



**GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
PROCEDIMIENTO DESARROLLO CURRICULAR
GUÍA DE APRENDIZAJE 1**

1. Identificación de la guía de aprendizaje

- **Denominación del programa de formación:** Producción multimedia
- **Código del programa de formación:** 228101
- **Nombre del proyecto:** Producción de aplicativos multimedia para el sector productivo
- **Fase del proyecto:** Análisis
- **Actividad del proyecto:** AP1. Definición de los requerimientos del cliente
- **Competencias:**
 - **260101021:** Realizar negociación con los proveedores y clientes, según los objetivos y estrategias establecidas por la organización.
 - **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 laborales y sociales.
 - **240201501:** Comprender textos en inglés de forma escrita y auditiva.
- **Resultados de aprendizaje a alcanzar:**
 - **26010102101:** Identificar las tendencias del mercado y del diseño en la producción de proyectos multimedia para orientar al cliente.
 - **22050102801:** Identificar la tipología multimedia a realizar según el requerimiento del público destino y del medio de difusión.



- **22050102802:** Determinar la plataforma del proyecto a partir de las necesidades del cliente, aplicando las técnicas de recolección y procesamiento de la información.
- **22050102803:** Reconocer el lenguaje cinematográfico para la planeación de la multimedia.
- **22050102804:** Confrontar la información recolectada con las necesidades presentadas por el público destino.
- **22050102806:** Escribir actas e informes de procesos, de acuerdo con el cronograma de actividades y siguiendo las normas y protocolos establecidos.
- **24020150001:** Interactuar en los contextos productivos y sociales en función de los principios y valores universales.
- **24020150004:** Redimensionar permanentemente su proyecto de vida de acuerdo con las circunstancias del contexto y con visión prospectiva.
- **24020150007:** Generar hábitos saludables en su estilo de vida, para garantizar la prevención de riesgos ocupacionales de acuerdo con el diagnóstico de su condición física individual, la naturaleza y complejidad de su desempeño laboral.
- **24020150101:** Comprender frases y vocabulario habitual sobre temas de interés personal y temas técnicos.
- **24020150104:** Encontrar información específica y predecible en escritos sencillos y cotidianos.

Duración de la guía: 200 Horas/ (1.5) meses

2. Presentación

Bienvenido a la primera actividad del proyecto **Tecnólogo en Producción Multimedia**, denominada “Definición de los requerimientos del cliente”, mediante la cual se brindan los lineamientos básicos para identificar las tendencias del mercado, la aplicación de técnicas de recolección de información, el manejo y presentación de informes fundamentados en las diferentes tipologías y plataformas, basados en el uso del lenguaje cinematográfico



vigente para proyectos multimedia. Lo anterior promoverá su interacción en los contextos productivos y sociales; así mismo, le permitirá redimensionar su proyecto de vida al incorporar hábitos saludables, haciendo paralelamente el afianzamiento necesario en el área del idioma inglés.

Dentro de la guía encontrará las siguientes nomenclaturas que hacen referencia a:

AP: Actividad de proyecto

AA: Actividad de aprendizaje

EV: Evidencia

MF: Material de formación

Es necesario especificar que la AP1 se encuentra vinculada con la fase de análisis y está incluida dentro de las cinco fases con las que cuenta la tecnología así:

Fase 1: Inducción

Fase 2. Análisis

Fase 3. Planeación

Fase 4. Desarrollo

Fase 5. Evaluación

Nota: Tenga en cuenta que el material de formación y material complementario se encuentran en la siguiente ruta: Fase 1 Análisis / Actividad de proyecto 1: Definición y requerimientos del cliente/ material de formación.



Dedicación horaria

Para el desarrollo de las actividades contará con el acompañamiento de instructores de la competencia técnica, de inglés y transversal. Es importante que organice su tiempo con un promedio de trabajo académico diario de seis a ocho horas, dada la exigencia académica que demanda la realización de las actividades y las evidencias.

Orientación del instructor: De forma continua y permanente, el instructor le apoyará y le dará las pautas necesarias para el logro de los objetivos en cada una de las actividades de aprendizaje, brindando herramientas básicas de tipo conceptual y metodológico, enmarcados en las políticas de ética y calidad que caracterizan al instructor SENA.

Encuentros sincrónicos: Mediante el uso de la plataforma virtual (Sesiones en línea), el equipo de instructores programará y realizará espacios virtuales (en un momento y tiempo definido), para aclarar aspectos relacionados con la elaboración de las actividades, inquietudes presentadas en los materiales de formación y complementarios. Es importante que agende estos encuentros y con anticipación ingrese al LMS para poder participar activamente, aprovechando al máximo los recursos con los cuales cuenta el SENA en esta modalidad de aprendizaje.

El desarrollo de las actividades que se describen a continuación corresponde a la modalidad virtual.



3. Formulación de las actividades de aprendizaje

3.1 Descripción de las actividades

El desarrollo de las actividades de aprendizaje que se abordan en la presente actividad de proyecto, se estructuran de la siguiente manera: inicialmente, el aprendiz realizará las actividades previas (sólo aplica para la guía de aprendizaje de actividad de proyecto 1), posteriormente, ejercicios analíticos de reflexión inicial, actividades de contextualización, profundización y transferencia del conocimiento.

- **Actividades de apropiación y transferencia del conocimiento**

Para llevar a buen término el desarrollo de las actividades de aprendizaje que se proponen en la actividad de proyecto 1, es necesario que revise de una forma comprensiva y activa los materiales de formación (MF) y materiales complementarios que se encuentran en la Fase de Análisis / Materiales de Formación (MF), encontrará una actividad didáctica como herramienta de retroalimentación que le permitirá verificar el alcance de los conocimientos adquiridos; allí también podrá revisar el mapa orientador de contenidos, analizar el glosario de términos relevantes del tema de estudio y examinar la bibliografía para profundizar en los temas vistos. Estas actividades, al ser estructurales en el proceso de formación tienen un carácter evaluativo.



AA1: Definir las tendencias del mercado de acuerdo con los diseños de proyectos multimedia vigentes, según las necesidades del cliente y de la organización.

Análisis Identificación de las tendencias del mercado para proyecto multimedia

Es fundamental conocer el entorno para detectar las tendencias sobre las tecnologías de la información y la comunicación con énfasis en la producción multimedia y su impacto en el desarrollo productivo y social a nivel mundial, nacional y local.

Analice el contexto productivo/social de la producción multimedia, con base en las posibilidades y la prospectiva que se tienen en cuanto a tecnología, economía, lo social, el nivel internacional, nacional, local y lo personal.

AP1-AA1-EV1: “Presentación brief cliente”

Resultado de aprendizaje asociado: Confrontar la información recolectada con las necesidades presentadas por el público destino.

Se propone que de manera individual desarrolle las siguientes actividades:

- Estudiar el material de formación “Presentación del cliente- Brief”.
- Aplicar las técnicas de recolección de la información vistas en el material de formación y con los requerimientos presentados por el cliente, realice una investigación que le permita definir la orientación de su proyecto.
- Diseñar un cuadro comparativo que permita confrontar cada una de las necesidades del cliente



SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA
Procedimiento de Desarrollo Curricular
GUÍA DE APRENDIZAJE 1

- Con los resultados arrojados del análisis y el cuadro comparativo elabore el brief publicitario.

Nota: El brief debe ser creativo, claro, novedoso y visualmente atractivo, para ello puede seleccionar un programa o herramienta web 2.0 de su preferencia. (Power point, publisher, emaze, prezzi, etc.)

- El brief debe contener:
 - a. Información de la empresa
 - b. Situación del mercado
 - c. Competencia
 - d. Perfil del consumidor
 - e. Características y generalidades del producto (Notoriedad, imagen, ciclo de vida, posicionamiento, diferenciación, atributos del proyecto, plaza, precio y promoción).
- Si requiere de mayor información para profundizar en la temática, puede realizar investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de Internet.
- Adjuntar el brief publicitario a través de la opción del menú principal: **Fase Análisis / Actividad de proyecto 1 – Definición y requerimientos del cliente / AP1-AA2-EV07 “Presentación brief cliente”**. En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación “Lista de chequeo – Presentación brief cliente”, para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.



AP1- AA1- EV02 “Cuestionario de análisis DOFA”

Resultado de aprendizaje asociado: Redimensionar permanentemente su proyecto de vida de acuerdo con las circunstancias del contexto y con visión prospectiva.

El análisis DOFA es una actividad que ayuda afianzar los conocimientos adquiridos, y a su vez define con claridad los conceptos necesarios para llegar a conformar la matriz DOFA, dado que busca identificar las variables que permiten definir el proyecto de vida.

Se propone que el aprendiz desarrolle las siguientes actividades de manera individual:

- Estudiar los materiales de formación “Matriz DOFA y proyecto de vida”.
- Realizar la evidencia “Cuestionario de análisis DOFA” donde encontrará 10 preguntas (opción múltiple, única respuesta. Cuenta con dos intentos para su ejecución de los cuales obtendrá el resultado inmediato.
- Si requiere de mayor información para profundizar en la temática, puede realizar investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de Internet.
- El cuestionario de análisis DOFA se encuentra en el siguiente enlace: **Fase Análisis / Actividad de proyecto 1 – Definición y requerimientos del cliente / AP1-AA1-EV02: “Cuestionario de análisis DOFA”**.

Una vez haya reflexionado, comprendido y apropiado los saberes básicos e importantes para reconocerse a sí mismo y su entorno, para proyectarse en el ámbito laboral o productivo, significa que ya está en capacidad de elaborar la matriz DOFA.



AP1-AA1- EV03 Informe Matriz DOFA “Proyecto de vida”

Resultado de aprendizaje asociado: Redimensionar permanentemente su proyecto de vida de acuerdo con las circunstancias del contexto y con visión prospectiva.

La importancia de la matriz DOFA radica en el diagnóstico real de una persona o de cualquier actividad productiva, es un elemento requerido en la toma de decisiones, oportunas y apropiadas a cada situación presentada, porque lo ubica en un contexto que le permite identificar con claridad los factores a favor y en contra del proyecto.

Se propone que desarrolle las siguientes actividades de manera individual:

- Estudiar los materiales de formación “Matriz DOFA” y “Proyecto de vida”.
- Realizar informe escrito (matriz) donde debe analizar los aspectos del proyecto de vida, articulado con el tema de las tendencias del mercado, teniendo en cuenta el siguiente modelo:

Para elaborar la matriz DOFA debe:

- a) Determinar claramente cuáles son las metas, sueños u objetivos relacionados con el proyecto.
- b) Para el desarrollo de esta matriz es necesario contar con la identificación y descripción plena de los componentes que intervienen en un proyecto, que se encuentran descritos en el material de formación.
- c) Describir las variables internas; debilidades que considere afectan su desarrollo y las fortalezas que posee.
- d) Relacionar las variables externas; identificando las oportunidades que consideran son favorables en su proyecto y plasme las amenazas que considere pueden afectar su desarrollo para alcanzar las metas propuestas.



SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA

Procedimiento de Desarrollo Curricular

GUÍA DE APRENDIZAJE 1

- e) Conjugar o combinar esas variables para determinar las estrategias a seguir, en cumplimiento del logro propuesto. En el material de formación encontrará la explicación sobre cómo combinar esas variables.

Tenga en cuenta el siguiente modelo para la realización de la matriz:

FO: Fortalezas internas, con el fin de aprovechar las oportunidades.

DO: Mejorar las debilidades internas, aprovechando las oportunidades.

FA: Fortalezas internas con el fin de evitar y reducir al máximo el impacto de las amenazas externas.

DA: Describa las debilidades y cómo evitar las amenazas externas.

Variables internas

Objetivo del proyecto de vida: ser un profesional como gestor y productor de multimedia.	Debilidades: Relacione las debilidades que considere le afecta para su desarrollo (escasez de recursos económicos, mercado local reducido, el entorno solo cuenta con empresas pequeñas, no hay proyectos de inversión en la región).	Fortalezas: Escriba todas las fortalezas que posee (persona con mente innovadora, capacidad emprendedora, capacitación y actualización constante, conocimiento sobre software y hardware, capacidad para interactuar y compartir nuevas ideas, liderazgo y trabajo en equipo).
---	---	--



Variables externas

Oportunidades: Relacione las oportunidades que tiene para su proyecto de vida (oportunidad de difundir el marketing, en el mercado empresas (clientes) apostándole a esta herramienta (multimedia) para generar ventajas competitivas, facilidad de comunicar a los clientes de manera original el alcance de la actividad, sociedad demandando respuestas y soluciones en tiempo real, uso de las redes virtuales, contar con herramientas de análisis de resultados, la globalización de las telecomunicaciones).	Estrategia DO: Registre las metas, actividades o las acciones que se deben plantear, para alcanzar el objetivo propuesto para su proyecto, superando las debilidades.	Estrategia FO: En este plano plasme las actividades o acciones que se deben llevar a cabo para lograr el objetivo, aprovechando las oportunidades.
--	---	--



SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA

Procedimiento de Desarrollo Curricular

GUÍA DE APRENDIZAJE 1

Amenazas:	Estrategia DA:	Estrategia FA:
Plasme las amenazas que considere afectan su desarrollo para lograr el objetivo del proyecto. (Facilidad de ingresar al mercado, competidores potenciales, las empresas puede diseñar y desarrollar sus propios proyectos de multimedia, es un servicio relativamente nuevo y las empresas no lo consideran imprescindible o necesario).	En este espacio escriba las metas, actividades y las acciones necesarias para el logro del objetivo. Teniendo en cuenta las debilidades y amenazas que le afectan.	Registre las metas y acciones a ejecutar con el fin de minimizar las posibles amenazas que entorpecen su buen desarrollo, en busca del objetivo propuesto.

- El informe debe ser elaborado en formato Word, aplicando las Normas APA 2017, en una extensión mínima de dos hojas y máxima de cuatro hojas, su presentación debe basarse en la siguiente estructura:
 - 1) Portada
 - 2) Introducción
 - 3) Desarrollo (matriz)
 - 4) Conclusión
 - 5) Bibliografía
- Enviar informe en documento Word a través del enlace creado para ello: **Fase Análisis / Actividad de proyecto 1 – Definición y requerimientos del cliente / AP1-AA1-EV03: Informe Matriz DOFA “Proyecto de vida”**.



AP1-AA1-EV04: Evidencia de producto:

“Explorando los principios del diseño y composición”

Resultado de aprendizaje asociado: Reconocer el lenguaje cinematográfico para la planeación de la multimedia.

Esta actividad tiene como objetivo identificar los conceptos y principios de diseño básicos, que le servirán para crear una comunicación visual exitosa.

Tomando como punto de partida el estudio del material de aprendizaje sobre conceptos básicos de diseño y como inspiración las obras del pintor colombiano Omar Rayo, se propone que el aprendiz desarrolle las siguientes actividades de manera individual:

- Revise, afiance y apropie los conocimientos del material de formación
- Realizar tres coposiciones gráficas usando los elementos de diseño vistos (por lo menos 3 en cada una)

Las composiciones deben contener las siguientes características:

- Debe evidenciar el uso de por lo menos 3 principios o conceptos de diseño
- Descripción de los conceptos y principios de diseño representados por cada composición
- Tamaño media carta c/u
- Escala de grises
- Puede hacer uso de texturas
- Enviar documento con las 3 composiciones y la descripción en formato PDF a través del enlace creado para ello.



AA2: Identificar las técnicas de recolección de datos teniendo en cuenta los requerimientos del cliente, normas, metodologías, y alcance.

Especificar las técnicas de recolección de información para el proyecto multimedia.

Cuando se lleva a cabo un trabajo de investigación, es necesario considerar los métodos, las técnicas e instrumentos como aquellos elementos que aseguran el hecho empírico de la investigación; es decir, la fase básica de la experiencia investigativa. El método representa el camino a seguir en la investigación, las técnicas constituyen la manera como transitar por esa vía, mientras que el instrumento incorpora el recurso o medio que ayuda a realizar esta senda.

AP1-AA2-EV5: “Cuestionario recolección de información”

Resultado de aprendizaje asociado: Confrontar la información recolectada con las necesidades presentadas por el público destino.

Se propone que desarrolle las siguientes actividades:

- Estudiar el material de formación “Técnicas de recolección y análisis de la información”
- De manera individual, desarrollar el "Cuestionario recolección de la información", esta cuestionario consta de 10 preguntas, (selección múltiple, única respuesta, selección múltiple, múltiple respuesta y falso o verdadero), para lo cual el aprendiz tendrá dos intentos y un tiempo máximo de 30 minutos para finalizar la prueba, con resultado inmediato.
- Esta evidencia se encuentra ubicada en la opción del menú principal: **Fase Análisis / Actividad de proyecto 1 – Definición y requerimientos del cliente / AP1-AA2-EV05: “Cuestionario recolección de la información”**.



AP1-AA2-EV06: Evidencia de producto: “Expresividad del color”

Resultado de aprendizaje asociado: Reconocer el lenguaje cinematográfico para la planeación de la multimedia.

Después de aclarar los conceptos y usos del color, pinte su autorretrato a través de su propia mirada para comunicar por medio del color su estado de ánimo, ligado al inicio de la tecnología y su visión de sí mismo a corto plazo.

Use el círculo cromático como ayuda visual, introduciendo conceptos de teoría del color, como los colores primarios, secundarios, armonías y psicología del color.

El autorretrato debe tener las siguientes características:

- Formato 1/8
 - Técnica libre
 - Introducción
 - Descripción del uso del color y su objetivo en la comunicación visual
-
- El aprendiz cuenta con más recursos de apoyo para hacer una apropiación efectiva del conocimiento, para lo cual puede realizar investigación en el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de internet.
-
- Enviar evidencia en formato PDF con fotografía del autorretrato en buena calidad acompañada de la descripción pertinente por el enlace creado para ello: Fase Análisis / Actividad de proyecto 2 – Definición y requerimientos del cliente / AP1-AA2-EV06: ***“Expresividad del color”***.



AP1-AA2-EV7: “Poster Lettering”

Resultado de aprendizaje asociado: Reconocer el lenguaje cinematográfico para la planeación de la multimedia.

Se propone que de manera individual desarrolle las siguientes actividades:

- Estudiar el material de formación “La tipografía”.
- Realizar la actividad de producto “Poster Lettering”

El producto terminado (poster) debe contener las siguientes características:

1. Elaborado a mano y a color.
 2. Tamaño medio 48 x 35 cm
 3. Margen de corte 5 mm, se permiten gráficos sangrados.
 4. El contenido del afiche debe tener una frase motivacional que le permitan ser su frase de lucha para llegar a la meta de ser TECNOLOGIA EN PRODUCCION DE MULTIMEDIA.
 5. Se debe evidenciar un buen uso de los principios del diseño, el uso del color y el buen manejo de la tipografía.
- El aprendiz cuenta con más recursos de apoyo para hacer una apropiación efectiva del conocimiento, para lo cual puede realizar investigación en el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de internet.
 - Enviar evidencia fotográfica en buena calidad de cada una de las paginas diagramadas, por el enlace creado para ello: Fase Análisis / Actividad de proyecto 1 – Definición y requerimientos del cliente / **AP1-AA2-EV7: “Poster Lettering”**. En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación “Lista de chequeo: “Poster Lettering”, para verificar que su evidencia contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.



AP1-AA2-EV08: “Informe de resultados según requerimientos del cliente”

Resultado de aprendizaje asociado: *Escribir actas e informes de procesos de acuerdo con el cronograma de actividades y siguiendo las normas y protocolos establecidos.*

Se propone que el aprendiz desarrolle las siguientes actividades:

- Estudiar el material de formación “normas, actas e informes”.
- De acuerdo a lo elaborado en la evidencia anterior **AP1-AA2-EV6 “Elaboración y aplicación de técnicas de recolección de información”**.
- Realizar “**Informe de resultados según requerimientos del cliente**”, el cual debe contener:

Tabulación: Organización de los resultados de las encuestas en Excel o cualquier programa similar de su preferencia.

Análisis y gráficas de los resultados buscando patrones, relaciones, conexiones y tendencias porcentuales en cada una de las variables estudiadas.

Cuadro comparativo que permita confrontar cada una de las necesidades del cliente con las variables investigadas en el estudio de mercado.

Conclusiones y propuestas del estudio final de mercado para el desarrollo del proyecto multimedia.

- El informe debe ser elaborado en formato Word, aplicando las Normas APA 2017, en una extensión mínima de dos hojas y máxima de cuatro hojas, su presentación debe basarse en la siguiente estructura:



AP1-AA2-EV09 “Ejercicio práctico: Matriz de riesgo”

Resultado de aprendizaje asociado: *Generar hábitos saludables en su estilo de vida para garantizar la prevención de riesgos ocupacionales, de acuerdo con el diagnóstico de su condición física individual, naturaleza y complejidad de su desempeño laboral.*

Se propone que el aprendiz de manera individual desarrolle las siguientes actividades:

1. Tener en cuenta que la evaluación de los riesgos psicosociales y biomecánicos se debe aplicar como aprendiz del tecnólogo en producción de multimedia.

2. Revise, afiance y apropie los conocimientos del material de formación “Hábitos saludables”, y el material complementario: GTC 45- 2012-2, procedimiento para identificación de peligros, valoración de riesgos y determinación de controles,

Decreto 1072-2015, procedimiento para identificación de peligros, valoración de riesgos y determinación de controles.

3. Proceda a identificar el anexo A de la guía técnica colombiana GTC45, y ubique la clasificación *riesgos psicosociales* y *riesgos biomecánicos*, que son los que usará para el desarrollo de esta evidencia.

4. Diligencie la **matriz de riesgo** (identificación de peligros, valoración y determinación de controles de los riesgos), que encontrará en el material complementario siguiendo el documento “Procedimiento para identificación de peligros”, como un paso a paso para el diligenciamiento de la matriz y haciendo uso de la información que se encuentra anexa en el Excel de la misma.



AP1-AA2-EV10: Evidencia de producto: Hoja de vida: *Getting started as a professional, resume.*

Resultado de aprendizaje asociado: Comprender frases y vocabulario habitual sobre temas de interés personal y temas técnicos.

En el Objeto Virtual de Aprendizaje "*Getting started as a professional*", el aprendiz contó con información relacionada con la construcción de **Resumes** así como con actividades de práctica que afianzaron su conocimiento. Teniendo en cuenta esto, el aprendiz cuenta con las habilidades suficientes para hacer uso de dicho conocimiento y elaborar la siguiente actividad:

- 1) Estudiar el material de formación: *Getting started as a professional*.
- 2) Leer los documentos de materiales complementarios.
- 3) Construir y redactar un **Combination Resume** de sí mismo, con el vocabulario y las estructuras gramaticales trabajadas en el material de formación.
- 4) Cargar el **Combination Resume**, en formato PDF, en la carpeta de evidencias correspondiente.
- 5) Adjuntar informe a través del enlace creado para ello: **Fase Análisis / Actividad de proyecto 1 – Definición y requerimientos del cliente / AP1-AA2-EV10 Hoja de vida: *Getting started as a professional, resume***. En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación Lista de chequeo – Hoja de vida: *Getting started as a professional, resume*.

AP1-AA2-EV11: Oferta laboral: *Getting Started as a Professional, Job Offer*.

Resultado de aprendizaje asociado: Encontrar información específica y predecible en escritos sencillos y cotidianos. En el material de formación "*Getting*



SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA
Procedimiento de Desarrollo Curricular
GUÍA DE APRENDIZAJE 1

started as a professional", el aprendiz contó con información relacionada con la construcción de **Job Offers**, así como con actividades de práctica que afianzaron su conocimiento. Teniendo en cuenta esto, el aprendiz cuenta con las habilidades suficientes para hacer uso de dicho conocimiento y elaborar la siguiente actividad:

1. Estudiar el material de formación llamado: *Getting started as a professional*.
2. Leer los documentos de materiales complementarios.
3. Construir y redactar una oferta laboral (*Job Offer*), teniendo en cuenta el vocabulario y las estructuras trabajadas en el material de formación.
4. Adjuntar la oferta laboral (*Job Offer*), en formato PDF a través del enlace creado para ello: **Fase análisis / Actividad de proyecto 1 – Definición y requerimientos del cliente / AP1-AA2-EV011 “Oferta laboral: *Getting Started as a Professional, Job Offer*”**. En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación lista de chequeo - Oferta laboral: *Getting started as a professional, Job Offer*, para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

AA3: Establecer la Tipología y Plataforma del Proyecto Teniendo en cuenta las técnicas de recolección de información y las necesidades del cliente.

Identificar y seleccionar las tipologías y plataformas a trabajar para el proyecto multimedial.

Cuando se habla de multimedia se hace referencia al uso de diversos tipos de información como videos, gráficos, animaciones, etc. Las tipologías multimedia, son el medio de difusión donde estarán funcionando las aplicaciones multimedia, los avances tecnológicos han dado lugar a múltiples y diversas aplicaciones o programas que tienen una característica fundamental que es la integración de varios medios.



AP1-AA3-EV12: Actividad interactiva "Tipologías multimedia"

Resultado de aprendizaje asociado: *Identificar la tipología multimedia a realizar según el requerimiento del público destino y del medio de difusión.*

Se propone que el aprendiz desarrolle de manera individual las siguientes actividades:

- Estudiar el material de formación “Introducción a la multimedia”.
- Desarrollar actividad interactiva "Tipologías multimedia", para lo cual debe revisar con atención la introducción e instrucciones antes de realizar el intento. La actividad consta de dos intentos con resultado inmediata.
- El aprendiz cuenta con más recursos de apoyo si requiere de mayor información para profundizar en la temática, para lo cual puede realizar investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de Internet.
- Esta evidencia se encuentra ubicada en la opción del menú principal: **Fase Análisis / Actividad de proyecto 1 – Definición y requerimientos del cliente / AP1-AA3-EV12, “Actividad interactiva tipologías multimedia”.**

AP1-AA3-EV13: “Actividad Colaborativa: Definición de la Plataforma Multimedia”.

Resultado de aprendizaje asociado: *Determinar la plataforma del proyecto a partir de las necesidades del cliente, aplicando las técnicas de recolección y procesamiento de la información.*



Se propone que el aprendiz desarrolle las siguientes actividades:

- Estudiar el material de formación “Introducción a la multimedia”.
- Participar en el foro de discusión sobre “**Definición de Plataforma multimedia**”, en GAES debe identificar los diferentes Tipos y clasificación de las Plataformas Multimedia, elaborar un comercial en Power Point con el cual debe demostrar a sus compañeros y al Instructor que según los requerimientos funcionales la mejor propuesta es la de su equipo.
- Explorar los comerciales compartidos por los demás grupos y retroalimentar dos de ellos.
- De acuerdo a los diferentes comerciales expuestos por los grupos, analice y elabore de forma individual un comercial en Power Point donde determine la plataforma a partir de las necesidades del Cliente.
- El envío de estos dos comerciales se harán por medio de este Foro.
- El comercial en Power Point debe contener:
 - Presentación (Portada)
 - Desarrollo de contenido -comercial
 - Conclusiones
- El aprendiz cuenta con más recursos de apoyo si requiere de mayor información para profundizar en la temática, para lo cual puede realizar investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de Internet.
- Adjuntar los comerciales en formato Power Point a través del enlace que se encuentra ubicado en la opción del menú principal: **Fase Análisis / Actividad de proyecto 1 – Definición y requerimientos del cliente / AP1-AA3-EV13. “Actividad Colaborativa: Definición de la Plataforma Multimedia**”. En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación



AP1-AA3-EV14: Diagramando Mi Futuro como Productor de Multimedia

Resultados de aprendizaje asociados:

- *Identificar La tipología multimedia a realizar según el requerimiento del público destino y del medio de difusión.*

Se propone que el aprendiz desarrolle las siguientes actividades de manera individual:

- Estudiar el material de formación “Diagramación”.
- Realizar la actividad de producto “Diagramando Mi Futuro como Productor de Multimedia”
- El producto terminado (Revista) debe contener las siguientes características:
 - 4 paginas
 - Elaborado a mano y a color
 - Tamaño cerrado media carta por página.
 - Margen de corte 5 mm, se permiten imágenes sangradas.
 - El contenido dentro de esta esta direccionado a que cuente como ve su futuro como PRODUCTOR DE MULTIMEDIA EN 3 AÑOS.
 - El tamaño de la letra del contenido máximo 4,233 mm .
 - El tamaño de la letra de los títulos máximo 2 cm .
 - Debe contener un grafico por página que no supere la mitad de esta.
 - Se debe evidenciar un buen uso de los principios del diseño, el uso del color y el buen manejo de la tipografía.
 -

Enviar evidencia fotográfica en buena calidad de cada una de las paginas diagramadas, por el enlace creado para ello: Fase Análisis / Actividad de proyecto 1 – Definición y requerimientos del cliente / **AP1-AA4-EV20: “Diagramando Mi Futuro como Productor de Multimedia”**. En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación “Lista de chequeo **“Diagramando Mi Futuro como Productor de Multimedia”**”, para verificar que su evidencia contiene todos los aspectos solicitados por el instructor



SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA
Procedimiento de Desarrollo Curricular
GUÍA DE APRENDIZAJE 1

AP1-AA4-EV16: “Interactiva lenguaje cinematográfico”

Resultado de aprendizaje asociado: Reconocer el lenguaje cinematográfico para la planeación de la multimedia.

Se propone que el aprendiz desarrolle las siguientes actividades:

- Estudiar el material de formación “Elementos de diseño multimedia”.
- De manera individual, desarrollar la "Interactiva Lenguaje Cinematográfico", esta evaluación consta de 10 preguntas (selección múltiple, única respuesta y relacionar), para lo cual el aprendiz tendrá dos intentos y un tiempo máximo de 25 minutos para finalizar la prueba, con resultado inmediato.
- El aprendiz cuenta con más recursos de apoyo si requiere de mayor información para profundizar en la temática, para lo cual puede realizar investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de Internet.
- Esta evidencia se encuentra ubicada en la opción del menú principal: **Fase Análisis / Actividad de proyecto 1 – Definición y requerimientos del cliente / AP1-AA4-EV16: “Interactiva Lenguaje cinematográfico”**.



5. Actividades de evaluación

Evidencias de aprendizaje	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
Evidencia de producto: AP1-AA1-EV1” AP1-AA1-EV1: “Presentación brief cliente”	Valida los resultados del análisis con el cliente para determinar el alcance del proyecto.	- Brief - Lista de chequeo
Evidencia de producto: AP1-AA1-EV2 “Cuestionario Análisis DOFA”.	Identifica e integra los elementos de su contexto que le permiten redimensionar su proyecto de vida.	- Cuestionario en línea
Evidencia de producto: AP1-AA1-EV3 “Informe Matriz DOFA Proyecto de vida”.	Emplea instrumentos y estrategias para formular la propuesta de proyecto de vida, teniendo en cuenta aspectos personales y laborales. Vivencia su proyecto de vida en el marco del “Desarrollo humano integral”.	- Informe escrito - Lista de chequeo
Evidencia de desempeño AP1-AA1-EV04: Evidencia de producto: “Explorando los principios del diseño y composición”	Identifica los conceptos y componentes del lenguaje cinematográfico en las imágenes.	- Documento - Rúbrica de evaluación



SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA

Procedimiento de Desarrollo Curricular

GUÍA DE APRENDIZAJE 1

Evidencia de conocimiento AP1-AA2-EV5: Evaluación recolección de la información.	- Selecciona la técnica de recolección de la información de manera pertinente y responsable.	- Cuestionario en línea
Evidencia de Desempeño: AP1-AA2-EV06: Evidencia de producto: "Expresividad del color"	Identifica los conceptos y componentes del lenguaje cinematográfico en las imágenes.	- Documento soporte y archivos adjuntos de instrumentos aplicados
Evidencia de Producto: AP1-AA2-EV7: "Poster Lettering"	Identifica los conceptos y componentes del lenguaje cinematográfico en las imágenes.	- Documento soporte y archivos adjuntos de instrumentos aplicados
Evidencia de producto: AP1-AA2-EV8: informe de resultados según requerimientos del cliente.	Elabora informe de resultados de la tabulación de datos recolectados.	- Informe - Lista de chequeo
Evidencia de producto: AP1-AA2-EV9: Ejercicio práctico: Matriz del riesgo.	- Diagnóstica los riesgos ergonómicos y psicosociales de su desempeño laboral. - Selecciona las técnicas de cultura física para prevenir riesgos ergonómicos y psicosociales.	- Informe - Lista de chequeo



SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA

Procedimiento de Desarrollo Curricular

GUÍA DE APRENDIZAJE 1

Evidencia de Producto AP1-AA2-EV10: Hoja de vida: <i>Getting started as a professional, Resume.</i>	Escribe o presenta descripciones de sí mismo, su profesión y su entorno.	- Informe - Lista de chequeo
Evidencia de producto AP1-AA2-EV11: Oferta laboral: <i>Getting started as a professional, job offer.</i>	Puede completar frases con base en la información leída previamente en un texto.	- Informe - Lista de chequeo
Evidencia de producto: AP1-AA3-EV12: Actividad interactiva “Tipologías multimedia” (producto).	Seleccione la tipología multimedia requerida por el público destino y el medio de acuerdo con el proyecto a desarrollar.	- LMS - Actividad interactiva
Evidencia de desempeño AP1-AA3-EV13: Actividad colaborativa Definición Plataforma Multimedia	Define la plataforma y recursos necesarios según la tipología.	- Foro - Rúbrica de evaluación
Evidencia de desempeño AP1-AA3-EV14: “Diagramando Mi Futuro como Productor de Multimedia”	Identifica los conceptos y componentes del lenguaje cinematográfico en las imágenes. Define la plataforma y recursos necesarios según la tipología.	- Sustentación Sincrónica - Lista de chequeo
Evidencia de Conocimiento AP1-AA4-EV16: Evaluación “Lenguaje cinematográfico”	Identifica los conceptos y componentes del lenguaje cinematográfico en las imágenes.	- Cuestionario en línea - Evaluación automática



5. Glosario de términos

Análisis: Es un estudio profundo de un sujeto, objeto o situación con el fin de conocer sus fundamentos, sus bases y motivos de surgimiento, creación o causas originarias.

Amenazas: Situaciones del entorno que dejan a las empresas o personas en desventaja frente a terceros.

Amistad: Es el afecto o estimación entre personas que les permite establecer vínculos más estrechos de convivencia.

Amor: Es un principio de unión entre los elementos que forman el universo; una manifestación de los hombres hacia el bien y la belleza absoluta.

Audiovisual: Se basa en la utilización conjunta del oído y de la vista, mediante imágenes y sonidos grabados, en especial para elaborar material didáctico o informativo.

Autoestima: Comportamiento digno y confiable en relación con uno mismo, como consecuencia de un concepto realista. Se refleja en sentimientos de auto-aceptación y seguridad interior.

Asertividad: Habilidad de expresar emociones y pensamientos, facilitando el actuar en pro de los propios intereses y derechos, sin infringir o negar los de los demás.

Boceto: Es un esquema básico y simple que sirve como fundamento inicial para desarrollar algo con posterioridad.

Bondad: Es una cualidad de una cosa o persona que la voluntad considera como un fin deseable tendiente a lo bueno

Budgeting: An amount of money available for spending that is based on a plan for how it will be spent.



Cash: Money in the form of coins and bills.

Commision: An amount of money paid to an employee for selling something.

Competencias: Son las capacidades con diferentes conocimientos, habilidades, pensamientos, carácter y valores de manera integral en las diferentes interacciones que tienen los seres humanos para la vida en el ámbito personal, social y laboral.

Compromiso: Lleva a las personas a involucrarse con entusiasmo y tesón en la solución de los problemas, en las causas comunes de un grupo y en la palabra empeñada. / Obligación contraída por alguien, generalmente por medio de una promesa, un acuerdo o un contrato.

Confianza: Actitud de esperanza hacia una persona o cosa; sentimiento de seguridad en uno mismo; acto de fe.

Congruencia: Armonía y balance que existe entre los pensamientos, acciones y emociones; donde las acciones son un reflejo de lo que se siente y se hace a conciencia.

Debilidades: Inhabilidades o situaciones internas de la las personas u organizaciones, que las dejan en desventaja frente a las demás.

Empírico: Es un adjetivo que señala que algo está basado en la práctica, experiencia y en la observación de los hechos.

Empatía: Capacidad de ser sensible por las propias emociones para así entender las emociones y sentimientos de otros.

Ética: Es la ciencia que estudia la moral del hombre en la sociedad.



Fortalezas: Habilidades o situaciones internas de la organización o de personas que las colocan en posición dominante.

Fraternidad: Es la unión y buena correspondencia entre los hombres.

Honestidad: Conducta que se adecúa tanto a la justicia, como a la ética y a las costumbres rectas. / Decencia, rectitud y justicia en las personas o en su manera de actuar.

Honor: Es el sentimiento profundo de la propia dignidad moral del hombre.

Honradez: Es la cualidad que nos hace proceder con rectitud e integridad.

Inteligencia emocional: La habilidad para identificar y entender las propias emociones y las de las demás personas, permitiendo dirigir la conducta, controlar emociones, automotivarse y relacionarse de forma eficaz y satisfactoria.

Interacción: Acción de influencia recíproca entre dos o más cuerpos, personas, fenómenos, factores o sistemas.

Justicia: Es dar a cada quien lo que se merece, según sus obras.

Lenguaje cinematográfico: Se basa en el montaje de planos, narrando acciones que intentan acomodar los cambios de plano a la forma natural del ser humano de percibir la realidad. Se dirige la atención naturalmente, de tal forma que cada cambio de plano suministra la información que en ese momento demanda el espectador.

Libertad: Es obrar con libre albedrío; es hacer lo que se desea sin dañar a nadie. La libertad física es limitada y sólo el pensamiento es infinitamente libre.



Interfaz gráfica: Es un programa informático que actúa utilizando un conjunto de imágenes y objetos gráficos para representar las acciones y la información disponibles en la interfaz.

Management: Es la administración o gestión de todas las actividades asignadas por la división de trabajo dentro de una organización.

Metodología: Conjunto de procesos y procedimientos lógicos que conducen a alcanzar un objetivo o meta determinada.

Moral: Conjunto de comportamientos que se suelen considerar como válidos por los principios, costumbres, valores y normas adquiridos y asimilados por el medio (hogar, escuela, iglesia, amigos, trabajo).

Multimedia: Este término se utiliza para referirse a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión físicos o digitales para presentar o comunicar información. De allí la expresión multimedia. Los medios pueden ser variados, desde texto e imágenes, hasta animación, sonido, video, etc.

Oportunidades: Situaciones del entorno que colocan a las personas o empresas en posiciones ventajosas.

Outworkers: A person who does work for a business, company, etc., at home.

Overtime pay: Extra time added to a game when the score is tied at the end of the normal playing time.

Paz: Es el conjunto de actos de unión o concordia que hacen posible la convivencia armoniosa entre los miembros de una sociedad o familia.

Principio: Leyes fundamentales, universales, normas que regulan el comportamiento del hombre en sociedad independientemente su raza, cultura, ideología o religión.



Plataformas: Término que en informática y en internet, se refiere a un conjunto formado por una combinación de equipo informático, programas y sistema operativo.

Profile: A brief written description that provides information about someone or something.

Probation: A situation or period of time in which a person who is starting a new job is tested and watched to see if that person is able to do the job properly.

Respeto: Es la consideración especial hacia las personas en razón de reconocer sus cualidades, méritos, situación o valores particulares.

Responsabilidad: Es el deber de asumir las consecuencias de los actos que uno ejecuta sin que nadie obligue.

Skill: The ability to do something that comes from training, experience, or practice.

Solidaridad: Es una responsabilidad mutua contraída por varias personas, que las motiva a colaborar de manera circunstancial en la causa de otros.

Sincrónico: Se aplica a lo que ocurre o se verifica al mismo tiempo que otra cosa.

Tipologías: Son una serie de aplicaciones multimedia que se diferencian por la forma de difusión que utilizan y de acuerdo con la intencionalidad de la información que maneja.

Tolerancia: Actitud abierta hacia posturas u opiniones diferentes a la propia.

Valentía: Es la cualidad que nos permite enfrentar con decisión y sin dudar todos los actos de nuestra vida.



Verdad: Es la conformidad o acuerdo de lo que se dice con lo que se siente, se piensa o hace.

Web: La World Wide Web (WWW) o Red Informática Mundial es un sistema de distribución de información basado en hipertexto o hipermedias, enlazados y accesibles a través de Internet.

Hire: To give work or a job to (someone) in exchange for wages or a salary.

6. Referentes bibliográficos

Asamblea General de las Naciones Unidas (1948). *Declaración Universal de los Derechos Humanos (DUDH)*, resolución 217. Recuperado de <http://www.es.amnesty.org/quienes-somos/declaracion-universal-de-derechos-humanos/http://www.es.amnesty.org/quienes-somos/declaracion-universal-de-derechos-humanos/>

Alumnas de la Universidad Femenina del Sagrado Corazón. (2012). *Investigación de Mercados*. Recuperado de <https://es.slideshare.net/clau5/investigacin-de-mercado-pasosejemplos>

Arsuaga, J. L., Lorenzo, C., Martínez, I., Gracia, A. y Carretero, J. M. (2000). *Sociobiología de homínidos*. Mundo Científico.

Career.cornell.edu. (2017). *Cornell Career Services: Resume Samples*. Recuperado de <http://www.career.cornell.edu/>



SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA
Procedimiento de Desarrollo Curricular
GUÍA DE APRENDIZAJE 1

Celis, J. (2012). *Autocontrol. Desarrollo personal*. Recuperado de <http://www.sebascelis.com/autocontrol/>

Chapman, A. (2016). *Análisis DOFA y análisis PEST*. Recuperado de http://www.degerencia.com/articulo/analisis_dofa_y_analisis_pest

Enciclopedia de Clasificaciones. (2016). *Tipos de Relaciones Interpersonales*. Recuperado de <http://www.tiposde.org/ser-humano/842-tipos-de-relaciones-interpersonales/>

Feria Online. (S.L). *Cómo elegir una Plataforma Virtual*. Recuperado de <http://www.plataformaelearning.com/contenidos/como-elegir-una-plataforma-virtual.asp>

França, O. (2002). *Introducción a la ética profesional*. UCU: Biblioteca Virtual de Ética. Montevideo, Uruguay.

Hill Charles. (2000). *Administración Estratégica*. Edit. Mc Graw-Hill, México.

Galindo, C. (2013). *La Importancia de la Dignidad. No al Comunismo ni al Capitalismo*. Recuperado de <http://noalcomunismonialcapitalismo.blogspot.com.co/2013/10/la-importancia-de-la-dignidad.html>

Gámez, E. y Marrero, H. (2005). *Bases cognitivas y motivacionales de la capacidad humana para las relaciones interpersonales*. Anuario de Psicología, vol. 36, No. 3, páginas 239 – 260. Facultad de Psicología. Universidad de Barcelona. España.

Goleman, D. (1997). *La inteligencia emocional*. Editorial Bantam Books.

López, L (2016). *La empatía, pieza clave en las relaciones interpersonales*. Portal Europeo de la Juventud. Recuperado de <https://europa.eu/youth/>



SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA
Procedimiento de Desarrollo Curricular
GUÍA DE APRENDIZAJE 1

Lüdecke-Plumer, S. (2007). *La enseñanza de valores y principios morales en los centros de formación profesional*. Revista europea de Formación Profesional No. 41. (p. 116 – 128).

María Pinto, 24-02-2016, *La comprensión del lenguaje cinematográfico*, Recuperado de <http://www.mariapinto.es/alfamedia/cine/lenguaje.htm>

Melisa Gissel Campos, Katherine Gabriela Guzman, Esperanza Abigail Artiga, Claudia Julissa Chavez. (2012). *Plan y Tabulación de Datos*. Recuperado de <https://es.slideshare.net/1219970/plan-de-tabulacin-de-datos>

Navarro R, Regino. (2005). *Trabajar bien vivir mejor. Manual práctico de valores*. Ediciones San pablo. Primera edición. Pág. 170. Bogotá, Colombia.

Natali Guglielmone, Sunchales. (2017). *¿Qué es la Producción Multimedia?* Recuperado de <http://nataliguglielmone.blogspot.com.co/2007/09/objetivos-de-un-comunicador-multimedial.html>

Learnersdictionary. (2017). *Retrieved*. Recuperado de: <http://www.learnersdictionary.com/>

NK.G. (2013). *¿Qué es y para qué sirve el brief creativo?* Recuperado de <http://blog.agencialanave.com/que-es-y-para-que-sirve-el-brief-creativo/>

Negrete, L. (s.f). *Valores Universales*. UNAM. Recuperado de <https://www.uv.mx/psicologia/files/2014/11/VALORES-UNIVERSALES.pdf>

Oposinet.com. (2011). *El lenguaje moral. Forma y justificación de los juicios morales*. Recuperado de <http://www.oposinet.com/filosofia/temas/>



SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA
Procedimiento de Desarrollo Curricular
GUÍA DE APRENDIZAJE 1

Rocket Lawyer. (2017). *Job offer letter*. Recuperado de <https://www.rocketlawyer.co.uk/documents-and-forms/Offer-of-employment-letter.rl>

SENA. (2017). *Biblioteca Virtual*. Recuperado de <http://biblioteca.sena.edu.co/>

Sestudiantes. (2013). *Hacia una ética del educador*. Revista Universidad Sonora. Tobón. R. (1989). Universidad de Quindío. Quindío, Colombia.

Universitat de Barcelona. (2017). *Recoger los requerimientos del cliente, más importante de lo que pensabas*. Recuperado de <http://www.obs-edu.com/int/blog-project-management/actualidad-project-management/recoger-los-requerimientos-del-cliente-mas-importante-de-lo-que-pensabas>

Urick. (1964). Matriz Dofa. Fred R. David. (2000). *Conceptos de Administración Estratégica*. Edit. Prentice Hall, México.

Universidad del País Vasco, (s.f). *Relaciones interpersonales: generalidades*. Recuperado de <http://www.ehu.eus/xabier.zupiria/liburuak/relacion/1.pdf>

UNESCO. (1982). *Conferencia mundial sobre las políticas culturales*. México D.F.

Vidal-Bota, J. (s.f). *Valores y principios de la dignidad humana y sus implicaciones éticas*. ACEB. Recuperado de <http://bioetica.cat/valores-y-principios-la-dignidad-humana-y-sus-implicaciones-eticas/?lang=es>

Vigo, A (s.f). *Ética General*. DuocUc. Vicerrectoría Académica. Recuperado de <https://enj.org/>



Yarce, J. (s.f). *Los principios, los valores y las virtudes*. Recuperado de http://www.academia.edu/15180283/LOS_PRINCIPIOS_LOS_VALORES_Y_LAS_VIRTUDES_Jorge_Yarce

Thefreedictionary. (2017). *Significados*. Recuperado de <http://es.thefreedictionary.com/sincrónico>

Ite. (2017). *Lenguaje cinematográfico*. Recuperado de http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/24/cd/m1_2/index.html

Aprendiendo administración. (2017). *Managment*. Recuperado de <http://aprendiendoadministracion.com/que-es-el-management/>

Wikipedia. (2017). *Competencia*. Recuperado de [https://es.wikipedia.org/wiki/Competencia_\(aprendizaje\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Competencia_(aprendizaje))

Significados. (2017). *Empírico*. Recuperado de <https://www.significados.com/empirico/>

(S,f). Recuperado de <http://www.learnersdictionary.com/>

4 CV Plaza. (S,f). *Examples of the Best CV Formats and Layouts*. Recuperado de <https://www.cvplaza.com/cv-presentation/standard-cv-format-and-layout/>

Career.cornell.edu. (2017). *Cornell Career Services: Resume Samples*. Recuperado de <http://www.career.cornell.edu/>

Freepik. (S,f). *Free Graphic resources for everyone*. Recuperado de <http://www.freepik.com/>

LinkedIn(S,f). *Log In or Sign Up*. Recuperado de <https://www.linkedin.com/>

Oxford Learner's Dictionaries. *Find definitions, translations, and grammar explanations at*



SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA

Procedimiento de Desarrollo Curricular

GUÍA DE APRENDIZAJE 1

7. Control del documento

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Erika Danely Pérez Barrera	Líder expertos temáticos	Centro de Gestión de Mercados, Logística y Tecnologías de la Información.	Mayo 2017
	Sandra Aydeé López	Experta técnica	Centro de Gestión de Mercados, Logística y Tecnologías de la Información.	
	Diana Paola Zapata	Experta técnica	Centro de Gestión de Mercados, Logística y Tecnologías de la Información.	
	Lina Patricia Váquiro	Experto inglés	Centro de Gestión de Mercados, Logística y Tecnologías de la Información.	
	Laura Salomé Ortiz Moreno	Experto transversal	Centro de Servicios Empresariales y Turísticos CSET.	

	César Hernández Flórez	Experto transversal	Centro de Servicios Empresariales y Turísticos CSET.	
	Marian Yarith Carvajal	Experto transversal	Centro de Servicios Empresariales y Turísticos CSET	
	Janet Lucia Villalba Triana	Asesora pedagógica	Centro de Desarrollo Agropecuario y Agroindustrial Regional Boyacá.	
	Zulma Yurany Vianchá Rodríguez	Líder LPB	Centro de Desarrollo Agropecuario y Agroindustrial Regional Boyacá.	