

PROCESO DIRECCIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación:
TECNOLOGÍA EN PRODUCCIÓN MULTIMEDIA
- Código del Programa de Formación: **2047314**
- Nombre del Proyecto: **FABRICA NARANJA CTA**
- Fase del Proyecto: **Planeación**
- Actividad de Proyecto: **CONSTRUIR EL COMPONENTE CREATIVO DEL PICTBOOK DEL PROYECTO, BASADOS EN TÉCNICAS DE LENGUAJE AUDIOVISUAL, DISEÑO Y MULTIMEDIA**
- Competencia
 - ✓ **220501028 - ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.**
 - ✓ **240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.**
 - ✓ **240201501 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA.**
- Resultados de Aprendizaje Alcanzar:
 - ✓ **ELABORAR EL CRONOGRAMA DE TRABAJO CON BASE EN LOS ACUERDOS DE TIEMPO Y PRESUPUESTO PACTADOS CON EL CLIENTE.**
 - ✓ **DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN.**
 - ✓ **Realizar intercambios sociales y prácticos muy breves, con un vocabulario suficiente para hacer una exposición o mantener una conversación sencilla sobre temas técnicos.**
 - ✓ **Encontrar vocabulario y expresiones de inglés técnico en anuncios, folletos, páginas web, etc**
 - ✓ **Leer textos muy breves y sencillos en inglés general y técnico.**
 - ✓ **Comprender una amplia variedad de frases y vocabulario en inglés sobre temas de interés personal y temas técnicos.**
 - ✓ **Generar procesos autónomos y de trabajo colaborativo permanentes, fortaleciendo el equilibrio de los componentes racionales y emocionales orientados hacia el Desarrollo Humano Integral.**
- ✓ **Duración de la Guía: 130 Horas. Del 13 de Abril 2020 / 11 de Mayo 2020.**

2. PRESENTACIÓN

Ya estamos inmersos en el Universo **Multimedial**, tuvimos el primer acercamiento con nuestro cliente y ahora, se hace necesario adelantar la propuesta creativa para dar respuesta al problema.

El uso de las herramientas de diseño y la apropiación de teorías para la construcción son las bases para adelantar dicha propuesta. Sin embargo, también es importante que la propuesta creativa, contenga una buena estructura y los argumentos para dar solución a la necesidad del cliente, y que además cumpla con los requerimientos actuales de mercado y de producción gráfica.



Aprendices, es hora de comenzar a aterrizar su proyecto y pensar de forma creativa, como equipo de trabajo; a partir de este momento sus agencias van a producir y construir material novedoso e innovador, que dará solución a las necesidades de su cliente. Deben desarrollar una estrategia creativa que catapulte a sus agencias a cumplir este nuevo reto, seducir a su cliente a través de una propuesta creativa y lo suficientemente innovadora que logre cumplir con los objetivos propuestos en el proyecto.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

REALIZA EL CRONOGRAMA Y EL PLAN DE TRABAJO SEGUN LA FECHA FINAL DE ENTREGA.

Propuesta creativa. Diseño de la imagen corporativa de programa del formación. Objetivos, respuesta a la necesidad del cliente, cronograma de actividades.

3.1 CONSTRUCCIÓN DE LA PROPUESTA CREATIVA – PITCHBOOK

En el mundo de la publicidad y el diseño, lo primero que debemos hacer es crear una imagen de nuestra empresa, una imagen que de respuesta y solidez a la o las futuras propuestas creativas que entregaremos. Para eso los aprendices realizarán la lectura.

<https://foroalfa.org/articulos/si-logo>

Esta actividad estará dividida en tres partes:

- A partir de su personalidad, gustos y forma de ser, identificar los colores formas y elementos que lo caractericen para la construcción de un logo, logotipo y/o logotipo personal para su diario personal.



Después de realizar esta actividad, los aprendices consultarán los siguientes términos:

- ✓ Logo, Logotipo y Logosimbolo.
- ✓ Imagen de marca
- ✓ Manual de identidad corporativa

A partir de la explicación de logos y la ejemplificación de los mismos, cada agencia desarrollará el logo de su agencia y el manual de identidad de la expondrá de manera virtual en las sesiones programadas.



Para la construcción del logo, que es el ADN de nuestra agencia, podrá responder preguntas como:

QUIEN ES MI AGENCIA?

CUÁL ES MI PROPUESTA?

QUÉ HACE A MI AGENCIA DIFERENTE DE LAS DEMÁS?

Estas son preguntas que sólo el equipo de trabajo de la agencia puede responder.

Para construir la propuesta de sus proyectos los aprendices realizarán las siguientes lecturas

<https://www.macguffin.es/blog/cinco-ejemplos-de-propuestas-creativas>

<https://www.macguffin.es/blog/c%C3%B3mo-valorar-una-propuesta-creativa-en-7-pasos>

Concluidas estas dos actividades, las agencias (equipos de trabajo), estarán listas para cconstruir la PROPUESTA CREATIVA de sus proyectos; para esta parte de la actividad cada agencia, desarrollará el manual de identidad de cada uno de los programas asignados, dando solución a la necesidad planteada desde el brief.

Ahora que debe incluir esa propuesta creativa?

En una propuesta creativa, incluimos todos los aspectos necesarios para dar respuesta a la necesidad del cliente.

- ❖ Diseño de la Identidad visual del programa de formación (logo, identidad del programa, tipografía, diagramación)
 - Fotografías
 - Para la tipografía se usarán las autorizadas desde el manual de identidad Sena Josefin Sans Tipografía principal y calibri tipografía complementaria.
- ❖ Respuesta para el cliente.

“La necesidad central de nuestro proyecto formativo, esta enfocada a disenar una estrategia de comunicación que nos permita promocionar y difundir los programas de formación, a través de la oferta educativa; con el objetivo de captar mas publico que ingrese al SENA”

- ❖ Productos entregables para la propuesta creativa, desde la plataforma multimedial.
 - Piezas gráficas Digital e impresos (banner, landing page, material de exposición para charlas informativas de los programas, brochure, habladores para el usuario final).
 - Piezas audiovisuales (video promocional, cuña radial, animación y modelado de elementos).
- ❖ Cronograma de trabajo
Construido a partir de la fecha de terminacion de su proceso formativo. (Este cronograma es ajustable, en la medida que vayamos adelantado las actividades y dado el plan de contingencia que tenemos en este momento)

Al final del proceso cada agencia realizará la presentación de propuesta creativa por medio de un video pitch en sesión virtual.

3.2. Actividad Diario Personal

Aprendices basados en los ejercicios y las actividades relacionadas con las técnicas de diagramación desarrolladas durante la formación presencial, iniciaremos la construcción de un diario personal, cuya temática será libre.

Este será elaborado desde casa mediante técnicas tradicionales, como por ejemplo lápices de colores, carboncillo, acuarela etc, (siéntase libre de usar cualquiera de estas).

Para su construcción usted deberá escribir una pagina diaria, la cual podrá contener elementos de apoyo cómo imágenes, collage, o técnicas de scrapbook las cuales le permitan narrar sus vivencias diarias durante el período de cuarentena. El diario deberá iniciarlo a partir de la fecha del 10 de abril y entregarlo el día 30 de abril, evidenciando mediante un formato PDF que contenga las fotografías de cada una de las paginas del diario. Antes de iniciar con la actividad es fundamental que revise los ejemplos de plantillas de diagramación proporcionadas por el instructor, las cuales le ayudará a generar ideas para organizar los elementos que hacen parte de esta pieza gráfica. Adicional a ello consulte los diferentes ejemplos de diarios elaborados por otros artistas en la página de Pinterest..





Concluida la actividad del Diario personal, se construirá un banner que se integrará la propuesta creativa con el fin de promocionarla. La actividad del banner constará de dos partes, rimeramente de un componente manual creado mediante un boceto y segundo de un componente en digital.

Aprendices, en sesión virtual definiremos los conceptos del banner y plataforma, así deberán dar inicio a la creación de la propuesta individual de su banner mediante un boceto elaborado a mano, este banner servirá como material de apoyo que ayudará a difundir su propuesta creativa. Para

evidenciarla usted deberá tomar un registro fotográfico de 1920 px x 1280 px y subirlo a la plataforma de Padle. Antes de adjuntar allí su evidencia deberá mostrarlo a su instructor para optimizar detalles. Posteriormente deberá digitalizar el boceto mediante cualquier programa o plataforma de edición de imágenes o vectorización con las siguientes medidas 1200 px x 630 px, una vez elaborado, súbalo a la plataforma de Facebook, en el grupo creado para la formación de la su ficha. Copie el link del banner y péguelo en la foto del boceto que usted subió a padled con el fin de que ambas evidencias queden enlazadas.

3.3. English Glossary



y adecuación de las palabras en oraciones sencillas.

Después de haber fortalecido los conocimientos básicos del idioma inglés, va a hacer uso de su creatividad y va a realizar un póster con acciones que se realizan normalmente en una semana habitual trabajando desde casa. Desde aquí se emplearán los tiempos gramaticales pasado, presente y futuro. Cada acción debe contar con un dibujo o imagen que lo represente. Además, a partir de esta actividad, vamos a construir un glosario con el vocabulario más importante de su vida cotidiana y que esté involucrado con su entorno familiar. Una vez tengamos qué palabras vamos a emplear (50) las vamos a localizar en su respectivo objeto o lugar y tomar fotos de ellas. El propósito de esta actividad es fortalecer el vocabulario cotidiano y socialización a través de deletreo en inglés

3.4. (Actividad Ética)

Aprendices, Durante la elaboración del diario personal, deben registrar, sus experiencias, contextualizándolas en el tema de la autonomía e inteligencia emocional por medio del trabajo colaborativo, como estrategia de adaptación y tolerancia a la frustración, comparando o relacionando los aprendizajes, adquiridos en casa por papa y mama, abuelos o tíos.



ARTICULANDO EL TRABAJO COLABORATIVO CON LA INTELIGENCIA EMOCIONAL Y LAS RELACIONES INTERPERSONALES

3.5. (Actividad Gestión Ambiental)

Cordial saludo apreciados aprendices,



Teniendo en cuenta que la definición mas común de medio ambiente como todo lo que nos rodea, nuestro puesto de trabajo no se aleja de este concepto y por ende hay que mantenerlo lo mas agradable, ordenado y limpio. Además con el orden y limpieza aseguramos una mayor eficiencia laboral y evitar riesgos en la salud laboral.

Para lograr afianzar estas practicas los invito que desde sus casas realicemos las siguientes actividades:

1. Infórmese en que consiste la estrategia de las 5S
2. Observe el video la explicación de su instructora de gestión ambiental sobre la estrategia de las 5s como método para implementar el orden y limpieza en nuestro lugar de trabajo
3. Si es posible y tiene conectividad ver el video: <https://www.youtube.com/watch?v=U4tXTZpGfMI>

4. Realizar las evidencias propuestas para implementar la practica de orden y limpieza en su puesto o lugar de trabajo las cuales son:

1. Documento escrito manual con propuesta personal sobre la implementación de las 5So 5 Soles en el desarrollo de las actividades formativas y/o laborales.
2. En el diario personal evidenciar la ejecución de las 5S o 5S

3.6. (Actividad de Salud y Seguridad en el trabajo)

3.6. Identificar Los Riesgos En El Entorno Donde Se Realiza La Actividad Construir El Componente Creativo Del Pichtbook, (Casa O Ambiente De Aprendizaje). Del Proyecto.

Primero vamos a conocer un poco que es un factor de riesgo: es cualquier característica o circunstancia detectable de una persona o grupo de personas que se sabe asociada con un aumento en la probabilidad de padecer, desarrollar o estar especialmente expuesto a un proceso mórbido. Estos factores de riesgo (biológicos, ambientales, de comportamiento, socio-culturales, económicos...) pueden sumándose unos a otros, aumentar el efecto aislado de cada uno de ellos produciendo un fenómeno de interacción. (MacMahon 1996).



http://tduca.com/applimágenes/noticias/928_Diapositiva1.JPG

Teniendo en cuenta lo anterior, En el desarrollo de la actividad del **PITCHBOOK**, se debe analizar los peligros o riesgos a los que se esta expuesto en el puesto de trabajo (casa o ambiente de formación). Se debe evidenciar en el diario personal, un registro grafico (dibujos) de la identificación causas, consecuencias y medidas preventivas. Minimo un riesgo por semana.

3.7. (Actividad de Cultura física)

Queridos Aprendices

Durante el desarrollo de las actividades formativas y especialmente en la actividad de pitchbook, por grupos de trabajo, deben desarrollar en un documento de Word, un esquema de 3 pausas activas semanal para ser ejecutadas por sus compañeros de formación.

Como evidencia de la actividad, es la elaboración de el documento con el nombre de esquema de pausas activas (Producto); la ejecución de las pausas con sus compañeros (Desempeño) y por último, que repose en su diario personal.

3.8 ACTIVIDADES DE EMPRENDIMIENTO

ACTIVIDAD: APRENDER A EMPRENDER!!!!!!

Emprendimiento: filosofía, arte y pasión

“El emprendimiento es una filosofía de vida con sus códigos y mandamientos que seguir, es un arte porque cobija la pasión y la razón para hacer realidad un sueño. El emprender es una actitud y el emprendedor el hacedor. En la búsqueda de hacer realidad su sueño, un emprendedor tiene que haberse equivocado, no una sino muchas veces. La gran diferencia con otras personas es que cuando cae una y mil veces, se levanta una y mil veces más. ¡Persevera! Así forja su talante, el valor de sus ideas se va moldeando y adquiere mayor potencial”.

Raúl Díez Canseco

Estimado aprendiz, *“Si usted ha despertado respirando ¡Felicidades! Tiene una nueva Oportunidad”* Andrea Boydston.

Le invito a observar detenidamente el video “LEGO: una historia de emprendimiento, paciencia e innovación”. Genere una reflexión respecto a la historia de emprendimiento contenida en el video.



Ahora bien, a partir de sus experiencias y conocimientos, participe del conversatorio “La importancia del emprendimiento”, dando respuesta a las siguientes preguntas:

- ¿Qué es y para qué sirve el emprendimiento?
- ¿Qué es ser un emprendedor?
- ¿Por qué es tan importante el emprendimiento en Colombia?

En una hoja, realice el siguientes esquema y escriba lo que logró identificar.

TUS CAPACIDADES PARA EMPRENDER

- ¿Qué te gusta hacer? ¿En qué actividades eres realmente hábil?

SER EMPRENDEDOR: ¿El emprendedor nace o se hace?

Hablamos de un concepto multidimensional, que incluye valores personales, tales como la creatividad, la disposición positiva para la innovación y el cambio, la confianza en uno mismo, la motivación de logro, el liderazgo, la aceptación del fracaso como fuente de experiencia, las actitudes de cooperación y de trabajo en equipo.



Después de observar el video denominado “La Montaña del Éxito”, realice en mesa redonda una analogía de esta temática respecto a los logros y sueños en su vida. Comparta las experiencias con los compañeros y tome las buenas ideas que ayuden en el fortalecimiento de sus habilidades, actitudes y valores que fomentaran el perfil emprendedor en cada uno de ustedes.

Visualice el video denominado “Cómo ser un emprendedor, ganar dinero con ideas, historia increíble” y de acuerdo a la enseñanza dejada por el conferencista del video “La Montaña del Éxito”, realice en mesa redonda una analogía respecto a los logros y sueños alcanzados por este artista famoso.

ACTIVIDAD: DE LA IDEA, AL NEGOCIO.

DINAMICA PRÁCTICA 1: HABILIDADES Y CAPACIDADES DE UNA PERSONA EMPRENDEDORA

De acuerdo a las siguientes preguntas:

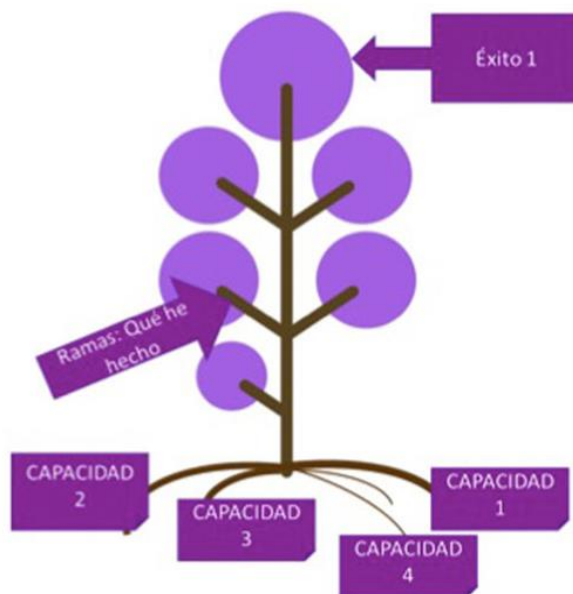
“¿Qué habilidades y/o capacidades crees que debe tener una persona emprendedora?” o bien “¿Qué habilidades y/o capacidades personales y profesionales podrían ayudarlo a tener éxito?”

De al menos una respuesta apuntándola en el pizarrón, a lo cual su instructor de Emprendimiento Empresarial le ofrecerá una breve conclusión sobre los resultados obtenidos, relacionándolos con el listado completo de habilidades y capacidades por el expuesto.

DINAMICA PRACTICA 2: EN BUSCA DE MIS HABILIDADES Y CAPACIDADES

Dibuja un gran árbol con raíces, ramas y frutos de diferentes tamaños. En las raíces debes indicar cada una de las capacidades y habilidades positivas que crees tener (los valores que consideren más importantes, debes colocarlos en las raíces más gruesas); cada fruto contendrá un éxito alcanzado por usted; y, finalmente, en las ramas debes indicar qué has hecho para conseguir todos esos éxitos.

DINÁMICA PRÁCTICA 2: EN BUSCA DE MIS HABILIDADES Y CAPACIDADES



Cinco aprendices escogidos por el instructor de Emprendimiento Empresarial, en voz alta y delante de sus compañeros, deben exponer el resultado de su dibujo a modo de presentación en el pizarrón, bajo el siguiente esquema:

- ✓ Nombre
- ✓ Capacidades y Habilidades
- ✓ Éxitos alcanzados
- ✓ Esfuerzos realizados

DINAMICA PRACTICA 3: EL SUEÑO DE UNA PERSONA EMPRENDEDORA

Cierren sus ojos mientras se plantean internamente la respuesta a estas preguntas (se trata de soñar, por lo que... ¡está más que permitido soñar en grande!):

- Piense en su barrio actual: ¿Qué le falta para ser un barrio mejor?

- ¿Qué otros barrios sueles visitar con frecuencia?, ¿para hacer qué?
- Piense ahora en alguien de su familia: ¿Qué problema tiene y no puede resolver?
- Recuerde a su mejor amigo/a: ¿Qué necesitaría para mejorar su calidad de vida?
- ¿Qué querrías regalarle a tu vecino/a favorito, si pudieras? (piensa en grande)
- ¿Qué te gustaría que existiera y aún no existe en el mundo?
- ¿Qué te gustaría tener y no tienes? ¿Es algo material? ¿Quizá un tipo de servicio que no sabes si existe o no puedes pagar?

Abran los ojos, cojan una hoja de papel y, con todas esas imágenes en su cabeza (aquellas que han imaginado al responder internamente a esas preguntas), describan una idea de negocio acorde con el sector productivo al que pertenece. Puede ser más o menos novedosa. Recuerden que una idea de negocio debe cubrir una necesidad o deseo real, además de ofrecer un valor diferencial y estar dirigida a un número suficiente de clientes potenciales que pudieran asegurar futuros beneficios económicos (también será importante que la persona emprendedora tenga capacidades y/o habilidades que, en mayor o menor medida, puedan ayudar a que la idea de negocio planteada se lleve a cabo).



Visualice el video denominado “ ¿Qué es realmente la economía naranja?”, el cual le ayudará a complementar su idea de negocio la cual se enfocará en las industrias creativas y culturales como motor de desarrollo. Igualmente, el instructor socializará los conceptos básicos y requisitos que debe cumplir una idea de negocio para que sea exitosa.

Visualizado el anterior video, responda a las siguientes preguntas:

- Cuáles son las industrias involucradas en la economía naranja? Que sectores componen cada una de ellas?
- Por qué el color naranja en la economía naranja?
- Cuáles son los pasos clave para que una idea de negocio involucrada en la economía naranja tenga éxito?

Posteriormente, en grupos de 4 o 5 aprendices (previamente segmentados por el instructor), los participantes deberán exponer al resto de miembros de su grupo, de forma muy breve, su idea de negocio (todos los grupos llevarán a cabo esta dinámica al mismo tiempo).

DINÁMICA PRACTICA 4: LA IDEA DE NEGOCIO

Una vez escuchadas las ideas de negocio de sus compañeros/as (que podrán servir de inspiración), cada grupo de aprendices deberá dedicar unos minutos a definir brevemente una posible idea de negocio conjunta que podrá (o no) estar basada en alguna de las ideas anteriormente expuestas.

Cada grupo de aprendices debe seleccionar una persona que ejerza de portavoz para presentar su idea de negocio a la plenaria haciendo uso del pizarrón siguiendo el esquema aquí indicado:

- ✚ Nombre del proyecto
- ✚ ¿En qué consiste la idea?
- ✚ ¿Por qué creen que van a ganar dinero con ella?
- ✚ ¿Creen que son el equipo adecuado para llevarlo a cabo? ¿Por qué? (aptitudes, talentos, destrezas y/o capacidades personales de los emprendedores).

Una vez socializadas las ideas de negocio por cada uno de los grupos, la plenaria conformará una mesa redonda para definir una única idea de negocio que consideren es la más innovadora y creativa.

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Tome como referencia la técnica e instrumentos de evaluación citados en la guía de Desarrollo Curricular

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Producto: Documento físico con la propuesta creativa del programa de formación asignado..(logo, manual de identidad, cronograma y propuesta de piezas audiovisuales y gráficas a desarrollar)	1. REALIZA EL CRONOGRAMA DE TRABAJO DEL PROYECTO ESTABLECIENDO LOS ROLES Y TIEMPOS DE EJECUCIÓN DE PROCESOS	Valoración de producto: Valoración del producto. Instrumento de Evaluación: Lista de chequeo de producto.
EVIDENCIA DE DESEMPEÑO	1. VALIDA LOS RESULTADOS DEL ANÁLISIS CON EL CLIENTE PARA DETERMINAR EL ALCANCE DEL PROYECTO.	Valoración de producto: Observación directa

<p>Presentación de la propuesta creativa por agencias, según programa de formación asignado.</p> <p>Reconocimiento de conceptos sobre lenguaje audiovisual.</p>		<p>Instrumento de Evaluación:</p> <p>Lista de chequeo de desempeño.</p>
<p>Evidencias de Producto:</p> <p>FORTALECIMIENTO DE VOCABULARIO TÉCNICO Y COTIDIANO, POR MEDIO DE LA ACTIVIDAD DEL PROYECTO Y LA ARTICULACIÓN CON LA ACTIVIDAD DEL DIARIO PERSONAL..</p>	<p>Emplea vocabulario acorde a su área de formación.</p> <p>Pronuncia adecuadamente el vocabulario y modismos básicos del idioma.</p>	<p>Valoración de producto:</p> <p>Valoración del producto.</p> <p>Instrumento de Evaluación:</p> <p>Lista de chequeo de producto</p>
<p>EVIDENCIA DE PRODUCTO</p> <p>DIARIO PERSONAL EN FORMATO PDF, QUE CONTenga LAS FOTOGRAFÍAS DE CADA UNA DE LAS PAGINAS (MINIMO 20 PAGINAS).</p> <p>EVIDENCIA FOTOGRAFICA DEL BOCETO DEL BANNER, DE LA PROPUESTA CREATIVA, CON MEDIDAS 1920 x 1280.</p> <p>EVIDENCIA FOTOGRAFICA, BANNER FORMATO DIGITAL CON MEDIDA 1200 x 630</p>	<ul style="list-style-type: none"> • DEFINE LA PLATAFORMA Y RECURSOS NECESARIOS SEGÚN LA TIPOLOGÍA. • SELECCIONA LA TÉCNICA DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN DE MANERA PERTINENTE Y RESPONSABLE. 	<p>LISTA DE CHEQUEO DE PRODUCTO</p>
<p>Evidencias de Producto:</p> <p>Informes escritos de las dinámicas relacionadas en la actividad denominada De La Idea, al Negocio.</p> <p>Evidencias de Desempeño:</p>	<p>Analiza de manera crítica las situaciones pertinentes que contribuyen a la resolución de problemas según los requerimientos de los contextos productivos y sociales.</p>	<p>Técnica de Evaluación :</p> <p>Valoración de producto.</p> <p>Instrumento de Evaluación:</p> <p>Lista de chequeo</p>

<p>Participación en la mesa redonda sobre la actividad Aprender a Emprender.</p> <p>Participación en las dinámicas De la Idea, al negocio.</p>	<p>Argumenta y acoge objetivamente los criterios que contribuyen a la resolución de problemas según requerimientos del proceso formativo en función de las demandas concretas de los contextos productivos y sociales.</p> <p>Propone alternativas creativas, lógicas y coherentes que posibiliten la resolución de problemas según la demanda del contexto social y productivo.</p> <p>Aborda procesos de trabajo colaborativo orientados hacia la construcción colectiva según los requerimientos de los contextos sociales y productivos.</p> <p>Vivencia su proyecto de vida en el marco del Desarrollo Humano Integral según competencias ciudadanas.</p>	<p>Técnica de evaluación: Observación directa.</p> <p>Instrumento de evaluación: Lista de chequeo desempeño.</p>
--	--	--

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Brief: Documento escrito que contiene información detallada clara y concisa sobre un cliente específico; el producto y/o servicio que se quiere impulsar y el cual será usado para desarrollar una campaña publicitaria.

Brand Ladder: Estrategia que ayuda a construir de manera sólida La imagen de empresa vs. Las necesidades del cliente o consumidor.

Target: Término inglés, que suele usarse como referencia para definir al grupo o público objetivo.

Valores: Conjunto de características y normas de convivencia del ser humano consideradas como cualidades positivas y válidas en una época determinada. Se suelen considerar innatos a la naturaleza humana.

Profile: a short description of someone's life, work, character, etc.

Description: something that tells you what something or someone is like

Marital Status: the fact of someone being married or not

Strengthening: to make stronger

Knowledge: acquaintance with facts, truths, or principles, as from study or investigation

Carga Física De Trabajo: Conjunto de requerimientos físicos biomecánicos y bioenergéticos ha los que está sometido un trabajador durante su jornada laboral. Desde esta perspectiva, el trabajo muscular puede ser clasificado de acuerdo a los siguientes requerimientos físicos: manejo manual de cargas, posturas estáticas, movimientos repetitivos, y trabajo físico dinámico, este último caracterizado por actividades que soliciten para su ejecución grandes grupos musculares y movimiento de la masa corporal del trabajador.

Carga Mental De Trabajo: Se entiende como la presión cognitiva y emocional resultante del enfrentamiento de las exigencias asociadas al ejercicio del trabajo.

Posición De Trabajo: Es el mantenimiento de las partes individuales de tronco y miembros inferiores en una relación armoniosa de larga duración, mientras las partes activas /generalmente los miembros superiores) efectúan los movimientos de trabajo.

Postura: Posición del cuerpo o de sus segmentos corporales en cualquier momento determinado. Se hace énfasis en la postura del tronco, incluyendo la columna cervical y la de los segmentos corporales (miembros superiores e inferiores).

Asociatividad: Es la reunión de los seres humanos para fines cooperativos.

Emprendimiento: Se refiere a la capacidad, aptitud de una persona para generar cambios en su entorno y alcanzar una meta u objetivo mejorando sus ingresos.

Equipo colaborativo: Es un equipo de trabajo que tiene metas comunes de las cuales, depende su bienestar y se comparten por igual sus éxitos y fracasos.

Implementación: Una implementación o implantación es la realización de una aplicación, o la ejecución de un plan, idea.

Innovación: cambio que introduce novedades, y que se refiere a modificar elementos ya existentes con el fin de mejorarlos o renovarlos.

Creatividad: capacidad o facilidad para inventar o crear.

Idea de negocio: es el producto o servicio que quiero ofrecer al mercado. El medio para atraer a la clientela y obtener así beneficio económico. Constituye la oportunidad de negocio y lo que a la hora de llevarla a la realidad la creación de la Pyme, haga que tengamos éxito o no.

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

<http://prevencionar.com/2015/02/25/64-casos-practicos-de-investigacion-de-accidentes-laborales/>

<http://prevencionar.com.co/2015/06/19/47-casos-practicos-y-actividades-didacticas-en-materia-de-prevencion-de-riesgos-laborales/>

Alcaraz, R. (2006). **El Emprendedor de éxito**. 3ra Edición. México: McGraw-Hill.

Shepherd, C.; Ahmed, P. y Ramos, L. (2012). **Administración de la Innovación**. México: Pearson Educación.

Vainrub, R. (2006). **Convertir sueños en realidades. Una guía para emprendedores**. 5ta Edición. Caracas: Ediciones IESA.

Enlace web [EMPRENDEDORES](#)

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Angelica Gómez Franco	Instructora Líder.	Coordinación académica	Abril 2020
	Elkin Javier Toral Padilla	Instructor de apoyo técnico	Coordinación académica	Abril 2020
	Yessica Patiño	Instructora Bilinguismo	Coordinación académica	Abril 2020
	Luz Miriam Hernandez	Instructora Ética	Coordinación académica	Abril 2020
	Carmen Alicia	Instructora Gestión Ambiental	Coordinación académica	Abril 2020

	Leyza Fernanda Hoyos	Instructora SST	Coordinación académica	Abril 2020
	Claudia Patricia López	Instructora Cultura física	Coordinación académica	Abril 2020
	Carlos Aberto Aranzazu C.	Instructor Emprendimiento	Coordinación académica	Julio 2020

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					