PROCESO DIRECCIÓN 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:** Evaluación.
- **Actividad de proyecto: AP9** Definir parámetros de composición para exportación según especificaciones del proyecto.

- **Competencias:**

Técnica:

- **220501085.** Pos producir la animación de acuerdo con las especificaciones del proyecto y procedimientos técnicos.

Transversal:

- **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.

- **Resultados de Aprendizaje a alcanzar**

Técnicos:

- **220501085-01.** Componer los elementos audiovisuales cumpliendo con los criterios técnicos y especificaciones del proyecto.
- **220501085-02.** Editar los elementos visuales y sonoros cumpliendo las especificaciones del proyecto.
- **220501085-03.** Realizar el render del audiovisual según los criterios técnicos y características del proyecto.
- **220501085-04.** Validar el producto que cumplan con los criterios técnicos del proyecto y estándares de calidad.

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.

- **Duración:** 384 horas.
- **Técnica:** 336 horas.
- **Transversales:** 48 horas.

2. Presentación

Bienvenido a esta novena guía, en la que se realizará 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 para la etapa de postproducción de la animación en la que se trabajarán las temáticas relativas a la composición, edición, formatos de salida y renderizado.

Igualmente, esta guía contempla el fortalecimiento del emprendimiento mediante el desarrollo del pensamiento empresarial, de forma que el aprendiz esté en la capacidad de generar sus propias ideas para emprender y convertirse en empresario como parte de su proyecto de vida.

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.

Recuerde desarrollar con excelencia y responsabilidad la presente guía, lo cual incluye cumplir con la asistencia a la formación, el envío oportuno de las evidencias de aprendizaje y la participación en la realización y socialización de las actividades propuestas.

3. Formulación de las actividades de aprendizaje

En este apartado se describen las actividades de aprendizaje para cada una de las competencias que conforman la fase de evaluación del proyecto formativo: **Desarrollo de un portafolio web como estrategia de monetización para un animador digital.**

3.1 Actividades de aprendizaje de la competencia 220501085. Pos producir la animación de acuerdo con las especificaciones del proyecto y procedimientos técnicos

Con las siguientes actividades se ejecutará la posproducción que corresponde a la última fase del proceso de realización audiovisual, la cual incluye todos los pasos para obtener una animación digital finalizada. Las respectivas evidencias le encaminan hacia la consecución del proyecto finalizado con la composición de las animaciones, fondos, efectos, créditos y cabezote y, adicionalmente, la edición, las secuencias de imágenes y el *render* final.

3.1.1. Actividad de aprendizaje GA9-220501085-AA1. Componer las animaciones, fondos, efectos, cabezote y créditos a partir del guion y el animatic.

En esta actividad tiene como propósito que genere las secuencias finalizadas, la composición de todos los elementos, el cabezote y créditos de acuerdo con las reglas y técnicas de la composición digital, además de disponer las herramientas para realizar cada uno de los elementos.

Duración: 132 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis del componente formativo: **Composición y edición.**

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

- **Evidencia: Videos de secuencias finalizadas que componen el producto audiovisual. GA9-220501085-AA1-EV01.**

Para el desarrollo de esta evidencia es necesario que reúna todos los elementos trabajados previamente en la fase de producción de su animación. Una vez que ha concluido esta fase, el resultado serán muchos fotogramas que se deben convertir en secuencias de video. Para ello, debe trabajar cada una de las imágenes que va a incluir en la composición final de su proyecto de animación y convertirlas en clips de video.
Es importante que para obtener un producto de calidad se ciña a la versión revisada del *animatic* y a la consulta del componente formativo y complementario de cómo hacer composiciones determinadas.

Aspectos técnicos para adelantar la evidencia de manera asertiva:

a. Usar el programa After Effects para importar las secuencias de fotogramas y convertirlas en video.
b. Procese los videos de manera individual y añada los efectos especiales que haya definido incluir.
c. Cuando sus videos estén terminados, puede proceder a entregar la evidencia creando (o accediendo) una cuenta en YouTube, Vimeo, Dailymotion o cualquier plataforma del tipo audiovisual que permita subir y compartir sus videos ser visualizados por el instructor y compañeros.

d. Cada uno de los videos debe contener una descripción corta sobre la secuencia generada y podrá cargar tantos como sean necesarios según el tiempo y la complejidad de la composición de su proyecto.

Lineamientos generales para la entrega de evidencia:

- **Producto a entregar**: archivo organizado con la secuencia de enlaces de cada uno de videos.
- **Formato**: videos cargados a plataforma de visualización de video.
- **Extensión:** libre.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Videos de secuencias finalizadas que componen el producto audiovisual. GA9-220501085-AA1-EV01.**

- **Evidencia: Composición final del audiovisual integrando todos los elementos visuales. GA9-220501085-AA1-EV02**

Con esta evidencia se pretende fortalecer los conocimientos sobre las reglas y técnicas de composición, poniendo en práctica todos los aprendizajes técnicos y audiovisuales adquiridos durante el proceso de formación en los diferentes componentes formativos.

Si tiene dudas sobre el manejo de alguna técnica, reglas de composición y encuadres o uso del *software* puede consultar nuevamente los componentes formativos y/o de acuerdo con las indicaciones adicionales que le brinda el instructor, realice la composición final del proyecto audiovisual integrando todos y cada uno de los elementos que ha venido desarrollando.

Procure que su composición final evidencie una narrativa visual explícita donde se aprecie el ritmo de su audiovisual, la intención de color y un adecuado uso de planos, encuadres, etc.

Aspectos para adelantar la evidencia de manera asertiva:

a. Genere una nueva composición limpia (un archivo desde cero) y a través After Effects o algún otro *software* de su preferencia y realice la integración y composición de los elementos visuales.
b. Importe los elementos e imágenes que requiere para su composición.
c. Recuerde ser organizado a la hora de crear carpetas, ubicar y nombrar elementos.
d. Defina el tamaño y el número de cuadros con los que va a trabajar, de acuerdo con el objetivo de su proyecto.
e. Integre los videos en la línea de tiempo e inicie con la inclusión de los efectos visuales para cada secuencia.
f. Cuando su video esté terminado, puede proceder a entregar la evidencia creando (o accediendo) a la cuenta de YouTube, Vimeo, Dailymotion o cualquier plataforma de alojamiento gratuito donde aloje sus videos para que estén disponibles para ser visualizados a través de un enlace *web*.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** enlace del video de la composición final del audiovisual.

- **Formato**: archivo con los enlaces o enlace de visualización del video.
- **Extensión:** libre.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Composición final del audiovisual integrando todos los elementos visuales. GA9-220501085-AA1-EV02.**

- **Evidencia: Cabezote y créditos. GA9-220501085-AA1-EV03**

Para el desarrollo de esta evidencia tenga en cuenta que la realización del cabezote (el cual deberá estar en concordancia con el contenido de su audiovisual) debe ser de creación propia, utilizando elementos prediseñados y de su propia construcción. Del mismo modo construirá el *clip* de los créditos como parte fundamental de todos los actores directos e indirectos que participaron en su proyecto.

Es importante que tanto para el cabezote como para los créditos elija una animación acertada, dado que su composición final puede hacer parte de un portafolio, quizás, en su búsqueda laboral.

Si desea abordar un poco más puede verificar algunos conocimientos específicos sobre cómo llevarlo a cabo consultando el documento: **Anexo_cabezote y creditos_GA9-220501085-AA1-EV03.**

Cuando sus videos estén terminados, puede proceder a subir la evidencia de cada uno de los videos a través de su cuenta y/o canal en YouTube, Vimeo, Dailymotion o cualquier plataforma donde aloje sus videos para que estés disponibles para ser visualizados.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** documento con los enlaces del video de cabezote y créditos, sin audio, elaborado acorde a las particularidades del proyecto audiovisual.
- **Formato**: video subido a plataforma de visualización de video.
- **Extensión:** libre.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Cabezote y créditos. GA9-220501085-AA1-EV03.**

3.1.2. Actividad de aprendizaje GA9-220501085-AA2. Editar las secuencias de imágenes y sincronizar con los elementos sonoros conforme a las necesidades del proyecto

Una vez que tiene la composición finalizada, es momento de pasar a la edición de esta, en sincronía con los elementos sonoros. Por lo tanto, con esta actividad, debe presentar como evidencia la película del video completo de su animación.

Duración: 108 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis del componente formativo: **Composición y Edición.**

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

- **Evidencia: Sincronización y edición final de los elementos sonoros junto con la secuencia de imágenes. GA9-220501085-AA2-EV01**

Esta etapa última del proceso creativo se convierte en “realidad”, con todos los elementos que, hasta el momento, han sido previos del proyecto animado y con la combinación de imágenes y sonido, se configura el producto audiovisual final.

Llegado a este punto, ya se debe contar con la maqueta de sonido masterizada y finalizada, tal como se va a sincronizar con las imágenes en el programa de edición seleccionado.

Es decir, a través de una línea de tiempo, y teniendo ya todas las imágenes unidas entre sí, pase a sincronizarlas con la pista de audio. En este momento es muy probable que todas o algunas de las transiciones entre escenas resulten bruscas y que las secuencias sean más largas de lo que deberían, por lo que es necesario realizar edición al producto generado.

Para resolver esta evidencia de forma asertiva tenga en cuenta las siguientes preguntas orientadoras:

- ¿Alguna escena se siente apropiada y esencial?
- ¿Al ver el producto se siente involucrado todo el tiempo?
- ¿Una línea o toma específica ayudan a avanzar la historia o el tema?

Si la respuesta a cualquiera de estas preguntas es no, es necesario empezar a cortar. A menudo, las primeras y últimas líneas del diálogo son superfluas, ya que entrar o salir directamente de una escena generalmente es más cautivador; cada cuadro cuenta al editarlo.

Mire la película con alguien que esté distante al proyecto (amigo o familiar) y responda las siguientes preguntas:

- ¿Hubo partes en las que se aburrió?
- ¿Algo lo confundió o necesitó más tiempo?
- ¿Cómo puede editar su historia para hacerla lo más fascinante posible?

Ahora revise y valide cómo fluyó cada una de las escenas a veces, 2 o 3 segundos de metraje de fondo ayudan al espectador a recuperar el aliento y sumergirse escena tras escena antes de que el diálogo empiece. Así, debe realizar las correcciones y el pulido de los detalles, los efectos, las transiciones y la corrección cromática. Agregue barridos, disoluciones o fundidos de entrada a las transiciones entre las escenas. Añada cualquier filtro o efecto sobre el metraje terminado.

Al final del proceso de sincronización, agregue títulos y créditos al principio y al final elaborados en la evidencia anterior e igualmente ajuste según sea necesario.

Una vez cuente con el video del proyecto audiovisual tenga en cuenta que se debe manejar un formato en MP4 (H264) de 1920 x 1080 (Full HD) el cual deberá subir en un servicio de alojamiento en la nube como Google Drive, Microsoft OneDrive, pCloud o Mega para compartir el enlace de su proyecto o bien recuerde que puede hacer uso de herramientas como YouTube, Vimeo o Dailymotion para compartir el video finalizado a través del espacio designado.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** video final del proyecto audiovisual.
- **Formato**: enlace de acceso al video.
- **Extensión:** libre
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Sincronización y edición final de los elementos sonoros junto con la secuencia de imágenes. GA9-220501085-AA2-EV01.**

- **Evidencia: Verifica la estructura narrativa. GA9-220501085-AA2-EV02.**

Posterior a la visualización realizada sobre los aspectos técnicos, es necesario realizar el análisis y las correcciones sobre los aspectos narrativos del proyecto. Para ello, retome el guion literario y verifique que todas las ideas, secuencias, planos, tomas y escenas se encuentren en el orden que se estableció inicialmente.

De la misma manera, el instructor validará su producto audiovisual y hará las observaciones que considere necesarias para mejorar la estructura narrativa, y de igual manera, durante el proceso de edición, incluyendo las secuencias que construyan el sentido que quiere comunicar su proyecto.

Lineamientos generales para la entrega de evidencia:

- **Producto a entregar:** documento en PDF que muestre los ajustes a la secuencia de imágenes, sincronización de elementos o verificación de escenas según el guion literario con el enlace del video de su proyecto con las correcciones incorporadas**.**
- **Formato:** PDF.
- **Extensión:** libre.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Verifica la estructura narrativa. GA9-220501085-AA2-EV02.**

3.1.3. *Actividad de aprendizaje GA9-220501085-AA3. Generar el render final del audiovisual conforme a las necesidades del proyecto*

Una vez que ha verificado que el audiovisual incluye y comunica todo lo que estaba previsto desde las etapas iniciales y responde a los parámetros establecidos por el instructor, sin que exista la necesidad de volver atrás sobre alguna de las etapas, es momento de realizar el proceso de renderizado final del audiovisual creado.

Duración: 96 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis del componente formativo: **Producto final**.

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

- **Evidencia: Genera el render del producto audiovisual. GA9-220501085-AA3-EV01**

Para desarrollar esta evidencia deberá realizar el render del producto audiovisual por lo que es relevante tener en cuenta la información sobre *codecs*, formatos de salida y resoluciones los cuales corresponden a aspectos a definir en el momento de realizar el renderizado de acuerdo con el *software* que ha venido utilizando.

Es decir, el renderizado es un proceso automático que se hace a través de un *software* especializado y si ha venido trabajando con After Effects, puede emplear para ello Adobe Media Encorder o cualquier otro que se ajuste a sus necesidades.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** video en MP4 en H264 del producto final renderizado con 2 *aspect ratios* diferentes.
- **Formato:** MP4.
- **Extensión:** render con 2 *aspect ratios* diferentes.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Genera el render del producto audiovisual. GA9-220501085-AA3-EV01.**

- **Evidencia: Presentación tipo pitch del audiovisual. GA9-220501085-AA3-EV02**

Para cumplir con esta evidencia, se solicita realizar un *pitch* (video tipo presentación de máximo 5 minutos), en el que desarrolle los siguientes puntos:

- Cuente la trama brevemente del audiovisual creado.
- Exponga cuáles son las escenas más importantes.
- Describa los personajes principales. Evidencie el estilo gráfico que utilizó.
- Realice una comparativa entre el *concept art* y el producto final.

Aspectos para adelantar la evidencia de manera asertiva:

a. Realice una presentación en PowerPoint o Keynote, que le sirva de apoyo a su presentación verbal.

b. Con la presentación finalizada, realice un video que puede ser grabado a través de un dispositivo que contenga cámara y video en el que pueda verse una pantalla con la presentación digital, donde explique su proyecto, destacando los puntos mencionados anteriormente. Otra opción es hacerlo como video tipo captura de pantalla desde su computador, pero tenga en cuenta que su imagen también deberá aparecer. Como recomendación puede hacer uso de herramientas como ScreenCast O Matic, Loom, Camtasia u OBS studio. Lo ideal es que realice su presentación, se muestre su video y la presentación.

c. Cuide su presentación personal y utilice un tono formal como si estuviera vendiendo su proyecto.
d. Una vez realizada la video presentación puede subirla a su canal o espacio en YouTube, Vimeo o Dailymotion para obtener el enlace y hacer la entrega de la respectiva evidencia.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** video presentación.
- **Formato:** enlace del video de la presentación o archivo en MP4.
- **Extensión:** 3 minutos mínimo y 5 minutos máximo.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Presentación tipo pitch del audiovisual. GA9-220501085-AA3-EV02.**

- **Evidencia Ajuste del producto audiovisual según evaluación realizada. GA9-220501085-3-AA3-EV03.**

Para el desarrollo de esta evidencia debe contar con la evaluación del instructor y las recomendaciones y/o modificaciones solicitadas, posterior a la presentación (*pitch*) de su proyecto animado. De acuerdo con lo sugerido por el instructor, deberá realizar procesos de edición y renderizado para llevar a cabo la versión final de su proyecto.

Como esta evidencia se basa en procesos que ya ha realizado anteriormente, consulte las herramientas y apoyos sugeridos en evidencias previas para afrontar las dudas que le surjan, y contacte con su instructor si tiene más inquietudes.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** video del proyecto audiovisual con los ajustes necesarios evidenciados por el instructor.
- **Formato**: Video MP4 (H264) de 1920 x 1080 (Full HD)
- **Entrega**: para hacer envío de la evidencia relacionada remítase al área de actividades y, ubique el enlace correspondiente a **Ajuste del producto finalizado GA9-220501085-3-AA3-EV03.**

3.2 Actividades de la competencia 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

Las siguientes actividades permiten abordar el emprendimiento desde el desarrollo humano y económico, que permite 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. Se pretende permitir la reflexión sobre el papel del individuo en el desarrollo socioeconómico y cultural del país.

3.2.1 Actividad de aprendizaje GA9-240201529-AA1. Reconocer capacidades personales para convertirse en emprendedor, como parte de su proyecto de vida en términos de desarrollo humano y económico

Esta actividad se centra en la reflexión personal, para el reconocimiento de las capacidades y habilidades que requiere el emprendimiento.

Duración: 12 horas.

Material de formación: para el desarrollo adecuado de las evidencias, el aprendiz debe apropiar los contenidos del componente formativo: **Ser emprendedor.**

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

- **Evidencia: DOFA Personal. Identificar habilidades personales como emprendedor. GA9-240201529-AA1-EV01.**

Para el desarrollo de esta evidencia usted debe realizar un análisis de los elementos que componen su matriz DOFA personal. Este ejercicio le permitirá identificar claramente sus características y habilidades personales como emprendedor, para lo cual se requiere, un auto análisis mediante los siguientes pasos:

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.

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.

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. 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. GA9-240201529-AA1-EV01.**

3.2.2 *Actividad de aprendizaje GA9-240201529-AA2. Definir el modelo de negocio a desarrollar en el emprendimiento, según las oportunidades de mercado*

En esta actividad 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.

Duración: 24 horas.

Material de formación: para el desarrollo de esta actividad tenga en cuenta 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: Modelo CANVAS del emprendimiento. Crear modelo de negocio en el que se caracteriza el emprendimiento. GA9-240201529-AA2-EV01.**

El Canvas como herramienta para definir y generar un modelo de negocio innovador, se simplifica en cuatro áreas: clientes, oferta, infraestructura y viabilidad económica.

Para identificar estos cuatro aspectos, desarrolle en la matriz Canvas los nueve 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 producen 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 modo 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 sistematizadas, 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, gastos fijos y variables.

Para desarrollar esta evidencia, utilice la plantilla de la matriz que se encuentra en el material complementario.

Lineamientos para la entrega del producto:

- **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. GA9-240201529-AA2-EV01.**

3.2.3 Actividad de aprendizaje GA9-240201525-AA3. Establecer el modelo financiero y proyectar la viabilidad del emprendimiento.

Como parte final y decisiva para el análisis del emprendimiento, el equipo deberá desarrollar los aspectos relativos al modelo financiero y la viabilidad económica, lo que le permitirá tener herramientas para tomar las decisiones apropiadas sobre si debe lanzarse a emprender o repensar su idea de negocio y la manera de llevarla a cabo.

Duración: 12 horas.

Material de formación: para el desarrollo de esta actividad tenga en cuenta el componente formativo: **Fundamentos financieros para emprender.**

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

- **Evidencia: Modelo financiero. Proyectar viabilidad financiera del emprendimiento. GA9-240201529-AA3-EV01.**

El desarrollo de esta evidencia debe hacerse mediante los siguientes pasos:

1. Construya el presupuesto de ventas e identifique los precios de venta unitarios de sus servicios, la estimación de cantidad de venta, y los costos fijos y variables. Así mismo, defina 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.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar**: estados financieros.
- **Formato:** archivo 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. GA9-240201529-AA3-EV01.**

4. Actividades de evaluación

Evidencias de aprendizaje	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
Evidencia de producto: Videos de secuencias finalizadas que componen el producto audiovisual. **GA9-220501085-1-AA1-EV01.**	- Recolecta el material audiovisual acorde para la composición. - Compone los elementos de acuerdo con las técnicas de composición.	**Lista de Chequeo.** IE-GA9-220501085-1-AA1-EV01
Evidencia de producto: Composición final del audiovisual integrando todos los elementos visuales. **GA9-220501085-AA1-EV02.**	- Aplica los efectos visuales y sonoros siguiendo técnicas audiovisuales.	**Lista de Chequeo.** IE-GA9-220501085-1-AA1-EV02
Evidencia de producto: Cabezote y créditos. **GA9-220501085-AA1-EV03.**	- Organiza planos y secuencias siguiendo la estructura narrativa del proyecto. - Establece las relaciones entre las escenas teniendo en cuenta el orden establecido en el *animatic*.	**Lista de Chequeo.** IE-GA9-220501085-1-AA1-EV03
Evidencia de producto: Sincronización y edición final de los elementos sonoros junto con la secuencia de imágenes. **GA9-220501085-AA2-EV01.**	- Maneja las técnicas de edición según estándares establecidos del proyecto. - Sincroniza elementos visuales en la línea de tiempo según las necesidades del proyecto. - Sincroniza elementos sonoros en línea de tiempo según las necesidades del proyecto.	**Lista de chequeo** IE-GA9-220501085-AA2-EV01

Evidencias de aprendizaje	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
Evidencia de producto: Verifica la estructura narrativa. **GA9-220501085-AA2-EV02.**	- Verifica que la estructura narrativa cumpla con lo establecido en el guion literario. - Optimiza la estructura narrativa según las necesidades del proyecto.	**Lista de chequeo** IE-GA9-220501085-AA2-EV02
Evidencia de producto: Genera el render del producto audiovisual. **GA9-220501085-AA3-EV01.**	- Realiza el render del producto audiovisual siguiendo parámetros establecidos por el proyecto.	**Lista de chequeo** IE- GA9-220501085-AA3-EV01
Evidencia de desempeño: Presentación tipo *pitch* del audiovisual. **GA9-220501085-AA3-EV02.**		**Lista de chequeo** IE-GA9-220501085-AA3-EV02
Evidencia de producto: Ajuste del producto audiovisual final según evaluación realizada. **GA9-220501085-AA3-EV03.**	- Evaluar el audiovisual según las necesidades del proyecto. - Verifica el audiovisual según los criterios técnicos del proyecto y estándares de calidad	**Lista de chequeo** IE-GA9-220501085-AA3-EV03
Evidencia de conocimiento: DOFA Personal. Identificar habilidades personales como emprendedor. **GA9-240201529-AA1-EV01.**	- Aplica acciones de emprendimiento de acuerdo con los elementos de desarrollo social y personal.	**Lista de chequeo** IE-GA9-240201529-AA1-EV01
Evidencia de desempeño: Modelo Canvas del emprendimiento. Crear modelo de negocio en el que se caracteriza el emprendimiento. **GA9-240201529-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.	**Lista de chequeo** IE- GA9-240201529-AA2-EV01

Evidencias de aprendizaje	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
	- 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.	
Evidencia de producto: Modelo financiero. Proyectar viabilidad financiera del emprendimiento. **GA9-240201529-AA3-EV01.**	- Argumenta la idea de negocio conforme con la propuesta y necesidades del sector productivo.	**Lista de chequeo** IE-GA9-240201529-AA3-EV01

5. Glosario de términos

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.

Cabezote: o introducción son las imágenes y audios que marcan el comienzo de un video.

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.

Composición: se refiere a la manera cómo en un mismo plano o escena se combinan, modifican o eliminan múltiples y diversos elementos de distinto origen o medio.

Créditos: incluyen el título y las personas que han participado de un modo u otro en el cortometraje.

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.

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.

Encuesta: aplicación de un cuestionario en una investigación de mercados, con el fin de obtener diferentes tipos de información.

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.

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.

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.

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.

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.

Producción: toda actividad del ser humano con la 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.

Segmentación de mercado: separación del mercado de un artículo en las categorías de localización, personalidad u otras características para cada división.

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.

Mezcla masterizada de sonido: es el último paso para poner en equilibrio todos los elementos que en ella se combinan.

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.

Montaje audiovisual: es el proceso mediante el cual se determina la duración y los cortes de cada plano, en sincronía con el audio del producto audiovisual.

Segmentación de mercado: separación del mercado de un artículo en las categorías de localización, personalidad u otras características para cada división.

6. Referentes bibliográficos

Acosta, R., G., Pérez, P., J., Rodríguez, P., M., y Valenzuela, B., M. (2017) *Cartilla Emprendimiento*. Servicio Nacional de Aprendizaje SENA.

Corbelletta, E., De la Rosa, E. (2011). *Producción de un cabezote animado para dar a conocer los personajes de la marca "S/PLUSH".* Universidad Autónoma de Occidente. https://red.uao.edu.co/bitstream/handle/10614/1068/TDG00218.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Cravens D., y Piercy, N., (2007) *Marketing estratégico.* Mc Graw Hill Interamericana.

Escobar, H., y Cuartas, V. (s. f.). *Diccionario económico financiero*. Puntos Suspensivos.

Escuela, R. (2017). *Cómo hacer una intro || After Effects.* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=fbnJ0WMzy9Y

González, E. (2021, Aug. 25). *Como crear un intro y outro para YouTube Fácil (sin programa).* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=f8MSd4fOmN4

Kotler P., y Keller K., (20112) *Dirección de marketing*. Pearson Prentice Hall.

Lambin, J., Galluci, C., y Sicurello, C. (2008) *Dirección de marketing, gestión estratégica y operativa de mercado*. Mc Graw Hill.

Parmerlee, D. (2002) *Cómo preparar un plan de marketing*. Ediciones Gestión 2000 S.A.

Valencia, H. (2007) *Diccionario de marketing.* 3R Editores.

7. Control del documento

	Nombre	**Cargo**	**Dependencia**	**Fecha**
Autor (es)	Paulo C. Hernández	Experto Temático	CENIGRAF	Diciembre 2021
	Vilma Perilla Méndez	Diseñadora instruccional	Centro de Gestión Industrial	Febrero de 2021
	Oscar Absalón Guevara	Diseñador instruccional	Centro de Gestión Industrial - Regional Bogotá	Febrero 2022
	Alix Cecilia Chinchilla Rueda	Metodólogo Formación Virtual	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 2022