GA4-240202501-AA1-EV03

5. Glosario de términos

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

Diégesis: en una obra literaria o cinematográfica, desarrollo narrativo de los hechos.

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

Estilo indirecto: se emplea para expresar lo expresado por otro hablante a otro hablante, el cual no estuvo presente en el momento de la alocución inicial, esto puede ser en forma afirmativa, negativa o interrogativa.

Fonética: parte de la lingüística que estudia los sonidos de las lenguas.

Frases adverbiales: son situaciones en las cuales un adverbio puede modificar al verbo y que de esta relación se pueda cambiar el verbo o adjetivo.

Live-action: producciones que involucran personajes o animales reales, en contraste con la animación y efectos generados por computadora.

Maqueta de sonido: es un recurso de audio utilizado dentro de la construcción del *animatic*, el cual contiene diálogos, música y en ocasiones efectos de sonido. En otras palabras, es el borrador del sonido que irá en el proyecto final. Entre mejor trabajada esté la maqueta, menor trabajo de ajustes se deberán hacer al final.

Metadatos: se refiere a aquellos datos que hablan de los datos, es decir, describen el contenido de los archivos o la información de los mismos.

Método: modo de decir o hacer con orden modo de obrar o proceder, hábito o costumbre que cada uno tiene y observa

MCERL: es una relación estándar a nivel internacional de los niveles de competencia en un lenguaje.

Netiqueta: reglas básicas de comunicación que se deben poner en práctica al usar internet.

Palabras compuestas: son palabras que se componen de varias partículas, en las cuales al adicional alguna puede intensificar su significado, direccionar o cambiarlo.

Segundo condicional: se emplea para hablar de situaciones irreales que tienen consecuencias irreales dentro de esa condicionalidad y puede ser empleado tanto en presente como en pasado.

Tercer condicional: se emplea para hablar acerca de un hecho no sucedido en el pasado con una consecuencia directa en ese pasado.

Vectorizar: proceso en el cual se representan los contornos de un dibujo mediante un conjunto de curvas Bézier**.**

Verbos modales: los verbos modales son auxiliares que se combinan con otros verbos para expresar el "modo" del verbo, principalmente su posibilidad o necesidad. Son: can, could, may, might, shall, should, will, would, must y ought to.

6. Referentes bibliográficos

Centro Audiovisual Rosario - CAR. (s. f .). *Haciendo dibujitos en el fin del mundo. El libro de la Escuela para Animadores de Rosario.* Secretaría de Cultura y Educación, Municipalidad de Rosario.

Doucet, R. (2020). *Drawing & composition for visual storytelling.*

Fernández, F. y Martínez, J. (1999). *Manual básico de lenguaje audiovisual y narrativa audiovisual.* Paidós.

Figarola, I. (s. f.) *Fonética inglesa (th)*. https://www.abaenglish.com/es/fonetica-inglesa/th/

Kupchyk, L., & Litvinchuk, A. (2020). *Constructing Personal Learning Environments through ICT - Mediated Foreign Language Instruction.* EasyChair Preprint 4251. https://easychair.org/publications/preprint_download/kxvw

Maldonado, M. (2018). Animatic - El storyboard de hoy. Blog Industria Animación.https://www.industriaanimacion.com/2018/06/animatic-storyboard-de-hoy/

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

Sampieri, R. H. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw Hill México.

Simon, M. (2007). *Storyboard motion in art.* Focal Press.

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

Valera, O. (2009). *Metodología de la investigación educacional.* P. y Educación.

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autores	Johnier Felipe Perafán Ledezma	Experto Temático 3D	Centro de Servicios y Gestión Empresarial CESGE. Regional Antioquia.	Diciembre 2021
	Fabian Andrés Gómez Pico	Experto Temático 3D	Centro de Servicios y Gestión Empresarial CESGE. Regional Antioquia.	Diciembre 2021
	Paulo César Hernández	Experto Temático	CENIGRAF. Regional Distrito Capital	Diciembre 2021
	Marisol Osorio Beltrán	Líder Sennova	Centro de Formación en Diseño Confección y Moda. Regional Antioquia	Noviembre de 2020

	Luz Mila Pacheco Fuentes	Diseñadora instruccional	Centro de Diseño y Metrología Regional Distrito Capital	Noviembre de 2020
	Elkin Rodolfo Moreno Merchan	Experto temático	Centro de Formación de Talento Humano en Salud. Regional Distrito Capital	Febrero 2021
	Oscar Absalón Guevara	Diseñador instruccional	Centro de Gestión Industrial. Regional Distrito Capital	Diciembre 2021
	Silvia Milena Sequeda Cárdenas	Metodóloga	Centro de diseño y metrología. Regional Distrito Capital.	Febrero de 2022
	Rafael Neftalí Lizcano Reyes	Responsable del equipo de desarrollo curricular	Centro Industrial del Diseño y la Manufactura. Regional Santander	Febrero de 2022
	José Gabriel Ortiz Abella	Corrector de estilo	Regional Distrito Capital. Centro de Diseño y Metrología.	Febrero del 2022.

PROCESO DE GESTIÓN 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**: **AP5.** Preparar modelos digitales de acuerdo a las necesidades del proyecto.
- **Competencias:**

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

  Claves:
  - **230101507.** Generar hábitos saludables de vida mediante la aplicación de programas de actividad física en los contextos productivos y sociales.

- **Resultados de aprendizaje a alcanzar**:

  Técnicos:
  - **220501084-01.** Alistar los personajes y elementos según las necesidades del proyecto.

  Claves:
  - **230101507-01.** Desarrollar habilidades psicomotrices en el contexto productivo y social.
  - **230101507-02.** Practicar hábitos saludables mediante la aplicación de fundamentos de nutrición e higiene.
  - **230101507-03.** Ejecutar actividades de acondicionamiento físico orientadas hacia el mejoramiento de la condición física en los contextos productivo y social.
  - **230101507-04.** Implementar un plan de ergonomía y pausas activas según las características de la función productiva.

- **Duración de la guía**: 372 horas
  - **Técnico:** 324 horas
  - **Transversal:** 48 horas

2. Presentación

Bienvenido estimado aprendiz al desarrollo de esta guía 5, en la que se involucra una serie de actividades de aprendizaje, que buscan el desarrollo de competencias y habilidades específicas importantes para el entendimiento y apropiación de este programa, donde utilizará las herramientas para crear el aspecto visual del diseño de personajes y señalar cómo se ven los personajes y su interacción. Adicionalmente, con el desarrollo de las evidencias aquí planteadas podrá crear bocetos, imágenes y dibujos, al igual que plasmar la personalidad de personajes, por medio de su apariencia, vestimenta y forma de moverse, además del ambiente general que la pieza audiovisual animada busca mostrar. Para cumplir con el objetivo de esta guía también es importante contar con otro tipo de competencias como es la generación de hábitos saludables y aplicación de programas de actividad física, indispensables para mantener una buena salud tanto física como mental en la vida laboral.

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 orientarán 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) y transversales 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.

¡Éxitos!

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

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

Los conceptos, características y técnicas son elementos necesarios para la creación del aspecto y el posterior despiece de los escenarios, personajes y *props* como fundamentos del proyecto audiovisual, construyendo con esto todo lo que contiene el denominado arte conceptual.

3.1.1. Actividad de aprendizaje GA5-220501084-AA1. Diseñar los personajes, escenarios y elementos según las necesidades del proyecto

La presente actividad de aprendizaje se encuentra asociada con las propiedades, características psicológicas, armonías y tonalidades del color, como también a tener claridad en conocer qué es el *concept art,* cuáles son las pautas para crear personajes, tener entendimiento del despiece correcto para prepararlos para *rigging* y animación, al igual que la construcción de la anatomía, proporciones del cuerpo humano, cánones, lenguajes de formas, recolección de referencias y guías visuales para la construcción de personajes *props* y escenarios.

Duración: 324 horas.

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

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

- **Evidencia: Documento con los bocetos del diseño de personaje, fondos y props. GA5-220501084-AA1-EV01**

El objetivo de esta evidencia es realizar los bocetos de diseño de cada uno de los personajes *props* y escenarios que harán parte de la producción audiovisual según el *storyboard* y el *animatic* que realizó en guías anteriores.

Aspectos para adelantar la evidencia de manera asertiva:

1. Debe crear un documento en PDF donde se boceten personajes *props* y escenarios.
2. Realice mínimo 10 bocetos bien estructurados por cada uno de los personajes de la historia (protagonistas, antagonistas, etc.) según el *storyboard* y el *animatic* que realizó en evidencias anteriores.
3. Realice mínimo 5 bocetos por cada uno de los *props*, (objetos, accesorios) según el *storyboard* y el *animatic* con el que viene trabajando.
4. Realice mínimo 5 bocetos de cada uno de los escenarios.
5. Incluya nombres a cada uno de los personajes *props* y escenarios planteados.

Lineamientos generales para la entrega de evidencia:

- **Producto a entregar**: bocetos de personajes, *props* y escenarios.
- **Formato:** documento en PDF.
- **Extensión:** libre.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Documento con los bocetos del diseño de personaje, fondos y props. GA5-220501084-AA1-EV01.**

- **Evidencia: Documento con las ilustraciones del diseño de personaje, fondos y props. GA5-220501084-AA1-EV02**

Para el desarrollo de esta evidencia debe trabajar con el diseño que resultó de la bocetación de los personajes *props* y escenarios realizados en la evidencia inmediatamente anterior, con el fin de complementar su construcción.

Aspectos para adelantar la evidencia de manera asertiva:

En un documento PDF realice solo la línea de las ilustraciones, *props* y escenarios atendiendo lo siguiente:

1. Escoja los mejores bocetos de personajes *props* y escenarios, y mencione por qué los eligió.
2. Cree ilustraciones de cada uno de los personajes en pose frontal, lateral y ¾ (protagonistas, antagonistas, etc.) basándose en el boceto seleccionado.
3. Defina las ilustraciones escogidas para cada uno de los *props*, (objetos, accesorios) según el *storyboard* y el *animatic* con el que viene trabajando.
4. Realice las ilustraciones para cada uno de los escenarios y desarrolle los bocetos de los personajes.
5. Digitalice en el *software* de su preferencia, cada una de las ilustraciones de los personajes, *props* y escenarios (recuerde solo línea).
6. Incluya nombres a cada uno de los personajes *props* y escenarios.

Lineamientos generales para la entrega de evidencia:

- **Producto a entregar**: documento con ilustraciones de los personajes *props* y escenarios.
- **Formato:** documento en Word o PDF.
- **Extensión**: libre.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Documento con las ilustraciones del diseño de personaje, fondos y props. GA5-220501084-AA1-EV02.**

- **Evidencia: Aplicar paletas de color del diseño de personaje, fondos y props. GA5-220501084-AA1-EV03**

La finalidad de esta evidencia es lograr la ilustración de los escenarios teniendo siempre en cuenta las características técnicas que el proyecto requiera, por lo que es necesario escoger la paleta de color que resultó de la bocetación de los personajes *props* y escenarios, posteriormente aplicarla a los diseños finales y anexarlos en el documento de ilustración de personajes.

Aspectos para adelantar la evidencia de manera asertiva:

- En un documento PDF desarrolle los siguientes elementos:

1. Defina la paleta de colores que va a utilizar en el proyecto audiovisual, incluir información en RGB para cada color.
2. Aplique color a cada una de las ilustraciones de los personajes (protagonistas, antagonistas, etc.).
3. Aplique color a cada una de las ilustraciones de los *props* (objetos, accesorios).
4. Aplique color a cada uno de los escenarios planteados.
5. En cada página evidenciar el color a utilizar para cada una de las ilustraciones.

Lineamientos generales para la entrega de evidencia:

- **Producto a entregar**: documento con ilustraciones y su paleta de color correspondiente.
- **Formato:** documento en PDF.
- **Extensión:** libre.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio **Aplicar paletas de color del diseño de personaje, fondos y props. GA5-220501084-AA1-EV03.**

- **Evidencia: Crear una bitácora que evidencie el proceso de creación del diseño de personaje y los fondos del proyecto. GA5-220501084-AA1-EV04**

A través de una bitácora se puede exponer la evolución de un proyecto desde su inicio hasta su finalización. Por lo anterior y con la finalidad de cumplir con esta evidencia debe elaborar una bitácora basada en las evidencias realizadas anteriormente (bocetos, diseños, paleta de colores), en la cual se muestre la evolución de cada uno de los elementos del proyecto, es decir, desde el boceto, ilustración hasta la aplicación de color, señalando en párrafos el porqué de dichos colores, cómo estos colores influyen (teniendo en cuenta la psicología de color), que se busca expresar con el diseño que fue elegido (según las formas de los elementos), los detalles de la personalidad y expresiones.

Aspectos para adelantar la evidencia de manera asertiva:

La bitácora debe desarrollarla en un documento PDF y debe contener:

1. Una página por cada uno de los personajes (protagonistas, antagonistas, etc.).
2. Una página por cada uno de los *props* (objetos, accesorios).
3. Una página por cada uno de los escenarios.

Estos tres aspectos deben incluir cada uno:

- Nombre.
- Bocetos elegidos y el porqué de esta elección.
- Ilustración.
- Aplicación de color.
- Paleta de colores.

Lineamientos generales para la entrega de evidencia:

- **Producto a entregar**: bitácora.
- **Formato:** documento en PDF.
- **Extensión:** libre.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Crear una bitácora que evidencie el proceso de creación del diseño de personaje y los fondos del proyecto. GA5-220501084-AA1-EV04**

- **Evidencia: Elaborar el color script de las secuencias del proyecto audiovisual. GA5-220501084-AA1-EV05**

Con la finalidad de continuar con este aprendizaje y cumplir con esta evidencia debe generar un documento en el que escena por escena se señale el color *script*, estableciendo en detalle lo que se busca transmitir emocionalmente con los colores elegidos, el *look* que se quiere y su coherencia visual teniendo presente el color, la atmósfera y composición de cada secuencia.

Aspectos para adelantar la evidencia de manera asertiva:

1. Defina las emociones que busca transmitir en cada una de las escenas del proyecto audiovisual y mencione el porqué.
2. A partir de lo anterior, defina los colores que son coherentes con esas emociones y explique por qué decidió ese color.
3. A partir del *storyboard* con el que viene trabajando con anterioridad, diseñe el color *script* de las escenas según las decisiones tomadas anteriormente.

Lineamientos generales para la entrega de evidencia:

- **Producto a entregar**: color *script* de las secuencias del proyecto audiovisual.
- **Formato:** documentos en Word o PDF.
- **Extensión:** libre.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio **Elaborar el color script de las secuencias del proyecto audiovisual. GA5-220501084-AA1-EV05.**

- **Evidencia: Archivo fuente del despiece de los personajes. GA5-220501084-AA1-EV06**

Realizar un correcto despiece de los personajes *props,* de los escenarios y generar una correcta división según la necesidad de movimiento de cada parte; es un proceso muy importante e indispensable para posteriormente realizar el proceso de *rig* y animación de un proyecto digital. Por lo anterior, tenga en cuenta lo visto sobre estos procesos en el componente formativo, con el fin de que pueda cumplir de manera exitosa esta evidencia.

Aspectos para adelantar la evidencia de manera asertiva:

- Realice las siguientes actividades por carpetas y comprima un archivo en el que estén desarrollados los puntos que se indican a continuación:

1. A cada uno de los personajes bocetados anteriormente genere el despiece o división según los movimientos que este va a realizar.
2. A cada uno de los *props* (objetos, accesorios) genere el despiece o división según los movimientos que este va a realizar (si no hay despiece mencionar el porqué).
3. A cada uno de los escenarios planteados genere el despiece o división (si no hay despiece mencionar el porqué).

Lineamientos para la entrega de evidencia:

- **Producto a entregar**: archivo fuente con despieces indicados.
- **Formato:** documento en PDF, luego comprimirlo.
- **Extensión:** libre.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Archivo fuente del despiece de los personajes. GA5-220501084-AA1-EV06.**

3.2. Actividades de aprendizaje de la competencia 230101507. Generar hábitos saludables de vida mediante la aplicación de programas de actividad física en los contextos productivos y sociales

Fortalecer las competencias biofísicas tiene como finalidad el mejoramiento de la calidad de vida, mediante la adopción de un estilo de vida saludable y el logro de las condiciones físicas requeridas en el desempeño laboral. Este logro supone el desarrollo de la psicomotricidad propia del área de trabajo, el manejo adecuado de la postura corporal en los ámbitos de espacio-tiempo, la prevención de enfermedades profesionales y accidentes de trabajo.

3.2.1 Actividad de aprendizaje GA5-230101507-AA1. Valorar el estado general de las condiciones psicomotrices individuales para aplicar los correctivos necesarios que permitan mejorar las capacidades

Mediante la estrategia didáctica activa de aprendizaje individual podrá conocer sus actuales condiciones físicas y antropométricas, para el desarrollo de un plan de trabajo físico, que permita mejorar la salud y por ende la calidad de vida.

Para el desarrollo de las siguientes actividades es fundamental la lectura previa del componente formativo que lo orientará en la elaboración de las evidencias.

Duración: 12 horas.

Material de formación: para el desarrollo adecuado de las evidencias el aprendiz debe apropiar los contenidos del componente formativo: **Actividad física y hábitos de vida saludables**.

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

- **Evidencia: Foro temático: identificar y establecer las técnicas de coordinación motriz. GA5-230101507-AA1-EV01**

Participe en el foro dando respuesta a los planteamientos que se exponen a continuación:

- ¿Cuáles son los músculos del cuerpo humano que posibilitan la coordinación motriz de acuerdo con su área de desempeño?
- ¿Qué papel juegan los huesos del cuerpo humano en la coordinación motriz?
- ¿Defina con sus propias palabras qué es motricidad?
- ¿A qué se refiere cuando se habla de motricidad fina y motricidad gruesa?
- En el desempeño laboral de su área ocupacional dónde se evidencia la motricidad gruesa, dé un ejemplo.

Realice seguimiento al foro y responda a un comentario crítico-reflexivo de acuerdo con la intervención que hayan realizado sus compañeros, demostrando construcción de conocimiento frente a los planteamientos que cada uno proponga.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- Para hacer el desarrollo de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Foro temático: identificar y establecer las técnicas de coordinación motriz. GA5-230101507-AA1-EV01.**

3.2.2. Actividad de aprendizaje GA5-230101507-AA2. Establecer hábitos para lograr un estilo de vida saludable, mediante la aplicación de fundamentos de nutrición e higiene

Mantener buenos hábitos alimenticios puede ayudar a evitar diferentes tipos de enfermedades, además de proporcionar la energía suficiente que el cuerpo necesita para el desarrollo de las actividades cotidianas, por esto es fundamental mantener una alimentación balanceada y equilibrada en los requerimientos energéticos de acuerdo con las actividades que realizamos a diario. Para establecer un estilo de vida saludable se deben interpretar los fundamentos de higiene y nutrición en los contextos productivo y social, a través de la siguiente actividad podrá desarrollar un plan que aporte a este objetivo.

Duración: 12 horas.

Material de formación: para el desarrollo adecuado de las evidencias el aprendiz debe apropiar los contenidos del componente formativo: **Actividad física y hábitos de vida saludables**.

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

- **Evidencia: Infografía. Estilos de vida saludable. GA5-230101507-AA2-EV01**

El objetivo de esta evidencia consiste en plasmar a través de un gráfico (infografía) los elementos que le permitan establecer hábitos para lograr un estilo de vida saludable, para lograr esto se propone que el recurso construido dé respuesta a las siguientes preguntas:

- ¿Qué elementos deben tenerse en cuenta para interpretar las necesidades energéticas diarias de una persona?
- ¿Cuántas calorías necesita el cuerpo diario y de qué forma recibe estos aportes con el consumo de carbohidratos, proteínas, grasas, bebidas u otros elementos?, ¿de cuáles variables pueden depender estos aportes?
- ¿Cómo sería un puesto de trabajo ergonómico y adecuado para su contextura corporal?
- ¿Qué otros factores inciden en el logro de un estilo de vida saludable?

Se recomienda el uso de la siguiente caja de herramientas para la elaboración de la infografía:

Herramienta	**Enlace**
Infogram	https://infogram.com/es/
Canva	https://www.canva.com/
Piktochar	https://piktochart.com/

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** infografía.
- **Formato:** PDF.

- **Extensión:** libre.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Infografía. Estilos de vida saludable. GA5-230101507-AA2-EV01.**

3.2.3. Actividad de Aprendizaje GA5-230101507-AA3. Construir conocimientos y prácticas básicas de nutrición en los aprendices para implementar acciones de la cultura física en el mejoramiento de la calidad de vida en el contexto individual, laboral y social.

Esta actividad se centra en realizar una valoración a través de una ficha antropométrica de su estado físico.

Duración: 12 horas.

Material de formación: para el desarrollo adecuado de las evidencias el aprendiz debe apropiar los contenidos del componente formativo: **Actividad física y hábitos de vida saludables**.

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

- **Evidencia: Ficha antropométrica de valoración de la condición física. GA5-230101507-AA3-EV01.**

Para dar cumplimiento a esta evidencia y continuar con su aprendizaje es importante saber valorar su condición física, por tanto, realice lo siguiente:

a. Diligencie la ficha antropométrica que se expone a continuación y cuya información debe estar completa.
b. Presente los diferentes *test* de resistencia (*burppe*) y apunte sus resultados en la ficha como: *test* de fuerza abdominal, piernas y brazos por un minuto y frecuencia cardiaca antes y después de cada uno de los *test*.
c. Realice las pruebas físicas y anótelas en la ficha.

	FICHA ANTROPOMÉTRICA		
Nombre			
Documento identidad			
Peso			
Altura			
Envergadura			
Peso ideal			
FCM			
% De grasa			
IMC			
	RESULTADO 1	**RESULTADO 2**	**BAREMOS**
Fuerza en piernas 1´			
Fuerza de brazos 1´			
Fuerza abdominal 1´			
Fuerza lumbar 1´			
***Burpee test* 1´**			
***Test* de *cooper* 12´**			
ANÁLISIS PERSONAL			
1. ¿Cuáles considera que son sus capacidades físicas? **2.** ¿Qué acciones considera pertinentes para mejorar su condición? **3.** De acuerdo con la actividad física realizada a diario ¿cuál es el tiempo que requiere para una recuperación adecuada?			

d. Con base en los resultados obtenidos elabore un plan de acción a seguir con el fin de mejorar su calidad de vida, atienda las recomendaciones del instructor.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** ficha antropométrica diligenciada y plan de acción.
- **Formato:** PDF.
- **Extensión:** libre.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Ficha antropométrica de valoración de la condición física. GA5-230101507-AA3-EV01.**

3.2.4. Actividad de aprendizaje GA5-230101507-AA4. Identificar la higiene postural y pausas activas correctas para el desempeño del área ocupacional

Para un buen desempeño en el puesto de trabajo es muy importante identificar los elementos que se utilizan en el entorno para el desempeño del área ocupacional y verificar que cumplan con los estándares de calidad y ergonomía requeridos para dicha operación, ya que esto puede hacer que disminuya o aumente el rendimiento o productividad, además de evitar enfermedades profesionales producidas por el trabajo repetitivo.

Duración: 12 horas.

Material de formación: para el desarrollo adecuado de las evidencias el aprendiz debe apropiar los contenidos del componente formativo: **Actividad física y hábitos de vida saludables**.

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

- **Evidencia: Folleto de lesiones más comunes en el trabajo o vida cotidiana, y la importancia de las pausas activas. GA5-230101507-AA4-EV01**

En la actualidad se presta mucha atención a la salud y seguridad en el trabajo, por lo que es de mucha importancia para las empresas pues la idea es prevenir lesiones a sus empleados, por tal razón se hacen necesarias las llamadas pausas activas. Por lo anterior y con el fin de cumplir con la presente evidencia, elabore un folleto en el que se debe evidenciar cuáles son esas lesiones más comunes que se van presentando por el trabajo repetitivo o en la vida cotidiana por posturas inadecuadas y cuál será la importancia de implementar las pausas activas en el puesto de trabajo o lugar de estudio, como método preventivo.

Para el diseño del folleto tenga en cuenta que debe ser dinámico, creativo, puede contar con ilustraciones o imágenes que recreen lo que quiere expresar. Utilice la herramienta de su preferencia para su elaboración.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** folleto.
- **Formato:** PDF.
- **Extensión:** libre.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio **Folleto de lesiones más comunes en el trabajo o vida cotidiana y la importancia de las pausas activas. GA5-230101507-AA4-EV01.**

4. Actividades de evaluación

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencia de producto: Documento con los bocetos del diseño de personaje, fondos y props. **GA5-220501084-AA1-EV01.**	Desarrolla un *model sheet* coherente con los parámetros establecidos en el proyecto.	**Lista de chequeo:** IE-GA5-220501084-AA1-EV01.
Evidencia de producto: Documento con las ilustraciones del diseño de personaje, fondos y props. **GA5-220501084-AA1-EV02.**	Desarrolla el arte de fondos y *props* coherente con los parámetros establecidos en el proyecto. Ilustra los personajes con las partes necesarias según las características del proyecto.	**Lista de chequeo:** IE-GA5-220501084-AA1-EV02.
Evidencia de producto: Aplicar paletas de color del diseño de personaje, fondos y props. **GA5-220501084-AA1-EV03.**	Ilustra los escenarios y fondos según las características técnicas y artísticas del proyecto.	**Lista de chequeo:** IE-GA5-220501084-AA1-EV03.
Evidencia de desempeño: Crear una bitácora que evidencie el proceso de creación del diseño de personaje y los fondos del proyecto. **GA5-220501084-AA1-EV04.**	Construye los personajes según la técnica definida.	**Lista de chequeo:** IE-GA5-220501084-AA1-EV04.
Evidencia de producto: Elaborar el color script de las secuencias del proyecto audiovisual. **GA5-220501084-AA1-EV05.**	Define el *model sheet* del personaje que contenga: vistas, expresiones faciales, posturas básicas y extremas. Construye los escenarios según la técnica definida. Aplica las paletas de colores según las necesidades del proyecto.	**Lista de chequeo:** IE-GA5-220501084-AA1-EV05.
Evidencia de producto: Archivo fuente del despiece de los personajes. **GA5-220501084-AA1-EV06.**		**Lista de chequeo:** IE-GA5-220501084-AA1-EV06.
Evidencia de desempeño: Foro temático: identificar y establecer las técnicas de coordinación motriz. **GA5-230101507-AA1-EV01.**	Identifica las técnicas de coordinación motriz relacionadas con su perfil ocupacional. Selecciona técnicas que le permiten potenciar su capacidad de reacción mental y mejorar sus destrezas motoras según la naturaleza de su entorno laboral.	**Lista de chequeo:** IE-GA5-230101507-AA1-EV01.

	Identifica los conceptos básicos de anatomía y fisiología.	
Evidencia de producto: Infografía. Estilos de vida saludable. **GA5-230101507-AA2-EV01.**	Interpreta los fundamentos de estilo de vida saludable e higiene y nutrición en los contextos productivo y social. Administra un plan de higiene corporal dentro del contexto productivo.	**Lista de chequeo:** IE-GA5-230101507-AA2-EV01.
Evidencia de producto: Ficha antropométrica de valoración de la condición física. **GA5-230101507- AA3-EV01.**	Ejecuta rutinas de ejercicio físico según las necesidades de los contextos laboral y social. Establece pausas de acuerdo con cargas de trabajo y tiempos de actividad física para una recuperación adecuada.	**Lista de chequeo:** IE-GA5-230101507-AA3-EV01.
Evidencia de producto: Folleto de lesiones más comunes en el trabajo o vida cotidiana, y la importancia de las pausas activas. **GA5-230101507-AA4-EV01.**	Aplica conceptos básicos de ergonomía y pausas activas de acuerdo con la naturaleza de la función productiva. Discrimina ejercicios específicos para la prevención de riesgos ergonómicos según su actividad laboral. Estructura un plan de ergonomía y pausas activas según el contexto laboral. Aplica los conceptos básicos de la miología humana con base en el análisis del movimiento.	**Lista de chequeo:** IE-GA5-230101507-AA4-EV01.

5. Glosario de términos

Actividad física: cualquier movimiento corporal producido por los músculos esqueléticos que exija gasto de energía.

Antropometría: estudio de las proporciones y las medidas del cuerpo humano.

Animación: es la técnica que da sensación de movimiento a imágenes, dibujos, figuras, recortes, objetos, personas, imágenes computarizadas, utilizando leves cambios de posición para que se genere la ilusión de un movimiento real.

Audiovisual: material conjunto de imágenes y sonidos grabados.

Deporte: es un juego o actividad reglamentada, normalmente de carácter competitivo, que mejora la condición física y psíquica de quien lo practica y tiene propiedades recreativas que lo diferencian del simple entretenimiento.

Digital: que suministra datos mediante dígitos binarios.

Ejercicio: se considera ejercicio físico al conjunto de acciones motoras musculares y esqueléticas. Comúnmente se refiere a cualquier actividad física que mejora y mantiene la aptitud física, la salud y el bienestar de la persona. Se lleva a cabo por diferentes razones como el fortalecimiento muscular, mejora

del sistema cardiovascular, desarrolla habilidades atléticas, deporte, pérdida de grasa o mantenimiento, así como actividad recreativa.

Gráfico: que pertenece y es relativo a la representación visual de la escritura y lo impreso.

Motricidad fina: se refiere a las acciones que implican pequeños grupos musculares de cara, manos y pies concretamente, a las palmas de las manos, los ojos, dedos y músculos que rodean la boca. Es la coordinación entre lo que el ojo ve y las manos tocan.

Motricidad gruesa: es aquella relativa a todas las acciones que implican grandes grupos musculares, en general, se refiere a movimientos de partes grandes del cuerpo del niño o de todo el cuerpo.

Multimedia: que difunde o está compuesto por distintos medios.

Pausa activa: es una actividad física realizada en un breve espacio de tiempo en la jornada laboral, orientada a que las personas recuperen energías para un desempeño eficiente en el trabajo, a través de ejercicios que compensen las tareas desempeñadas, revirtiendo de esta manera la fatiga muscular y el cansancio generados por el trabajo.

Producción: generación de contenido para medios de comunicación audiovisual.

Psicomotricidad: disciplina que basándose en una concepción integral del sujeto se ocupa de la interacción que se establece entre el conocimiento, la emoción, el movimiento y de su mayor validez para el desarrollo de la persona, de su corporeidad, así como de su capacidad para expresarse y relacionarse en el mundo que lo envuelve.

Reacción mental: es un concepto que se utiliza para referirse al conjunto de tensiones inducidas en una persona por las exigencias del trabajo mental que realiza (procesamiento de información del entorno a partir de los conocimientos previos, actividad de rememoración, de razonamiento y búsqueda de soluciones, etc.). Para una persona dada la relación entre las exigencias de su trabajo y los recursos mentales de que dispone para hacer frente a tales exigencias expresa la carga de trabajo mental.

Recreación: son todas aquellas actividades y situaciones en las cuales está puesta en marcha la diversión, como así también a través de ella la relajación y el entretenimiento. Son casi infinitas las posibilidades de recreación que existen hoy en día, especialmente porque cada persona puede descubrir y desarrollar intereses por distintas formas de recreación y divertimento.

***Rigging*:** es el proceso de construir una estructura esquelética y articulada, para que un personaje u objeto se mueva correctamente al animarlo.

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

Brenson, G. (s.f.). *Los sobrecomprometidos: el estrés y la gerencia de sí mismo.* Fundación Neo-humanista.

Cortés, J. (2020). *¿Qué es la animación? Tipos y técnicas*. Notodoanimacion. https://bit.ly/3gGd7Wh

Defontaine, J. (1981). *Manual de reeducación psicomotriz* (Tercer año). Editorial Médica y Técnica S.A.

Guilman E. y G. (1981). *Evolución psicomotriz desde el nacimiento hasta los 12 años*. Editorial Médica y Técnica S.A.

Hohnke, O. y Ramme –Wichmann A. (1991). *Salud en la oficina.* Integral.

Rigal, R. (1987). *Motricidad humana. Fundamentos y aplicaciones pedagógicas*. Editorial Pila Teleña S.A.

Web Design Inspiration. (2018). *Behance.* https://www.behance.net/gallery/68306231/20-Best-Animated-Logos-for-Your-Inspiration

Wickstrom, R. (1990). *Patrones motores básicos*. Alianza Deporte.

Zarco, J. (s.f.). *Desarrollo infantil y Educación Física*. Ediciones Aljibe.

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Cristóbal Álvaro Villegas Acevedo	Experto temático	Regional Distrito Capital - Centro de Formación en Diseño, Confección y Moda	Octubre de 2020
	Bertha Paola Bejarano Ávila	Diseñadora instruccional	Regional Distrito Capital – Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica	Octubre de 2020
	Johnier Felipe Perafán Ledezma	Experto temático 3D	Regional Antioquia - Centro de Servicios y Gestión Empresarial CESGE	Diciembre 2021
	Fabian Andrés Gómez Pico	Experto temático 3D	Regional Antioquia - Centro de Servicios y Gestión Empresarial CESGE	Diciembre 2021
	Oscar Absalón Guevara	Diseñador instruccional	Regional Distrito Capital - Centro de Gestión Industrial	Diciembre 2021
	Gloria Amparo López Escudero	Diseñador instruccional	Regional Distrito Capital - Centro de Gestión Industrial	Febrero de 2022
	Silvia Milena Sequeda Cárdenas	Metodóloga	Regional Distrito Capital - Centro de Diseño y Metrología	Febrero de 2022
	Rafael Neftalí Lizcano Reyes	Responsable Equipo desarrollo curricular	Regional Santander - Centro Industrial del Diseño y la Manufactura	Febrero de 2022
	Julia Isabel Roberto	Correctora de estilo	Regional Distrito Capital - Centro de Diseño y Metrología	Febrero de 2022

PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
FORMATO 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**: **AP6.** Diseñar el *rig* de los elementos de acuerdo a las necesidades del proyecto.

- **Competencias:**

Técnica:

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

Claves:

- **220601501.** Aplicar prácticas de protección ambiental, seguridad y salud en el trabajo de acuerdo con las políticas organizacionales y la normatividad vigente.

- **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:

- **220501084-02.** Desarrollar el *rigging* según criterios técnicos y necesidades del proyecto.

Claves:

- **220601501-01.** Analizar las estrategias para la prevención y control de los impactos ambientales y de los accidentes y enfermedades laborales (ATEL), de acuerdo con las políticas organizacionales y el entorno social.
- **220601501-02.** Implementar estrategias para el control de los impactos ambientales y de los accidentes y enfermedades de acuerdo con los planes y programas establecidos por la organización.
- **220601501-03.** Realizar seguimiento y acompañamiento al desarrollo de los planes y programas ambientales y SST, según el área de desempeño.
- **220601501-04.** Proponer acciones de mejora para el manejo ambiental y el control de la SST, de acuerdo con estrategias de trabajo colaborativo, cooperativo y coordinado en el contexto productivo y social.

- **240202501-05.** Presentar un proceso para la realización de una actividad en su quehacer laboral de acuerdo con los procedimientos establecidos desde su programa de formación.

Duración de la guía: 324 horas.

- **Técnica: 228 horas.**
- **Transversales: 48 horas.**
- **Claves: 48 horas.**

2. Presentación

Bienvenidos a la quinta guía de aprendizaje correspondiente al proceso formativo, en la que se involucra una serie de actividades de aprendizaje que buscan el desarrollo de competencias y habilidades específicas de este programa, para lo cual utilizará las herramientas requeridas para crear el *rig* de los personajes, *props* y fondos; esto con la finalidad de prepararse para empezar a animar comenzando por revisar las deformaciones de tal forma que las animaciones sean creíbles.

Enseguida se aborda la competencia que posibilita aplicar prácticas de protección ambiental, seguridad y salud en el trabajo (SST) con las políticas organizacionales y la normatividad vigente. Se encuentra relacionada con los componentes formativos:

- Fundamentos de medio ambiente, seguridad y salud en el trabajo.
- Legislación en medio ambiente, seguridad y salud en el trabajo.

Adicionalmente se abordará la competencia de 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 cuatro 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.

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

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

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

3. Formulación de las actividades de aprendizaje

En este apartado se describirán las actividades de aprendizaje para cada una de las competencias planteadas en la fase **ejecución** 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

En esta actividad de aprendizaje se abordan los fundamentos de la animación para la escena de acuerdo con las especificaciones que aborda en el proyecto audiovisual y hará la construcción del *rig* de los personajes, sistema de huesos y las pruebas de animación con los modelos y *props* teniendo en cuenta los parámetros de movimiento y fondos.

3.1.1. Actividad de aprendizaje GA6-220501084-AA1. Construir el rig de personajes y elementos según las necesidades del proyecto.

Durante la animación es importante la construcción del modelo, escultura y estructura necesaria para poder deformar los personajes y elementos propuestos en el proyecto audiovisual. Es por ello que, durante esta actividad logrará comprender el orden y funcionamiento del sistema de *rig*, basado en huesos, enlaces, pivotes, controladores y *pins*.

Duración: 228 horas.

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

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

- **Evidencia: Archivo fuente del rig de los personajes según las necesidades del proyecto. GA6-220501084-AA1-EV01**

El *rig* como proceso en la generación del movimiento del esqueleto humano define la forma en que se moverán las diferentes partes de los personajes. Para lograr esta evidencia hará el *rig* de cada uno de los personajes que van a ser animados dentro de la producción audiovisual para generar un archivo fuente como entregable y que sea evaluado por el instructor.

Aspectos para adelantar la evidencia de manera asertiva:

Una vez que ha realizado la apropiación del componente formativo, desde After Effects realizar el *rig* de los personajes, teniendo en cuenta los siguientes ítems:

1. Importar el despiece de cada uno de los personajes a After Effects en una composición individual.
2. Es importante que nombre de forma correcta cada una de las capas de todos los personajes en su composición respectiva.
3. Ajuste los puntos de ancla de cada una de las piezas de los personajes.
4. Deberá enlazar el despiece de los personajes.

5. Genere el sistema de *rig* (huesos o *pins*).
6. Compruebe las deformaciones de los movimientos del personaje.

Nota: puede hacer uso de cualquier tipo de controlador nativo o externo.

Lineamientos generales para la entrega de evidencia:

- **Producto a entregar**: archivo fuente de los personajes en After Effects con su *rig* correspondiente.
- **Formato:** 1 archivo fuente (extensión .AE).
- **Extensión:** sin límite.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Archivo fuente del rig de los personajes según las necesidades del proyecto. GA6-220501084-AA1-EV01.**

- **Evidencia Archivo fuente del rig de las expresiones faciales. GA6-220501084-AA1-EV02**

Durante el desarrollo de la siguiente evidencia se generará el *rig* de las partes de la cabeza del personaje para componer las expresiones faciales y, a su vez, se crearán las posiciones fonéticas requeridas para que posteriormente pueda realizar la sincronización de labios con sonido de cada uno de los personajes.

Aspectos para adelantar la evidencia de manera asertiva:

1. Importar el despiece de cada uno de los rostros de los personajes a After Effects en una composición individual.
2. Nombrar de forma correcta cada una de las capas de todos los personajes en su composición respectiva.
3. Ajustar los puntos de ancla de cada una de las piezas de los rostros de los personajes.
4. Enlazar el despiece de los rostros de los personajes.
5. Generar el sistema de *rig* (huesos o *pins*).
6. Generar las posiciones fonéticas de la boca.

Nota: puede hacer uso de cualquier tipo de controlador nativo o externo.

Lineamientos generales para la entrega de evidencia:

- **Producto a entregar**: archivo fuente de las partes de la cabeza en After Effects con su *rig* correspondiente.
- **Formato:** 1 archivo fuente (extensión .AE).
- **Extensión:** sin límite.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Archivo fuente del rig de las expresiones faciales. GA6-220501084-AA1-EV02.**

- **Evidencia Archivo fuente del rig de los fondos según las necesidades del proyecto. GA6-220501084-AA1-EV03.**

Con esta evidencia debe realizar el *rig* de cada uno de los fondos de la producción audiovisual que van a ser animados, posteriormente debe generar movimientos (por ejemplo, los movimientos de ramas, hojas, flores árboles, etc.).

Aspectos para adelantar la evidencia de manera asertiva:

1. Importar el despiece de cada uno de los fondos que van a ser animados.
2. Nombrar de forma correcta cada una de las capas de todas las piezas de los fondos en su composición respectiva.
3. Ajustar los puntos de ancla de cada una de las piezas de los fondos de los personajes.
4. Enlazar el despiece de los fondos de los personajes.
5. Generar el sistema de huesos para los objetos de fondo.

Nota: puede hacer uso de cualquier tipo de controlador nativo o externo.

Lineamientos generales para la entrega de evidencia:

- **Producto a entregar**: archivo fuente con los fondos en After Effects con su *rig* correspondiente.
- **Formato:** 1 archivo fuente (extensión .AE).
- **Extensión:** sin límite.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Archivo fuente del rig de los fondos según las necesidades del proyecto. GA6-220501084-AA1-EV03.**

- **Evidencia: Archivo fuente del rig de los props según las necesidades del proyecto. GA6-220501084-AA1-EV04**

Con esta evidencia se realizará el *rig* de cada uno de los *props* de la producción audiovisual que van a ser animados, posteriormente debe generar movimientos (armas, ropa, capas, accesorios, cadenas, antenas etc.).

Aspectos para adelantar la evidencia de manera asertiva:

1. Importar el despiece de cada uno de los *props* que van a ser animados.
2. Nombrar de forma correcta cada una de las capas de todas las piezas de los *props* en su composición respectiva.
3. Ajustar los puntos de Ancla de cada una de las piezas de los *props* de los personajes.
4. Enlazar el despiece de los *props* de los personajes.
5. Generar el sistema de huesos para los props.

Nota: puede hacer uso de cualquier tipo de controlador nativo o externo.

Lineamientos generales para la entrega de evidencia:

- **Producto a entregar**: archivo fuente con los *props* en After Effects.
- **Formato:** 1 archivo fuente (extensión .AE).
- **Extensión:** Sin límite

- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Archivo fuente del rig de los props según las necesidades del proyecto. GA6-220501084-AA1-EV04.**

- **Evidencia Vídeo de pruebas de animación de los distintos personajes, props y fondos del proyecto. GA6-220501084-AA1-EV05**

Con esta evidencia se deben generar algunos videos en los cuales se demuestre que al usar el sistema de huesos la deformación de los objetos, personajes y escenarios es correcta.

Aspectos para adelantar la evidencia de manera asertiva:

Realice un video que muestre la animación de los distintos personajes, *props*, y fondos teniendo en cuenta la comprobación:

1. Cada uno de los personajes deben ser animados, para revisar que sus movimientos y deformaciones visualmente sean correctos.
2. De cada uno de los rostros deben ser animados, para verificar que sus movimientos y deformaciones visualmente sean correctos.
3. Durante el *lipsync* realice la comprobación de cada uno de los rostros.
4. Cada uno de los fondos deben ser animados, para revisar que sus movimientos y deformaciones visualmente sean correctos
5. Cada uno de los *props* deben ser animados, para revisar que sus movimientos y deformaciones visualmente sean correctos

Tenga en cuenta que el video deberá ser cargado en alguna plataforma como YouTube o Vimeo que permiten compartir y generar un enlace para que el instructor y/o compañeros puedan visualizarlo sin inconvenientes.

Puede revisar el siguiente recurso de VideoMarketingViral (2020) de como subir un video a Youtube a través del siguiente enlace: https://www.youtube.com/watch?v=jq363d1mziw

Lineamientos generales para la entrega de evidencia:

- **Producto a entregar**: documento con el enlace de las animaciones cargadas a YouTube o Vimeo con cada una de las comprobaciones del *rig* realizadas.
- **Formato:** archivo de Word o PDF con los enlaces a YouTube.
- **Extensión:** sin límite.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Vídeo de pruebas de animación de los distintos personajes, props y fondos del proyecto. GA6-220501084-AA1-EV05.**

3.2. Actividades de la competencia 220601501. Aplicar prácticas de protección ambiental, seguridad y salud en el trabajo de acuerdo con las políticas organizacionales y la normatividad vigente

Durante el desarrollo de las siguientes actividades podrá representar circunstancias de la vida real para hallar posibles soluciones que se puedan presentar en el contexto laboral o personal. Y en el desarrollo de cada una de las evidencias tendrá la posibilidad de reconocer cómo analizar un problema, determinar un método del análisis y, finalmente, adquirir agilidad en determinar alternativas de acción.

3.2.1. Actividad de aprendizaje GA6-220601501-AA1. Identifica estrategias para la prevención y control del impacto ambiental, de los accidentes y enfermedades laborales en situaciones del escenario laboral

Esta actividad se centra en identificar las estrategias para la reducción de la accidentalidad laboral y las enfermedades de origen profesional en las empresas a través de los pilares jurídicos fundamentales que establecen la obligación de prevención.

Por consiguiente, se interpreta el contexto ambiental y se asocia a su entorno laboral acorde con la legislación y normatividad vigente, además de los riesgos que se presentan en su ambiente de trabajo según políticas de la organización, para, finalmente, analizar los planes y programas de gestión ambiental y de seguridad y salud en el trabajo.

Duración: 12 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo adecuado de las evidencias el aprendiz debe apropiar los contenidos del componente formativo: **Fundamentos de medio ambiente, seguridad y salud en el trabajo.**

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

- **Evidencia Cuestionario sobre opciones de solución a situaciones que se presentan en el contexto ambiental y del SST. GA6-220601501-AA1-EV01**

  Como se mencionó anteriormente, de acuerdo con la estrategia didáctica de aprendizaje a través de estudio de casos se resolverá un cuestionario que se emplea como técnica de evaluación a través del análisis de problemas o situaciones cotidianas. Dichas preguntas pueden ser:

  - De carácter formativo, las cuales permiten determinar el nivel alcanzado de desarrollo de la competencia durante la formación.
  - De carácter evaluativo, que determinan el dominio y el nivel máximo alcanzado en la competencia.

  Recuerde previamente haber realizado la lectura del componente formativo antes de dar inicio a la solución de las preguntas.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** evaluación.
- Para responder el cuestionario remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio para el desarrollo de la evidencia: **Cuestionario sobre opciones de solución a situaciones que se presentan en el contexto ambiental y del SST. GA6-220601501-AA1-EV01.**

3.2.2. Actividad de aprendizaje GA6-220601501-AA2. Reconoce el desarrollo de las acciones de control de los impactos ambientales, disminución de accidentes y enfermedades laborales

Esta actividad se centra en reconocer el desarrollo de las acciones de control de los impactos ambientales, disminución de accidentes y enfermedades laborales. Con ello se espera implementar estrategias para el control de los impactos ambientales, de los accidentes y enfermedades de acuerdo con los planes y programas establecidos por la organización.

Duración: 12 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo adecuado de las evidencias el aprendiz debe apropiar los contenidos del componente formativo: **Legislación en medio ambiente, seguridad y salud en el trabajo.**

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

- **Evidencia: Presentación sobre las estrategias para la prevención y control de los impactos ambientales, accidentes y enfermedades laborales (ATEL). GA6-220601501-AA2-EV01**

Continuando con la estrategia didáctica de aprendizaje a través de estudio de casos en su fase de determinación de un método de análisis, se desarrollará por parte del aprendiz una presentación sobre las estrategias para la prevención y control de los impactos ambientales, accidentes y enfermedades laborales (ATEL). En los documentos del programa se encuentra el **Anexo_Presentacion_220601501-AA2-EV01** donde se describen cada uno de los pasos y aspectos fundamentales para su construcción.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** presentación en PowerPoint o cualquier *software* para este mismo fin, debe contener la siguiente estructura:
  - Título.
  - Cuerpo.
  - Conclusión.
- **Formato:** PowerPoint u otros formatos.
- **Extensión:** diez a quince diapositivas.
- Para hacer el envío del producto remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Presentación sobre las estrategias para la prevención y control de los impactos ambientales, accidentes y enfermedades laborales (ATEL). GA6-220601501-AA2-EV01.**

3.2.3 Actividad de aprendizaje GA6-220601501-AA3. Plantea acciones para orientar al equipo de trabajo en los planes o programas ambientales y de SST

Esta actividad se centra en plantear acciones para orientar al equipo de trabajo en los planes o programas ambientales y de SST. Con ello se espera realizar seguimiento y acompañamiento al desarrollo de los mismos. De esta forma, se participa en la implementación de acciones coordinadas para el monitoreo de planes, programas ambientales y de SST según su área de desempeño.

Duración: 12 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo adecuado de las evidencias el aprendiz debe apropiar los contenidos del componente formativo: **Legislación en medio ambiente, seguridad y salud en el trabajo.**

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

- **Evidencia: Mapa mental respecto a los planes y acciones establecidos en medio ambiente y SST. GA6-220601501-AA3-EV01.**

  En cuanto a la estrategia didáctica de aprendizaje a través del estudio de casos en su fase de adquirir agilidad para determinar alternativas de acción, se desarrollará por parte del aprendiz un **mapa mental respecto a los planes y acciones establecidos en medio ambiente y SST.** En los documentos del programa se encuentra el **Anexo_Mapa_mental_220601501-AA3-EV01** donde se describe cada uno de los pasos y aspectos fundamentales para su construcción.

  Adicionalmente, tenga en cuenta los siguientes aspectos:

  - El título se refiere a la idea central del trabajo acerca de planes y acciones. Debe ir acompañado de una imagen que cause impacto.
  - Los subtemas sugeridos son planes y acciones en medio ambiente y en SST.
  - Puede desglosar ramificaciones las veces que necesite, pero recuerde que la idea es simplificar lo más que pueda el contenido.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** un mapa mental con los planes y acciones en SST.
- **Formato:** si el mapa mental se gestiona manualmente, digitalizar con extensión PDF. Si se usa herramienta digital, exportar a PDF. Dentro del mapa mental en la parte inferior derecha debe colocar sus datos personales.
- **Extensión:** 1 hoja.
- Para hacer el envío del producto remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Mapa mental respecto a los planes y acciones establecidos en medio ambiente y SST. GA6-220601501-AA3-EV01.**

3.2.4. *Actividad de aprendizaje GA6-220601501-AA4. Plantea propuestas para favorecer la cultura ambiental responsable, el desarrollo sustentable y el autocuidado*

Esta actividad se centra en plantear propuestas para favorecer la cultura ambiental responsable, el desarrollo sustentable y el autocuidado. Con ello se espera proponer acciones de mejora para el manejo ambiental y el control de la SST, de acuerdo con estrategias de trabajo colaborativo, cooperativo y coordinado en el contexto productivo con la integración de los diferentes actores relacionados.

Duración: 12 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo adecuado de las evidencias el aprendiz debe apropiar los contenidos del componente formativo: **Legislación en medio ambiente, seguridad y salud en el trabajo.**

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

- **Evidencia: Video expositivo sobre oportunidades de mejora en medio ambiente y SST. GA6-220601501-AA4-EV01**

En cuanto a la estrategia didáctica de aprendizaje a través de estudio de casos en su fase final de tomar decisiones se desarrollará un video expositivo sobre oportunidades de mejora en medio ambiente y SST de su residencia, lugar de trabajo o localidad**.** En los documentos del programa se encuentra el **Anexo_Video_expositivo_220601501-AA4- EV01** donde se describen cada uno de los pasos y aspectos fundamentales para su construcción.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** video expositivo.
- **Forma de presentación:**
  - El video-exposición debe ser creativo, dinámico e innovador.
  - El tiempo del video-exposición estará enmarcado entre los 3 a 7 minutos.
  - Debe contener mínimo 10 oportunidades de mejora que involucren aspectos relacionados con el medio ambiente y SST.
  - Se sugiere acompañarlo de imágenes reales.
  - El video-exposición se debe cargar en el canal de YouTube del aprendiz y compartir en la evidencia la URL del sitio a donde se subió.
  - Para hacer el envío del producto remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Video expositivo sobre oportunidades de mejora en medio ambiente y SST. GA6-220601501-AA4-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

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

3.3.1. Actividad de aprendizaje GA6-240202501-AA1. Simular un proceso para la realización de una actividad en su quehacer laboral

En los contextos laborales es necesario tener en cuenta las diferentes situaciones en las que se pueden poner en práctica los conocimientos adquiridos, dentro de estos destaca el indicar los procedimientos a seguir, dar recomendaciones, sugerencias e indicaciones en casi de emergencia. Ya que es importante comprenderlas y ponerlas en práctica, así como poder emitirlas 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, ya 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 apropiar el material del curso y la correlación que tiene este con el programa de formación.

Duración: 48 horas.

Material de formación: el contenido de soporte para el desarrollo de la actividad es: **Level 7 - MCE B1.2.**

Evidencias:

- **Evidencia: Diagrama de flujo. GA6-240202501-AA1-EV01**

Es importante tener en cuenta que un diagrama de flujo de procesos es una de las herramientas gráficas tradicionales más utilizadas y se desarrolla con el debido cuidado, por lo que se deberá crear un diagrama que trace un proceso del quehacer laboral del aprendiz o afín al programa de formación en el que se puedan identificar y analizar un proceso administrativo, de producto o académico.

Para dibujar el diagrama de flujo, identifique las tareas y decisiones durante el proceso y escríbalas en orden, luego, organice estos pasos a través de un diagrama de flujo usando los símbolos apropiados y de acuerdo con el documento anexo como lo es la **Anexo_guia_para_elaborar_diagramas_flujo_GA6_240202501_AA1_EV01.**

Finalmente, verifique su diagrama de flujo para asegurarse que representa con precisión el proceso y que muestra la forma más eficiente de hacer el trabajo.

A continuación, puede ver algunos ejemplos de algunos diagramas de flujo que pueden guiar para la construcción propia:

Descripción	Fuente
Diagrama de flujo que describe las formas de identificar los diferentes componentes de una muestra de material para guiar la creación de componentes moleculares.	Wikimedia Commons. (2021). *ISA-TAB-Nano flowchart.jpg.* https://commons.wikimedia.org/wiki/File:ISA-TAB-Nano_flowchart.jpg
Diagrama de flujo que muestra el proceso de nombramiento de los magistrados de la Corte Suprema de los Estados Unidos.	Wikimedia Commons. (2021). *SCOTUS appointment flowchart.svg*. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:SCOTUS_appointment_flowchart.svg
Este diagrama de flujo representa el proceso de desarrollo e implementación en uso por Wikimedia.	Wikimedia Commons. (2014). *Wikimedia development and deployment flowchart.png*. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Wikimedia_development_and_deployment_flowchart.png

Recuerde que puede utilizar algunas herramientas digitales como Canva, Draw.io, LucidChart e incluso Word y Excel permiten crear el esquema y organizarlo según cada necesidad.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar**: diagrama de flujo que representa las instrucciones de un proceso relacionado con su quehacer laboral o programa de formación.
- **Formato**: exportar a PDF el diagrama de flujo desde la herramienta digital utilizada.
- **Extensión:** se deben definir todas las entradas y salidas del proceso, así como las actividades que se desarrollan en el mismo.
- Para hacer el envío del archivo remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Diagrama de flujo. GA6-240202501-AA1-EV01.**

- **Evidencia: Ensayo. GA6-240202501-AA1-EV02**

  El contexto laboral o académico genera diferentes puntos de vista y es parte de la condición humana y a medida que la vida se vuelve más disputable y compleja, la gestión de conflictos de interés sigue creciendo.

  De acuerdo con lo anterior, elabore un ensayo en el que se expongan situaciones generales cuando ocurre una situación de conflicto en un contexto laboral o académico y reporte (*reporting instructions and requests, adverbial clauses, conditional clauses*) una situación de conflicto de interés en alguna de las etapas de su proceso laboral o académico donde se exponga de forma argumentativa la situación (*adjectives with -ed and -ing*) y los procesos que pudieron involucrarse exponiendo las afectaciones que se generan en el campo laboral o académico debido a los conflictos de interés.

  La estructura general del ensayo debe ser la siguiente:

  - **Título:** encuadrar la idea general del ensayo y describir brevemente la temática del mismo. No limitarse a una sola palabra.
  - **Conceptos y/o palabras clave:** este apartado debe contener algunas palabras o conceptos clave que denotan importancia y que puede incluir y resaltar en la tesis.
  - **Tesis:** esta sección debe contar con las ideas que usted considere, enmarcan su postura frente al tema de conflicto de interés (un ejemplo claro se presenta en el documento de Beyon denominado *Microeconomics: Conflict among interests in a multiple self as a determinant of value. The multiple self*, 133-175 y acceso directo https://www.suz.uzh.ch/dam/jcr:ffffffff-f952-f950-ffff-ffff869f7f5a/05.13_ainslie_86.pdf) . Si lo requiere estas ideas pueden estar sustentadas en posturas teóricas. De ser así, por favor cítelas dentro del texto, haciendo uso correcto de las más recientes normas APA.
  - **Conclusiones:** aquí se deben proponer por lo menos tres (3) conclusiones respecto a las implicaciones de lo propuesto en la tesis. Estas deben ser claras, concisas y coherentes.
  - **Referencias:** en la parte final, se deben relacionar todas aquellas referencias bibliográficas que pudieron haberse utilizado durante el desarrollo del ensayo. Estas deben presentarse teniendo en cuenta el formato de la más reciente norma APA.
  - Es ideal tener cuidado con la redacción y las estructuras gramaticales utilizadas deben ser coherentes con las temáticas estudiadas en el material de estudio.

  Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

  - **Producto a entregar**: documento tipo ensayo en el que se exponen situaciones de conflicto de interés.
  - **Extensión:** el ensayo debe contener de 2 a 3 páginas, con tipo de letra Arial, tamaño 12 e interlineado doble.
  - **Formato:** documento escrito en Word y se deberá exportar a PDF.

- Para hacer el envío del documento en PDF remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Ensayo. GA6-240202501-AA1-EV02.**

- **Evidencia: Vídeo. GA6-240202501-AA1-EV03**

  El bienestar en el ámbito laboral y académico se relaciona con todos los procesos de la vida, desde la calidad y seguridad del entorno físico, hasta cómo se siente una persona respecto a las actividades que realiza como su entorno, clima y estrés y salud.

  Según lo anterior y lo propuesto en el material formativo y por medio de un corto video activando su cámara web, de forma oral realice una presentación desde su experiencia laboral o académica sobre la gestión que se realiza en los procesos organizacionales y de bienestar relacionados con nutrición (*vocabulary about food and cooking*), actividad física y ejercicio (*sports vocabulary*) para mostrar un vínculo directo entre los niveles de productividad y la salud general y bienestar.

  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 PowerPoint, Emaze, Prezi en la que se dispongan algunas diapositivas con imágenes y textos para dar cuenta de la presentación de la importancia del ejercicio, nutrición y bienestar mental.

  ***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 relacionadas con los procesos organizacionales en bienestar y calidad de vida haciendo énfasis en nutrición, actividad física y ejercicio.
  - Diapositiva relacionada con los referentes bibliográficos.

  ***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 que de forma oral denote buena pronunciación y su aprendizaje sobre las temáticas estudiadas y abordadas.

  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.

Lineamientos para la entrega de la 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 2 a 5 minutos.
- Para hacer el envío del documento remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Vídeo. GA6-240202501-AA1-EV03.**

4. Actividades de evaluación

Evidencias de aprendizaje	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
Evidencia de producto: Archivo fuente del *rig* de los personajes según las necesidades del proyecto. **GA6-220501084-AA1-EV01.**	El personaje presenta un sistema de *rig* de acuerdo a los parámetros del proyecto. Los fondos y *props* presentan un sistema de *rig* de acuerdo a los parámetros del proyecto.	**Lista de chequeo:** IE-GA6-220501084-AA1-EV01
Evidencia de producto: Archivo fuente del *rig* de las expresiones faciales. **GA6-220501084-AA1-EV02.**		**Lista de chequeo:** IE-GA6-220501084-AA1-EV02
Evidencia de producto: Archivo fuente del *rig* de los fondos según las necesidades del proyecto. **GA6-220501084-AA1-EV03.**		**Lista de chequeo:** IE-GA6-220501084-AA1-EV03
Evidencia de producto: Archivo fuente del *rig* de los *props* según las necesidades del proyecto. **GA6-220501084-AA1-EV04.**	Prueba el *rig* (sistema de huesos) teniendo en cuenta conceptos de peso, volumen y modelo.	**Lista de chequeo:** IE-GA6-220501084-AA1-EV04
Evidencia de desempeño: Vídeo de pruebas de animación de los distintos personajes, *props* y fondos del proyecto. **GA6-220501084-AA1-EV05.**	Crea pruebas de animación con los modelos y *props* de acuerdo con los parámetros de movimiento.	**Lista de chequeo:** IE-GA6-220501084-AA1-EV05
Evidencia de conocimiento: Cuestionario sobre opciones de solución a situaciones que se presentan en el contexto ambiental y del SST. **GA6-220601501-AA1-EV01.**	Interpreta el contexto ambiental y asociado a su entorno laboral y social acorde con la legislación y normatividad vigente. Relaciona la legislación y normatividad vigente sobre medio ambiente y SST con los impactos ambientales y riesgos que se presentan en su ambiente de trabajo según políticas de la organización y el entorno laboral.	**Cuestionario:** IE-GA6-220601501-AA1-EV01

Evidencias de aprendizaje	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
Evidencia de producto: Presentación sobre las estrategias para la prevención y control de los impactos ambientales, accidentes y enfermedades laborales (ATEL). **GA6-220601501-AA2-EV01.**	Analiza los planes y programas de gestión ambiental y de SST para la aplicación de los controles de impacto ambiental establecidos por la organización.	**Lista de verificación:** IE-GA6-220601501-AA2-EV01
Evidencia de conocimiento: Mapa mental respecto a los planes y acciones establecidos en medio ambiente y SST. **GA6-220601501-AA3-EV01.**	Participa en el desarrollo de acciones orientadas al control de los impactos ambientales y la disminución de accidentes y enfermedades laborales de acuerdo con los planes y programas establecidos por la organización. Determina acciones para orientar a su equipo de trabajo en los planes y programas ambientales y de SST según políticas de la organización.	**Rúbrica de evaluación:** IE-GA6-220601501-AA3-EV01
Evidencia de producto: Video expositivo sobre oportunidades de mejora en medio ambiente y SST. **GA6-220601501-AA4-EV01.**	Implementa acciones coordinadas para el monitoreo de los planes y programas ambientales y de SST según su área de desempeño. Fomenta la cultura ambiental responsable, el desarrollo sustentable y el autocuidado en su contexto social y productivo de acuerdo con la integración de los diferentes actores relacionados.	**Rúbrica de evaluación:** IE-GA6-220601501-AA4-EV01
Evidencia de conocimiento: Diagrama de flujo. **GA6-240202501-AA1-EV01.**	Hace uso de términos y expresiones relacionadas con su ámbito laboral específico.	**Lista de chequeo:** IE-GA6 240202501-AA1-EV01
Evidencia de producto: Ensayo. **GA6-240202501-AA1-EV02.**	Sigue instrucciones de un proceso relacionado con su quehacer laboral.	**Lista de chequeo:** IE- GA6-240202501-AA1-EV02

Evidencias de aprendizaje	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
Evidencia de producto: Vídeo. **GA6-240202501-AA1-EV03.**	Es capaz de hacer una presentación breve y preparada sobre un tema dentro de su especialidad con la suficiente claridad como para que se pueda seguir sin dificultad la mayor parte del tiempo y cuyas ideas principales están explicadas con una razonable precisión.	**Lista de chequeo:** IE- GA6-240202501-AA1-EV03

5. Glosario de términos

Acción de mejora: actuación de optimización al Sistema de Gestión de la Seguridad y Salud en el Trabajo para lograr mejoras, tanto en el desempeño de la organización sobre aspectos de seguridad y la salud como en el trabajo, de forma coherente con su política.

Alta dirección: persona o grupo de personas que dirigen y controlan una empresa.

Amenaza: peligro latente de que un evento físico de origen natural, o causado, o inducido por la acción humana de manera accidental, se presente con una severidad suficiente para causar pérdida de vidas, lesiones u otros impactos en la salud, así como daños y pérdidas en los bienes, la infraestructura, los medios de sustento, la prestación de servicios y los recursos ambientales.

Animación: es la técnica que da sensación de movimiento a imágenes, dibujos, figuras, recortes, objetos, personas, imágenes computarizadas, utilizando leves cambios de posición para que se genere la ilusión de un movimiento real.

Audiovisual: material conjunto de imágenes y sonidos grabados.

Bienestar: el estado de sentirse cómodo, saludable o feliz. Con el tiempo, es concebible que esta definición se perfeccione para reflejar el contexto de vida.

Biomas: es área biótica o paisaje bioclimático. Se denomina así a una región de la superficie de la Tierra que presenta uniformidades en cuanto al clima, la flora y la fauna, constituyendo así una zona identificable a partir del tipo y la variedad de ecosistemas que es posible hallar en ella.

Cláusulas adverbiales: una cláusula adverbial es un grupo de palabras que desempeña el papel de un adverbio (como todas las cláusulas, una cláusula adverbial contiene un sujeto y un verbo).

Conflicto de intereses: ocurre cuando una parte tiene intereses o lealtades en competencia debido a sus deberes para con más de una persona u organización. Una persona con un conflicto de intereses no puede hacer justicia a los intereses reales o potencialmente conflictivos de ambas partes.

Diagnóstico de condiciones de salud: resultado del procedimiento sistemático para determinar “el conjunto de variables objetivas de orden fisiológico, psicológico y sociocultural que determina el perfil sociodemográfico y de morbilidad de la población trabajadora” (adaptada de la Decisión 584 de la Comunidad Andina de Naciones).

Diagrama de flujo: es un esquema de los pasos separados de un proceso en orden secuencial, que se puede adaptar para una amplia variedad de propósitos y se puede utilizar para describir varios procesos, como un proceso de fabricación, un proceso administrativo o de servicio o un plan de proyecto. Es una herramienta común de análisis de procesos.

Digital: que suministra datos mediante dígitos binarios.

Elemento de protección personal: dispositivo que sirve como barrera entre un peligro y alguna parte del cuerpo.

Emergencia: situación de peligro o su inminencia, que afecta el funcionamiento normal de la empresa. Requiere de una reacción inmediata y coordinada de los trabajadores, brigadas de emergencias y primeros auxilios; en algunos casos, de otros grupos de apoyo dependiendo de su magnitud.

Enfermedad: condición física o mental adversa identificable, que surge, empeora o ambas, a causa de la actividad laboral, una situación relacionada con el trabajo o ambas (NTC3701).

Evaluación higiénica: medición de los peligros ambientales presentes en el lugar de trabajo para determinar la exposición ocupacional y riesgo para la salud, en comparación con los valores fijados por la autoridad componente.

Gerundio: es una forma del verbo finalizada en “ing” que funciona como un sustantivo y tiene relación con actividades finalizadas o concretas.

Gráfico: que pertenece y es relativo a la representación visual de la escritura y lo impreso.

Infinitivo: es una forma del verbo antecedida por “to” que funciona como un sustantivo y tiene relación con futuras o abstractas.

Lugar de trabajo: espacio físico en el que se realizan actividades relacionadas con el trabajo, bajo el control de la organización.

Matriz legal: compilación de requisitos normativos exigibles a la empresa, acorde con las actividades propias e inherentes de su actividad productiva, los cuales dan los lineamientos normativos y técnicos para desarrollar el Sistema de Gestión de la Seguridad y Salud en el Trabajo (SGSST), el cual deberá actualizarse en la medida que sean emitidas nuevas disposiciones aplicables.

Mejora continua: proceso recurrente de optimización al sistema de gestión de la seguridad y salud en el trabajo, para lograr mejoras en el desempeño dentro de este campo, de forma coherente con la política de Seguridad y Salud en el Trabajo (SST) de la organización.

Morbilidad: cantidad de personas que enferman en un lugar y un período de tiempo determinado en relación con el total de la población.

Multimedia: que difunde o está compuesto por distintos medios.

Política de seguridad y salud en el trabajo: compromiso de la alta dirección de una organización con la

seguridad y la salud en el trabajo, expresadas formalmente mediante la definición de su alcance y que responsabiliza a toda la organización.

Producción: generación de contenido para medios de comunicación audiovisual.

Rigging: es el proceso de construir una estructura esquelética y articulada, para que un personaje u objeto se mueva correctamente al animarlo.

Sistema de gestión de la seguridad y salud en el trabajo: consiste en el desarrollo de un proceso lógico y por etapas, basado en la mejora continua; incluye la política, la organización, la planificación, la aplicación, la evaluación, la auditoría y las acciones de mejora, con el objetivo de anticipar, reconocer, evaluar y controlar los riesgos que puedan afectar la seguridad y la salud en el trabajo.

Verbo intransitivo: es un verbo que no requiere del uso de un objeto directo.

Verbo transitivo: es un verbo que requiere del uso de un objeto directo sobre el que recae la acción.

Verbos compuestos: Son verbos que contienen una o más partículas que hacen que el significado del verbo cambie ligera o totalmente.

6. Referentes bibliográficos

Adobe. (2021). *Adobe After Effects.* https://www.adobe.com/la/products/aftereffects.html

Ainslie, G. (1986). Beyond microeconomics: Conflict among interests in a multiple self as a determinant of value. En J. Elster. (1986). *The multiple self* (pp. 133-175). Cambridge University Press. https://www.suz.uzh.ch/dam/jcr:ffffffff-f952-f950-ffff-ffff869f7f5a/05.13_ainslie_86.pdf

Behance. (2018). *20+ Best Animated Logos for Your Inspiration.* Behance. https://www.behance.net/gallery/68306231/20-Best-Animated-Logos-for-Your-Inspiration

Cortés, J. (2020, 14 de octubre). *¿Qué es la animación? Tipos y técnicas.* Notodoanimacion. https://bit.ly/3gGd7Wh

Figarola, I. (s. f.). *Fonética inglesa (th).* https://www.abaenglish.com/es/fonetica-inglesa/th/

Norma Técnica Colombiana NTC 3701 (2015). *Higiene y seguridad. Guía para la clasificación, registro y estadística de accidentes del trabajo y enfermedades profesionales*. Icontec. https://e-collection-icontec-org.bdigital.sena.edu.co/pdfview/viewer.aspx?locale=es-US&Q=7A731F9D3CF82E706FA23E06C0531C09&Req=

Ojeda, Y. G., y García, E. V. (2008). *Guía para la identificación y análisis de los procesos de la Universidad de Málaga*. Universidad de Málaga. https://www.uma.es/publicadores/gerencia_a/wwwuma/guiaprocesos.pdf

Organización Internacional Laboral. (2009). *Workplace well-being.* https://www.ilo.org/global/topics/safety-and-health-at-work/areasofwork/workplace-health-promotion-and-well-being/WCMS_118396/lang--en/index.htm

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

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autores	Johnier Felipe Perafán Ledezma	Experto Temático animación	Antioquia Centro de Servicios y Gestión Empresarial CESGE	Diciembre 2021
	Fabian Andrés Gómez Pico	Experto Temático animación	Centro de Servicios y Gestión Empresarial CESGE	Diciembre 2021
	Oscar Absalón Guevara	Diseñador instruccional	Centro de Gestión Industrial - Regional Bogotá	Diciembre 2021
	Ligia Marcela Arévalo Guio	Experto disciplinar.	Centro de Gestión Industrial	Noviembre de 2020
	Nidya Solórzano Ochoa	Experto disciplinar.	Centro de Gestión Industrial	Noviembre de 2020
	Germán Leonel Sarmiento Cruz	Experto disciplinar.	Centro de Gestión Industrial	Noviembre de 2020
	Silvia Milena Sequeda Cárdenas	Diseñador Instruccional	Centro de diseño y metrología	Noviembre de 2020
	Natalia Andrea Bueno Pizarro	Evaluador Instruccional	Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica	Noviembre de 2020
	Elkin Rodolfo Moreno Merchán	Experto temático	Regional Distrito Capital - Centro de Formación de Talento Humano en Salud	Febrero 2021
	Alix Cecilia Chinchilla Rueda	Metodólogo de la formación virtual.	Regional Distrito Capital - Centro de Diseño y Metrología	Febrero 2022
	Rafael Neftalí Lizcano Reyes	Responsable Equipo Desarrollo Curricular.	Centro Industrial del Diseño y la Manufactura	Febrero 2022
	José Gabriel Ortiz Abella	Corrector de estilo.	Regional Distrito Capital - Centro de Diseño y Metrología.	Febrero del 2021.

PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
FORMATO 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: AP7**. Implementar el proceso de acting según planos del animatic.
- **Competencias:**

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

- **Resultados de aprendizaje a alcanzar**:

  Técnicos:

  - **220501084-03**. Animar los elementos según el storyboard y los principios de animación.

- **Duración de la guía:** 324 horas.

2. PRESENTACIÓN

Bienvenidos al desarrollo de esta séptima guía en la que se involucran una serie de actividades de aprendizaje, que buscan dentro de las habilidades específicas de este programa que el aprendiz utilice las herramientas para aplicar los doce principios de la animación a la hora de darle movimiento a los personajes y objetos que forman la composición animada; realizando la maquetación y *layout* para dar orden a las escenas, teniendo en cuenta aspectos como la pantomima, el *lipsync* y la actuación.

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

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

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

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

En este apartado se describirán las actividades de aprendizaje para cada una de las competencias que plantea la fase de planeación del proyecto formativo: Desarrollo de un portafolio web como estrategia de monetización para un animador digital, en el cual se realizan la animación, layout, planos, acting y pantomima.

3.1 Actividades de aprendizaje de la competencia técnica: Animar elementos de la escena según técnicas y especificaciones del proyecto (220501084)

En esta competencia se ejecutan las animaciones del proyecto audiovisual creando los movimientos de personajes y elementos teniendo en cuenta los principios de animación, tomando como referencia el animatic para la construcción de las escenas.

3.1.1. Actividad de Aprendizaje GA7-220501084-AA1. Planear y animar los planos propuestos en el animatic del proyecto audiovisual

Para esta actividad, es importante conocer las propiedades, características y técnicas de animación y *layout*, para generar las animaciones de las escenas teniendo como base el animatic y de este modo generar los planos de cada secuencia.

Duración: 324 horas.

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

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

- **Evidencia Elaborar un flujograma y define el estilo de animación. GA7-220501084-AA1-EV01.**

Durante el desarrollo de la evidencia se debe elaborar el flujograma que le permite entender y facilitar el proceso que se llevará a cabo para realizar la animación. Además, se busca definir el estilo de animación que usará para culminar el proyecto animado.

Aspectos para adelantar la evidencia de manera asertiva:

En un documento PDF mínimo de 10 páginas realizar los siguientes puntos:

1. Crear un diagrama de flujo del proceso de producción de la animación.
2. Definir los estilos de animación e identificar cuál es el que utilizará en su historia.
3. Cuáles son los principios de animación que emplea en cada una de las escenas.
4. Definir por qué usará los principios de animación.
5. Buscar referentes animados en los que se basará.
6. Subir y compartir el enlace de los videos.

Lineamientos generales para la entrega de evidencia:

- **Producto a entregar:** un documento en PDF con el flujograma y los puntos mencionados.
- **Formato:** 1 documento en PDF.
- **Extensión:** mínimo 10 páginas.

- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: Elaborar un flujograma y define el estilo de animación. GA7-220501084-AA1-EV01**.**

- **Evidencia Exponer la planificación de un plano de la producción. GA7-220501084-AA1-EV02.**

Teniendo desarrollados los planos y secuencias, es ideal que en un documento detalle el plano y secuencia elegido indicando además los principios de animación aplicados, planos seleccionados, que se busca transmitir, que cámara y encuadre se usó, qué papel juega la iluminación en la escena y por qué el tiempo de duración elegido.

Aspectos para adelantar la evidencia de manera asertiva:

En un documento PDF desarrollar la planificación de *cada uno de los planos* de la producción y exponer en un video cada uno de los siguientes puntos:

- Nombre de la escena.
- Indicar los principios de animación que utilizará.
- Indicar los planos de cámara y definir porque los usara.
- Explicar el porqué del tipo de iluminación (psicología)
- Qué busca transmitir (emociones)
- Duración de la toma.
- Argumentar el tiempo de duración de la escena.
- Exponer a través de un video los puntos anteriores y cargarlo alguna herramienta que lo aloje (YouTube, Dailymotion o Vimeo)

Lineamientos generales para la entrega de evidencia:

- **Producto a entregar:** documento en PDF con los puntos de la evidencia desarrollada junto con el enlace del video exponiendo los puntos mencionados
- **Formato:** documento en PDF con el enlace al vídeo de la presentación.
- **Extensión:** sin límite.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: Exponer la planificación de un plano de la producción. GA7-220501084-AA1-EV02.

- **Evidencia Animar los planos del proyecto y presentar la previsualización de una secuencia. GA7-220501084-AA1-EV03.**

Teniendo definidas las escenas del proyecto audiovisual, en esta evidencia debe animar los planos y secuencias y con ello señalar los aspectos técnicos que la componen.

Aspectos para adelantar la evidencia de manera asertiva:

Desarrollar y animar los siguientes puntos y entregar el archivo fuente2:

1. Cree todos los planos de cada una de las escenas en las que se van a realizar las animaciones e incluir los siguientes puntos:
    - Realizar los movimientos de cámara escogidos para la toma.
    - Iluminar cada una de las escenas.
    - Animar los personajes, props y escenarios que hacen parte de la escena según el *storyboard*.
    - Aplicar los principios de animación a los elementos de la escena.
2. En un documento PDF indicar la razón de los principios de animación utilizados señalando los aspectos técnicos que la componen.

Lineamientos generales para la entrega de evidencia:

- **Producto a entregar:** archivo comprimido con archivos fuente y documento en PDF.
- **Formato:** .RAR o .ZIP y archivo en PDF.
- **Extensión:** sin límite.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: Animar los planos del proyecto y presentar la previsualización de una secuencia. GA7-220501084-AA1-EV03.

- **Evidencia Video de las expresiones faciales y lipsync. GA7-220501084-AA1-EV04.**

Ahora y luego de realizar los procedimientos anteriores, se procederá a realizar el video de las expresiones faciales de los personajes del proyecto audiovisual, teniendo como base el *animatic* y el *storyboard*, en el cual se planearon los gestos, expresiones y diálogos.

Aspectos para adelantar la evidencia de manera asertiva:

El video generado deberá cargarlo a YouTube integrando los siguientes puntos:

- Crear todas las expresiones faciales de todos los personajes según *animatic* y *storyboard*.
- Realizar las posiciones de boca para la generación de *lipsync* de los personajes.
- Integrar y sincronizar las bocas de los personajes con los audios.
- Sincronizar y enlazar las bocas con las cabezas de los personajes.
- Sincronizar y enlazar las expresiones faciales (cejas y ojos) con las cabezas de los personajes.
- Exportar video en el cual se refleje el resultado de los puntos anteriores.

Lineamientos generales para la entrega de evidencia:

- **Producto a entregar:** enlace a YouTube con el video que refleja el resultado de los aspectos solicitados.
- **Formato:** 1 enlace a YouTube.
- **Extensión:** sin límite
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: Video de las expresiones faciales y lipsync. GA7-220501084-AA1-EV04.

- **Evidencia Video del ciclo de caminado de los personajes de acuerdo a principios de animación. GA7-220501084-AA1-EV05.**

Durante el desarrollo de la siguiente evidencia deberá generar las animaciones cíclicas correspondientes a caminar de cada uno de los personajes del proyecto audiovisual.

Aspectos para adelantar la evidencia de manera asertiva:

Crear un video del ciclo de caminado de cada uno de los personajes en su escenario correspondiente, en el cual se evidencie que cada uno de los personajes está animado correctamente, teniendo en cuenta validar:

1. Si los pasos son sincronizados
2. Que los pies y manos tengan movimientos cíclicos y coherentes.
3. Aplicar principios de animación pertinentes.

4. Los movimientos del cuerpo con relación a los pasos son correctos.
5. La velocidad de los pasos es correspondiente al personaje.

Lineamientos generales para la entrega de evidencia:

- **Producto a entregar:** archivo con el enlace donde reposa el video del ciclo de caminado de cada uno de los personajes.
- **Formato:** archivo con el enlace(s) con el ciclo.
- **Extensión:** sin límite.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: Video del ciclo de caminado de los personajes de acuerdo a principios de animación. GA7-220501084-AA1-EV05.

- **Evidencia Video de los escenarios afectados por fuerzas (gravedad y viento). GA7-220501084-AA1-EV06.**

Lo siguiente, es que en este video se deberá mostrar la integración en los objetos y escenarios junto con las fuerzas que aplican a ellos para afectarlos y generar así los elementos y movimiento basado en ellas (gravedad y viento).

Aspectos para adelantar la evidencia de manera asertiva:

1. En un documento de Word exportado a PDF indica en la producción audiovisual las escenas donde aplica las fuerzas de gravedad, viento y como afectaron la escena.
2. En un video aplicar en 3 escenas las fuerzas de gravedad y viento, evidenciando cómo afectarían a hojas, vestimenta del personaje y/o algún objeto del escenario.

Lineamientos generales para la entrega de evidencia:

- **Producto a entregar:** documento exportado a PDF con las indicaciones de las fuerzas aplicadas y el enlace del vídeo alojado en YouTube con las 3 escenas aplicando las fuerzas.
- **Formato:** documento en PDF y enlace de visualización del vídeo (YouTube).
- **Extensión: s**in límite.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: Video de los escenarios afectados por fuerzas (gravedad y viento). GA7-220501084-AA1-EV06.

- **Evidencia Video de puestas en escena y acting. GA7-220501084-AA1-EV07.**

Siguiendo el proceso realizado en esta guía de aprendizaje, para esta última evidencia debe realizar las animaciones de los personajes y evidenciar en ellas el *acting*, basándose en su personalidad y características, psicología y emociones, lenguaje corporal y postura. Lo anterior a través de un vídeo con las puestas en escena.

Aspectos para adelantar la evidencia de manera asertiva:

En un video se debe mostrar cómo apoya y anima cada uno de los personajes, protagonistas, antagonistas y personajes secundarios, de cada uno de ellos demostrando, además:

- Su postura: sentado, parado, (que hace en determinado momento)
- Forma de caminar.

- Emoción principal (enojo, rabia, alegría, tristeza, etc.)
- Su *timing* (velocidad a la que efectúan sus movimientos)

Lineamientos generales para la entrega de evidencia:

- **Producto a entregar:** archivo con el enlace del video subido a YouTube evidenciando las puestas en escena.
- **Formato:** archivo con el enlace de visualización del vídeo (Youtube)
- **Extensión: s**in límite.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: Video de puestas en escena y acting. GA7-220501084-AA1-EV07.

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias de aprendizaje	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
Evidencia de conocimiento: Elaborar un flujograma y definir el estilo de animación. GA7-220501084-AA1-EV01.	Define el estilo de animación del personaje de acuerdo con las características definidas.	**Lista de chequeo:** IE-GA7-220501084-AA1-EV01.
Evidencia de desempeño: Exponer la planificación de un plano de la producción. GA7-220501084-AA1-EV02.	Realiza una planificación de la animación teniendo en cuenta el animatic en la asignación de escenas. Establece el layout (ubicar fondos, personajes propios y cámaras).	**Lista de chequeo:** IE-GA7-220501084-AA1-EV02.
Evidencia de producto: Animar los planos del proyecto y presentar la previsualización de una secuencia. GA7-220501084-AA1-EV03.	Realiza el blocking teniendo en cuenta principios de animación.	**Lista de chequeo:** IE-GA7-220501084-AA1-EV03.
Evidencia de desempeño: Video de las expresiones faciales y lipsync. GA7-220501084-AA1-EV04.	Genera los breakdowns teniendo en cuenta conceptos como: lenguaje corporal y no verbal, principios de animación, expresiones faciales.	**Lista de chequeo:** IE-GA7-220501084-AA1-EV04.
Evidencia de desempeño: Video del ciclo de caminado de los personajes de acuerdo a principios de animación. GA7-220501084-AA1-EV05.	Anima a los personajes de acuerdo con el procedimiento establecido.	**Lista de chequeo:** IE-GA7-220501084-AA1-EV05.

Evidencia desempeño: Video de los escenarios afectados por fuerzas (gravedad y viento). GA7-220501084-AA1-EV06.	Verifica que los elementos físicos (gravedad, fuerza, arrastre) estén de acuerdo con los parámetros establecidos del proyecto.	**Lista de chequeo:** IE-GA7-220501084-AA1-EV06.
Evidencia de desempeño: Video de puestas en escena y acting. GA7-220501084-AA1-EV07.	Verifica que la animación cumpla con los principios de animación.	**Lista de chequeo:** IE-GA7-220501084-AA1-EV07.

5. GLOSARIO

Animación: es la técnica que da sensación de movimiento a imágenes, dibujos, figuras, recortes, objetos, personas, imágenes computarizadas, utilizando leves cambios de posición para que se genere la ilusión de un movimiento real.

***Layout*:** etapa en la cual se determina la posición de los personajes, se planifica la puesta en escena y los tiempos, así como el ángulo y la posición de la cámara, de dónde proviene la luz y cómo se proyectan las sombras.

Lenguaje corporal: tipo de lenguaje que solo hace uso de las expresiones del cuerpo y el rostro para comunicar.

Lipsync: sincronización entre la gesticulación vocal de un personaje y la voz o diálogo que se escucha.

Pantomima: tipo de lenguaje que usa poses, movimientos y gesticulaciones específicas para comunicar y transmitir, sin hacer uso de la voz.

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

Bordone Carranza, M. (2015). *Sincronización automática de movimientos labiales para programas de animación mediante análisis de audio en español*. Universidad Nacional del Córdoba. Argentina. https://bit.ly/3DhzOI6

Casal, E. (2015). *El movimiento en un solo cuadro*. Universidad Nacional de La Plata. Argentina. https://bit.ly/2WJkGUj

Flores Huanchicay, M. (2019). *Narrativa Visual. Layout y composición como storytelling*. Universidad Mayor. Santiago de Chile. https://chilemonos.cl/tesinas/Narrativa%20Visual%20-%20layout%20y%20composicion%20como%20un%20storytelling.pdf

García López, G. (2016). *Beyong. Concept y Producción de un cortometraje de animación*. Universidad Politécnica de Valencia. https://riunet.upv.es/handle/10251/92807#

Notodoanimacion.es. (2021). *Proceso de la animación tradicional*. https://www.notodoanimacion.es/proceso-crear-animacion-tradicional-2d/

Rubio Alcover, A. (2006). *La postproducción cinematográfica en la era digital: efectos expresivos y narrativos*. Universidad Jaume. https://www.tdx.cat/handle/10803/10457

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autores	Johnier Felipe Perafán Ledezma	Experto Temático 3D	Regional Antioquia - Centro de Servicios y Gestión Empresarial CESGE	Diciembre 2021
	Fabián Andrés Gómez Pico	Experto Temático 3D	Regional Antioquia - Centro de Servicios y Gestión Empresarial CESGE	Diciembre 2021
	Oscar Absalón Guevara	Diseñador Instruccional	Regional Distrito Capital - Centro de Gestión Industrial	Diciembre 2021
	Andrés Felipe Velandia Espitia	Revisor Metodológico y Pedagógico	Regional Distrito Capital – Centro de Diseño y Metrología	Febrero de 2022
	Rafael Neftalí Lizcano Reyes	Responsable Equipo Desarrollo Curricular	Centro Industrial del Diseño y la Manufactura	Febrero de 2022
	Sandra Patricia Hoyos Sepúlveda	Corrección de estilo	Centro de Diseño y Metrología - Distrito capital	febrero 2021

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 apropiar 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 apropiar 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 apropiar 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 apropiar 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_botton_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 apropiar 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 apropiar 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 emitirlas 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 apropiar 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.**	▪ 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 *animatic*.	**Lista de verificación:** IE-GA8-220501084-AA1-EV03
Evidencia de desempeño: Video de representación auditiva de efectos ambientales. **GA8-220501084-AA1-EV04.**	▪ 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.**	▪ 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 *motion graphics* 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.**	▪ 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.**	▪ 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:	▪ 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.**	▪ 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.**	▪ 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://www.ucas.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

PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUÍA 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:** Realizar ajustes
- **Actividad de proyecto:** Validar piezas gráficas finales antes de enviar a producción.
- **Competencias:**

  Técnicas

  - **291301077** - Elaborar piezas gráficas de acuerdo con los requerimientos del cliente y principios del diseño gráfico.
  - **291301083** - Editar imágenes de acuerdo con criterios de comunicación y técnicas de edición.
  - **291301078** - Diagramar piezas gráficas de acuerdo con el medio de salida y parámetros de maquetación.

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

- **Resultados de aprendizaje a alcanzar:**

  Técnicas:
  - **291301077-05-** Entregar producto aprobado por el cliente de acuerdo con las características del medio de salida.
  - **291301083-06-** Verificar archivos digitales según medio de salida
  - **291301078-03-** Generar archivos finales de acuerdo con las características técnicas del medio de salida.

  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.

- **Duración de la guía:** 360 horas.
  - Técnicas: 312 horas
  - Transversales: 48 horas.

2. PRESENTACIÓN

Estimado aprendiz, bienvenido a esta fase del proceso formativo, en la cual aplicará todos los conceptos del control de calidad del color y la etapa de finalización de un proceso gráfico, partiendo de un ejercicio práctico de ajustes finales. A continuación, se presentan las actividades donde debe desarrollar, diseñar, diagramar y almacenar archivos digitales de impresión acordes con las características técnicas requeridas, de acuerdo con los medios de salida, contemplando las correcciones que se puedan presentar dentro del proceso final. Cabe anotar que esta actividad del proyecto se enfoca en el resultado final de un producto gráfico impreso, el cual debe lograr una sinergia entre los elementos que componen el lenguaje de diseño.

Asimismo, en el marco del proceso de la formación profesional integral propuesta por el SENA, se concibe el abordaje de la dimensión ética, como eje transversal, a través de la competencia “Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz”. A través de ella, podemos desarrollar habilidades para relacionarnos 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 nos lleva a establecer vínculos personales a partir de una comunicación asertiva, relaciones de solidaridad, de tolerancia, enmarcado en el respeto por el otro.

Establecer relaciones de crecimiento personal y comunitario, a partir del bien común y como aporte para el desarrollo social y sobre todo para la construcción de una cultura de paz, es un reto necesario y muy importante para Colombia en el momento actual. Las relaciones interpersonales constituyen en el mundo de hoy una habilidad necesaria para el desempeño profesional de los aprendices y un aporte a la construcción de una sociedad más pacífica y solidaria.

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 orientarán 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 y transversales 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 la motivación constante, y la organización de su tiempo, dada la exigencia que demanda la realización de las actividades mencionadas en esta guía de aprendizaje.

¡Manos a la obra y buen trabajo!

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

En este apartado, se describirán las actividades de aprendizaje para cada una de las competencias planteadas en la fase **realizar ajustes** del proyecto formativo: Desarrollo de una estrategia de comunicación gráfica fundamentada en las necesidades del cliente.

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

El desarrollo de esta guía implica la elaboración de un flujograma de un proceso de producción y la realización de las pruebas impresas de imposición y montaje de un proyecto gráfico (tema libre), utilizando como base la información del componente formativo: Procesos de producción gráfica, que describa las características de un producto gráfico aprobado por el cliente de acuerdo con las características del medio de salida.

3.1.1. Actividad de aprendizaje GA8-291301077-AA1. Realizar pruebas de impresión y montajes según características de la encuadernación y acabados.

El trabajo en esta actividad de aprendizaje se centra en la entrega del producto aprobado por el cliente de acuerdo con las características del medio de salida. Tenga en cuenta que todas las evidencias planteadas obedecen al proyecto formativo.

Duración: 144 horas.

Materiales de formación a consultar: para el desarrollo de esta actividad, es importante la lectura y el análisis del componente formativo: **"Procesos de producción gráfica".**

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

- **Evidencia de reflexión Inicial:**

Con el fin de que el aprendiz conozca hasta dónde ha avanzado en el campo de las artes gráficas y su producción, la realización de un planteamiento inicial y las pruebas de impresión permitirán dar respuesta oportuna a distintas problemáticas que se pueden presentar en un entorno gráfico, brindando una óptima respuesta al cliente con el producto y resultado final.

Por lo anterior, como actividad de reflexión inicial y poniendo en práctica este componente de aprendizaje, se le invita a pensar e interiorizar las siguientes preguntas:



- ✓ ¿Qué entiende por proceso de producción gráfica?
- ✓ ¿Qué entiende por preprensa y cuáles son las etapas de este proceso?
- ✓ ¿Qué entiende usted por sobreimpresión y *trapping*?
- ✓ ¿Cómo se diferencian los vínculos e hipervínculos? Argumente su respuesta.
- ✓ ¿Qué entiende usted por densitómetro y espectrofotómetro?
- ✓ ¿Cuáles son las áreas de control de impresión?

Fuente: https://acortar.link/BG79Gg

Con esas respuestas, es importante compartirlas con su grupo de estudio e instructor, el objetivo de esta actividad es reconocer ampliamente los procesos de producción gráfica y la validación de piezas gráficas finales antes de enviar a producción.

Nota: este ejercicio tiene como finalidad encaminarlo y motivarlo en la elaboración de las evidencias que se plantean para esta actividad de aprendizaje, por tal razón, no es calificable, pero sí es el punto de inicio para lo que se le solicitará en las demás evidencias.

- ❖ **Evidencia GA8-291301077-AA1-EV01. Flujograma del proceso de producción.**

Un diagrama de flujo es la secuencia e interacción de las actividades realizadas en determinados procesos. Si el proceso está orientado a la producción, el diagrama de flujo tiene como objetivo mejorar la visibilidad del proceso para obtener una visión más clara y precisa de la producción, con ello, se podrá dar orden al proceso, teniendo en cuenta cuáles son los componentes del proceso de producción, cuáles son las entradas (*inputs* del proceso) y las salidas (*outputs* - productos) obtenidos por el proceso, dar orden a cada una de las actividades (en orden cronológico), seleccionar los símbolos para el diagrama, teniendo en cuenta que cada símbolo cumple un objetivo en particular, conectar las actividades usando los símbolos que se han elegido, especificar el inicio y el final para el proceso de producción.

La realización de esta evidencia se trabajará de forma grupal (máximo 2 aprendices), y para ello deberán:

- Diseñar un flujograma de su proceso de producción, teniendo en cuenta los parámetros básicos aplicados a la creación de una pieza gráfica.
- Diseñar en *inDesign* o Microsoft Visio una pieza gráfica (tema libre full color) determinando el medio de salida, si es digital o impresión, dependiendo de la finalidad de la pieza.
- Guardar el archivo final en los formatos JPG, PNG y PDF.
- Verificar el archivo final y sus características para impresión.
- Diseñar la ficha técnica del producto teniendo en cuenta; tipo de impresión, cantidad de ejemplares, acabados (si es CMYK full color), tipografía, entre otros.
- Diseñar un formato de acta de entrega del producto de acuerdo con la ficha técnica.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Productos para entregar:** Flujograma, pieza gráfica impresa (tema libre)
- **Formato:** Cuarto de pliego full color – *software* de diseño (*inDesign*) o programas de diseño del paquete de Office (Microsoft Visio)
- **Extensión:** libre.
- Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Flujograma del proceso de producción. GA8-291301077-AA1-EV01.**

❖ **Evidencia GA8-291301077-AA1-EV02. Pruebas impresas y digitales de imposición y montaje.**

Esta evidencia hace referencia a las necesidades del área de preimpresión en la industria gráfica, comprende dos ámbitos dentro del proceso productivo del área: **la imposición y la obtención de la prueba digital.** Promueve el desarrollo de habilidades en las actividades de imposición de archivos y de interpretación, elaboración y control de las pruebas de color. La idea central de esta actividad es que el aprendiz lleve a la práctica los conocimientos, destrezas y actitudes con los cuales pueda trabajar en el proceso productivo de preimpresión con un manejo adecuado en *software*, diseño, labores de imposición y materiales adecuados para la medición de color, con el fin de realizar las pruebas de impresión.

En cuanto a la imposición, los aprendices deben practicar diferentes secuencias de trabajo, aumentar su familiaridad con las herramientas y el *software* de aplicaciones informáticas, para finalmente simular la creación de diversos productos gráficos.

Para esta evidencia, se trabajará de forma grupal (máximo 2 aprendices) y para ello deberán:

- Realizar digitalmente el montaje de un archivo gráfico, teniendo en cuenta los formatos de impresión, las propiedades de los medios y las operaciones de postimpresión a realizar, según las especificaciones de una orden de trabajo.
- Efectuar por lo menos 3 pruebas de impresión utilizando las técnicas de control y prueba de color, (pantalla, pdf, maquetación) determinando el archivo de salida adecuado según su criterio y tema.
- Presentar un informe referente al proceso de desarrollo del montaje digital, teniendo en cuenta los aspectos de postimpresión de un producto.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** Fotografías de una pieza gráfica impresa (tema libre), impresión full color del producto final, anexando el proceso que utilizó para llegar al resultado final.
- **Formato:** PDF
- **Extensión:** Libre
- Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Pruebas impresas y digitales de imposición y montaje. GA8-291301077-AA1-EV02.**

3.2. Actividades de aprendizaje de la competencia - Editar imágenes de acuerdo con criterios de comunicación y técnicas de edición. (291301083).

Para el desarrollo de la actividad de esta competencia, debe tener presente el control de calidad en un producto impreso, cómo se puede utilizar dentro de un proceso de producción gráfica, los pasos de verificación dentro de la etapa de impresión y la etapa de encuadernación.

3.2.1 Actividad de aprendizaje GA8-291301083-AA2. Comprobar las condiciones de salidas de archivos para impresión y encuadernación

Esta actividad se centra en la generación de archivos gráficos, teniendo en cuenta el medio adecuado de salida, que hacen parte de un proyecto impreso de acuerdo con los requerimientos del cliente. Tenga en cuenta que todas las actividades planteadas obedecen a un proyecto formativo.

Duración: 72 horas.

Materiales de formación a consultar: para el desarrollo de esta actividad, es importante la lectura y el análisis del componente formativo: **Control de calidad del color**

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

- **Evidencia GA8-291301083-AA2-EV01. Infografía control de calidad impresos.**

Las infografías tienen como objetivo principal exponer conceptos complejos utilizando los gráficos como apoyo visual, se logra acomodar la información de forma creativa y organizada, podría decirse que es una representación visual para transmitir un mensaje con una narrativa visual. Es importante que los aprendices comprendan la importancia de la relación del diseño y un entorno, su proceso y su resultado final; la infografía hace parte de dicho proceso, por ello se hace necesario poner en práctica esta técnica; de igual forma, conocer el proceso técnico de la impresión y sus herramientas aplicadas a la realización de productos gráficos.

Para la realización de esta evidencia, se trabajará de forma grupal (máximo 2 aprendices), y para ello deberán:

- Desarrollar una infografía de un producto determinado (tema libre) **impresa,** se sugiere utilizar para su diseño *Illustrator o InDesign.*
- Realizar un informe con los parámetros que se requieren en diseño de una infografía, especifíquelos y hable de ellos.
- Determinar los objetivos de la infografía (si es un material publicitario, informativo o didáctico, si aportará valor a un tema determinado). Esta información se plasmará en un breve documento escrito.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** evidencia fotográfica de la infografía impresa**,** impresión full color del producto final, entrega de documento especificando los parámetros de diseño de una infografía y los objetivos de esta.
- **Formato:** Documento PDF con la evidencia de la infografía impresa y sus objetivos.
- **Extensión:** Libre

- Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Infografía control de calidad impresos. GA8-291301083-AA2-EV01.**

❖ **Evidencia GA8-291301083-AA2-EV02. Lista de verificación para validación de archivo para impresión.**

La calidad del producto impreso cuenta con todo un proceso de supervisión para llegar al producto final. Por lo general, dicho ejercicio es realizado por un profesional de la impresión calificado, cuenta con la experticia de conocimientos y habilidades para realizar las operaciones y técnicas avanzadas de trabajos de impresión de la industria gráfica.

Para la realización de esta evidencia, se trabajará de forma grupal (máximo 2 aprendices), y para ello deberán:

- Crear una lista de verificación, la cual incluya todas las características técnicas (formatos, especificaciones de documentos, imágenes, fuentes, perfiles o colores, sangrados) que debe tener todo documento y/o archivo para pasar a la fase de impresión.
- Elaborar la lista de verificación del proyecto con el que ha venido trabajando, revise si el proyecto cumple con las especificaciones y realice el proceso de guardar el archivo (PDF) y empaquetado, con el que podrá dar finalización al proceso de producción de un medio gráfico digital.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** lista de verificación
- **Formato:** documento de Word no mayor de 4 páginas
- **Extensión:** máximo 4 páginas.
- Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Lista de verificación para validación de archivo para impresión. GA8-291301083-AA2-EV02.**

3.3 Actividades de aprendizaje de la competencia - Diagramar piezas gráficas de acuerdo con el medio de salida y parámetros de maquetación (291301078).

Un buen diseño y una buena impresión van de la mano con buenos archivos, a través de la maquetación gráfica de los diferentes elementos que ocupan una publicación. Alcanzar el equilibrio estético disponiendo de forma visualmente acertada el conjunto de elementos que integran la página (titulares, texto, imágenes, etc.) es el gran objetivo que caracteriza toda buena maquetación gráfica, para finalmente obtener una impresión con las características seleccionadas.

3.3.1 Actividad de Aprendizaje GA8-291301078-AA3. Producir archivos finales teniendo en cuenta los requisitos de producción.

Esta actividad de aprendizaje se centra en el desarrollo de las fases de producción de una pieza gráfica que hace parte de un proyecto de impresión, de acuerdo con los requerimientos del cliente.

Duración: 96 horas.

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

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

- **Evidencia GA8-291301078-AA3-EV01. Paso a paso para la revisión de archivos para la impresión.**

El proceso de producción gráfica es un proceso complejo que integra numerosas fases. Se inicia con la redacción del *briefing* por parte del cliente y concluye con la entrega del producto impreso. La producción gráfica no es un proceso fácil, puesto que integra muchas etapas. Es muy importante revisar el perfil de color, CMYK, RGB, es aquí donde precisamente el profesional encargado de la revisión en la etapa de preimpresión informará al cliente de realizar los correspondientes ajustes antes de continuar el proceso. De igual forma puede pasar con la tipografía, puesto que puede ser que al momento de exportar el archivo las fuentes no se conviertan en curvas, lo que no permitirá que el archivo se vea tal como está en el diseño previo.

Para el logro de esta evidencia, se trabajará de forma grupal (máximo 2 aprendices), y para ello deberán:

- Realizar un informe argumentativo de las etapas de la preimpresión, que contenga imágenes de acuerdo con cada etapa.
- Elaborar un informe argumentativo de las etapas de la postimpresion, que contenga imágenes de acuerdo con cada etapa.
- Redactar un informe argumentativo de las áreas de control de impresión, teniendo en cuenta el producto final impreso.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** entrega de informes argumentativos de preimpresión, postimpresion e impresión.
- **Formato:** documento de Word
- **Extensión:** libre
- Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Paso a paso para la revisión de archivos para la impresión. GA8-291301078-AA3-EV01.**

- **Evidencia GA8-291301078-AA3-EV02. Archivos finales de piezas impresas y digitales.**

Existen varias formas de crear un archivo PDF para poder imprimir documentos y artes finales en el ámbito del diseño, el estándar más utilizado en artes gráficas es el PDF/Xs, esta es la forma que se recomienda para imprimir. Por lo general, los programas de diseño exportan y guardan los archivos directamente como PDF/X, por ello se recomienda lo siguiente:

- Las letras (fuentes) se deben convertir a curvas.
- Toda imagen debe contener un mínimo de 300 ppp (pixeles por pulgada) de resolución; de igual forma, estar en colores CMYK.
- Estar atento al tamaño de la página, evitando que por alguna razón se reduzca al momento de ser manipulada.
- Abrir el archivo de PDF y realizar algunas comprobaciones (textos acordes, tamaños, colores), revisar si hay alguna sobreimpresión que no es del producto final.

Para el logro de esta evidencia, se deberá trabajar en grupos (máximo 2 aprendices), y para ello deberán:

- Crear un diseño de una pieza final (tema libre) en formato PDF, que cuente con todas las características específicas para llevarlo a impresión.
- Realizar, a la pieza gráfica, las marcas y segmentos que determinan el área de impresión.
- Elaborar un informe escrito teniendo en cuenta que el archivo cuenta con errores de impresión: cuáles son los errores identificados y cuál es el proceso que se debe realizar para una correcta impresión de una pieza gráfica en formato PDF.
- Hacer una lista de verificación de los elementos de la diagramación, según los criterios técnicos y el medio de salida (determine usted el medio de salida) para la realización del ejercicio.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** entrega de pieza gráfica full color en formato de impresión PDF, entrega de informe escrito.
- **Formato:** PDF - documento de Word
- **Extensión:** Libre
- Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Archivos finales de piezas impresas y digitales. GA8-291301083-AA3-EV02.**

3.4. Actividades de la competencia Enrique Low Murtra - Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz. (240201526)

Establecer relaciones de crecimiento personal y comunitario a partir del bien común y, sobre todo, de la construcción de una cultura de paz es un reto necesario y muy importante para Colombia, para esto se deben reconocer los hechos históricos de violencia y paz, así como las estrategias de reconciliación.

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

La siguiente actividad tiene como propósito conocer que la construcción de nuevas relaciones implica la modificación de actitudes para la resolución de conflictos, establecer relaciones personales a partir de una comunicación asertiva, relaciones de solidaridad, de tolerancia; todo ello enmarcado en el respeto por el otro.

Duración: 6 horas

Materiales de formación: para el desarrollo de esta actividad, es importante la lectura y el análisis del componente formativo “Ser individuo”.

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

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

Para desarrollar esta evidencia 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 conforman la actividad de aprendizaje, a partir de la lectura del anexo **"Caso_Malala-240201526-AA1-EV01".**

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** documento con el taller de reflexión elaborado. Recuerde incluir 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:** PDF.
- Para el desarrollo de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio **Taller de reflexión escrita. Caso Malala. GA8-240201526-AA1-EV01**

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

Crear un proyecto de vida significativo es construir la propia identidad, esto implica tomar decisiones importantes y un profundo compromiso con el desarrollo personal. Decidir el propio destino y alcanzar el máximo potencial como ser humano son las metas fundamentales que enmarcan cualquier proyecto de vida.

Duración: 6 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo de esta actividad, es importante la lectura y el análisis 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 GA6-240201526-AA2-EV01. Video presentación. Proyecto de vida.**

Para desarrollar esta actividad adecuadamente, se recomienda revisar los contenidos presentados en el componente formativo 1 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 son 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 a 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 a entregar:** documento con el proyecto de vida elaborado de acuerdo con el anexo.
- **Formato:** PDF.
- Para el desarrollo de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio

Video presentación. Proyecto de vida. GA8-240201526-AA2-EV01

3.4.3. Actividad de aprendizaje GA6-240201526-AA3 Reconocer los conceptos sobre la vida en comunidad teniendo como base las relaciones con el contexto social.

Esta actividad está orientada en la relación entre el individuo y la sociedad, la cual es muy estrecha, la sociedad es lo que rodea al individuo y abarca la cultura, como una fuerza social.

Duración: 12 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo de esta actividad, es importante la lectura y el análisis 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 GA6-240201526-AA3-EV01 Diagrama de sistemas: relación del individuo con el entorno**

Para desarrollar esta actividad adecuadamente, se recomienda revisar los contenidos presentados en el componente formativo 2 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 al 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 y la 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 resueltas.
- **Formato**: PDF.
- Para el desarrollo de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio **Diagrama de sistemas. Relación del individuo con el entorno. GA8-240201526-AA3-EV01.**

3.4.4. Actividad de aprendizaje GA6-240201526-AA4: Proponer estrategias para promover el uso racional de los recursos teniendo como base los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

Está en manos de la humanidad asegurar que el desarrollo sea sostenible, asegurar que satisfaga las necesidades del presente, sin comprometer la capacidad de las futuras generaciones para satisfacer las propias.

Duración: 12 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo de esta actividad, es importante la lectura y el análisis del componente formativo “Entendiendo mi mundo”.

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

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

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

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 **"Triple_bottom_line-240201526-AA4-EV01",** que presenta el ejemplo de una marca sostenible que cumple con Triple Bottom Line.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** documento con el ejemplo de una marca sostenible que cumpla con el Triple Bottom Line.
- **Formato**: PDF.
- Para el desarrollo de la evidencia, 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.**

3.4.5 Actividad de aprendizaje GA6-240201526-AA5 Reconocer los hechos históricos más representativos en la historia de Colombia que están marcados por la violencia y los acuerdos de paz.

El conflicto armado en Colombia tiene unas raíces muy profundas, que van más allá del surgimiento de las actuales guerrillas en los años 60. La siguiente actividad tiene como propósito identificar esos hechos históricos que han marcado el conflicto en el país.

Duración: 6 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo de esta actividad, es importante la lectura y el análisis 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 GA6-240201526-AA5-EV01. Mapa mental. Hitos del conflicto armado en Colombia en los últimos 50 años**

Para desarrollar esta evidencia adecuadamente, se recomienda revisar los contenidos presentados en el componente formativo 4 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 conforman 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 a entregar:** mapa mental elaborado.
- **Formato:** PDF.
- Para el desarrollo de la evidencia, 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.**

3.4.6 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.

En la negociación de la paz en Colombia, entre el Estado y las guerrillas, se han presentado varias experiencias de pactos de paz, dando lugar a esfuerzos hacia la construcción de la paz.

Duración: 6 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo de esta actividad, es importante la lectura y el análisis del componente formativo “Entendiendo mi mundo”.

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

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

Para desarrollar esta actividad adecuadamente, se recomienda revisar los contenidos presentados en el componente formativo 4 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 conforman la actividad de aprendizaje a partir de la lectura del anexo “**Solución_caso -240201526-AA6-EV01”.**

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

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

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias de aprendizaje	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
Evidencia de conocimiento. Flujograma del proceso de producción. GA8-291301077-AA1-EV01.	Genera archivo final de acuerdo con el medio de salida. Comprueba características técnicas del archivo digital de acuerdo con el medio de salida. Realiza acta de entrega del proyecto según acuerdo con el cliente.	**Lista de verificación:** IE_GA8-291301077-AA1-EV01.
Evidencia de producto. Pruebas impresas y digitales de imposición y montaje. GA8-291301077-AA1-EV02.		**Lista de verificación:** IE _GA8-291301077-AA1-EV02**.**
Evidencia de conocimiento. Infografía control de calidad impresos. GA8-291301083-AA2-EV01.	Genera archivos finales de acuerdo con el medio de salida.	**Lista de verificación:** IE_GA8-291301083-AA2-EV01.
Evidencia de producto. Lista de verificación para validación de archivo para impresión. GA8-291301083-AA2-EV02.		**Lista de verificación:** IE _ GA8-291301083-AA2-EV02.
Evidencia de conocimiento. Paso a paso para la revisión de archivos para la impresión. GA8-291301078-AA3-EV01.	Realiza correcciones al archivo diagramado teniendo en cuenta errores identificados. Revisa los elementos de la diagramación según los criterios técnicos y el medio de salida.	**Lista de verificación:** IE _GA8-291301078-AA3-EV01.
Evidencia de desempeño. Archivos finales de piezas impresas y digitales. GA8-291301078-AA3-EV02.		**Lista de verificación:** IE _GA8-291301078-AA3-EV02.
Evidencia de conocimiento. Taller de reflexión escrita. Caso Malala. GA8-240201526-AA1-EV01.	Reconoce su valor y el valor del otro de acuerdo con los principios de dignidad y construcción cultural y autonomía. Define su proyecto de vida con base en criterios axiológicos y 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.	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.

Evidencias de aprendizaje	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
Evidencia de producto. Ejemplo de una marca sostenible que cumpla con TRIPLE BOTTOM LINE. GA8-240201526-AA4-EV01.	Cambia actitudes frente a su comportamiento con base en la dignidad, aportando a la cultura de paz. Utiliza herramientas que permiten la comunicación asertiva en diferentes entornos, teniendo en cuenta la pedagogía para la paz.	**Rúbrica:** IE-GA8-240201526-AA4-EV01.
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.	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.

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

CMYK: el CMYK (siglas de *Cyan*, *Magenta*, *Yellow* y *Key*) es un modelo de color sustractivo, muy importante en el terreno de la impresión. Se trata de una evolución de otro modelo más antiguo y tradicional, el RYB, que se ha convertido en el nuevo estándar dentro del campo de la maquetación y el diseño.

Conflicto armado: el concepto de conflicto armado es muy complejo, ya que 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 puede 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 son difíciles 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»),1. hace referencia al valor inherente del ser humano por el simple hecho de serlo, en cuanto ser racional, dotado de libertad. 2. No se trata de una cualidad otorgada por nadie, sino consustancial al ser humano. 3. No depende de ningún tipo de condicionamiento ni de diferencias étnicas, de sexo, de condición social o cualquier otro tipo.

Entorno social: el entorno social, también denominado contexto o ambiente social, es el lugar donde los individuos se desarrollan en determinadas condiciones de vida, trabajo, economía, nivel de ingresos, nivel educativo, y está

relacionado con los grupos a los que pertenece.1 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.

Flujograma: o diagrama de flujo, consiste en una figura o gráfico que representa una serie de procesos o un grupo de actividades por medio de símbolos.

Infografía: una infografía es una colección de imágenes, visualizaciones de datos, gráficos de barra y gráficos circulares (o de pastel) y texto simple (minimalista) que resume un tema para que se pueda entender fácilmente.

***Input*:** Informe, entrada (conjunto de datos introducido en un sistema informático).

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

Output: es el conjunto de bienes y servicios que obtiene una empresa o industria al combinar distintos factores de producción.

Proyecto de vida: el 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.

Resolución de conflictos: proceso por el cual un conflicto de carácter interpersonal, intergrupal, interorganizacional o internacional, de raíces profundas, es resuelto por medios no violentos y de forma relativamente estable, a través, primero, del análisis e identificación de las causas subyacentes al conflicto, y, consiguientemente, del establecimiento de las condiciones estructurales en las que las necesidades e intereses de todas las partes enfrentadas puedan ser satisfechas simultáneamente.

RGB: el modo de color RGB está basado en la suma de los colores lumínicos primarios. A esto se le conoce como síntesis aditiva, donde los colores deben sumarse para conseguir uno nuevo. Esos colores son el Rojo (*Red*), el Verde (*Green*) y el Azul (*Blue*).

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*, 13-45.

Avison, D. y G. Fitzgerald, (1995). *Information Systems Development: Methodologies, Techniques, and Tools*. McGraw-Hill.

Banz, C. (2008). *Aprender a resolver conflictos de forma colaborativa y autónoma: un objetivo educativo fundamental*. Educarchile. https://www.educarchile.cl/recursos-para-el-aula/aprender-resolver-conflictos-de-forma-colaborativa-y-autonoma-un-objetivo

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.

Dirección de Formación Profesional Integral. (2013). *Proyecto Educativo Institucional SENA*. SENA. https://repositorio.sena.edu.co/bitstream/handle/11404/3253/pei_sena.pdf

ExpokNews. (2021). *¿Qué es un proyecto Triple Bottom Line y cómo lograrlo?* Expok Comunicación de sustentabilidad y RSE. https://www.expoknews.com/que-es-un-proyecto-triple-bottom-line-y-como-lograrlo/#:~:text=Una%20empresa%20que%20se%20interesa,elementos%20en%20un%20solo%20proyecto.

Fernández, O. (2006). Una aproximación a la cultura de paz en la escuela. *Educere, 10*(33), p. 251-256. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2101074

García, M. (2015). La Cuenta del Triple Resultado o Triple Bottom Line. *Revista de Contabilidad y Dirección, 20*, p. 65-77. https://accid.org/wp-content/uploads/2018/11/LA_CUENTA_DEL_TRIPLE_RESULTADO.pdf

González, N. (2018). *Guía para crear marcas éticas*. Magenta.

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

Llasera, J. (2020). *RGB y CMYK: Qué son y cuándo usar cada modo de color*. Imborrable. https://imborrable.com/blog/rgb-y-cmyk/

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. https://www.aeipro.com/files/congresos/2002barcelona/ciip02_0050_0057.1885.pdf

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.

Nacer con PNL. (2016). *Cómo diseñar un proyecto de vida con PNL*. https://nacerconpnl.wordpress.com/2016/12/28/como-disenar-proyecto-de-vida/

Naciones Unidas [ONU]. (s. f.) *Objetivos de Desarrollo Sostenible*. https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/

Naciones Unidas [ONU]. (s. f). *Objetivo 16: Promover sociedades justas, pacíficas e inclusivas*. Objetivos de Desarrollo Sostenible. http://www.un.org/sustainabledevelopment/es/peace-justice/

NeoAttack. (2020). *¿Qué es CMYK?*. https://neoattack.com/neowiki/cmyk/

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. *Reflexión Política, 8*(15), p. 52-63. https://www.redalyc.org/pdf/110/11001505.pdf

Rus, E. (2020). *Flujograma*. Economipedia. https://economipedia.com/definiciones/flujograma.html

Secretaría de Educación Pública. (2014). *Manual para el Desarrollo de Habilidades Socioemocionales en Planteles de Educación Media Superior*. Estados Unidos Mexicanos. http://prepajocotepec.sems.udg.mx/sites/default/files/yna_manual_11.pdf

Villarraga, A. (2015). *Biblioteca de la paz. Los procesos de paz en Colombia, 1982-2014 (Documento resumen)*. Fundación Cultura Democrática. https://repository.iom.int/bitstream/handle/20.500.11788/769/COL-OIM%200298%20D.Resumen.pdf

Westreicher, G. (2020). *Output*. Economipedia. https://economipedia.com/definiciones/output.html

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor(es)	Alejandra María Dávila Muñoz	Instructora - Experto temático	Centro de Formación en diseño, confección y moda.	Noviembre de 2020
	Leidy Carolina Arias Aguirre	Evaluadora Instruccional	Centro de diseño y metrología.	Noviembre de 2020
	Zoraida Sossa López	Instructora	Centro Nacional de Hotelería, Turismo y Alimentos.	Julio de 2021
	Lida Guanumen	Instructor Técnico	Centro Nacional de Hotelería, Turismo y Alimentos.	Julio de 2021
	Claudia Ávila	Experto Técnico	Centro Nacional de Hotelería, Turismo y Alimentos.	Julio de 2021
	Carlos Andrés Suescun Lesmes	Experto temático	Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica – Regional Distrito Capital	Diciembre 2021
	Gloria Amparo López Escudero	Diseñador Instruccional	Regional Distrito Capital Centro de Gestión Industrial	Diciembre 2021
	Paola Moya Peralta	Diseñadora instruccional	Regional Distrito Capital - Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica	Diciembre 2021
	Alix Cecilia Chinchilla Rueda	Metodólogo para la formación virtual	Regional Distrito Capital Centro de Diseño y Metrología	Febrero 2022
	Rafael Neftalí Lizcano Reyes	Responsable de Desarrollo Curricular	Regional Santander - Centro Industrial del Diseño y la Manufactura	Febrero 2022
	Darío González	Corrección de estilo	Regional Distrito Capital – Centro de Diseño y Metrología	Febrero 2022

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del cambio
Autor(es)					

GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
PROCEDIMIENTO PLANEACIÓN DEL DESARROLLO CURRICULAR
FORMATO PLANEACIÓN PEDAGÓGICA DEL PROYECTO FORMATIVO

Fecha de elaboración	nov-21
Denominación del programa de formación	Animación digital
Modalidad de ejecución	Virtual
Código y versión del programa	513601
Nombre del proyecto (Diligencie esta casilla únicamente si es un	Desarrollo de un portafolio web como estrategia de monetización para un animador digital.
Código del proyecto (Diligencie esta casilla únicamente si es un	
Instructor(es) que elabora la planeación pedagógica	**Nombres y Apellidos** / **Regional y Centro de formación**
	Pablo Hernández **Oscar Andrés Martín Moreno** **John Alexander García Ángel** **Fabian Andres Gomez Pico** **Johnier Felipe Perafán L** — **Antioquia - Centro de Servicios y Gestión Empresarial**

FASE DE PROYECTO (Si el programa es de titulada)	ACTIVIDAD DE PROYECTO (si el programa es titulada)	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE A DESARROLLAR	DURACIÓN ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE (HORAS)		ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS ACTIVAS	AMBIENTES DE APRENDIZAJE TIPIFICADOS			CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LA EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	OBSERVACIONES
					HORAS TRABAJO DIRECTO	HORAS TRABAJO INDEPENDIENTE		AMBIENTE	MATERIALES DE FORMACIÓN	INSTRUCTORES RESPONSABLES			
	AP9. Definir parámetros de composición para exportación según	**220501085.** Pos producir la animación de acuerdo con las especificaciones del proyecto y procedimientos técnicos.	**220501085-01.** Componer los elementos audiovisuales cumpliendo con los criterios técnicos y especificaciones del proyecto.	**GA9-220501085-AA1**. Componer las animaciones, fondos, efectos, cabezote y créditos a partir del guion y el animatic.	33	99	Aprendizaje basado en proyectos	LMS	**CF8.** Composición y edición.	1	Recolecta el material audiovisual acorde para la composición. Compone los elementos de acuerdo con las técnicas de composición.	**Evidencia de producto:** Videos de secuencias finalizadas que componen el producto audiovisual. **GA9-220501085-AA1-EV01.**	
											Aplica los efectos visuales y sonoros siguiendo técnicas audiovisuales.	**Evidencia de producto** Composición final del audiovisual integrando todos los elementos visuales. **GA9-220501085-AA1-EV02.**	
											Organiza planos y secuencias siguiendo la estructura narrativa del proyecto. Establece las relaciones entre las escenas teniendo en cuenta el orden establecido en el	**Evidencia de producto:** Cabezote y créditos. **GA9-220501085-AA1-EV03.**	
			220501085-02. Editar los elementos visuales y sonoros cumpliendo las especificaciones del proyecto.	**GA9-220501085-AA2.** Editar las secuencias de imágenes y sincronizar con los elementos sonoros conforme a las necesidades del proyecto.	27	81	Aprendizaje basado en proyectos				Maneja las técnicas de edición según estándares establecidos del proyecto. Sincroniza elementos visuales en línea de tiempo según las necesidades del proyecto. Sincroniza elementos sonoros en línea de tiempo según las necesidades del proyecto.	**Evidencia de producto:** Sincronización y edición final de los elementos sonoros junto con la secuencia de imágenes. **GA9-220501085-AA2-EV01.**	
											Verifica que la estructura narrativa cumpla con lo establecido en el guión literario. Optimiza la estructura narrativa según las necesidades del proyecto.	**Evidencia de producto:** Verifica la estructura narrativa. **GA9-220501085-AA2-EV02.**	
			220501085-03. Realizar el render del audiovisual según los criterios técnicos y características del proyecto.	**GA9-220501085-AA3.** Generar el render final del audiovisual conforme a las necesidades del proyecto.	24	72	Aprendizaje basado en proyectos Presentaciones		**CF9.** Producto final	1	Realiza el render del producto audiovisual siguiendo parámetros establecidos por el proyecto.	**Evidencia de producto:** Genera el render del producto audiovisual. **GA9-220501085-AA3-EV01.**	
												Evidencia de desempeño: Presentación tipo pitch del audiovisual. **GA9-220501085-AA3-EV02.**	
			220501085-04. Validar el producto que cumplan con los criterios técnicos del proyecto y estándares de calidad.								Evaluar el audiovisual según las necesidades del proyecto. Verifica el audiovisual según los criterios técnicos del proyecto y estándares de calidad.	**Evidencia de producto:** Ajuste del producto audiovisual final según evaluación realizada. **GA9-220501085-AA3-EV03.**	

	especificaciones del proyecto.	**240201529.** Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.	**240201529-01.** Integrar elementos de la cultura emprendedora teniendo en cuenta el perfil personal y el contexto de desarrollo social.	**GA9-240201529-AA1.** Reconocer capacidades personales para convertirse en emprendedor, como parte de su proyecto de vida en términos de desarrollo humano y económico.	3	9	Análisis del contexto		**CF.** Ser emprendedor	1	Aplica acciones de emprendimiento de acuerdo con los elementos de desarrollo social y personal.	**Evidencia de conocimiento:** DOFA Personal. Identificar habilidades personales como emprendedor. **GA9-240201529-AA1-EV01.**	
			240201529-02. Caracterizar la idea de negocio teniendo en cuenta las oportunidades y necesidades del sector productivo y social.	**GA9-240201529-AA2.** Definir el modelo de negocio a desarrollar en el emprendimiento, según las oportunidades de mercado.	6	18	Aprendizaje colaborativo	LMS	**CF.** Análisis de oportunidades para emprender	1	Plantea ideas de negocio a partir de oportunidades y necesidades del mercado conforme con el análisis sectorial.	**Evidencia de desempeño:** Modelo CANVAS del emprendimiento. Crear modelo de negocio en el que se caracteriza el emprendimiento. **GA9-240201529-AA2-EV01.**	
			240201529-03. Estructurar el plan de negocio de acuerdo con las características empresariales y tendencias de mercado.						**CF.** Entendiendo la empresa	1	Estructura un perfil de emprendedor teniendo en cuenta las habilidades y principios de la gestión empresarial. Integra elementos básicos de investigación de acuerdo con las necesidades descriptivas del plan de negocio. Determina grupos focales de mercado de acuerdo con la idea de negocio. Construye propuestas empresariales y de negocio teniendo en cuenta las necesidades y segmentación del mercado. Determina el impacto del plan de negocio conforme con las atribuciones y dinámicas del sector productivo.		
			240201529-04. Valorar la propuesta de negocio conforme con su estructura y necesidades del sector productivo y social.	**GA9-240201529-AA3.** Establecer el modelo financiero y proyectar la viabilidad del emprendimiento.	3	9	Taller grupal		**CF.** Fundamentos financieros para emprender	1	Argumenta la idea de negocio conforme con la propuesta y necesidades del sector productivo.	**Evidencia de producto:** Modelo financiero. Proyectar viabilidad financiera del emprendimiento. **GA9-240201529-AA3-EV01.**	
EVALUACIÓN		**210303025.** Calcular costos de operación de acuerdo con métodos.	**210303025-01.** Identificar las normativas vigentes de acuerdo al marco legal del proyecto.	**GA10-210303025-AA1.** Identificar el marco legal del proyecto.	8	24	Investigación Debate	LMS	**CF10.** Aspectos legales y presupuestos.	1	Realiza la apertura, seguimiento y cierre de proyectos y contratos de acuerdo con los diferentes documentos legales.	**Evidencia de desempeño:** Foro. participar en el foro de «convocatorias a aplicar» según marco legal proyecto. **GA10-210303025-AA1-EV01.** **Evidencia de producto:** Contrato laboral y de derechos de autor. **GA10-210303025-AA1-EV02.**	Modelo de contrato laboral para los artistas en la producción y modelo de contrato de derechos de autor
			210303025-02. Estimar los costos de acuerdo al alcance y necesidades del proyecto.	**GA10-210303025-AA2.** Determinar el presupuesto y las necesidades del proyecto.	8	24	Aprendizaje basado en proyectos			1	Determina el presupuesto del proyecto acorde a los requerimientos del proyecto. Elige la metodología de cálculo de costos según las necesidades del proyecto. Determina las fuentes de financiación basados en la aplicabilidad del proyecto. Identifica la rentabilidad del proyecto según las exigencias del proyecto.	**Evidencia de producto:** Documento del presupuesto general del proyecto. **GA10-210303025-AA2-EV01.**	
			210303025-03. Monetizar el proyecto conforme a estrategias definidas.	**GA10-210303025-AA3.** Establecer el plan de promoción, alternativas de financiación del proyecto y su exposición final.	8	24	Aprendizaje basado en proyectos			1	Construye las estrategias de marketing digital conforme a la aplicabilidad del proyecto.	**Evidencia de producto:** Plan de marketing y financiación. **GA10-210303025-AA3-EV01.**	
			210303025-04. Realizar seguimiento al proyecto de acuerdo al procedimiento establecido.							1	Realiza seguimiento al proyecto de acuerdo con los lineamientos. Documenta el proyecto conforme a los formatos establecidos. Soluciona las contingencias presentadas de acuerdo al plan de contingencia establecido.	**Evidencia de desempeño:** Documentación del proyecto. **GA10-210303025-AA3-EV02.**	

	AP10. Proyectar financieramente el proyecto audiovisual.	**210201501.** Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.	**210201501-01.** Valorar la importancia de la ciudadanía laboral con base en el estudio de los derechos humanos y fundamentales en el trabajo.	**GA10-210201501-AA1.** Comparar las condiciones del trabajo en el devenir histórico de la humanidad.	3	9	Aprendizaje a través del estudio de casos	LMS	**CF.** Derechos fundamentales del trabajo.	1	Compara las condiciones del trabajo, en el devenir histórico de la humanidad de acuerdo con los derechos humanos y fundamentales en el trabajo.	**Evidencia de conocimiento:** Taller. **GA10-210201501-AA1-EV01.**	
											Argumenta los momentos relevantes del devenir histórico de los derechos humanos y fundamentales en el trabajo en la línea del tiempo.	**Evidencia de desempeño:** Foro sobre características del trabajo en contexto local. **GA10-210201501-AA1-EV02.**	
			210201501-02. Practicar los derechos fundamentales en el trabajo de acuerdo con la Constitución Política y los convenios internacionales.	**GA10-210201501-AA2.** Reconocer los derechos humanos laborales con base en el estudio de los derechos humanos y fundamentales en el trabajo.	3	9					Selecciona los mecanismos de protección para el ejercicio de la ciudadanía laboral aplicando la normativa.	**Evidencia de producto:** Informe sobre trabajo decente, ciudadanía laboral, derechos individuales y colectivos en el trabajo. **GA10-210201501-AA2-EV01** **Evidencia de desempeño:** Foro sobre el convenio colectivo del trabajo y la libertad sindica**l. GA10-210201501-AA2-EV02.** **Evidencia de conocimiento:** Gráfico sobre la negociación colectiva. **GA10-210201501-AA2-EV03** **Evidencia de conocimiento:** Infografía sobre la huelga. **GA10-210201501-AA2-EV04**	
			210201501-03. Reconocer el trabajo como factor de movilidad social y transformación vital con referencia a la fenomenología y a los derechos fundamentales en el trabajo.	**GA10-210201501-AA3.** Establecer la importancia de los derechos de los pueblos, de la solidaridad y la paz de acuerdo con los indicadores de desarrollo humano.	3	9					Elabora documentos relacionados con las obligaciones económicas, sociales y de bienestar derivadas de las acciones laborales de acuerdo con la normativa. Analiza situaciones que repercuten en ejercicio de los derechos fundamentales en el trabajo, desarrollando habilidades de comunicación según técnicas y protocolos.	**Evidencia de conocimiento:** Mapa mental violación de derechos del trabajo. **GA10-210201501-AA3-EV01.** **Evidencia de desempeño:** Foro estudio de caso. **GA10-210201501-AA3-EV02.** **Evidencia de conocimiento:** Cuadro comparativo sobre el derecho de petición y la acción de tutela. **GA10-210201501-AA3-EV03.** **Evidencia de producto:** Texto argumentativo. **GA10-210201501-AA3-EV04.**	
											Propone estrategias de solución de conflictos y negociación de acuerdo con la normativa. Evalúa los resultados de la aplicación de los mecanismos de protección para el ejercicio de la ciudadanía laboral acorde con la normativa.		
			210201501-04. Participar en acciones solidarias teniendo en cuenta el ejercicio de los derechos humanos, de los pueblos y de la naturaleza.	**GA10-210201501-AA4.** Comprender la importancia de las acciones e instituciones encargadas de la protección de los derechos del trabajo, los pueblos y la naturaleza, en el contexto territorial específico y a nivel nacional.	3	9					Justifica la importancia de los derechos de los pueblos y de la solidaridad en el ejercicio de la ciudadanía laboral de acuerdo con la normativa.	**Evidencia de desempeño:** Foro. Estado social de derecho. **GA10-210201501-AA4-EV01.** **Evidencia de producto:** Presentación. **GA10-210201501-AA4-EV02.**	
											Relaciona, de los derechos de los pueblos y de la solidaridad, la autodeterminación de los pueblos, el desarrollo sostenible, la seguridad alimentaria, el derecho al uso de la ciencia y la tecnología y la paz en función de los indicadores de desarrollo humano.		
											Propone acciones de defensa relacionadas con la autodeterminación de los pueblos, el desarrollo sostenible, la seguridad alimentaria, el derecho al uso de la ciencia y la tecnología y la paz en función de los indicadores del desarrollo humano.		

SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA
Sistema Integrado de Gestión y Autocontrol
Procedimiento Ejecución de la Formación profesional
PLANEACIÓN PEDAGÓGICA DEL PROYECTO FORMATIVO

CENTRO DE FORMACIÓN:	CENTRO AGROPECUARIO Y DE BIOTECNOLOGIA EL PORVENIR
NOMBRE DEL PROGRAMA DE FORMACIÓN:	DESARROLLO DE MEDIOS GRAFICOS VISUALES
NOMBRE DEL PROYECTO:	DESARROLLO DE UNA ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN GRÁFICA FUNDAMENTADA EN LAS NECESIDADES DEL CLIENTE
FASE DEL PROYECTO:	REALIZAR AJUSTES
No. ID FICHA:	2834621

CIUDAD Y FECHA:	MONTERÍA, SEPTIEMBRE 14 DE 2023
CÓDIGO DEL PROGRAMA:	522309
CÓDIGO DEL PROYECTO:	2434919
EQUIPO EJECUTOR:	RAFAEL NEFTALI LIZCANO
FECHA DE INICIO:	DAVID CACERES
FECHA DE TERMINACIÓN:	13/9/23

							AMBIENTES DE APRENDIZAJE TIPIFICADOS					
ACTIVIDAD DEL PROYECTO	**DURACIÓN ACTIVIDAD DE PROYECTO (MESES)**	**COMPETENCIA**	**RESULTADOS DE APRENDIZAJE**	**ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE**	**DURACIÓN ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE (HORAS)**	**ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS ACTIVAS**	**ESCENARIO**	**RECURSOS DIDACTICOS**	**PERFIL DE LOS INSTRUCTORES**	**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**	**DESCRIPCIÓN DE LA EVIDENCIA DE APRENDIZAJE**	**OBSERVACIONES**
VALIDAR PIEZAS GRÁFICAS FINALES ANTES DE ENVIAR A PRODUCCIÓN.	3	Diagramar piezas gráficas de acuerdo con el medio de salida y parámetros de maquetación	2913310178 03 GENERAR ARCHIVOS FINALES DE ACUERDO CON LAS CARACTERISTICAS TECNICAS DEL MEDIO DE SALIDA.							REVISA EL MATERIAL TENIENDO EN CUENTA REQUERIMIENTOS FÍSICOS Y TÉCNICOS DEL PROYECTO EDITORIAL. ELABORA LA MAQUETA DE ACUERDO CON LOS PARAMETROS DEL PROYECTO EDITORIAL. ELABORA PIEZAS GRÁFICAS EN SOFTWARE ESPECIALIZADO SEGÚN PAUTA DE DIAGRAMACIÓN APROBADA. REALIZA CORRECCIONES AL ARCHIVO DIAGRAMADO TENIENDO EN CUENTA ERRORES IDENTIFICADOS. REVISA LOS ELEMENTOS DE LA DIAGRAMACIÓN SEGÚN LOS CRITERIOS TÉCNICOS SEGÚN EL MEDIO DE SALIDA. GENERA LOS ARCHIVOS FINALES SEGÚN CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS DEL MEDIO DE SALIDA. FINALIZA ARCHIVOS SEGÚN PARAMETROS DEL MEDIO DE SALIDA.		
VALIDAR PIEZAS GRÁFICAS FINALES ANTES DE ENVIAR A PRODUCCIÓN.	3	Editar imágenes de acuerdo con criterios de comunicación y técnicas de edición	66 VERIFICAR ARCHIVOS DIGITALES SEGÚN MEDIO DE SALIDA.							CAPTURA DE IMAGEN, DE ACUERDO A LAS ESPECIFICACIONES TECNICAS DEL DISEÑO ALISTA EQUIPOS DE PRODUCCIÓN DE IMAGEN SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS DEL PROYECTO Y MANUAL DE FUNCIONAMIENTO. PREPARA EL ESCENARIO Y LA ILUMINACIÓN DE LA PRODUCCIÓN FOTOGRÁFICA TENIENDO EN CUENTA LOS REQUERIMIENTOS DEL PROYECTO. APLICA GESTIÓN DE COLOR EN DISPOSITIVOS DE CAPTURA Y SALIDA A PARTIR DE LA NORMATIVIDAD TÉCNICA. REALIZA TOMA FOTOGRAFICA SEGÚN LA PROPUESTA DE DISEÑO REALIZA REVELADO DIGITAL A LA IMAGEN SEGÚN MEDIO DE SALIDA. MANIPULA LAS IMÁGENES DIGITALIZADAS EN SOFTWARE ESPECIALIZADO DE ACUERDO NECESIDADES DEL PROYECTO DE DISEÑO. REVISA CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS DEL ARCHIVO DIGITAL DE ACUERDO AL MEDIO DE SALIDA. GENERA ARCHIVOS FINALES DE ACUERDO AL MEDIO DE SALIDA. ELABORA BOCETOS SEGÚN NECESIDADES DEL PROYECTO DE DISEÑO. ASESORA PROCESOS PROPIOS DE LAS DIFERENTES FASES DEL PROYECTO SEGÚN METODOLOGÍAS DE GESTIÓN DE PROYECTOS APLICA LOS RECURSOS DEL DISEÑO DE ACUERDO A LAS NECESIDADES DEL PROYECTO. EFECTUA COTIZACIÓN SEGÚN CARACTERÍSTICAS DEL BRIEF. UTILIZA LOS RECURSOS VISUALES DE ACUERDO CON LAS POLITICAS SOBRE DERECHOS DE AUTOR. REALIZA LA PROPUESTA DE DISEÑO GRÁFICO A PARTIR DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA. REVISA LOS REQUERIMIENTOS COMUNICATIVOS DEL PROYECTO SEGÚN EL PÚBLICO OBJETIVO. APLICA TÉCNICAS DE BOCETACIÓN SEGÚN NECESIDADES DEL PROYECTO. AJUSTA LA PROPUESTA DE DISEÑO SEGÚN APROBACIÓN DEL CLIENTE. APLICA LAS HERRAMIENTAS DEL SOFTWARE ESPECIALIZADO DE ACUERDO A LA PROPUESTA DE DISEÑO APROBADA POR EL CLIENTE. GENERA ARCHIVO FINAL DE ACUERDO AL MEDIO DE SALIDA. COMPRUEBA CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS DEL ARCHIVO DIGITAL DE ACUERDO AL MEDIO DE SALIDA. GENERA ARCHIVOS FINALES DE ACUERDO AL MEDIO DE SALIDA.		
VALIDAR PIEZAS GRÁFICAS FINALES ANTES DE ENVIAR A PRODUCCIÓN.	3	ELABORAR PIEZAS GRAFICAS DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE Y PRINCIPIOS DEL DISEÑO GRÁFICO.	2913310177 05 ENTREGAR PRODUCTO APROBADO POR EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS CARACTERISTICAS DEL MEDIO DE SALIDA.							ACUERDO A LOS CRITERIOS DE DIGNIDAD, DE RESPETO, CREENCIAS, ECOLOGÍA Y CULTURA. RECONOCE SU VALOR Y EL VALOR DEL OTRO DE ACUERDO A LOS PRINCIPIOS DE DIGNIDAD Y CONSTRUCCIÓN CULTURAL Y AUTONOMÍA DEFINE SU PROYECTO DE VIDA CON BASE EN CRITERIOS AXIOLÓGICOS Y CULTURALES Y HÁBITOS DE CONVIVENCIA UTILIZA HERRAMIENTAS QUE PERMITEN LA COMUNICACIÓN ASERTIVA EN DIFERENTES ENTORNOS TENIENDO EN CUENTA LA PEDAGOGÍA PARA LA PAZ CONSTRUYE RELACIONES INTERPERSONALES A PARTIR DEL ENFOQUE DIFERENCIAL Y LA PROMOCIÓN DE UNA CULTURA DE PAZ CAMBIA ACTITUDES FRENTE A SU COMPORTAMIENTO CON BASE EN LA DIGNIDAD, APORTANDO A LA CULTURA DE PAZ RECONOCE HITOS HISTÓRICOS DE VIOLENCIA Y PAZ COMO APORTE A LA CONSTRUCCIÓN DE UNA CULTURA DE PAZ MODIFICA ACTITUDES COMPORTAMENTALES A PARTIR DE LA RESOLUCIÓN PACÍFICA DE CONFLICTOS		
VALIDAR PIEZAS GRÁFICAS FINALES ANTES DE ENVIAR A PRODUCCIÓN.	3	Enrique Low Murtra-Intersectuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.	2402201526 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							ACUERDO A LOS CRITERIOS DE DIGNIDAD, DE RESPETO, CREENCIAS, ECOLOGÍA Y CULTURA. RECONOCE SU VALOR Y EL VALOR DEL OTRO DE ACUERDO A LOS PRINCIPIOS DE DIGNIDAD Y CONSTRUCCIÓN CULTURAL Y AUTONOMÍA DEFINE SU PROYECTO DE VIDA CON BASE EN CRITERIOS AXIOLÓGICOS Y CULTURALES Y HÁBITOS DE CONVIVENCIA UTILIZA HERRAMIENTAS QUE PERMITEN LA COMUNICACIÓN ASERTIVA EN DIFERENTES ENTORNOS TENIENDO EN CUENTA LA PEDAGOGÍA PARA LA PAZ CONSTRUYE RELACIONES INTERPERSONALES A PARTIR DEL ENFOQUE DIFERENCIAL Y LA PROMOCIÓN DE UNA CULTURA DE PAZ CAMBIA ACTITUDES FRENTE A SU COMPORTAMIENTO CON BASE EN LA DIGNIDAD, APORTANDO A LA CULTURA DE PAZ RECONOCE HITOS HISTÓRICOS DE VIOLENCIA Y PAZ COMO APORTE A LA CONSTRUCCIÓN DE UNA CULTURA DE PAZ MODIFICA ACTITUDES COMPORTAMENTALES A PARTIR DE LA RESOLUCIÓN PACÍFICA DE CONFLICTOS		
VALIDAR PIEZAS GRÁFICAS FINALES ANTES DE ENVIAR A PRODUCCIÓN.	3	Enrique Low Murtra-Intersectuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.	2402201526 02 ESTABLECER RELACIONES DE CRECIMIENTO PERSONAL Y COMUNITARIO A PARTIR DEL BIEN COMUN COMO APORTE PARA EL DESARROLLO SOCIAL.							ACUERDO A LOS CRITERIOS DE DIGNIDAD, DE RESPETO, CREENCIAS, ECOLOGÍA Y CULTURA. RECONOCE SU VALOR Y EL VALOR DEL OTRO DE ACUERDO A LOS PRINCIPIOS DE DIGNIDAD Y CONSTRUCCIÓN CULTURAL Y AUTONOMÍA DEFINE SU PROYECTO DE VIDA CON BASE EN CRITERIOS AXIOLÓGICOS Y CULTURALES Y HÁBITOS DE CONVIVENCIA UTILIZA HERRAMIENTAS QUE PERMITEN LA COMUNICACIÓN ASERTIVA EN DIFERENTES ENTORNOS TENIENDO EN CUENTA LA PEDAGOGÍA PARA LA PAZ CONSTRUYE RELACIONES INTERPERSONALES A PARTIR DEL ENFOQUE DIFERENCIAL Y LA PROMOCIÓN DE UNA CULTURA DE PAZ CAMBIA ACTITUDES FRENTE A SU COMPORTAMIENTO CON BASE EN LA DIGNIDAD, APORTANDO A LA CULTURA DE PAZ RECONOCE HITOS HISTÓRICOS DE VIOLENCIA Y PAZ COMO APORTE A LA CONSTRUCCIÓN DE UNA CULTURA DE PAZ MODIFICA ACTITUDES COMPORTAMENTALES A PARTIR DE LA RESOLUCIÓN PACÍFICA DE CONFLICTOS		
VALIDAR PIEZAS GRÁFICAS FINALES ANTES DE ENVIAR A PRODUCCIÓN.	3	Enrique Low Murtra-Intersectuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.	2402201526 03 PROMOVER EL USO RACIONAL DE LOS RECURSOS NATURALES A PARTIR DE CRITERIOS DE SOSTENIBILIDAD Y SUSTENTABILIDAD ETICA Y NORMATIVA VIGENTE							ACUERDO A LOS CRITERIOS DE DIGNIDAD, DE RESPETO, CREENCIAS, ECOLOGÍA Y CULTURA. RECONOCE SU VALOR Y EL VALOR DEL OTRO DE ACUERDO A LOS PRINCIPIOS DE DIGNIDAD Y CONSTRUCCIÓN CULTURAL Y AUTONOMÍA DEFINE SU PROYECTO DE VIDA CON BASE EN CRITERIOS AXIOLÓGICOS Y CULTURALES Y HÁBITOS DE CONVIVENCIA UTILIZA HERRAMIENTAS QUE PERMITEN LA COMUNICACIÓN ASERTIVA EN DIFERENTES ENTORNOS TENIENDO EN CUENTA LA PEDAGOGÍA PARA LA PAZ CONSTRUYE RELACIONES INTERPERSONALES A PARTIR DEL ENFOQUE DIFERENCIAL Y LA PROMOCIÓN DE UNA CULTURA DE PAZ CAMBIA ACTITUDES FRENTE A SU COMPORTAMIENTO CON BASE EN LA DIGNIDAD, APORTANDO A LA CULTURA DE PAZ RECONOCE HITOS HISTÓRICOS DE VIOLENCIA Y PAZ COMO APORTE A LA CONSTRUCCIÓN DE UNA CULTURA DE PAZ MODIFICA ACTITUDES COMPORTAMENTALES A PARTIR DE LA RESOLUCIÓN PACÍFICA DE CONFLICTOS		
VALIDAR PIEZAS GRÁFICAS FINALES ANTES DE ENVIAR A PRODUCCIÓN.	3	Enrique Low Murtra-Intersectuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.	2402201526 04 CONTRIBUIR CON EL FORTALECIMIENTO DE LA CULTURA DE PAZ A PARTIR DE LA DIGNIDAD HUMANA Y LAS ESTRATEGIAS PARA LA TRANSFORMACIÓN DE CONFLICTOS							ACUERDO A LOS CRITERIOS DE DIGNIDAD, DE RESPETO, CREENCIAS, ECOLOGÍA Y CULTURA. RECONOCE SU VALOR Y EL VALOR DEL OTRO DE ACUERDO A LOS PRINCIPIOS DE DIGNIDAD Y CONSTRUCCIÓN CULTURAL Y AUTONOMÍA DEFINE SU PROYECTO DE VIDA CON BASE EN CRITERIOS AXIOLÓGICOS Y CULTURALES Y HÁBITOS DE CONVIVENCIA UTILIZA HERRAMIENTAS QUE PERMITEN LA COMUNICACIÓN ASERTIVA EN DIFERENTES ENTORNOS TENIENDO EN CUENTA LA PEDAGOGÍA PARA LA PAZ CONSTRUYE RELACIONES INTERPERSONALES A PARTIR DEL ENFOQUE DIFERENCIAL Y LA PROMOCIÓN DE UNA CULTURA DE PAZ CAMBIA ACTITUDES FRENTE A SU COMPORTAMIENTO CON BASE EN LA DIGNIDAD, APORTANDO A LA CULTURA DE PAZ RECONOCE HITOS HISTÓRICOS DE VIOLENCIA Y PAZ COMO APORTE A LA CONSTRUCCIÓN DE UNA CULTURA DE PAZ MODIFICA ACTITUDES COMPORTAMENTALES A PARTIR DE LA RESOLUCIÓN PACÍFICA DE CONFLICTOS		

SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA
Sistema Integrado de Gestión y Autocontrol
Procedimiento Ejecución de la Formación profesional
PLANEACIÓN PEDAGÓGICA DEL PROYECTO FORMATIVO

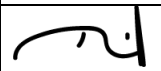
CENTRO DE FORMACIÓN:	CENTRO AGROPECUARIO Y DE BIOTECNOLOGIA EL PORVENIR
NOMBRE DEL PROGRAMA DE FORMACIÓN:	DESARROLLO DE MEDIOS GRAFICOS VISUALES
NOMBRE DEL PROYECTO:	DESARROLLO DE UNA ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN GRÁFICA FUNDAMENTADA EN LAS NECESIDADES DEL CLIENTE
FASE DEL PROYECTO:	REALIZAR AJUSTES
No. ID FICHA:	2834621

CIUDAD Y FECHA:	MONTERÍA, SEPTIEMBRE 14 DE 2023
CÓDIGO DEL PROGRAMA:	522309
CÓDIGO DEL PROYECTO:	2434919
EQUIPO EJECUTOR:	RAFAEL NEFTALI LIZCANO
FECHA DE INICIO:	DAVID CACERES
FECHA DE TERMINACIÓN:	13/9/23

							AMBIENTES DE APRENDIZAJE TIPIFICADOS					
ACTIVIDAD DEL PROYECTO	**DURACIÓN ACTIVIDAD DE PROYECTO (MESES)**	**COMPETENCIA**	**RESULTADOS DE APRENDIZAJE**	**ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE**	**DURACIÓN ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE (HORAS)**	**ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS ACTIVAS**	**ESCENARIO**	**RECURSOS DIDACTICOS**	**PERFIL DE LOS INSTRUCTORES**	**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**	**DESCRIPCIÓN DE LA EVIDENCIA DE APRENDIZAJE**	**OBSERVACIONES**
VALIDAR PIEZAS GRÁFICAS FINALES ANTES DE ENVIAR A PRODUCCIÓN.	3	Diagramar piezas gráficas de acuerdo con el medio de salida y parámetros de maquetación	2913310178 03 GENERAR ARCHIVOS FINALES DE ACUERDO CON LAS CARACTERISTICAS TECNICAS DEL MEDIO DE SALIDA.							REVISA EL MATERIAL TENIENDO EN CUENTA REQUERIMIENTOS FÍSICOS Y TÉCNICOS DEL PROYECTO EDITORIAL. ELABORA LA MAQUETA DE ACUERDO CON LOS PARAMETROS DEL PROYECTO EDITORIAL. ELABORA PIEZAS GRÁFICAS EN SOFTWARE ESPECIALIZADO SEGÚN PAUTA DE DIAGRAMACIÓN APROBADA. REALIZA CORRECCIONES AL ARCHIVO DIAGRAMADO TENIENDO EN CUENTA ERRORES IDENTIFICADOS. REVISA LOS ELEMENTOS DE LA DIAGRAMACIÓN SEGÚN LOS CRITERIOS TÉCNICOS SEGÚN EL MEDIO DE SALIDA. GENERA LOS ARCHIVOS FINALES SEGÚN CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS DEL MEDIO DE SALIDA. FINALIZA ARCHIVOS SEGÚN PARAMETROS DEL MEDIO DE SALIDA.		
VALIDAR PIEZAS GRÁFICAS FINALES ANTES DE ENVIAR A PRODUCCIÓN.	3	Editar imágenes de acuerdo con criterios de comunicación y técnicas de edición	66 VERIFICAR ARCHIVOS DIGITALES SEGÚN MEDIO DE SALIDA.							CAPTURA DE IMAGEN, DE ACUERDO A LAS ESPECIFICACIONES TECNICAS DEL DISEÑO ALISTA EQUIPOS DE PRODUCCIÓN DE IMAGEN SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS DEL PROYECTO Y MANUAL DE FUNCIONAMIENTO. PREPARA EL ESCENARIO Y LA ILUMINACIÓN DE LA PRODUCCIÓN FOTOGRÁFICA TENIENDO EN CUENTA LOS REQUERIMIENTOS DEL PROYECTO. APLICA GESTIÓN DE COLOR EN DISPOSITIVOS DE CAPTURA Y SALIDA A PARTIR DE LA NORMATIVIDAD TÉCNICA. REALIZA TOMA FOTOGRAFICA SEGÚN LA PROPUESTA DE DISEÑO REALIZA REVELADO DIGITAL A LA IMAGEN SEGÚN MEDIO DE SALIDA. MANIPULA LAS IMÁGENES DIGITALIZADAS EN SOFTWARE ESPECIALIZADO DE ACUERDO NECESIDADES DEL PROYECTO DE DISEÑO. REVISA CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS DEL ARCHIVO DIGITAL DE ACUERDO AL MEDIO DE SALIDA. GENERA ARCHIVOS FINALES DE ACUERDO AL MEDIO DE SALIDA. ELABORA BOCETOS SEGÚN NECESIDADES DEL PROYECTO DE DISEÑO. ASESORA PROCESOS PROPIOS DE LAS DIFERENTES FASES DEL PROYECTO SEGÚN METODOLOGÍAS DE GESTIÓN DE PROYECTOS APLICA LOS RECURSOS DEL DISEÑO DE ACUERDO A LAS NECESIDADES DEL PROYECTO. EFECTUA COTIZACIÓN SEGÚN CARACTERÍSTICAS DEL BRIEF. UTILIZA LOS RECURSOS VISUALES DE ACUERDO CON LAS POLITICAS SOBRE DERECHOS DE AUTOR. REALIZA LA PROPUESTA DE DISEÑO GRÁFICO A PARTIR DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA. REVISA LOS REQUERIMIENTOS COMUNICATIVOS DEL PROYECTO SEGÚN EL PÚBLICO OBJETIVO. APLICA TÉCNICAS DE BOCETACIÓN SEGÚN NECESIDADES DEL PROYECTO. AJUSTA LA PROPUESTA DE DISEÑO SEGÚN APROBACIÓN DEL CLIENTE. APLICA LAS HERRAMIENTAS DEL SOFTWARE ESPECIALIZADO DE ACUERDO A LA PROPUESTA DE DISEÑO APROBADA POR EL CLIENTE. GENERA ARCHIVO FINAL DE ACUERDO AL MEDIO DE SALIDA. COMPRUEBA CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS DEL ARCHIVO DIGITAL DE ACUERDO AL MEDIO DE SALIDA. GENERA ARCHIVOS FINALES DE ACUERDO AL MEDIO DE SALIDA.		
VALIDAR PIEZAS GRÁFICAS FINALES ANTES DE ENVIAR A PRODUCCIÓN.	3	ELABORAR PIEZAS GRAFICAS DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE Y PRINCIPIOS DEL DISEÑO GRÁFICO.	2913310177 05 ENTREGAR PRODUCTO APROBADO POR EL CLIENTE DE ACUERDO CON LAS CARACTERISTICAS DEL MEDIO DE SALIDA.							ACUERDO A LOS CRITERIOS DE DIGNIDAD, DE RESPETO, CREENCIAS, ECOLOGÍA Y CULTURA. RECONOCE SU VALOR Y EL VALOR DEL OTRO DE ACUERDO A LOS PRINCIPIOS DE DIGNIDAD Y CONSTRUCCIÓN CULTURAL Y AUTONOMÍA DEFINE SU PROYECTO DE VIDA CON BASE EN CRITERIOS AXIOLÓGICOS Y CULTURALES Y HÁBITOS DE CONVIVENCIA UTILIZA HERRAMIENTAS QUE PERMITEN LA COMUNICACIÓN ASERTIVA EN DIFERENTES ENTORNOS TENIENDO EN CUENTA LA PEDAGOGÍA PARA LA PAZ CONSTRUYE RELACIONES INTERPERSONALES A PARTIR DEL ENFOQUE DIFERENCIAL Y LA PROMOCIÓN DE UNA CULTURA DE PAZ CAMBIA ACTITUDES FRENTE A SU COMPORTAMIENTO CON BASE EN LA DIGNIDAD, APORTANDO A LA CULTURA DE PAZ RECONOCE HITOS HISTÓRICOS DE VIOLENCIA Y PAZ COMO APORTE A LA CONSTRUCCIÓN DE UNA CULTURA DE PAZ MODIFICA ACTITUDES COMPORTAMENTALES A PARTIR DE LA RESOLUCIÓN PACÍFICA DE CONFLICTOS		
VALIDAR PIEZAS GRÁFICAS FINALES ANTES DE ENVIAR A PRODUCCIÓN.	3	Enrique Low Murtra-Intersectuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.	2402201526 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							ACUERDO A LOS CRITERIOS DE DIGNIDAD, DE RESPETO, CREENCIAS, ECOLOGÍA Y CULTURA. RECONOCE SU VALOR Y EL VALOR DEL OTRO DE ACUERDO A LOS PRINCIPIOS DE DIGNIDAD Y CONSTRUCCIÓN CULTURAL Y AUTONOMÍA DEFINE SU PROYECTO DE VIDA CON BASE EN CRITERIOS AXIOLÓGICOS Y CULTURALES Y HÁBITOS DE CONVIVENCIA UTILIZA HERRAMIENTAS QUE PERMITEN LA COMUNICACIÓN ASERTIVA EN DIFERENTES ENTORNOS TENIENDO EN CUENTA LA PEDAGOGÍA PARA LA PAZ CONSTRUYE RELACIONES INTERPERSONALES A PARTIR DEL ENFOQUE DIFERENCIAL Y LA PROMOCIÓN DE UNA CULTURA DE PAZ CAMBIA ACTITUDES FRENTE A SU COMPORTAMIENTO CON BASE EN LA DIGNIDAD, APORTANDO A LA CULTURA DE PAZ RECONOCE HITOS HISTÓRICOS DE VIOLENCIA Y PAZ COMO APORTE A LA CONSTRUCCIÓN DE UNA CULTURA DE PAZ MODIFICA ACTITUDES COMPORTAMENTALES A PARTIR DE LA RESOLUCIÓN PACÍFICA DE CONFLICTOS		
VALIDAR PIEZAS GRÁFICAS FINALES ANTES DE ENVIAR A PRODUCCIÓN.	3	Enrique Low Murtra-Intersectuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.	2402201526 02 ESTABLECER RELACIONES DE CRECIMIENTO PERSONAL Y COMUNITARIO A PARTIR DEL BIEN COMUN COMO APORTE PARA EL DESARROLLO SOCIAL.							ACUERDO A LOS CRITERIOS DE DIGNIDAD, DE RESPETO, CREENCIAS, ECOLOGÍA Y CULTURA. RECONOCE SU VALOR Y EL VALOR DEL OTRO DE ACUERDO A LOS PRINCIPIOS DE DIGNIDAD Y CONSTRUCCIÓN CULTURAL Y AUTONOMÍA DEFINE SU PROYECTO DE VIDA CON BASE EN CRITERIOS AXIOLÓGICOS Y CULTURALES Y HÁBITOS DE CONVIVENCIA UTILIZA HERRAMIENTAS QUE PERMITEN LA COMUNICACIÓN ASERTIVA EN DIFERENTES ENTORNOS TENIENDO EN CUENTA LA PEDAGOGÍA PARA LA PAZ CONSTRUYE RELACIONES INTERPERSONALES A PARTIR DEL ENFOQUE DIFERENCIAL Y LA PROMOCIÓN DE UNA CULTURA DE PAZ CAMBIA ACTITUDES FRENTE A SU COMPORTAMIENTO CON BASE EN LA DIGNIDAD, APORTANDO A LA CULTURA DE PAZ RECONOCE HITOS HISTÓRICOS DE VIOLENCIA Y PAZ COMO APORTE A LA CONSTRUCCIÓN DE UNA CULTURA DE PAZ MODIFICA ACTITUDES COMPORTAMENTALES A PARTIR DE LA RESOLUCIÓN PACÍFICA DE CONFLICTOS		
VALIDAR PIEZAS GRÁFICAS FINALES ANTES DE ENVIAR A PRODUCCIÓN.	3	Enrique Low Murtra-Intersectuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.	2402201526 03 PROMOVER EL USO RACIONAL DE LOS RECURSOS NATURALES A PARTIR DE CRITERIOS DE SOSTENIBILIDAD Y SUSTENTABILIDAD ETICA Y NORMATIVA VIGENTE							ACUERDO A LOS CRITERIOS DE DIGNIDAD, DE RESPETO, CREENCIAS, ECOLOGÍA Y CULTURA. RECONOCE SU VALOR Y EL VALOR DEL OTRO DE ACUERDO A LOS PRINCIPIOS DE DIGNIDAD Y CONSTRUCCIÓN CULTURAL Y AUTONOMÍA DEFINE SU PROYECTO DE VIDA CON BASE EN CRITERIOS AXIOLÓGICOS Y CULTURALES Y HÁBITOS DE CONVIVENCIA UTILIZA HERRAMIENTAS QUE PERMITEN LA COMUNICACIÓN ASERTIVA EN DIFERENTES ENTORNOS TENIENDO EN CUENTA LA PEDAGOGÍA PARA LA PAZ CONSTRUYE RELACIONES INTERPERSONALES A PARTIR DEL ENFOQUE DIFERENCIAL Y LA PROMOCIÓN DE UNA CULTURA DE PAZ CAMBIA ACTITUDES FRENTE A SU COMPORTAMIENTO CON BASE EN LA DIGNIDAD, APORTANDO A LA CULTURA DE PAZ RECONOCE HITOS HISTÓRICOS DE VIOLENCIA Y PAZ COMO APORTE A LA CONSTRUCCIÓN DE UNA CULTURA DE PAZ MODIFICA ACTITUDES COMPORTAMENTALES A PARTIR DE LA RESOLUCIÓN PACÍFICA DE CONFLICTOS		
VALIDAR PIEZAS GRÁFICAS FINALES ANTES DE ENVIAR A PRODUCCIÓN.	3	Enrique Low Murtra-Intersectuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.	2402201526 04 CONTRIBUIR CON EL FORTALECIMIENTO DE LA CULTURA DE PAZ A PARTIR DE LA DIGNIDAD HUMANA Y LAS ESTRATEGIAS PARA LA TRANSFORMACIÓN DE CONFLICTOS							ACUERDO A LOS CRITERIOS DE DIGNIDAD, DE RESPETO, CREENCIAS, ECOLOGÍA Y CULTURA. RECONOCE SU VALOR Y EL VALOR DEL OTRO DE ACUERDO A LOS PRINCIPIOS DE DIGNIDAD Y CONSTRUCCIÓN CULTURAL Y AUTONOMÍA DEFINE SU PROYECTO DE VIDA CON BASE EN CRITERIOS AXIOLÓGICOS Y CULTURALES Y HÁBITOS DE CONVIVENCIA UTILIZA HERRAMIENTAS QUE PERMITEN LA COMUNICACIÓN ASERTIVA EN DIFERENTES ENTORNOS TENIENDO EN CUENTA LA PEDAGOGÍA PARA LA PAZ CONSTRUYE RELACIONES INTERPERSONALES A PARTIR DEL ENFOQUE DIFERENCIAL Y LA PROMOCIÓN DE UNA CULTURA DE PAZ CAMBIA ACTITUDES FRENTE A SU COMPORTAMIENTO CON BASE EN LA DIGNIDAD, APORTANDO A LA CULTURA DE PAZ RECONOCE HITOS HISTÓRICOS DE VIOLENCIA Y PAZ COMO APORTE A LA CONSTRUCCIÓN DE UNA CULTURA DE PAZ MODIFICA ACTITUDES COMPORTAMENTALES A PARTIR DE LA RESOLUCIÓN PACÍFICA DE CONFLICTOS		

REGISTRO DE ASISTENCIA Y APROBACIÓN DEL ACTA No- 65 DEL DÍA 26. de marzo de 2025

OBJETIVO (S)	

No.	**NOMBRES Y APELLIDOS**	**No. DOCUMENTO**	**PLANTA**	**CONTRATISTA**	**OTRO ¿CUAL?**	**DEPENDENCIA/ EMPRESA**	**CORREO ELECTRÓNICO**	**TELÉFONO/EXT.SENA**	**AUTORIZA GRABACIÓN**	**FIRMA O PARTICIPACIÓN VIRTUAL**
1										
2										
3										
4										
5	DAVID CAMILO CÁCERES	8079598		X		SENA	dcaceres@sena.edu.co	3003024898	x	

De acuerdo con La Ley 1581 de 2012, Protección de Datos Personales, el Servicio Nacional de Aprendizaje SENA, se compromete a garantizar la seguridad y protección de los datos personales que se encuentran almacenados en este documento, y les dará el tratamiento correspondiente en cumplimiento de lo establecido legalmente.

ACTA No. 65		
NOMBRE DEL COMITÉ O DE LA REUNIÓN: Informe de consolidado de las actas		
CIUDAD Y FECHA: Montería –09 de abril de 2025	**HORA INICIO: 08 am**	**HORA FIN:10 am**
LUGAR Y/O ENLACE: Reunión virtual	**CENTRO AGROPECUARIO Y DE BIOTECNOLOGÍA EL PORVENIR**	

Acta de Reunión - Ficha: 2977208 - Técnico en Desarrollo de Medios Gráficos Visuales
Fecha: 26 de marzo de 2025
Asistentes: Instructores del programa
Lugar: Aula de diseño gráfico - Jornada mañana

Desarrollo:
Ficha: 2977208 - Técnico en Desarrollo de Medios Gráficos Visuales
Tema de la Reunión: Empalme de ficha entre instructores
Actividad de Aprendizaje:
Estudios de fotografía digital y edición avanzada en Photoshop
Guía de aprendizaje: GA4-2977208-AA1-EV01

Equipo Ejecutor Presente:
• CARLOS LEMUS GUERRA
• DAVID CAMILO CÁCERES CARVAJAL

Resumen de la Sesión:
La reunión se centró en el proceso de empalme de ficha, en el cual el instructor David Cáceres entregó al instructor Carlos Lemus un resumen detallado del desarrollo de la Guía 4, así como las evidencias que deben ser entregadas por los aprendices.

Durante la sesión, se expuso que los contenidos trabajados con los aprendices incluyeron:

- Fundamentos del fotomontaje digital
- Uso de herramientas de selección, capas, máscaras y ajustes de color en Adobe Photoshop
- Técnicas de composición visual para integrar elementos de manera coherente en una imagen compuesta
- Prácticas de retoque y edición orientadas a estudios fotográficos digitales

Evidencias requeridas por los aprendices:

1. **Fotomontaje creativo**: Una composición digital que refleje dominio técnico de las herramientas vistas.
2. **Estudio fotográfico digital básico**: Aplicación de correcciones, ajustes de iluminación, y montaje de una escena coherente a partir de insumos fotográficos.

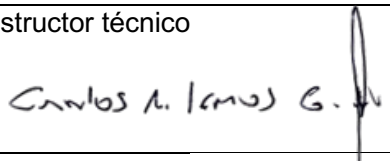
3. **Bitácora visual**: Documento en el que se evidencien los pasos seguidos, herramientas utilizadas y justificación de las decisiones de diseño.

DESARROLLO DE LA REUNIÓN

INFORMACIÓN GENERAL

ASISTENTES Y APROBACIÓN DECISIONES

Equipo ejecutor

CARLOS LEMUS GUERRA	Instructor técnico 
DAVID CAMILO CÁCERES CARVAJAL	 Instructor técnico

CONCLUSIONES

Se aclara que los productos deben presentarse en formato digital editable (PSD) y en formato final (JPG o PNG), acompañados de una breve descripción escrita por el aprendiz.

El instructor Carlos Lemus asumirá la continuidad del proceso formativo a partir de esta guía, dando seguimiento a los productos aún pendientes por parte de los aprendices, reforzando los temas de mayor dificultad y aplicando criterios de evaluación ya establecidos

ESTABLECIMIENTO Y ACEPTACIÓN DE COMPROMISOS		
ACTIVIDAD	**RESPONSABLE**	**FECHA**
Calificaciones en zajuna y sena sofia	Equipo ejecutor	**DÍA** 25 de abril de 2025

ASISTENTES: (Incorporar registro de asistencia)

Nota: Puede incluirse imagen o captura de pantalla de los asistentes, si se trata de una reunión virtual o, de los asistentes que participan a través de una plataforma virtual.

REGISTRO DE ASISTENCIA Y APROBACIÓN DEL ACTA No- 67 DEL DÍA 9 de abril de 2025

OBJETIVO (S)	

No.	**NOMBRES Y APELLIDOS**	**No. DOCUMENTO**	**PLANTA**	**CONTRATISTA**	**OTRO ¿CUAL?**	**DEPENDENCIA/ EMPRESA**	**CORREO ELECTRÓNICO**	**TELÉFONO/EXT.SENA**	**AUTORIZA GRABACIÓN**	**FIRMA O PARTICIPACIÓN VIRTUAL**
1										
2										
3										
4										
5	DAVID CAMILO CÁCERES	8079598		X		SENA	dcaceres@sena.edu.co	3003024898	x	

De acuerdo con La Ley 1581 de 2012, Protección de Datos Personales, el Servicio Nacional de Aprendizaje SENA, se compromete a garantizar la seguridad y protección de los datos personales que se encuentran almacenados en este documento, y les dará el tratamiento correspondiente en cumplimiento de lo establecido legalmente.

ACTA No. 67		
NOMBRE DEL COMITÉ O DE LA REUNIÓN: Informe de consolidado de las actas		
CIUDAD Y FECHA: Montería –09 de abril de 2025	**HORA INICIO: 08 am**	**HORA FIN:10 am**
LUGAR Y/O ENLACE: Reunión virtual	**CENTRO AGROPECUARIO Y DE BIOTECNOLOGÍA EL PORVENIR**	

Acta de Reunión - Ficha: 2977208 - Técnico en Desarrollo de Medios Gráficos Visuales
Fecha: 09 de abril de 2025
Asistentes: Instructores del programa
Lugar: Aula de diseño gráfico - Jornada mañana

Desarrollo:
Ficha: 2977208 - Técnico en Desarrollo de Medios Gráficos Visuales
Actividad de Aprendizaje:
Diseño de piezas publicitarias digitales - Enfoque en banners.
Código de la guía asociada: GA6-2977208-AA1-EV01

Equipo Ejecutor Presente:
• CARLOS LEMUS GUERRA
• DAVID CAMILO CÁCERES CARVAJAL

Resumen de la Sesión:
Durante la sesión se realizaron clases prácticas orientadas al diseño de banners publicitarios digitales. Se abordaron aspectos técnicos relacionados con la configuración del espacio de trabajo, el uso adecuado de tipografías, composición visual, selección de imágenes y formatos de entrega para medios digitales.

Los aprendices exploraron diferentes soportes y adaptaciones de banners según el canal de difusión (web, redes sociales, mailing). Se hizo énfasis en la importancia de la coherencia gráfica, el enfoque al público objetivo y la claridad en el mensaje.

La jornada finalizó con una actividad de aplicación, donde los aprendices elaboraron un primer boceto funcional de su banner según un briefing propuesto por el instructor.

Observaciones Importantes:
Durante la sesión se discutió la inasistencia o no entrega del ejercicio por parte de un grupo significativo de aprendices. Con el fin de tomar medidas correctivas y garantizar el avance en el proceso formativo, se mencionaron los siguientes aprendices que no presentaron la actividad:

- JOHN EDIXON ALBA QUINTERO
- JOHNFER BARBOSA GAMBA

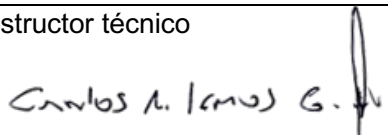
- DALMA NEREA BELTRAN BLANCO
- ISABEL CRISTINA CANO JARAMILLO
- YELIS MARIA CASALLAS LADINO
- ANGIE LORENA CEPEDA VERGARA
- DAVID ORLANDO CHAVES CASTRO
- MAIRA ALEJANDRA CONDE YARA
- VICTOR ALFONSO DE LEON TELLO
- LUISA ALEJANDRA DUCUARA SERNA
- MATEO GABRIEL GUTIERREZ ALONSO
- MARIA LORENA GUZMAN SANDOVAL
- SILVANA PATRICIA IBARRA SATIACA
- OSCAR JULIAN MUÑOZ GONZALEZ
- EDWIN NARVAEZ MARIN
- GRETTA MARIANA NIÑO VALENCIA
- MAGDA LORENA NUPAN BUCHELI
- MARIANA ORTIZ MONTERO
- RUBEN DARIO ORTIZ SALAZAR
- LAURA LISETH PEREZ GUIZA
- LEIDY LORENA PEREZ HENAO
- JEYSON EDUARDO PINZON LUNA
- CRISTIAN RENE QUINTERO PORTOCARRERO
- VALENTINA RIVERA POSADA
- JOAN SEBASTIAN RODRIGUEZ MIRANDA
- KILIAN DAVID RODRIGUEZ MIRANDA
- NATALIA VANESA SALINAS MIER
- TATIANA SEPULVEDA SIERRA
- JESUS DAVID SILVERA MORALES
- DERIS MARGARITA SOLANO VERGARA
- ALBERT ENRIQUE TAFUR RANGEL
- ANGIE PAOLA TARAZONA VILLAMIZAR
- MONICA TOVAR VARGAS
- CRISSIAN EXLIANY VALENCIA MONTOYA
- ALISSON MICHEL VARGAS GARCIA
- LAURA NATALIA VARGAS PENAGOS
- HEIDY JULIETH WILCHES QUINTANA
- BRAYAN STIVEN ZAPATA MENA

DESARROLLO DE LA REUNIÓN

INFORMACIÓN GENERAL

ASISTENTES Y APROBACIÓN DECISIONES

Equipo ejecutor

CARLOS LEMUS GUERRA	Instructor técnico 
DAVID CAMILO CÁCERES CARVAJAL	 Instructor técnico

CONCLUSIONES

Se propone establecer una nueva fecha para entrega del ejercicio con seguimiento personalizado a estos aprendices y definir estrategias de acompañamiento académico para garantizar su participación activa y cumplimiento de los resultados de aprendizaje.

ESTABLECIMIENTO Y ACEPTACIÓN DE COMPROMISOS

ACTIVIDAD	RESPONSABLE	FECHA
Calificaciones en zajuna y sena sofia	Equipo ejecutor	**DÍA** 25 de abril de 2025

ASISTENTES: (Incorporar registro de asistencia)

Nota: Puede incluirse imagen o captura de pantalla de los asistentes, si se trata de una reunión virtual o, de los asistentes que participan a través de una plataforma virtual.

Libertad y orden
RÉPUBLICA DE COLOMBIA

El Servicio Nacional de Aprendizaje SENA

En Cumplimiento del Decreto 933 de 2003
otorga
Certificado de Competencia Laboral a

DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL

Con CÉDULA DE CIUDADANÍA No. 80795985

Quien demostró su Competencia Laboral en la
Norma

NIVEL BASICO - Orientar formación presencial de acuerdo con procedimientos técnicos y normativa.

Código: 240201056

En testimonio de lo anterior, se firma el presente en BOGOTÁ D.C., A los treinta (30) días del mes de Junio de dos mil diecinueve (2019)

Firmado Digitalmente por
JAIME GARCIA DI MOTOLI
SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE
Autenticidad del Documento
Bogotá - Colombia

587478 - 30/06/2019
No Y FECHA REGISTRO

VIGENCIA
30 de Junio de 2022

JAIME GARCIA DI MOTOLI
SUBDIRECTOR CENTRO DE GESTIÓN DE MERCADOS, LOGÍSTICA Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN
REGIONAL DISTRITO CAPITAL

La autenticidad de este documento puede ser verificada en el registro electrónico que se encuentra en la página web http://certificados.sena.edu.co, bajo el número 930300240201056CC80795985C.

Hace constar:

Que el Sr(a) DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL Identificado(a) con cédula de ciudadanía 80795985 realizó el día 14/02/2024 la inducción en Seguridad y Salud en el Trabajo de la entidad y aprobó la respectiva evaluación.

La presente constancia tiene validez para aplicación y uso al interior de la entidad, con el fin de dar cumplimiento al Decreto 1072 de 2015, Libro 2, Parte 2, Título 4, Capítulo 6, Articulo 2.2.4.6.11., Parágrafo 2.

Compromiso SST:

Yo DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL Identificado(a) con cédula de ciudadanía 80795985 me comprometo a dar cumplimiento a las obligaciones en Seguridad y Salud en el Trabajo (Decr. 1072/2015):

1. Procurar el cuidado integral de mi salud.
2. Contar con los elementos de protección personal necesarios para ejecutar la actividad contratada, para lo cual asumiré su costo.
3. Informar a los contratantes la ocurrencia de incidentes, accidentes de trabajo y enfermedades laborales.
4. Participar en las actividades de Prevención y Promoción organizadas por los contratantes, los Comités Paritarios de Seguridad y Salud en el Trabajo o Vigías Ocupacionales o la Administradora de Riesgos Laborales.
5. Cumplir las normas, reglamentos e instrucciones del Sistema de Gestión de la Seguridad y Salud en el Trabajo SG-SST.
6. Informar oportunamente a los contratantes toda novedad derivada de mi contrato.

Firma

Dependencia de Seguridad y Salud en el Trabajo – Secretaría General -

SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE - SENA

MANUAL DE DISCAPACIDAD Y SU POLÍTICA EN EL SENA

Agencia Pública DE EMPLEO

Hace constar:

Que el Sr(a) DAVID CAMILO CACERES CARVAJAL Identificado(a) con cédula de ciudadanía 80795985 el día 12/02/2025 aprobó la respectiva evaluación de apropiación de conocimientos del Manual de Discapacidad y su Política en el SENA.

La presente constancia tiene validez al interior de la entidad, en la generación de una cultura institucional incluyente, como acción afirmativa para promover acciones integrales y accesibles para las Personas con Discapacidad, de acuerdo con lo contenido en la Resolución 1726 de 2014, mediante la cual el SENA adopta su Política Institucional para la atención de personas con discapacidad.

Dirección de Empleo y Trabajo - Secretaría General - SENA

Diseñado por: Grupo Gestión de los Sistemas de Información - Oficina de Sistemas

1. Resumen

Título de la r	Clase 02 de abril 8:00 pm
Participantes	13
Hora de inici	4/02/25, 7:50:05 PM
Hora de final	4/02/25, 8:50:39 PM
Duración de l	1 h 34s
Tiempo med	40 min 19s

2. Participantes

Nombre	Primera entr	Última salida	Duración de l	Correo electr	Id. de partici	Rol
David Camilc	4/02/25, 7:5	4/02/25, 8:5	51 min 22s	dcaceres@se	dcaceres@se	Organizador
Andres Davic	4/02/25, 7:5	4/02/25, 8:5	51 min 7s	andres_dgan	andres_dgan	Moderador
leonardo con	4/02/25, 7:5	4/02/25, 8:5	51 min 5s			Moderador
Santiago Lan	4/02/25, 7:5	4/02/25, 8:5	50 min 18s			Moderador
Ana Maria G	4/02/25, 8:0	4/02/25, 8:5	49 min 35s	ana.giraldov	ana.giraldov	Moderador
Yamid cc (No	4/02/25, 8:0	4/02/25, 8:5	49 min 7s			Moderador
Gabriela Enc	4/02/25, 8:0	4/02/25, 8:5	48 min 4s			Moderador
Víctor De Lec	4/02/25, 8:0	4/02/25, 8:5	44 min 41s			Moderador
PAULA ANDR	4/02/25, 8:0	4/02/25, 8:5	44 min 17s			Moderador
Mónica Tova	4/02/25, 8:0	4/02/25, 8:0	8s			Moderador
Isabel Cristin	4/02/25, 8:0	4/02/25, 8:2	12 min 21s	isabel_cano(	isabel_cano(	Moderador
Mónica Tova	4/02/25, 8:0	4/02/25, 8:5	42 min 28s			Moderador
Isabel (No cc	4/02/25, 8:2	4/02/25, 8:5	29 min 35s			Moderador

3. Actividades de la reunión

Nombre	Hora de entr	Hora de salic	Duración	Correo electr	Rol
David Camilc	4/02/25, 7:5	4/02/25, 8:5	51 min 22s	dcaceres@se	Organizador
Andres Davic	4/02/25, 7:5	4/02/25, 8:5	51 min 7s	andres_dgan	Moderador
leonardo con	4/02/25, 7:5	4/02/25, 8:5	51 min 5s		Moderador
Santiago Lan	4/02/25, 7:5	4/02/25, 8:5	50 min 18s		Moderador
Ana Maria G	4/02/25, 8:0	4/02/25, 8:5	49 min 35s	ana.giraldov	Moderador
Yamid cc (No	4/02/25, 8:0	4/02/25, 8:5	49 min 7s		Moderador
Gabriela Enc	4/02/25, 8:0	4/02/25, 8:5	48 min 4s		Moderador
Víctor De Lec	4/02/25, 8:0	4/02/25, 8:5	44 min 41s		Moderador
PAULA ANDR	4/02/25, 8:0	4/02/25, 8:5	44 min 17s		Moderador
Mónica Tova	4/02/25, 8:0	4/02/25, 8:0	8s		Moderador
Isabel Cristin	4/02/25, 8:0	4/02/25, 8:2	12 min 21s	isabel_cano(	Moderador
Mónica Tova	4/02/25, 8:0	4/02/25, 8:5	42 min 28s		Moderador
Isabel (No cc	4/02/25, 8:2	4/02/25, 8:5	29 min 35s		Moderador

1. Resumen

Título de la r	Clase 09 de abril 8:00 pm
Participantes	15
Hora de inici	4/09/25, 7:57:08 PM
Hora de final	4/09/25, 8:46:55 PM
Duración de l	49 min 47s
Tiempo med	35 min 53s

2. Participantes

Nombre	Primera entr	Última salida	Duración de l	Correo electr	Id. de partici	Rol
David Camilc	4/09/25, 7:5	4/09/25, 8:4	48 min 40s	dcaceres@se	dcaceres@se	Organizador
Andres Davic	4/09/25, 7:5	4/09/25, 8:4	48 min 25s	andres_dgan	andres_dgan	Moderador
Santiago Lan	4/09/25, 8:0	4/09/25, 8:4	45 min 45s			Moderador
leonardo con	4/09/25, 8:0	4/09/25, 8:4	45 min 6s			Moderador
Camilo Barcc	4/09/25, 8:0	4/09/25, 8:4	45 min 1s	camilo_barcc	camilo_barcc	Moderador
PAULA ANDR	4/09/25, 8:0	4/09/25, 8:4	44 min 19s			Moderador
Angie Paola '	4/09/25, 8:0	4/09/25, 8:4	44 min 5s	angie_ptaraz	angie_ptaraz	Moderador
Silvana Patri	4/09/25, 8:0	4/09/25, 8:4	42 min 22s	silvana_ibarr	silvana_ibarr	Moderador
Aleja Dukuar	4/09/25, 8:0	4/09/25, 8:0	1 min 42s			Moderador
Isabel (No cc	4/09/25, 8:0	4/09/25, 8:4	41 min 4s			Moderador
Albert Tafur	4/09/25, 8:0	4/09/25, 8:4	39 min 16s			Moderador
JOSELYN DEL	4/09/25, 8:0	4/09/25, 8:0	18s	joselyn_men	joselyn_men	Moderador
Deris Solano	4/09/25, 8:0	4/09/25, 8:4	37 min 24s			Moderador
Aleja Dukuar	4/09/25, 8:1	4/09/25, 8:3	21 min 13s			Moderador
Víctor De Lec	4/09/25, 8:1	4/09/25, 8:4	33 min 29s			Moderador

3. Actividades de la reunión

Nombre	Hora de entr	Hora de salic	Duración	Correo electr	Rol
David Camilc	4/09/25, 7:5	4/09/25, 8:4	48 min 40s	dcaceres@se	Organizador
Andres Davic	4/09/25, 7:5	4/09/25, 8:4	48 min 25s	andres_dgan	Moderador
Santiago Lan	4/09/25, 8:0	4/09/25, 8:4	45 min 45s		Moderador
leonardo con	4/09/25, 8:0	4/09/25, 8:4	45 min 6s		Moderador
Camilo Barcc	4/09/25, 8:0	4/09/25, 8:4	45 min 1s	camilo_barcc	Moderador
PAULA ANDR	4/09/25, 8:0	4/09/25, 8:4	44 min 19s		Moderador
Angie Paola '	4/09/25, 8:0	4/09/25, 8:4	44 min 5s	angie_ptaraz	Moderador
Silvana Patri	4/09/25, 8:0	4/09/25, 8:4	42 min 22s	silvana_ibarr	Moderador
Aleja Dukuar	4/09/25, 8:0	4/09/25, 8:0	1 min 42s		Moderador
Isabel (No cc	4/09/25, 8:0	4/09/25, 8:4	41 min 4s		Moderador
Albert Tafur	4/09/25, 8:0	4/09/25, 8:4	39 min 16s		Moderador
JOSELYN DEL	4/09/25, 8:0	4/09/25, 8:0	18s	joselyn_men	Moderador
Deris Solano	4/09/25, 8:0	4/09/25, 8:4	37 min 24s		Moderador
Aleja Dukuar	4/09/25, 8:1	4/09/25, 8:3	21 min 13s		Moderador
Víctor De Lec	4/09/25, 8:1	4/09/25, 8:4	33 min 29s		Moderador

1. Resumen

Título de la r	Clase 26 de marzo 8:00 pm
Participantes	19
Hora de inici	3/26/25, 7:54:35 PM
Hora de final	3/26/25, 11:08:02 PM
Duración de l	3 h 13 min 27s
Tiempo med	57 min 28s

2. Participantes

Nombre	Primera entr	Última salida	Duración de l	Correo electr	Id. de partici	Rol
David Camilc	3/26/25, 8:0	3/26/25, 9:0	59 min 43s	dcaceres@se	dcaceres@se	Organizador
Ana Maria G	3/26/25, 8:0	3/26/25, 9:0	59 min 26s	ana.giraldov	ana.giraldov	Moderador
Yamid Correa	3/26/25, 8:0	3/26/25, 9:0	59 min 22s			Moderador
Albert Tafur	3/26/25, 8:0	3/26/25, 8:5	54 min 10s			Moderador
leonardo con	3/26/25, 8:0	3/26/25, 9:0	59 min 24s			Moderador
JOSELYN DEL	3/26/25, 8:0	3/26/25, 8:5	56 min 49s	joselyn_men	joselyn_men	Moderador
Angie Paola '	3/26/25, 8:0	3/26/25, 8:0	1 min 34s	angie_ptaraz	angie_ptaraz	Moderador
Camilo Barcc	3/26/25, 8:0	3/26/25, 9:0	59 min 35s	camilo_barc	camilo_barc	Moderador
Santiago Lan	3/26/25, 8:0	3/26/25, 9:0	59 min 27s			Moderador
Andres Davic	3/26/25, 8:0	3/26/25, 9:0	59 min 26s	andres_dgan	andres_dgan	Moderador
Deris Solano	3/26/25, 8:0	3/26/25, 9:0	59 min 27s			Moderador
Gabriela Enc	3/26/25, 8:0	3/26/25, 9:0	58 min 28s			Moderador
Anyi tarazon	3/26/25, 8:0	3/26/25, 9:0	57 min 58s			Moderador
Isabel (No cc	3/26/25, 8:0	3/26/25, 9:0	52 min 57s			Moderador
Paula Andrea	3/26/25, 8:0	3/26/25, 9:0	52 min 42s			Moderador
VICTOR DE L	3/26/25, 8:0	3/26/25, 11:	2 h 58 min 47s			Moderador
Víctor De Lec	3/26/25, 8:1	3/26/25, 9:0	50 min 42s			Moderador
Mónica Tova	3/26/25, 8:1	3/26/25, 9:0	46 min 49s			Moderador
Gaby Encala	3/26/25, 8:5	3/26/25, 9:0	5 min 7s			Moderador

3. Actividades de la reunión

Nombre	Hora de entr	Hora de salic	Duración	Correo electr	Rol
David Camilc	3/26/25, 8:0	3/26/25, 9:0	59 min 43s	dcaceres@se	Organizador
Ana Maria G	3/26/25, 8:0	3/26/25, 9:0	59 min 26s	ana.giraldov	Moderador
Yamid Correa	3/26/25, 8:0	3/26/25, 9:0	59 min 22s		Moderador
Albert Tafur	3/26/25, 8:0	3/26/25, 8:5	54 min 10s		Moderador
leonardo con	3/26/25, 8:0	3/26/25, 9:0	59 min 24s		Moderador
JOSELYN DEL	3/26/25, 8:0	3/26/25, 8:5	56 min 49s	joselyn_men	Moderador
Angie Paola '	3/26/25, 8:0	3/26/25, 8:0	1 min 34s	angie_ptaraz	Moderador
Camilo Barcc	3/26/25, 8:0	3/26/25, 9:0	59 min 35s	camilo_barc	Moderador
Santiago Lan	3/26/25, 8:0	3/26/25, 9:0	59 min 27s		Moderador
Andres Davic	3/26/25, 8:0	3/26/25, 9:0	59 min 26s	andres_dgan	Moderador
Deris Solano	3/26/25, 8:0	3/26/25, 9:0	59 min 27s		Moderador

Gabriela Enc	3/26/25, 8:0	3/26/25, 9:0	58 min 28s	Moderador
Anyi tarazon	3/26/25, 8:0	3/26/25, 9:0	57 min 58s	Moderador
Isabel (No cc	3/26/25, 8:0	3/26/25, 9:0	52 min 57s	Moderador
Paula Andrea	3/26/25, 8:0	3/26/25, 9:0	52 min 42s	Moderador
VICTOR DE L	3/26/25, 8:0	3/26/25, 11:	2 h 58 min 47s	Moderador
Víctor De Lec	3/26/25, 8:1	3/26/25, 9:0	50 min 42s	Moderador
Mónica Tova	3/26/25, 8:1	3/26/25, 9:0	46 min 49s	Moderador
Gaby Encala	3/26/25, 8:5	3/26/25, 9:0	5 min 7s	Moderador

1. Resumen

Título de la r	Clas 03 de abril 8:00 pm
Participantes	10
Hora de inici	4/03/25, 7:51:58 PM
Hora de final	4/03/25, 8:41:30 PM
Duración de l	49 min 32s
Tiempo med	37 min 56s

2. Participantes

Nombre	Primera entr	Última salida	Duración de l	Correo electr	Id. de partici	Rol
David Camilc	4/03/25, 7:5	4/03/25, 8:4	42 min 12s	dcaceres@se	dcaceres@se	Organizador
Camila Math	4/03/25, 7:5	4/03/25, 8:4	48 min 34s	camila_matl	camila_matl	Moderador
carlos monte	4/03/25, 8:0	4/03/25, 8:4	40 min 24s			Moderador
Camila Math	4/03/25, 8:0	4/03/25, 8:4	41 min 15s	camila_matl	camila_matl	Moderador
LAURA ISABI	4/03/25, 8:0	4/03/25, 8:4	40 min 15s	limorenoh@	limorenoh@	Moderador
Sergio Rafae	4/03/25, 8:0	4/03/25, 8:4	38 min 53s	sergio_rzaml	sergio_rzaml	Moderador
CATERINE PL	4/03/25, 8:0	4/03/25, 8:4	36 min 33s			Moderador
sofia florez	4/03/25, 8:0	4/03/25, 8:4	34 min 53s			Moderador
Jorge Arman	4/03/25, 8:0	4/03/25, 8:4	34 min 3s	jorgea_gonz	jorgea_gonz	Moderador
Alejandro Ló	4/03/25, 8:1	4/03/25, 8:4	22 min 13s			Moderador

3. Actividades de la reunión

Nombre	Hora de entr	Hora de salic	Duración	Correo electr	Rol
David Camilc	4/03/25, 7:5	4/03/25, 8:4	42 min 12s	dcaceres@se	Organizador
Camila Math	4/03/25, 7:5	4/03/25, 8:4	48 min 34s	camila_matl	Moderador
carlos monte	4/03/25, 8:0	4/03/25, 8:4	40 min 24s		Moderador
Camila Math	4/03/25, 8:0	4/03/25, 8:4	41 min 15s	camila_matl	Moderador
LAURA ISABI	4/03/25, 8:0	4/03/25, 8:4	40 min 15s	limorenoh@	Moderador
Sergio Rafae	4/03/25, 8:0	4/03/25, 8:4	38 min 53s	sergio_rzaml	Moderador
CATERINE PL	4/03/25, 8:0	4/03/25, 8:4	36 min 33s		Moderador
sofia florez	4/03/25, 8:0	4/03/25, 8:4	34 min 53s		Moderador
Jorge Arman	4/03/25, 8:0	4/03/25, 8:4	34 min 3s	jorgea_gonz	Moderador
Alejandro Ló	4/03/25, 8:1	4/03/25, 8:4	22 min 13s		Moderador

1. Resumen

Título de la r	Clase 10 de abril 8:00 pm
Participantes	8
Hora de inici	4/10/25, 8:00:19 PM
Hora de final	4/10/25, 9:07:01 PM
Duración de l	1 h 6 min 41s
Tiempo med	40 min 2s

2. Participantes

Nombre	Primera entr	Última salida	Duración de l	Correo electr	Id. de partici	Rol
David Camilc	4/10/25, 8:0	4/10/25, 8:4	40 min 20s	dcaceres@se	dcaceres@se	Organizador
Camila Math	4/10/25, 8:0	4/10/25, 8:4	40 min 35s	camila_matl	camila_matl	Moderador
carlos monte	4/10/25, 8:0	4/10/25, 8:4	40 min 13s			Moderador
LAURA ISABI	4/10/25, 8:0	4/10/25, 8:4	39 min 39s	limorenoh@	limorenoh@	Moderador
Sergio Rafae	4/10/25, 8:0	4/10/25, 8:3	35 min 42s	sergio_rzaml	sergio_rzaml	Moderador
Luis Eduardo	4/10/25, 8:0	4/10/25, 9:0	1 h 3 min 18s			Moderador
Jorge Arman	4/10/25, 8:0	4/10/25, 8:4	31 min 39s	jorgea_gonz	jorgea_gonz	Moderador
CATERINE PL	4/10/25, 8:1	4/10/25, 8:4	28 min 51s			Moderador

3. Actividades de la reunión

Nombre	Hora de entr	Hora de salic	Duración	Correo electr	Rol
David Camilc	4/10/25, 8:0	4/10/25, 8:4	40 min 20s	dcaceres@se	Organizador
Camila Math	4/10/25, 8:0	4/10/25, 8:4	40 min 35s	camila_matl	Moderador
carlos monte	4/10/25, 8:0	4/10/25, 8:4	40 min 13s		Moderador
LAURA ISABI	4/10/25, 8:0	4/10/25, 8:4	39 min 39s	limorenoh@	Moderador
Sergio Rafae	4/10/25, 8:0	4/10/25, 8:3	35 min 42s	sergio_rzaml	Moderador
Luis Eduardo	4/10/25, 8:0	4/10/25, 9:0	1 h 3 min 18s		Moderador
Jorge Arman	4/10/25, 8:0	4/10/25, 8:4	31 min 39s	jorgea_gonz	Moderador
CATERINE PL	4/10/25, 8:1	4/10/25, 8:4	28 min 51s		Moderador

1. Resumen

Título de la r	Clase 11 de. abril 7:00 pm
Participantes	15
Hora de inici	4/11/25, 6:51:46 PM
Hora de final	4/11/25, 10:36:09 PM
Duración de l	3 h 44 min 23s
Tiempo med	50 min 32s

2. Participantes

Nombre	Primera entr	Última salida	Duración de l	Correo electr	Id. de partici	Rol
David Camilc	4/11/25, 7:0	4/11/25, 7:4	48 min 12s	dcaceres@se	dcaceres@se	Organizador
Karen Hernar	4/11/25, 7:0	4/11/25, 7:4	47 min 17s			Moderador
Deivid Florez	4/11/25, 7:0	4/11/25, 7:4	47 min 15s			Moderador
Adriana Mari	4/11/25, 7:0	4/11/25, 7:4	47 min 15s			Moderador
Kemberly Cor	4/11/25, 7:0	4/11/25, 7:4	46 min 41s			Moderador
Marcela Torc	4/11/25, 7:0	4/11/25, 7:4	45 min 5s			Moderador
Eileen Pulgar	4/11/25, 7:0	4/11/25, 7:4	44 min 55s			Moderador
Daniela Conc	4/11/25, 7:0	4/11/25, 7:4	43 min 58s			Moderador
Luz Mary (Nc	4/11/25, 7:0	4/11/25, 7:1	7 min			Moderador
Luis Narvaez	4/11/25, 7:0	4/11/25, 7:4	42 min 55s			Moderador
marcela chav	4/11/25, 7:0	4/11/25, 7:4	41 min 55s			Moderador
Alexandra M	4/11/25, 7:0	4/11/25, 7:4	41 min 52s			Moderador
Luz Mary (Nc	4/11/25, 7:1	4/11/25, 10:	3 h 23 min 43s			Moderador
Sara Uribe C	4/11/25, 7:1	4/11/25, 7:3	17 min 59s	suribec@cor	suribec@cor	Moderador
Ana Hoyos (M	4/11/25, 7:1	4/11/25, 7:4	32 min 5s			Moderador

3. Actividades de la reunión

Nombre	Hora de entr	Hora de salic	Duración	Correo electr	Rol
David Camilc	4/11/25, 7:0	4/11/25, 7:4	48 min 12s	dcaceres@se	Organizador
Karen Hernar	4/11/25, 7:0	4/11/25, 7:4	47 min 17s		Moderador
Deivid Florez	4/11/25, 7:0	4/11/25, 7:4	47 min 15s		Moderador
Adriana Mari	4/11/25, 7:0	4/11/25, 7:4	47 min 15s		Moderador
Kemberly Cor	4/11/25, 7:0	4/11/25, 7:4	46 min 41s		Moderador
Marcela Torc	4/11/25, 7:0	4/11/25, 7:4	45 min 5s		Moderador
Eileen Pulgar	4/11/25, 7:0	4/11/25, 7:4	44 min 55s		Moderador
Daniela Conc	4/11/25, 7:0	4/11/25, 7:4	43 min 58s		Moderador
Luz Mary (Nc	4/11/25, 7:0	4/11/25, 7:1	7 min		Moderador
Luis Narvaez	4/11/25, 7:0	4/11/25, 7:4	42 min 55s		Moderador
marcela chav	4/11/25, 7:0	4/11/25, 7:4	41 min 55s		Moderador
Alexandra M	4/11/25, 7:0	4/11/25, 7:4	41 min 52s		Moderador
Luz Mary (Nc	4/11/25, 7:1	4/11/25, 10:	3 h 23 min 43s		Moderador
Sara Uribe C	4/11/25, 7:1	4/11/25, 7:3	17 min 59s	suribec@cor	Moderador
Ana Hoyos (M	4/11/25, 7:1	4/11/25, 7:4	32 min 5s		Moderador

1. Resumen

Título de la r	Clase 09 de abril 7:00 pm
Participantes	3
Hora de inici	4/09/25, 6:50:32 PM
Hora de final	4/09/25, 7:28:13 PM
Duración de l	37 min 40s
Tiempo med	25 min 27s

2. Participantes

Nombre	Primera entr	Última salida	Duración de l	Correo electr	Id. de partici	Rol
David Camilo	4/09/25, 7:0	4/09/25, 7:2	26 min 32s	dcaceres@se	dcaceres@se	Organizador
Mauro Gome	4/09/25, 7:0	4/09/25, 7:2	26 min 32s			Moderador
ana (No com	4/09/25, 7:0	4/09/25, 7:2	23 min 18s			Moderador

3. Actividades de la reunión

Nombre	Hora de entr	Hora de salic	Duración	Correo electr	Rol
David Camilo	4/09/25, 7:0	4/09/25, 7:2	26 min 32s	dcaceres@se	Organizador
Mauro Gome	4/09/25, 7:0	4/09/25, 7:2	26 min 32s		Moderador
ana (No com	4/09/25, 7:0	4/09/25, 7:2	23 min 18s		Moderador

1. Resumen

Título de la r	Clase. 19. de marzo 8:00 pm
Participantes	25
Hora de inici	3/19/25, 7:50:18 PM
Hora de final	3/19/25, 9:12:06 PM
Duración de l	1 h 21 min 47s
Tiempo med	41 min 59s

2. Participantes

Nombre	Primera entr	Última salida	Duración de l	Correo electr	Id. de partici	Rol
David Camilc	3/19/25, 7:5	3/19/25, 8:5	59 min 14s	dcaceres@se	dcaceres@se	Organizador
leonardo con	3/19/25, 7:5	3/19/25, 8:5	58 min 48s			Moderador
Andres Davic	3/19/25, 7:5	3/19/25, 8:5	58 min 47s	andres_dgan	andres_dgan	Moderador
Santiago Lan	3/19/25, 8:0	3/19/25, 8:5	56 min 58s			Moderador
Deris Solano	3/19/25, 8:0	3/19/25, 8:5	55 min 59s			Moderador
Angie Paola '	3/19/25, 8:0	3/19/25, 8:5	55 min 52s	angie_ptaraz	angie_ptaraz	Moderador
Víctor De Lec	3/19/25, 8:0	3/19/25, 8:0	6 min 47s			Moderador
Ana Maria G	3/19/25, 8:0	3/19/25, 8:5	55 min 45s	ana.giraldov	ana.giraldov	Moderador
Gabriela Enc	3/19/25, 8:0	3/19/25, 8:5	55 min 24s			Moderador
Yamid Correa	3/19/25, 8:0	3/19/25, 8:1	10 min 15s			Moderador
Mónica Tova	3/19/25, 8:0	3/19/25, 8:5	55 min 29s			Moderador
Aleja Dukuar	3/19/25, 8:0	3/19/25, 8:5	52 min 57s			Moderador
Isabel (No cc	3/19/25, 8:0	3/19/25, 8:5	53 min 32s			Moderador
Ana yoelis (I	3/19/25, 8:0	3/19/25, 8:5	53 min 30s			Moderador
Camilo Barcc	3/19/25, 8:0	3/19/25, 8:2	20 min 41s			Moderador
joselyn (No c	3/19/25, 8:0	3/19/25, 8:5	52 min 13s			Moderador
Silvana (No c	3/19/25, 8:0	3/19/25, 9:1	1 h 4 min 46s			Moderador
VICTOR DE L	3/19/25, 8:0	3/19/25, 8:5	49 min 16s			Moderador
Yelis CASALL	3/19/25, 8:0	3/19/25, 8:2	13 min 16s			Moderador
clau (No com	3/19/25, 8:1	3/19/25, 8:5	46 min			Moderador
Yamid Cc (N	3/19/25, 8:1	3/19/25, 8:1	2s			Moderador
Yamid Cc (N	3/19/25, 8:1	3/19/25, 8:1	2s			Moderador
Yamid Cc (N	3/19/25, 8:1	3/19/25, 8:5	41 min 53s			Moderador
Víctor De Lec	3/19/25, 8:1	3/19/25, 8:5	40 min 3s			Moderador
Camilo Barcc	3/19/25, 8:2	3/19/25, 8:5	32 min 11s			Moderador

3. Actividades de la reunión

Nombre	Hora de entr	Hora de salic	Duración	Correo electr	Rol
David Camilc	3/19/25, 7:5	3/19/25, 8:5	59 min 14s	dcaceres@se	Organizador
leonardo con	3/19/25, 7:5	3/19/25, 8:5	58 min 48s		Moderador
Andres Davic	3/19/25, 7:5	3/19/25, 8:5	58 min 47s	andres_dgan	Moderador
Santiago Lan	3/19/25, 8:0	3/19/25, 8:5	56 min 58s		Moderador
Deris Solano	3/19/25, 8:0	3/19/25, 8:5	55 min 59s		Moderador

Angie Paola	3/19/25, 8:0	3/19/25, 8:5	55 min 52s	angie_ptaraz	Moderador
Víctor De Lec	3/19/25, 8:0	3/19/25, 8:0	6 min 47s		Moderador
Ana Maria G	3/19/25, 8:0	3/19/25, 8:5	55 min 45s	ana.giraldov	Moderador
Gabriela Enc	3/19/25, 8:0	3/19/25, 8:5	55 min 24s		Moderador
Yamid Correa	3/19/25, 8:0	3/19/25, 8:1	10 min 15s		Moderador
Mónica Tova	3/19/25, 8:0	3/19/25, 8:5	55 min 29s		Moderador
Aleja Dukuar	3/19/25, 8:0	3/19/25, 8:4	41 min 49s		Moderador
Aleja Dukuar	3/19/25, 8:4	3/19/25, 8:5	11 min 8s		Moderador
Isabel (No cc	3/19/25, 8:0	3/19/25, 8:5	53 min 32s		Moderador
Ana yoelis (I	3/19/25, 8:0	3/19/25, 8:5	53 min 30s		Moderador
Camilo Barcc	3/19/25, 8:0	3/19/25, 8:2	20 min 41s		Moderador
joselyn (No c	3/19/25, 8:0	3/19/25, 8:5	52 min 13s		Moderador
Silvana (No c	3/19/25, 8:0	3/19/25, 9:1	1 h 4 min 46s		Moderador
VICTOR DE L	3/19/25, 8:0	3/19/25, 8:5	49 min 16s		Moderador
Yelis CASALL	3/19/25, 8:0	3/19/25, 8:2	13 min 16s		Moderador
clau (No com	3/19/25, 8:1	3/19/25, 8:5	46 min		Moderador
Yamid Cc (N	3/19/25, 8:1	3/19/25, 8:1	2s		Moderador
Yamid Cc (N	3/19/25, 8:1	3/19/25, 8:1	2s		Moderador
Yamid Cc (N	3/19/25, 8:1	3/19/25, 8:5	41 min 53s		Moderador
Víctor De Lec	3/19/25, 8:1	3/19/25, 8:5	40 min 3s		Moderador
Camilo Barcc	3/19/25, 8:2	3/19/25, 8:5	32 min 11s		Moderador

	PLAN DE TRABAJO CONCERTADO
PROGRAMA DE FORMACIÓN	DESARROLLO DE MEDIOS GRAFICOS VISUALES
FICHA	2834621
COMPETENCIA	ELABORAR PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA SEGÚN ACUERDO EDITORIAL Y PARÁMETROS TÉCNICOS
RESULTADO DE APRENDIZAJE	291301081 01 DETERMINAR RECURSOS Y PROCEDIMIENTOS NECESARIOS EN EL DESARROLLO DE LA PUBLICACIÓN DIGITAL.
INSTRUCTOR	DAVID CÁCERES

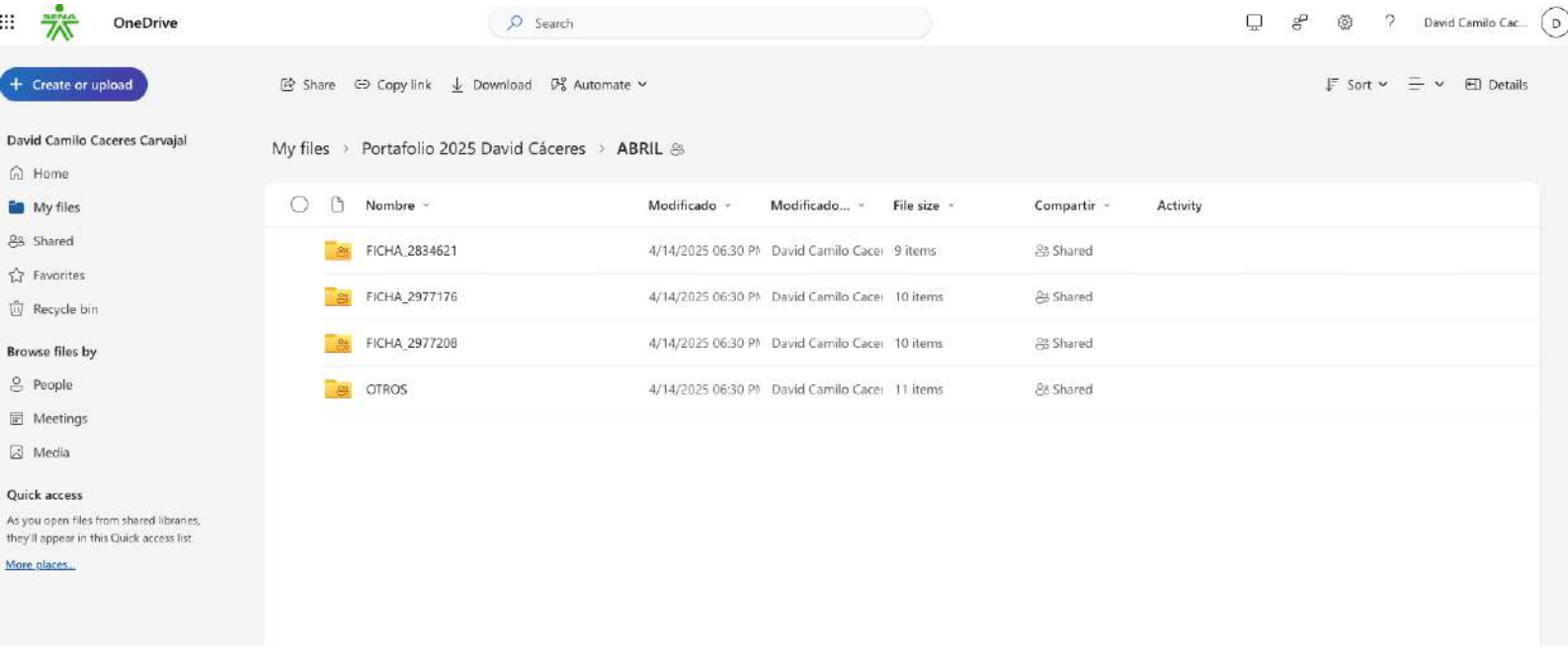
Aprendiz	Actividad a desarrollar	Forma de entrega actividad		Fecha de entrega	ENTREGO	
		Físico	Digital		SI	No
JHOAN SEBASTIAN·BECERRA BARREIRO	Archivo arte finalizado de impresion de la revista		x	4/01/25		x
NICOL DANIELA·TRESPALACIOS MONTENEGRO	Archivo arte finalizado de impresion de la revista		x	4/01/25		x
NICOLAS·SUAREZ PORRAS	Archivo arte finalizado de impresion de la revista		x	4/01/25		x
LISETH PAOLA·CAÑAS PEREZ	Archivo arte finalizado de impresion de la revista		x	4/01/25		x
JOAN MATEO·AGUDELO JARAMILLO	Archivo arte finalizado de impresion de la revista		x	4/01/25		x
MELISSA·GALLEGO QUINTERO	Archivo arte finalizado de impresion de la revista		x	4/01/25		x
ALEJANDRA·ECHEVERRI ZULUAGA	Archivo arte finalizado de impresion de la revista		x	4/01/25		x
BRAYAN FERNANDO·SERRANO FAGUA	Archivo arte finalizado de impresion de la revista		x	4/01/25		x
JUAN JOSE·QUIROGA LUNA	Archivo arte finalizado de impresion de la revista		x	4/01/25		x
MARÍA CAMILA·GUEVARA ALMEIDA	Archivo arte finalizado de impresion de la revista		x	4/01/25		x
NICOLL YULEIDY·CONDE RUEDA	Archivo arte finalizado de impresion de la revista		x	4/01/25		x
KEREN NOHEMY·POLO ARCIA	Archivo arte finalizado de impresion de la revista		x	4/01/25		x
DANIEL FELIPE·ACERO IREGUI	Archivo arte finalizado de impresion de la revista		x	4/01/25		x
JIMMY ALEJANDRO·CORTES SIABATO	Archivo arte finalizado de impresion de la revista		x	4/01/25		x
ANA MILENA·MOLANO ABRIL	Archivo arte finalizado de impresion de la revista		x	4/01/25		x
HERNAN MAURICIO·SANTANA MARTINEZ	Archivo arte finalizado de impresion de la revista		x	4/01/25		x
AURA CATHERINE·AREVALO MENESES	Archivo arte finalizado de impresion de la revista		x	4/01/25		x
ANDERSON ENRIQUE·MONROY JEREZ	Archivo arte finalizado de impresion de la revista		x	4/01/25		x
LIZETH DANIELA·ABRIL BUENDIA	Archivo arte finalizado de impresion de la revista		x	4/01/25		x
VALERIE·PARKER LOAIZA	Archivo arte finalizado de impresion de la revista		x	4/01/25		x
DIANA JAZMIN·VARGAS RESTREPO	Archivo arte finalizado de impresion de la revista		x	4/01/25		x
LEIDY MAYERLY·HERNANDEZ HERNANDEZ	Archivo arte finalizado de impresion de la revista		x	4/01/25		x
MARIA ALEJANDRA·OSORIO PEREZ	Archivo arte finalizado de impresion de la revista		x	4/01/25		x
ELIZABETH·MARRUGO CORTINA	Archivo arte finalizado de impresion de la revista		x	4/01/25		x
MARCUS RAFAEL·MEJIA GARCIA	Archivo arte finalizado de impresion de la revista		x	4/01/25		x
DANNA·BUSTAMANTE MENDOZA	Archivo arte finalizado de impresion de la revista		x	4/01/25		x
GABRIEL SANTIAGO·LUQUE BERNAL	Archivo arte finalizado de impresion de la revista		x	4/01/25		x
JOSE ARBEY·ANZOLA AGUIRRE	Archivo arte finalizado de impresion de la revista		x	4/01/25		x
ANA MARIA·HERRERA MORENO	Archivo arte finalizado de impresion de la revista		x	4/01/25		x
YOJANETH MIGUEL·ARRIETA PAYARES	Archivo arte finalizado de impresion de la revista		x	4/01/25		x
JULY CAROLINA·VELEZ MARULANDA	Archivo arte finalizado de impresion de la revista		x	4/01/25		x
LEIXI VANNESA·PRADA PINEDA	Archivo arte finalizado de impresion de la revista		x	4/01/25		x
CARLOS ALBERTO·ÑUNGO GALEANO	Archivo arte finalizado de impresion de la revista		x	4/01/25		x
YAIDETH VIVIANA·LATORRE MATEUS	Archivo arte finalizado de impresion de la revista		x	4/01/25		x
JUAN SEBASTIAN·VASQUEZ PEÑA	Archivo arte finalizado de impresion de la revista		x	4/01/25		x

	PLAN DE TRABAJO CONCERTADO
PROGRAMA DE FORMACIÓN	ANIMACION DIGITAL
FICHA	2977176
COMPETENCIA	ELABORAR PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA SEGÚN ACUERDO EDITORIAL Y PARÁMETROS TÉCNICOS
RESULTADO DE APRENDIZAJE	291301081 01 DETERMINAR RECURSOS Y PROCEDIMIENTOS NECESARIOS EN EL DESARROLLO DE LA PUBLICACIÓN DIGITAL.
INSTRUCTOR	DAVID CÁCERES

Aprendiz	Actividad a desarrollar	Forma de entrega actividad		Fecha de entrega	ENTREGO	
		Físico	Digital		SI	No
JOHAN DAVID ALMARALES BAYONA	Rigging de personajes		x	4/10/25		x
JHON JAIDER ALVAREZ PALMA	Rigging de personajes		x	4/10/25		x
LAURA CAMILA ARANA CARVAJAL	Rigging de personajes		x	4/10/25		x
YONIS DOMINGO ATENCIA CASTRO	Rigging de personajes		x	4/10/25		x
YENIFER BENTA GÓMEZ	Rigging de personajes		x	4/10/25		x
CAROLINA BERNAL BARRETO	Rigging de personajes		x	4/10/25		x
MARCO AURELIO BERNAL MENESES	Rigging de personajes		x	4/10/25		x
DIANA CATERINE BOLIVAR PULIDO	Rigging de personajes		x	4/10/25		x
ANA MARIA CAMACHO FONSECA	Rigging de personajes		x	4/10/25		x
CARLOS ESTEBAN CASTILLO DUARTE	Rigging de personajes		x	4/10/25		x
LAURA ALEXANDRA CASTRO VIZCAÍNO	Rigging de personajes		x	4/10/25	x	
ANGEL EMILIO CONDE BAYONA	Rigging de personajes		x	4/10/25		x
SEBASTIAN CUETO MERCADO	Rigging de personajes		x	4/10/25	x	
ANDREA DIAZ CASTRO	Rigging de personajes		x	4/10/25		x
LAURA DANIELA DIAZ LLANOS	Rigging de personajes		x	4/10/25		x
MANUELA ELEJALDE RESTREPO	Rigging de personajes		x	4/10/25		x
LAURA ALEJANDRA FERIA BOTERO	Rigging de personajes		x	4/10/25		x
ANA SOFIA FLOREZ RESTREPO	Rigging de personajes		x	4/10/25		x
CRISTIAN GIRALDO CANO	Rigging de personajes		x	4/10/25		x
MARIA ZULEIMA GOMEZ LEAL	Rigging de personajes		x	4/10/25		x
ANA MILENA GOMEZ PASCUAZA	Rigging de personajes		x	4/10/25		x
SARA VALERIA GONZALEZ BOLIVAR	Rigging de personajes		x	4/10/25		x
NICOLLE DAHIANA GONZALEZ MARIN	Rigging de personajes		x	4/10/25		x
JORGE ARMANDO GONZALEZ SALAMANCA	Rigging de personajes		x	4/10/25		x
WIDIER ALEJANDRO GUTIERREZ CLAVIJO	Rigging de personajes		x	4/10/25		x
JUAN CARLOS GUTIERREZ PUERTA	Rigging de personajes		x	4/10/25		x
NOLEIVIS MARÍA IPUANA BOURIYU	Rigging de personajes		x	4/10/25		x
YENNY TATIANA JAIMES SUAREZ	Rigging de personajes		x	4/10/25		x
ALVARO ALEJANDRO LOPEZ CHACON	Rigging de personajes		x	4/10/25		x
YIMILETH MACHADO MENDEZ	Rigging de personajes		x	4/10/25		x
CAMILA NATALIA MANRIQUE PULGARIN	Rigging de personajes		x	4/10/25		x
CAMILA MATHEUS OCHOA	Rigging de personajes		x	4/10/25	x	
RAFAEL RICARDO MENDEZ ARIAS	Rigging de personajes		x	4/10/25		x
LAURA ISABELLA MORENO HERRERA	Rigging de personajes		x	4/10/25	x	
MARIANA RAMÍREZ AGUDELO	Rigging de personajes		x	4/10/25		

	PLAN DE TRABAJO CONCERTADO
PROGRAMA DE FORMACIÓN	DESARROLLO DE MEDIOS GRAFICOS VISUALES
FICHA	2977208
COMPETENCIA	ELABORAR PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA SEGÚN ACUERDO EDITORIAL Y PARÁMETROS TÉCNICOS
RESULTADO DE APRENDIZAJE	291301081 01 DETERMINAR RECURSOS Y PROCEDIMIENTOS NECESARIOS EN EL DESARROLLO DE LA PUBLICACIÓN DIGITAL.
INSTRUCTOR	DAVID CÁCERES

Aprendiz	Actividad a desarrollar	Forma de entrega actividad		Fecha de entrega	ENTREGO	
		Físico	Digital		SI	No
CLAUDIA LORENA AGUAS AGUAS	BANNER DIGITAL		x	4/09/25	X	
JOHN EDIXON ALBA QUINTERO	BANNER DIGITAL		x	4/09/25		x
JOHNFER BARBOSA GAMBA	BANNER DIGITAL		x	4/09/25		x
CAMILO BARCO CORREA	BANNER DIGITAL		x	4/09/25	X	
DALMA NEREA BELTRAN BLANCO	BANNER DIGITAL		x	4/09/25		x
ISABEL CRISTINA CANO JARAMILLO	BANNER DIGITAL		x	4/09/25		x
YELIS MARIA CASALLAS LADINO	BANNER DIGITAL		x	4/09/25		x
ANGIE LORENA CEPEDA VERGARA	BANNER DIGITAL		x	4/09/25		x
DAVID ORLANDO CHAVES CASTRO	BANNER DIGITAL		x	4/09/25		x
MAIRA ALEJANDRA CONDE YARA	BANNER DIGITAL		x	4/09/25		x
LEONARDO CONTRERAS ESCOBAR	BANNER DIGITAL		x	4/09/25	X	
YAMID EMIDDIO CORREA CORDOBA	BANNER DIGITAL		x	4/09/25	X	
VICTOR ALFONSO DE LEON TELLO	BANNER DIGITAL		x	4/09/25		x
LUISA ALEJANDRA DUCUARA SERNA	BANNER DIGITAL		x	4/09/25		X
GABRIELA ENCALADA OSPINA	BANNER DIGITAL		x	4/09/25	X	
ANDRES DAVID GAMBA TRASLAVIÑA	BANNER DIGITAL		x	4/09/25	X	
ANA MARÍA GIRALDO VILLA	BANNER DIGITAL		x	4/09/25	X	
MATEO GABRIEL GUTIERREZ ALONSO	BANNER DIGITAL		x	4/09/25		x
MARIA LORENA GUZMAN SANDOVAL	BANNER DIGITAL		x	4/09/25		x
SILVANA PATRICIA IBARRA SATIACA	BANNER DIGITAL		x	4/09/25		x
SANTIAGO LANCHEROS RENGIFO	BANNER DIGITAL		x	4/09/25	X	
JOSELYN DEL CARMEN MENDOZA JIMENEZ	BANNER DIGITAL		x	4/09/25	X	
OSCAR JULIAN MUÑOZ GONZALEZ	BANNER DIGITAL		x	4/09/25		x
EDWIN NARVAEZ MARIN	BANNER DIGITAL		x	4/09/25		x
GRETTA MARIANA NIÑO VALENCIA	BANNER DIGITAL		x	4/09/25		x
MAGDA LORENA NUPAN BUCHELI	BANNER DIGITAL		x	4/09/25		x
MARIANA ORTIZ MONTERO	BANNER DIGITAL		x	4/09/25		x
RUBEN DARIO ORTIZ SALAZAR	BANNER DIGITAL		x	4/09/25		x
LAURA LISETH PEREZ GUIZA	BANNER DIGITAL		x	4/09/25		x
LEIDY LORENA PEREZ HENAO	BANNER DIGITAL		x	4/09/25		x
JEYSON EDUARDO PINZON LUNA	BANNER DIGITAL		x	4/09/25		x
CRISTIAN RENE QUINTERO PORTOCARRERO	BANNER DIGITAL		x	4/09/25		x
ANA YOELIS REINERO BURRIEL	BANNER DIGITAL		x	4/09/25	X	
VALENTINA RIVERA POSADA	BANNER DIGITAL		x	4/09/25		x
JOAN SEBASTIAN RODRIGUEZ MIRANDA	BANNER DIGITAL		x	4/09/25		x


OneDrive
Search
David Camilo Cac...
Create or upload
Share
Copy link
Download
Automate
Sort
Details
David Camilo Caceres Carvajal
Home
My files
Shared
Favorites
Recycle bin
Browse files by
People
Meetings
Media
Quick access
As you open files from shared libraries, they'll appear in this Quick access list.
More places...
My files › Portafolio 2025 David Cáceres › ABRIL
Nombre
Modificado
Modificado...
File size
Compartir
Activity
FICHA_2834621 4/14/2025 06:30 PM David Camilo Cacer 9 items Shared
FICHA_2977176 4/14/2025 06:30 PM David Camilo Cacer 10 items Shared
FICHA_2977208 4/14/2025 06:30 PM David Camilo Cacer 10 items Shared
OTROS 4/14/2025 06:30 PM David Camilo Cacer 11 items Shared