



PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUÍA DE APRENDIZAJE

- **Denominación del programa de formación:** Programación de videojuegos
- **Código del programa de formación:** 217326
- **Nombre del proyecto:** Implementación de *advergames* para las organizaciones del sector productivo de la región.
- **Fase del proyecto:** Análisis
- **Actividad de proyecto:** AP1. Apropiar los elementos de arte del videojuego, conforme a lo establecido en el documento de diseño.
- **Competencia(s):**

Técnica:

- 220501089 - Implementar componentes de arte y audio de acuerdo con el diseño del videojuego y herramientas de desarrollo.

Transversal:

- 240201533 - Fomentar cultura emprendedora según habilidades y competencias personales.

Clave:

- 240202501 - Interactuar en lengua inglesa de forma oral y escrita dentro de contextos sociales y laborales según los criterios establecidos por el marco común europeo de referencia para las lenguas.

- **Resultados de aprendizaje a alcanzar:**

Técnicas:

- 220501089-01 - Apropiar los elementos de arte con base en el diseño del videojuego.

Transversales:

- 240201533-01 - Establecer características y competencias emprendedoras personales de acuerdo con sus potencialidades, objetivos y el entorno.



- 240201533-02 - Apropiar el proceso de toma de decisiones personales en su cotidianidad, según el comportamiento emprendedor.
- 240201533-03 - Emplear capacidad creativa e innovadora según estrategia emprendedora.
- 240201533-04 - Relacionar la importancia de la negociación con el emprendimiento según las necesidades y elementos de la negociación.

Claves:

- 240202501-01 - Comprender información básica, oral y escrita, en inglés acerca de sí mismo, de las personas y de su contexto inmediato en realidades presentes.

- **Duración de la guía:** 216 horas

Técnicas: 120 horas

Transversales: 48 horas

Claves: 48 horas

2. PRESENTACIÓN

Estimados aprendices, la planificación de un videojuego es la fase más importante en su construcción. A través de esta, se pueden determinar las características técnicas y conceptuales que el producto tendrá, como la plataforma, historia, jugabilidad, sonido, y otros elementos clave que capturarán la atención de los jugadores, ofreciéndoles diversión y una amplia gama de sensaciones y emociones. Conocer la historia y la evolución de los videojuegos es fundamental, ya que este conocimiento orienta sobre las tendencias del mercado y las características de las plataformas existentes, partiendo de la premisa de que la plataforma idónea para un videojuego es aquella donde coincida el jugador adecuado con el producto adecuado. Asimismo, en el desarrollo de la guía, se explorará cómo diseñar un videojuego, las plataformas implicadas, la planificación de la sonorización, los estilos visuales, y otros factores relevantes para lograr una mayor inmersión del jugador.

Además, con el fin de potenciar su comportamiento emprendedor, esta guía de aprendizaje le permitirá a partir del desarrollo de actividades identificar sus características y competencias emprendedoras, centradas en el desarrollo de saberes que son de especial relevancia para la actividad emprendedora: proceso de toma de decisiones, creatividad, ejecución de estrategias y negociación; teniendo presente el proyecto que desea desarrollar y el entorno a impactar con su idea.



Finalmente, se aborda el inglés como una de las habilidades contemporáneas más importantes y de mayor impacto en el mundo laboral y social se plantean actividades generales y específicas para el desarrollo de la competencia, teniendo en cuenta el aprendizaje articulado de las cuatro habilidades de la lengua (leer, escribir, hablar y escuchar) alineado al MCERL (Marco Común Europeo de Referencia para Lenguas) como estándar del nivel de conocimiento de lengua y categorización de los conocimientos en niveles de competencia en un idioma.

Para el desarrollo de las actividades planteadas en esta guía, se contará con el acompañamiento del instructor asignado al programa que de forma continua y permanente lo orientará con las pautas necesarias para el logro de las actividades de aprendizaje, brindando herramientas básicas de tipo conceptual y metodológico. El instructor programará encuentros de asesoría virtual, para brindar orientaciones específicas relacionadas con las temáticas a desarrollar en las actividades.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

En este apartado se describirán las actividades de aprendizaje para cada una de las competencias planteadas en la fase análisis del proyecto formativo: Implementación de *advergames* para las organizaciones del sector productivo de la región.

Se invita al aprendiz a realizar las siguientes acciones:

- Actualizar los datos personales.
- Leer el documento *Información del programa*, que le permitirá reconocer los objetivos, las actividades y la metodología que se llevará a cabo en el curso
- Leer el documento *Cronograma*, que le permitirá comprender la planeación diseñada para lograr de manera secuencial los objetivos del curso. Tenga en cuenta que entender los pasos y reconocer las actividades a realizar le permitirá tener un estimado del tiempo de dedicación y, así, planear el cumplimiento de los requisitos de acuerdo con su tiempo disponible.
- Leer el presente documento *Guía de aprendizaje*, le orientará en el desarrollo de las actividades.
- Adicionalmente, realizar la presentación en el foro social de acuerdo con las indicaciones de su instructor.



- **Actividad de reflexión inicial**

Observe el video JOSE SANDE. (2016, 4 febrero). La importancia de la planificación (o para que vale un doble grado de matemáticas y física) [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=84-V9iFF-YY>.

Al finalizar reflexione sobre las siguientes preguntas:

- Defina con una palabra cómo se sintió al ver el video.
- ¿En qué contexto se desarrolla la historia?
- ¿Considera que la planeación hace parte fundamental de cualquier proyecto laboral o de proyecto de vida?
- ¿Qué sucede si no planeamos?

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

3.1. Actividad de aprendizaje de la competencia Implementar componentes de arte y audio de acuerdo con el diseño del videojuego y herramientas de desarrollo. (220501089).

Mediante la realización de esta actividad de aprendizaje, se logrará comprender el contexto histórico en el que se planificará el videojuego. Asimismo, se realizará el diseño técnico y conceptual del videojuego y se podrán compartir ideas a través del foro sobre la importancia de las tecnologías de las plataformas y la definición del estilo visual de un videojuego.

3.1.1. Actividad de aprendizaje GA1-220501089-AA1 - Identificar los elementos narrativos, de diseño y técnicos, para la elaboración del videojuego, basándose en los lineamientos de diseño establecidos.

En esta actividad, se identificarán los elementos clave para el desarrollo del videojuego, incluyendo aspectos narrativos, de diseño y técnicos, los cuales permitirán definir los lineamientos del mismo.

Duración: 120 horas.



Materiales de formación a consultar: Para desarrollar esta actividad adecuadamente se recomienda revisar los contenidos presentados en el componente: **“Historia y conceptos de diseño del videojuego”**.

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

- **Evidencia GA1-220501089-AA1-EV01. Mapa conceptual: contexto histórico donde se sitúa el videojuego.**

Para esta evidencia, se requiere la elaboración de un mapa conceptual que represente el contexto histórico en el que se ambientará el videojuego. Los pasos a seguir son:

- a) Seleccione una herramienta adecuada para la creación de mapas conceptuales, ya sea para dispositivos móviles, escritorio o en línea. Verifique que esta herramienta ofrezca la opción de exportar el trabajo en formato PDF.
- b) Elabore el mapa conceptual de donde se situará el videojuego. Esto incluye definir la época (presente, pasado, futuro), determinar si se basa en una historia real o ficticia, y describir las características del mundo, incluyendo aspectos naturales y otros elementos relevantes para ilustrar el entorno y el contexto histórico. No es necesario incluir detalles sobre personajes o la trama.
- c) Una vez finalizado, descargue o exporte el mapa conceptual en formato PDF.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Productos a entregar:** mapa conceptual sobre el contexto histórico donde se desarrollará el videojuego.
- **Formato:** PDF
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Mapa conceptual: contexto histórico donde se sitúa el videojuego. GA1-220501089-AA1-EV01.**



- **Evidencia GA1-220501089-AA1-EV02. Documento técnico: diseño conceptual y sonoro de videojuego.**

Para esta evidencia, se elaborará un documento técnico que integrará aspectos conceptuales y de diseño del videojuego. Dicho documento deberá contener los siguientes elementos específicos del videojuego:

- Versión del documento
- Introducción
- Título
- Concepto principal
- Características principales
- Género
- Propósito y público objetivo
- Jugabilidad
- Estilo visual
- Alcance
- Plataforma
- Categoría
- Licencia
- Guion
- Mecánicas del juego
- Estados del juego
- Interfaz
- Personajes
- Ítems
- Logros
- Música y Sonidos
- Arte y Conceptos
- Niveles (*Por cada nivel debe definirse*)
 - Título del nivel
 - Encuentro



- Objetivos
- Enemigos
- Ítems
- Personajes
- Progreso del juego
- Integrantes del equipo
- Cronograma
- Anexos (si es necesario)

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Productos a entregar:** documento técnico: diseño conceptual y sonoro de videojuego
- **Formato:** PDF
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Documento técnico: diseño conceptual y sonoro de videojuego. GA1-220501089-AA1-EV02.**
- **Evidencia GA1-220501089-AA1-EV03. Foro: importancia del estilo visual en los videojuegos.**

Esta evidencia tiene como objetivo el intercambio de conocimientos entre los participantes del curso acerca del estilo visual en los videojuegos. Para participar, se deben seguir los siguientes pasos:

- a) Acceda al foro titulado "**Importancia del estilo visual en los videojuegos.**"
- b) En el foro, responda a la pregunta planteada sin crear un nuevo hilo: ¿Cuál es el impacto de definir un estilo visual en el diseño de un videojuego? (Justifique su respuesta).
- c) Proporcione retroalimentación a tres respuestas distintas dadas por sus compañeros en el foro, diferentes de la suya propia.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Productos a entregar:** participación en el foro con 3 retroalimentaciones a participaciones de los compañeros.
- Para participar en el foro remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Foro: importancia del estilo visual en los videojuegos. GA1-220501089-AA1-EV03.**



- **Evidencia GA1-220501089-AA1-EV04. Foro: tecnologías de desarrollo para videojuegos.**

En esta evidencia se fomentará el intercambio de conocimientos entre los participantes del curso acerca de las tecnologías de desarrollo para videojuegos. Las instrucciones a seguir son:

- a) Acceda al foro titulado **“Tecnologías de Desarrollo para Videojuegos.”**
- b) Responda a la pregunta indicada en el foro, evitando crear un hilo nuevo: **¿Cuáles son las tecnologías que elegirías para desarrollar tu videojuego, considerando el sistema operativo?** (Justifique su respuesta).
- c) Proporcione retroalimentación a tres respuestas dadas por sus compañeros en el foro, asegurándose de que sean distintas a la suya.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Productos a entregar:** participación en el foro con 3 retroalimentaciones a participaciones de los compañeros.
- Para participar en el foro remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Foro: tecnologías de desarrollo para videojuegos. GA1-220501089-AA1-EV04.**

3.2. Actividad de aprendizaje de la competencia Fomentar cultura emprendedora según habilidades y competencias personales. (240201533)

La cultura emprendedora se concibe como una forma de comportamiento en la que las personas piensan y actúan para generar recursos que permitan el crecimiento económico a través de la generación de empresas o emprendimientos. Es por ello que se considera relevante contar con conocimiento científico que permita el desarrollo de habilidades y competencias personales para comprender el emprendimiento y programas que propicien su desarrollo.

3.2.1. Actividad de aprendizaje GA1-240201533-AA1. Identificar los componentes del comportamiento emprendedor, a partir de las características emprendedoras, objetivos personales y análisis del entorno.

Reconocer cuáles son las habilidades y capacidades que caracterizan a los emprendedores permite comprender que se deben identificar y aprovechar oportunidades para iniciar un emprendimiento; por eso, el desarrollo de esta actividad tiene como propósito establecer las características y competencias emprendedoras personales de acuerdo con sus potencialidades, objetivos y el entorno.



Duración: 12 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis del componente formativo “**Elementos del comportamiento emprendedor**”.

Evidencias: a continuación, se describen las acciones y la correspondiente evidencia que conforma la actividad de aprendizaje.

- **Evidencia: GA1-240201533-AA1-EV01. Conociendo mi visión.**

Para la construcción de esta evidencia, debe realizar las siguientes acciones:

- **Diligenciamiento de la diana de valoración**, la cual es una herramienta que permite identificar sus fortalezas y sus debilidades, a través de un ejercicio de autoevaluación en el que se determinan sus características emprendedoras personales.

Basándose en sus experiencias previas de vida, diligencie la diana de valoración

“**Anexo_Formato_diana_de_valoracion**”, teniendo en cuenta las definiciones de las características emprendedoras personales.

De acuerdo con los resultados obtenidos en la diana de valoración, en el mismo formato explique brevemente (3 a 5 renglones) las razones que motivaron su autoevaluación en cada una de las características emprendedoras personales. Luego, clasifique las características emprendedoras personales en tres grupos: características que fortalecen al emprendedor como *persona*, características que le facilitan al emprendedor el análisis de su *situación* y, características que le ayudan al emprendedor a formular y hacer seguimiento a su proyecto.

- **Construcción de una visión emprendedora.** Conocer sus motivaciones es clave para emprender con propósito. Cualquiera que sea su proyecto, es importante que esté alineado con sus sueños y su propósito de vida. Estos elementos son los que conforman su visión emprendedora. Desarrolle los puntos que se presentan a continuación, empleando el “**Anexo_Formato_vision_emprendedora**”:



- a. Identifique su motivación a partir de su propósito de vida. Para ello, construya un esquema gráfico con los siguientes criterios:
1. En el centro, usted deberá representar su propósito de vida a través de un dibujo.
 2. En la parte superior izquierda, escriba la respuesta a la pregunta: *¿cuál es su principal motivación para cumplir sus sueños?*
 3. En la parte superior derecha, escriba la respuesta a las preguntas: *¿a qué le gustaría dedicarse en la vida?, ¿qué es lo que más disfrutaría de hacer dicha actividad?*
 4. En la parte inferior izquierda, escriba la respuesta a la pregunta: *¿cuáles son los valores más importantes que rigen su vida?*
 5. En la parte inferior derecha, escriba la respuesta a la pregunta: *¿cuál considera que es su propósito de vida?*
- b. Formule su visión emprendedora a partir de sus sueños. Para ello, realice un listado de sus sueños en cada una de las áreas de vida (familia, trabajo, finanzas, diversión, círculo social, educación, espiritualidad, salud). Defina si son sueños a corto (6 meses), mediano (1 año) o largo plazo (5 años). Luego, represente sus sueños a través de imágenes, colocándolas en el esquema que encontrará en el formato para el desarrollo del taller.
- Describe su visión emprendedora, a través de un breve párrafo (máximo 8 renglones). Use como insumos los elementos contruidos hasta ahora (motivación, valores, propósito de vida y sueños). Piense cómo cada uno de esos elementos puede integrarse para dar forma a aquello que más desea y cómo podría lograr un equilibrio entre todas las áreas de su vida para lograr su sueño más anhelado.
- c. Ponga las competencias emprendedoras en acción según su visión emprendedora. Para eso, realice un bosquejo del camino emprendedor que le llevará a convertir su sueño en realidad, usando las competencias emprendedoras. Responda brevemente a las siguientes preguntas (ofrezca mínimo dos respuestas para cada pregunta):
- **Identificar:** ¿cuáles cree que serían los obstáculos que podrían presentarse en su entorno para impedir el cumplimiento de su visión?, ¿cuáles cree que podrían ser las oportunidades que su entorno le puede ofrecer a favor de la realización de su visión?



- **Decidir:** ¿cuáles son las decisiones que cree que debe tomar para cumplir satisfactoriamente su visión?, ¿cuáles son las posibles consecuencias de esas decisiones?
 - **Diseñar:** ¿cuáles son las acciones que llevaría a cabo para hacer realidad su visión?
 - **Actuar:** ¿cómo realizaría las acciones que planteó en el ‘diseñar’?, ¿lo haría solo o pediría el apoyo de alguien más?, ¿a quién le pediría apoyo?
- **Reflexión sobre las dimensiones emprendedoras.** El triángulo de la responsabilidad es un esquema muy útil para realizar un análisis interno y externo. Gracias a sus diferentes componentes, es posible reflexionar sobre las dimensiones personales y el entorno para la consecución del proyecto propuesto. Ello sin olvidar tres elementos esenciales sobre los cuales se orienta el comportamiento emprendedor: **pensar, sentir y actuar**.
- Defina sus dimensiones emprendedoras según el triángulo de la responsabilidad. Para ello, deberá emplear el “**Anexo_Formato_dimensiones_emprendedoras**” y seguir las indicaciones dadas:
- a. Dibuje su triángulo de la responsabilidad con base en sus experiencias de vida. Determine la longitud de sus lados (*pensar, sentir, actuar*) usando como referencia un momento en su vida en el que haya tenido que tomar una decisión importante.
 - b. Realice su matriz DOFA personal, identifique sus fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas:
 - **Fortalezas:** son las características con las que usted destaca y sirven de apoyo para lograr su visión.
 - **Debilidades:** son las características que usted necesita mejorar.
 - **Oportunidades:** son los factores externos de los que usted podría sacar ventaja o algún beneficio en pro de su visión.
 - **Amenazas:** son las situaciones que impiden o ponen en peligro la ejecución de su visión.
 - c. Defina sus dimensiones emprendedoras según el triángulo de la responsabilidad. Realice un ejercicio de reflexión y análisis acerca de las relaciones que tienen los vértices del triángulo (*persona, proyecto, situación*) con sus tres lados (*pensar, sentir, actuar*). Para esto, tenga en cuenta que:
 - **Proyecto:** consiste en el objetivo o meta que se ha planteado conseguir en el corto, mediano o largo plazo. Para ello, convierta su visión emprendedora en una meta, redactando según los parámetros Marear.



- **Persona:** se compone de las cualidades, valores, motivaciones, actitudes, fortalezas, debilidades de su ser, que favorecen la realización de su visión emprendedora.
- **Situación:** se compone de las oportunidades y amenazas que se encuentran en el entorno y que influyen, directa o indirectamente, en el cumplimiento de su visión emprendedora.

Finalmente, escriba sus reflexiones sobre el esquema realizado. Para ello, responda a las siguientes preguntas:

- ¿Qué relaciones encuentra entre su lado pensar con la persona y el proyecto?
- ¿Qué relaciones encuentra entre su lado sentir con la persona y la situación?
- ¿Qué relaciones encuentra entre su lado actuar con el proyecto y la situación?

Lineamientos para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** una carpeta comprimida con los anexos diligenciados.
- **Formato:** documentos de texto diligenciados: *“Anexo_Formato_diana_de_valoracion”*, *“Anexo_Formato_vision_emprendedora”* y *“Anexo_Formato_dimensiones_emprendedoras”*.
- **Extensión:** máximo 15 páginas.
- Para realizar el envío del taller, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio para el envío de la evidencia: **Conociendo mi visión. GA1-240201533-AA1-EV01.**

3.2.2. Actividad de aprendizaje: GA1-240201533-AA2. Aplicar herramientas para la toma de decisiones, según problemas planteados.

La toma de decisiones acertada es crucial para el desarrollo idóneo del comportamiento emprendedor, por ello, el desarrollo de esta actividad tiene como propósito la apropiación del proceso de toma de decisiones personales en su cotidianidad, según el comportamiento emprendedor y las características del problema.

Duración: 12 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis del componente formativo **“Toma de decisiones”**.

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



- **Evidencia GA1-240201533-AA2-EV01. Taller identificación del problema**

Considerando que la toma de decisiones es una acción rutinaria que puede tener un gran impacto en su vida, es fundamental que reconozca el proceso de toma de decisiones y la relevancia de la generación de alternativas, sin olvidar los riesgos y las consecuencias involucradas en cada decisión; realice las siguientes acciones para la construcción de la evidencia:

- Revise el estudio de caso del chef peruano Gastón Acurio, con el cual conocerá la enorme influencia que tiene la toma de decisiones en la vida de un emprendedor. Se encuentra en documento **“Anexo_Estudio_de_caso_Gaston_Acurio”**, y sobre el mismo documento desarrolle las preguntas y actividades planteadas:
 - a. ¿Cuáles fueron las características emprendedoras personales que aplicó Gastón Acurio en el desarrollo de su emprendimiento? Mencione mínimo cinco (5) características y justifique sus respuestas en un espacio no mayor a tres (3) renglones.
 - b. Construya el triángulo de la responsabilidad de acuerdo con las siguientes preguntas orientadoras:
 - a. **Proyecto:** ¿cuál era el proyecto que buscaba desarrollar Gastón Acurio?, ¿cuál era el objetivo que quería lograr?
 - b. **Situación:** ¿cuáles elementos del entorno favorecieron a Gastón Acurio para el desarrollo de su proyecto?, ¿qué elementos del entorno representaban una amenaza para su proyecto?
 - c. **Persona:** ¿qué fortalezas identifica en Gastón Acurio?, ¿qué cualidades encontró en el chef peruano durante la lectura?Para elaborar el triángulo de la responsabilidad puede emplear el **“Anexo_Formato_triangulo_de_la_responsabilidad”**.
- c. Simule el proceso de toma de decisiones aplicado por Gastón Acurio. Para ello, responda las siguientes preguntas:
 - a. **Definición del problema:**
 - ¿Cuál era la naturaleza del problema que debía resolver el chef peruano?
 - ¿Cuál era la necesidad que quería resolver o la dificultad que debía sortear?
 - b. **Análisis del problema:**



- ¿Qué información utilizó Gastón Acurio para estudiar mejor su problema o necesidad?
- ¿Cómo encontró esa información?

c. Generación y evaluación de las alternativas:

- ¿Cuáles considera usted que fueron las alternativas que tuvo Gastón Acurio para resolver su problema?
- ¿Cuáles hubieran sido las potenciales consecuencias de esas alternativas de decisión?

Para responder estos cuestionamientos, se sugiere utilizar la lluvia de ideas, y el diagrama de Ishikawa.

d. Elección de la alternativa y aplicación de la decisión:

- ¿Cuál fue la alternativa elegida por Gastón Acurio?
- ¿Cómo la implementó?
- ¿Cuáles fueron los riesgos potenciales de su elección?
- ¿Cuáles fueron las consecuencias de su decisión?

d. ¿Cómo puede trasladar la experiencia de Gastón Acurio a su vida? Responda en máximo 300 palabras.

e. Consigne los cuatro (4) puntos anteriores en un documento de texto (Word).

Lineamientos para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** taller toma de decisiones.
- **Formato:** documento de texto (Word).
- **Extensión:** máximo 5 páginas.
- Para realizar el envío del taller, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio para el envío de la evidencia: **Taller identificación del problema. GA1-240201533-AA2-EV01**



3.2.3. Actividad de aprendizaje GA1-240201533-AA3. Experimentar la capacidad creativa e innovadora, teniendo en cuenta la solución de retos e identificación de oportunidades.

La creatividad se asume como un proceso para la generación de innovadoras y valiosas ideas. Innovador significa único, inusual, variado, original o que rompe con el anterior. Valioso significa que las ideas no pueden ser simplemente extrañas, sino que deben ser apropiadas para el problema o la situación. Con esta actividad se propone que use su capacidad creativa e innovadora para llevar una idea a la práctica, desarrollarla hasta convertirla en realidad; y brindar una posible solución a un problema común.

Duración: 12 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis del componente formativo “Creatividad y estrategia emprendedora”.

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

- **Evidencia GA1-240201533-AA3-EV01. Prototipo de la solución**

A continuación, se describen las acciones para la elaboración de la evidencia, a partir de la estrategia *Design Thinking*, que es un método que facilita la generación de soluciones creativas e innovadoras a necesidades comunes. Resuelva un reto de innovación empleando las diferentes fases del proceso *Design Thinking* para el “Anexo_Caso_registro_de_actividad_fisica”, lea el reto atentamente, conforme grupos de 3 a 5 personas de acuerdo con la orientación del instructor y, de manera colaborativa, solucione los siguientes puntos:

a. Explorar:

Genere una pregunta de búsqueda, que le permita identificar el problema central del caso presentado.

b. Comprender:

Identifique quién es el usuario (edad, sexo, nivel de ingresos, ¿qué piensan?, ¿qué hacen?, ¿cuáles son sus necesidades?, ¿cuáles son sus expectativas?), en esta etapa se puede utilizar el formato ficha persona.



c. Idear:

Realice una lluvia de ideas con su grupo de trabajo, que le permita generar muchas ideas para encontrar la solución al problema planteado. Describa las tres (3) ideas más innovadoras.

d. Prototipar:

Desarrolle un diseño de prueba de la idea seleccionada, tenga en cuenta que para esta primera versión del prototipo puede plantearse a partir de un gráfico a mano, infografía o utilizando herramientas gratuitas como Canva o PowerPoint.

e. Elabore una presentación en PowerPoint o Canva, para presentar la solución al caso, donde incluya las siguientes diapositivas:

- Una diapositiva con pregunta de búsqueda (explorar).
- Dos diapositivas con los datos de identificación del perfil del cliente (comprender).
- Dos diapositivas con la descripción de las 3 ideas más innovadoras, incluir evidencia de lluvia de ideas (idear).
- Dos diapositivas con la descripción del prototipo, incluir imágenes o fotos.

Lineamientos para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** prototipo de la solución.
- **Formato:** archivo de presentación (PowerPoint o Canva).
- **Extensión:** 7 diapositivas.
- Para realizar el envío de la presentación remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio para el envío de la evidencia: **Prototipo de la solución. GA1-240201533-AA3-EV01.**

- **Evidencia: GA1-240201533-AA3-EV02. Plan de acción**

Para lograr sus objetivos personales y/o profesionales, es necesario que los convierta en proyectos concretos, con unos recursos, un tiempo determinado y una estrategia que defina los pasos a seguir para cumplir con lo establecido. Lo anterior, lo puede lograr a través de la elaboración de un plan de acción, convirtiendo su visión emprendedora en una estrategia emprendedora.



Elabore un plan de acción de acuerdo con una meta propuesta en cualquier área de su vida, con base a ella diseñe su estrategia emprendedora. Enumere las tareas, los recursos y los indicadores que le permitirán medir su grado de avance hacia el propósito deseado. Emplee el “**Anexo_Plan_de_accion**”.

Lineamientos para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** plan de acción.
- **Formato:** documento de texto (Word) empleando el “**Anexo_Plan_de_accion**”.
- **Extensión:** máximo 2 hojas.
- Para realizar el envío del documento remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio para el envío de la evidencia: **Plan de acción. GA1-240201533-AA3-EV02.**

3.2.4. Actividad de aprendizaje GA1-240201533-AA4. Relacionar elementos del triángulo de la responsabilidad, acorde a la ejecución de técnicas de negociación.

La responsabilidad es la fuerza interna que hace la diferencia entre el éxito y el fracaso. Se traduce como el compromiso que se asume con uno mismo, con aquello que se desea y que se ha propuesto hacer en la vida. Eso sin olvidar el entorno que le rodea; así, la responsabilidad se aplica en el marco de un triángulo: persona, proyecto y situación. Por ello, con esta actividad se busca argumentar sobre la importancia de la negociación según las necesidades del emprendimiento.

Duración: 12 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis del componente formativo “**Emprendimiento y negociación**”.

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

- **Evidencia: GA1-240201533-AA4-EV01. Taller de negociación y modelo de negocio básico.**

La negociación es un proceso que se lleva a cabo en diferentes situaciones a nivel personal, profesional y en los negocios, a través del estudio de caso “Lactifeliz y los lecheros” conocerá el contexto de una negociación en la que se involucran aspectos económicos y legales para llegar a un acuerdo.



En el documento “**Anexo_Formato_Lactifeliz_y_los_lecheros**”, encontrará el caso propuesto, y sobre el mismo documento desarrolle las acciones y preguntas planteadas:

1. ¿Cuál es el objetivo de esta negociación?
2. Describa las partes involucradas en la negociación:
 - ¿Qué relación tienen?
 - ¿Cómo es su comunicación?
3. ¿Cuáles son los aspectos que no son negociables para las partes?
4. ¿Cuáles son los aspectos que son negociables para las partes?
5. ¿Qué técnicas o estrategia deberían tener los negociadores para llegar a un acuerdo?
6. Si estuviera en el rol de Lactifeliz, ¿qué perfil negociador asumiría?, ¿en el rol del productor cuál sería su perfil negociador?
7. Construya el triángulo de responsabilidad e identifique los intereses de cada una de las partes involucradas.
8. ¿Qué alternativa de solución propone para que puedan llegar a un acuerdo?

Lineamientos para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** taller de negociación.
- **Formato:** diligenciar “**Anexo_Formato_Lactifeliz_y_los_lecheros**”.
- **Extensión:** libre.
- Para realizar el envío del documento, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio para el envío de la evidencia: **Taller de negociación y modelo de negocio básico. GA1-240201533-AA4-EV01.**

3.3. Actividades de aprendizaje de la competencia Interactuar en lengua inglesa de forma oral y escrita dentro de contextos sociales y laborales según los criterios establecidos por el marco común europeo de referencia para las lenguas (240202501)

Desenvolverse como hablante de una segunda lengua vincula, sin lugar a dudas, la necesidad de comprender cada contexto en que el individuo tenga alguna experiencia, bien sea personal, laboral o



profesional, social o técnica. Apropiarse del lenguaje justo, para cada contexto y situación cotidiana o extraordinaria, aporta al hablante herramientas no solo de comprensión, sino también de seguridad y confianza para el desarrollo de sus habilidades lingüísticas, sociales, actitudinales, y de desempeño suficiente como sujeto aportante.

3.3.1. Actividad de aprendizaje GA1-240202501-AA1. Identificar situaciones cotidianas y futuras, a través de una interacción social oral.

El aprendizaje de una segunda lengua, se facilita cuando se comienza a estudiar desde temas conocidos como las situaciones de la cotidianidad, abordándolas desde el momento actual. Para comenzar a interactuar, tanto de forma oral como escrita, acerca de las actividades de la vida diaria, se requiere comprender información personal y familiar, haciendo uso de la estructura, el vocabulario y contextos requeridos.

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

Duración: 24 horas.

Componente formativo: para desarrollar esta actividad adecuadamente, se recomienda revisar los contenidos presentados en el componente formativo “**English Level 1 - MCER A1.1**”.

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

- **Evidencia GA1-240202501-AA1-EV01. Cuestionario.**

Presenta un cuestionario (evaluación en línea) para evaluar comprensión lectora y gramatical del nivel, el cual consta de quince preguntas (15) y un tiempo aproximado de 45 minutos.

Lineamientos generales para el desarrollo de la evidencia:

- **Producto a entregar:** cuestionario con preguntas, de acuerdo a los temas relacionados del primer nivel “**English Level 1 - MCER A1.1**”.
- Para el desarrollo de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Cuestionario. GA1-240202501-AA1-EV01.**



- **Evidencia GA1-240202501-AA1-EV02. Video presentación.**

De acuerdo con la temática estudiada en el primer nivel, seleccione a un miembro de su familia o un amigo, para presentarlo por medio de un corto video, activando su cámara web en inglés, con el fin de identificar, de forma oral, las características personales sobre edad, nacionalidad, lugar de residencia, hobbies y alguna información relevante sobre las actividades cotidianas que realiza.

Para la elaboración del video con la cámara web, tenga en cuenta el desarrollo de un guion o estructura a través de una herramienta como PowerPoint, Emaze, Prezi en la que se dispongan algunas diapositivas con imágenes y textos, para dar cuenta de la presentación del personaje.

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

- Diapositiva de portada (datos básicos del aprendiz, nombre del curso, instructor y nombre de la actividad).
- Diapositivas de datos del personaje seleccionado (nombre completo, edad, fecha de cumpleaños, ocupación, actividades de tiempo libre), acompañadas de imágenes, frases, textos cortos y elementos gráficos que le permitan hablar durante la presentación.

Estructura del video con cámara web: cuando grabe el video, tenga en cuenta que las fotos, imágenes y textos que use en las diapositivas, deben ser un apoyo visual para denotar buena pronunciación y su aprendizaje inicial, sobre las temáticas del primer nivel.

Para la realización de la emisión del video, deberá encender su cámara web y mostrar la pantalla con las diapositivas creadas. La recomendación es utilizar alguna herramienta digital que permite grabar el video y la pantalla como: Screencast-o-Matic, Loom, Camtasia, recordscreen.io, scrnrcrd.com, e incluso existen aplicaciones como X Recorder, para que pueda realizarlo desde su teléfono móvil. Lo importante es mostrar las diapositivas, su cámara web, e ir realizando su presentación de forma oral.

Una vez finalizado el video, debe cargarlo a YouTube o Vimeo, con su cuenta de correo personal o institucional; compruebe que no tenga restricciones de visualización, para que pueda compartir el enlace para visualizarlo.



Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** documento con los datos del aprendiz y enlace del video.
- **Formato:** Word o PDF con la URL del video.
- **Extensión:** de 2 a 5 minutos.
- Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Video presentación. GA1-240202501-AA1-EV02.**

3.3.2. Actividad de aprendizaje GA1-240202501-AA2. Reconocer información básica sobre situaciones actuales, a través de situaciones escritas.

Dentro de los procesos de aprendizaje de una lengua, el exteriorizar lo aprendido es uno de los más valiosos aportes. Dentro de este contexto, se abordarán temas como el vecindario y las actividades que se están realizando.

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

Duración: 24 horas.

Componente formativo: para desarrollar esta actividad adecuadamente, se recomienda revisar los contenidos presentados en el componente formativo **“English Level 1 - MCER A1.1”**.

Evidencias: a continuación, se describen las acciones y la correspondiente evidencia que conforma la actividad de aprendizaje.

- **Evidencia GA1-240202501-AA2-EV01. Folleto.**

A partir de los datos, conceptos, e investigación obtenida de su programa de formación, deberá realizar un folleto en inglés con la información y características de su programa de formación.

Para realizar el folleto, puede utilizar alguna herramienta digital como Canva, Crello, Word, PowerPoint o cualquier otra que conozca y le permita trabajar de forma creativa.

Estructura: datos personales del aprendiz, mensaje inicial, información básica del programa, expectativas e intereses que se vinculen a su interés particular, por estudiar el programa de formación.



Describa de manera sencilla y clara, utilizando frases, vocabulario e imágenes relacionadas con temas de interés y características de su programa de formación.

Lineamientos para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** folleto. Haga uso de las normas gramaticales y redacción, utilizando el idioma inglés; además, aplique las normas APA para las referencias y citación de la información obtenida de diferentes recursos digitales.
- **Extensión:** folleto tríptico entre 70 y 150 palabras.
- **Formato:** el folleto deberá exportarlo a PDF.
- Para hacer el envío del documento, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Folleto. GA1-240202501-AA2-EV01.**

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencia de conocimiento: Mapa conceptual: contexto histórico donde se sitúa el videojuego. GA1-220501089-AA1-EV01.	Relaciona los momentos del arte de acuerdo con el contexto histórico.	Lista de chequeo: IE-GA1-220501089-AA1-EV01.
Evidencia de producto: Documento técnico: diseño conceptual y sonoro de videojuego. GA1-220501089-AA1-EV02.	Describe los elementos esenciales de las narrativas del videojuego según el documento de diseño. Describe los componentes del	Lista de chequeo: IE-GA1-220501089-AA1-EV02.



Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
	arte y estilo visual del videojuego de acuerdo con el documento de diseño.	
Evidencia de desempeño: Foro: importancia del estilo visual en los videojuegos. GA1-220501089-AA1-EV03.	Describe los elementos esenciales de las narrativas del videojuego según el documento de diseño. Describe los componentes del arte y estilo visual del videojuego de acuerdo con el documento de diseño.	Lista de chequeo: IE-GA1-220501089-AA1-EV03.
Evidencia de desempeño: Foro: tecnologías de desarrollo para videojuegos. GA1-220501089-AA1-EV04.	Identifica las herramientas de diseño para el desarrollo del videojuego teniendo en cuenta los requerimientos técnicos.	Lista de chequeo: IE-GA1-220501089-AA1-EV04.
Evidencia de conocimiento: Conociendo mi visión. GA1-240201533-AA1-EV01.	Valora sus características emprendedoras personales acorde con herramienta de diagnóstico personal. Formula los objetivos personales de acuerdo con su motivación y propósito de vida. Aplica la responsabilidad emprendedora de acuerdo con factores internos y externos.	Lista de verificación IE-GA1-240201533-AA1-EV01



Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencia de desempeño: Taller identificación del problema. GA1-240201533-AA2-EV01.	Identifica el proceso de toma de decisiones de acuerdo con problemas de la cotidianidad. Aplica el proceso de toma de decisiones según identificación de riesgos y alternativas de solución.	Lista de verificación IE-GA1-240201533-AA2-EV01
Evidencia de producto: Prototipo de la solución. GA1-240201533-AA3-EV01.	Apropia el concepto de creatividad e innovación según solución de desafíos. Aplica la capacidad creativa e innovadora teniendo en cuenta los desafíos emprendedores.	Lista de verificación IE-GA1-240201533-AA3-EV01
Evidencia de desempeño: Plan de acción. GA1-240201533-AA3-EV02.	Sustenta el plan de acción teniendo en cuenta los elementos de una estrategia emprendedora.	Lista de verificación IE-GA1-240201533-AA3-EV02
Evidencia de producto: Taller de negociación y modelo de negocio básico. GA1-240201533-AA4-EV01.	Identifica los elementos de la negociación de acuerdo con los intereses propios y del otro. Asocia las técnicas de negociación teniendo en cuenta los ámbitos personales, sociales y profesionales.	Lista de verificación IE-GA1-240201533-AA4-EV01



Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencia de conocimiento: Cuestionario. GA1-240202501-AA1-EV01.	Comprende textos simples, escritos en inglés, teniendo en cuenta expresiones y funciones del lenguaje en tiempo presente simple y continuo.	Cuestionario: IE-GA1-240202501-AA1-EV01
Evidencia de desempeño: Video presentación. GA1-240202501-AA1-EV02.	Comprende textos breves, escritos u orales en inglés, teniendo en cuenta expresiones en pasado.	Lista de chequeo: IE-GA1-240202501-AA1-EV02
Evidencia de producto: Folleto. GA1-240202501-AA2-EV01.	Comprende comandos simples en avisos o interlocuciones, teniendo en cuenta su contexto laboral o cotidiano. Pregunta por artículos de su entorno laboral (precios, tallas, tamaños, colores, características de productos) expresando gustos y preferencias, y empleando funciones comunicativas dentro de un contexto de compras.	Lista de chequeo: IE-GA1-240202501-AA2-EV01

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Análisis de alternativas: identificación de uno o más medios que representan estrategias para dar solución a la problemática abordada. Permite establecer el objetivo principal del proyecto, así como identificar los



medios posibles para alcanzarlo y seleccionar aquellos que resulten más adecuados, desde los puntos de vista técnico y económico.

Análisis de riesgo: es el estudio de las causas de las posibles amenazas y probables eventos no deseados, y los daños y consecuencias que estas puedan producir.

Características emprendedoras personales: rasgos de la personalidad ligadas a las motivaciones de los individuos (logro, afiliación y poder) y que están asociadas al éxito de cualquier proyecto personal. Se basan en las investigaciones del psicólogo David McClelland realizadas en los años 60.

Competencias emprendedoras: capacidad de los individuos y grupos de generar respuestas situacionales y proactivas, basadas en un alto nivel de motivación al logro. En otras palabras, es la capacidad para realizar labores con actitud reflexiva y de forma sistemática, permitiendo una mayor competitividad y un cambio en los diferentes ámbitos de la vida cotidiana.

Creatividad: capacidad para encontrar relaciones entre ideas antes no relacionadas, y que se manifiestan en forma de nuevos esquemas, experiencias o productos nuevos.

Cronograma: calendario de trabajo o representación gráfica de las distintas actividades de un proyecto.

Diagrama de Gantt: representación gráfica generalmente con barras horizontales de la evolución de un proyecto. Describe las actividades con su fecha de inicio, fecha de finalización y duración.

Estrategia: conjunto de acciones, estudiadas y analizadas, que conducen hacia una meta con el mínimo de error. Este concepto tiene su origen en el campo militar (es la fusión de dos palabras griegas: *stratos* -ejército- y *agein* -conducir, guiar-), pero en la actualidad, este concepto se ha ampliado a otros ámbitos de la actividad humana: en la educación, en la administración, a nivel empresarial y en la vida cotidiana.

Game Design Document: síntesis de lo que va a ser el videojuego en sí (concepto, historia, género, número de plataformas, equipo de producción...) y la base de su futuro desarrollo.

Guion literario: documento en el que se expone una narración que ha sido pensada para ser filmada. En él se especifican las acciones y diálogos de los personajes, se da información sobre los escenarios y se incluyen acotaciones para los actores.



Guion técnico: documento que describe de forma detallada las secuencias de imágenes y sonidos que se tienen que capturar en la producción de proyectos como documentales, cortometrajes, películas o anuncios publicitarios entre otros muchos.

Innovación: introducción de algo nuevo o una novedad que añade valor a un mercado, organización o sociedad.

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

Monetización: es el proceso por el que, al entregar un bien o un servicio se recibe una contraprestación, principalmente de carácter económico.

Motivación: es un estado interno que incita, dirige y mantiene la conducta. Es el impulso y el esfuerzo para satisfacer un deseo o meta.

Negociación: es el proceso de buscar la aceptación de ideas, propósitos o intereses, buscando el mejor resultado posible, de tal modo que las partes involucradas termine la negociación, conscientes de que fueron oídas, de que tuvieron oportunidad de presentar toda su argumentación y que el producto final será mayor que la suma de las contribuciones individuales.

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

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

Plan de acción: tipo de plan que prioriza las iniciativas más importantes para cumplir con ciertos objetivos y metas. De esta manera, un plan de acción se constituye como una especie de guía que brinda un marco o una estructura a la hora de llevar a cabo un proyecto.

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

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



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

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

Proceso de toma de decisiones: la toma de decisiones puede aparecer en cualquier contexto de la vida cotidiana, ya sea a nivel profesional, sentimental, familiar, etc. El proceso, en esencia, permite resolver los distintos desafíos a los que se debe enfrentar una persona o una organización.

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

Proyecto: conjunto de las actividades que desarrolla una persona o una entidad para alcanzar un determinado objetivo. Estas actividades se encuentran interrelacionadas y se desarrollan de manera coordinada. Lo habitual es que el objetivo perseguido por el proyecto deba ser cumplido en un cierto periodo temporal definido con anterioridad y respetando un presupuesto: de lo contrario, se dirá que el proyecto ha fracasado.

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

Scanning: estrategia de lectura para encontrar información específica. Al igual que “*Skimming*” no es exhaustiva, sino que focaliza la información necesaria.

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

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



Triángulo de la responsabilidad: esquema que vincula a la persona, el proyecto y la situación, mostrando el equilibrio que es necesario lograr en todo accionar emprendedor. Responsabilidad se entiende como la capacidad de la persona de responder ante las diferentes situaciones que se puedan presentar de una manera proactiva.

Videojuego: un videojuego es una aplicación interactiva orientada al entretenimiento que, a través de ciertos mandos o controles, permite simular experiencias en la pantalla de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico.

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

Alba, A. (2015). *Guía DT para dummies: cómo crear productos y servicios innovadores*.

<https://innolandia.es/guia-design-thinking-en-espanol-para-duguia-design-thinking-en-espanol-para-dummies-como-crear-productos-y-servicios-innovadores-diferentesmmies-como-crear-productos-y-servicios-innovadores-diferent/>

Cueva, V. (2018). *Los efectos de la creatividad en la toma de decisiones*. [Blog].

<https://www.esan.edu.pe/conexion/actualidad/2018/01/30/los-efectos-de-la-creatividad-en-la-toma-de-decisiones/>

Donovan. (2018). *Replay: la historia de los videojuegos*. Héroes de papel.

Joachin, C. (s.f.). *La creatividad: concepto, técnicas y aplicaciones*.

https://programas.cuaed.unam.mx/repositorio/moodle/pluginfile.php/166/mod_resource/content/1/la-creatividad/index.html

Kramarzewski, A. y De Nucci, E. (2018) *Practical Game Design*. 1a edición. Packt Publishing.

Martínez, Y. (2014). *Habilidad para la toma de decisiones*. [Blog].

<https://www.eoi.es/blogs/mintecon/2014/05/18/habilidad-para-la-toma-de-decisiones/>

Medina, C. (1994). *La creatividad en la toma de decisiones*.

<http://zaloamati.azc.uam.mx/bitstream/handle/11191/4648/La-creatividad-en-la-toma-de-decisiones.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Minguez, A. (2011). *La confianza como pegamento emocional en un proceso negociador*.

https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/4175/LA_CONFIANZA_negociacion.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Moure, O. (1999). El acento en las palabras de dos sílabas.



Piqueras, C. (2018). *La fórmula del éxito: meta + plan + acción = éxito*. [Blog].

<https://www.cesarpiqueras.com/meta-plan-accion-exito/>

Pozo, M. (2017). *5 Aspectos en los que aplicar el design thinking*. [Blog].

<https://www.sociedaddelainnovacion.es/5-aspectos-los-aplicar-design-thinking/>

Quintana, C. (2001). Dimensiones del éxito de las empresas emprendedoras. *Investigaciones Europeas de Dirección y Economía de la Empresa*, 7(2), 139-154.

Sánchez, J. (2016). *Instrumentos y casos prácticos de negociación*. [http://old.e-](http://old.e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:500689/n9.5_Instrumentos_y_casos_practicos_de_negociacion.pdf)

[spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:500689/n9.5_Instrumentos_y_casos_practicos_de_negociacion.pdf](http://old.e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:500689/n9.5_Instrumentos_y_casos_practicos_de_negociacion.pdf)

Schell, J. (2018). *The art of game design: a book of lenses*. Amsterdam; Boston: Elsevier Morgan Kaufmann.

Systems, V. (2013). Inglés: grado superior. McGraw-Hill España.

Universidad de Kansas (s.f.). *Caja de herramientas comunitarias, sección 5. Desarrollar un plan de acción*.

<https://ctb.ku.edu/es/tabla-de-contenidos/estructura/estrategia-planificacion/desarrollar-un-plan-de-accion/principal>

Univesidad Manuela Beltrán. (s.f.). *Módulo 1: Negociación*.

<http://virtualnet2.umb.edu.co/cursos/TLPC003018/mod1/anexos/modulo2.pdf>

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Magaly Caycedo Molano	Coordinación Nacional de Emprendimiento	SENA. Dirección de Empleo, Trabajo y Emprendimiento.	Octubre 2020
Autor	Ruth Nelly Gutiérrez Achury	Coordinación Nacional de Emprendimiento.	SENA. Dirección de Empleo, Trabajo y Emprendimiento.	Octubre 2020
Autor	Genny Andrea García Pereira	Coordinación Nacional de Emprendimiento	SENA. Dirección de Empleo, Trabajo y Emprendimiento.	Octubre 2020
Autor	María Paula Gómez Franco	Coordinación Nacional de Emprendimiento	SENA. Dirección de Empleo, Trabajo y Emprendimiento.	Octubre 2020



	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor	Luisa Fernanda Martínez Vega	Coordinación Nacional de Emprendimiento	SENA. Dirección de Empleo, Trabajo y Emprendimiento.	Octubre 2020
Autor	Dayra Maritza Paz Calderón	Diseñadora instruccional	Centro de Diseño y Metrología - Regional Distrito Capital.	Octubre 2020
Autor	Alix Cecilia Chinchilla Rueda	Asesora Metodológica	Centro de Diseño y Metrología - Regional Distrito Capital	Febrero 2022
Autor	José Gabriel Ortiz Abella	Corrector de estilo	Centro de Diseño y Metrología-Regional Distrito Capital	Marzo del 2022.
Autor	Elkin Rodolfo Moreno Merchan	Experto temático	Centro de Formación de Talento Humano en Salud - Regional Distrito Capital	Febrero 2021
Autor	Oscar Absalon Guevara	Diseñador instruccional	Centro de Gestión Industrial - Regional Bogotá	Febrero 2021
Autor	Carlos Andrés cortés	Experto técnico	Centro de Diseño e Innovación Tecnológica Industrial - Regional Risaralda	Noviembre 2023
Autor	Paola Alexandra Moya Peralta	Diseñadora instruccional	Centro Industrial del Diseño y la Manufactura - Regional Santander	Noviembre 2023
Autor	Rafael Neftalí Lizcano Reyes	Responsable de Línea de Producción	Centro Industrial del Diseño y la Manufactura - Regional Santander	Noviembre 2023



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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					