



PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUÍA DE APRENDIZAJE

- **Denominación del programa de formación:** Desarrollo de videojuegos y entornos interactivos.
- **Código del programa de formación:** 228108.
- **Nombre del proyecto:** Desarrollo de experiencias y entornos interactivos para el sector productivo.
- **Fase:** Planeación.
- **Actividad de proyecto:** Integrar el arte en el videojuego.
- **Competencias:**
 - Técnica:**
 - 220501089 - Implementar componentes de arte y audio de acuerdo con el diseño del videojuego y herramientas de desarrollo.
 - 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:**
 - Técnico:**
 - 220501089-02 - Integrar recursos gráficos y sonoros al videojuego de acuerdo con el diseño.
 - Clave:**
 - 240202501-02 - Intercambiar opiniones sobre situaciones cotidianas y laborales actuales, pasadas y futuras en contextos sociales orales y escritos.
- **Duración de la guía:** 384 horas.
 - **Técnica:** 288 horas.
 - **Clave:** 96 horas.

2. PRESENTACIÓN

Estimado aprendiz, en la fase de planeación de su proceso formativo continuará con el desarrollo de actividades que le permitirán seguir fortaleciendo las competencias específicas del programa y las competencias básicas de inglés, no solo para seguir avanzando en el diseño y desarrollo del videojuego, sino para adquirir capacidades en una segunda lengua. Por otra parte, ya diseñada la historia y la lógica de las mecánicas de su videojuego, deberá integrar los recursos y componentes definidos en el concepto gráfico para el desarrollo de la escena principal.

Para el desarrollo de las actividades propuestas contará con el acompañamiento del instructor asignado al programa, quien lo convocará a encuentros sincrónicos para brindarle las orientaciones necesarias en el abordaje correcto de cada evidencia que se ha programado en la guía. No olvide organizar el tiempo de acuerdo con el nivel de exigencia que demanda el programa y la presente guía de aprendizaje, repasando el material de estudio y la documentación complementaria proporcionada para el logro de los objetivos de formación.

¡Buen trabajo!



3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

En este apartado se describirán las actividades de **aprendizaje para cada una de las competencias que plantea la fase de planeación del proyecto formativo Desarrollo de experiencias y entornos interactivos para el sector productivo**, en la cual se integrarán los recursos definidos para el concepto gráfico de su videojuego de acuerdo con los requisitos técnicos establecidos previamente.

- **Actividad de reflexión inicial.**

Antes de iniciar el desarrollo de esta guía, recuerde que siempre es importante tener una reflexión que lo encamine a lo que encontrará; por ello analice la siguiente pregunta:

- ¿Qué historia le gustaría implementar en un videojuego?

Nota: este ejercicio tiene como finalidad encaminarlo y motivarlo 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.

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

La implementación del videojuego contempla la organización de todos los elementos y recursos que harán parte de la historia y que se han planificado para que funcionen las dinámicas y mecánicas que le dan el sentido y permiten alcanzar el objetivo. En las actividades que conforman la competencia se integran acciones que desarrollan la parte creativa y técnica para perfilar personajes y componentes que le inyectan vida al juego.

3.1.1. Actividad de aprendizaje GA2-220501089-AA1. Programar las acciones y animaciones.

En esta actividad se deberá animar los elementos que se han incorporado en las escenas del videojuego en función de las necesidades de la lógica y mecánica de la historia diseñada. Para lograrlo, sin desarrollar líneas de *script*, se utilizarán las herramientas de animación automática que posee el motor de Unity.

Duración: 96 horas.

Materiales de formación a consultar: para el desarrollo de esta actividad es importante estudiar el componente formativo “Integración de assets”.

- **Otros materiales:**
 - Programa *Unity*.
 - Componentes del *Asset Store Free*.

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



- **Evidencia GA2-220501089-AA1-EV01. Infografía de animaciones de los *Game Object* del juego.**

Para llevar a cabo esta evidencia deberá realizar las siguientes acciones:

- ✓ Con base en la historia de su videojuego, identifique los *sprites* (recursos) que configuran el concepto gráfico del juego, tales como imágenes, audio y otros elementos (activos) que necesiten las escenas.
- ✓ Buscar los *sprites* en *Unity Asset Store* o sitios de Internet que los provea de manera gratuita y seleccione los que más se ajusten al juego.
- ✓ Incorpore como mínimo objetos que correspondan a personajes, activos (elementos de fondo, piso, premios, obstáculos, entre otros) y audio.
- ✓ Importe los objetos a la carpeta de *Assets*.
- ✓ Programe mínimo una animación de un *Game Object* de la escena, utilizando la función *Animator* del motor *Unity*. Para lo anterior estudiar el contenido del siguiente enlace:
<https://docs.unity3d.com/es/2018.4/Manual/animator-CreatingANewAnimationClip.html>
- ✓ Capture la imagen en cada escena creada (Alt + Imp. pant.) cuando el *GameObject* esté desplazándose sobre el plano (piso).
- ✓ Elabore una infografía pegando las imágenes capturadas, explicando la lógica del movimiento en cada escena. Para la elaboración de la infografía se sugieren algunas herramientas digitales como Canva (<https://www.canva.com/>), Genially (<https://genial.ly/es/>), entre otros.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** infografía de animaciones de los *Game Object* del juego.
- **Formato:** PDF.
- **Extensión:** sin límite.
- Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Infografía de animaciones de los *Game Object* del juego. GA2-220501089-AA1-EV01.**

3.1.2. Actividad de aprendizaje GA2-220501089-AA2. Incorporar las interfaces gráficas.

La interfaz es el punto de interacción del usuario con el juego y su objetivo es guiarlo para que comprenda la forma de moverse y accionar el juego para alcanzar el nivel deseado. Contempla aspectos del entorno con los patrones gráficos, el contenido, el diseño visual y la arquitectura de la información.

Duración: 48 horas.

Materiales de formación a consultar: para el desarrollo de esta actividad es importante estudiar el componente formativo “**Integración de assets**”.

- **Otros materiales:**
 - Programa *Unity*.
 - Componentes del *Asset Store Free*.

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



- **Evidencia GA2-220501089-AA2-EV01. Informe de recursos a utilizar en la interacción del videojuego.**

Para llevar a cabo esta evidencia deberá realizar las siguientes acciones:

- ✓ Identifique los elementos que debe contener la interfaz gráfica del juego para lograr la interacción con el usuario.
- ✓ Diseñe la pantalla principal y la navegación hacia las otras pantallas, en las cuales se moverá el usuario con los respectivos vínculos y el que lo devolverá al inicio del juego.
- ✓ Elabore el menú de opciones de cada pantalla que visualizará el usuario.
- ✓ Cree los *pop-up* que utilizará el usuario para desplegar opciones del menú.
- ✓ Seleccione los *assets* que servirán para crear botones, ventanas, barras de desplazamiento y demás elementos que se integrarán a la interfaz del juego.
- ✓ Elabore un informe en Word con un diagrama de la interfaz gráfica de las pantallas del juego, describiendo todos los recursos (*assets*) que se utilizarán y los vínculos que permitirán la navegación e interacción del usuario con cada una de ellas.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** informe escrito.
- **Formato:** PDF.
- **Extensión:** sin límite.
- Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Informe de recursos a utilizar en la interacción del videojuego. GA2-220501089-AA2-EV01.**

3.1.3. Actividad de aprendizaje GA2-220501089-AA3. Editar y ajustar los sistemas de iluminación y atmósfera.

En esta actividad se diseñarán los aspectos de iluminación para lograr una mayor experiencia inmersiva en el videojuego, además de proporcionar una función interactiva a los elementos iluminados como objetos, personajes y entornos.

Duración: 48 horas.

Materiales de formación a consultar: para el desarrollo de esta actividad es importante estudiar el componente formativo “**Integración de *assets***”.

- **Otros materiales:**
 - Programa *Unity*.
 - Componentes del *Asset Store Free*.

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



- **Evidencia GA2-220501089-AA3-EV01. Archivo Unity. Disposición de los efectos de iluminación sobre los Game Object y escenas del juego.**

Para llevar a cabo esta evidencia deberá realizar las siguientes acciones:

- ✓ Repase los parámetros de luz directa e indirecta que se puede colocar a los *Game Object* del juego en Unity. Observe el siguiente video <https://www.youtube.com/watch?v=XAHEsslUToA>
- ✓ Defina los *Game Object* estáticos que tendrán efecto de luz en el juego.
- ✓ Coloque efectos de luz directa e indirecta en los *Game Object* y en las escenas del juego.
- ✓ Parametrice el rango, la intensidad, las sombras y la luz rebotada en los *Game Object*.
- ✓ Capture los efectos de luz colocados en los *Game Object* de la escena principal.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** archivo del videojuego con la disposición de los efectos de iluminación sobre los *Game Object* y escenas del juego.
- **Formato:** archivo de Unity.
- **Extensión:** un archivo.
- Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Archivo Unity. Disposición de los efectos de iluminación sobre los Game Object y escenas del juego. GA2-220501089-AA3-EV01.**

3.1.4. Actividad de aprendizaje GA2-220501089-AA4. Editar y programar los efectos y sistemas de partículas y sonido.

En esta actividad se aplicarán animaciones y sonidos a objetos de una escena del videojuego a través de la programación de sistemas de partículas acompañadas de audio, con las cuales se podrán simular comportamientos de fuego, humo o explosión para aumentar el interés y enriquecerán aún más la experiencia del jugador.

Duración: 96 horas.

Materiales de formación a consultar: para el desarrollo de esta actividad es importante estudiar el componente formativo “Integración de assets”.

- **Otros materiales:**
 - Programa *Unity*.
 - Componentes del *Asset Store Free*.

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

- **Evidencia GA2-220501089-AA4-EV01. Archivo Unity. Implementación del sistema de partículas y sonidos en las escenas del juego visualizado.**

Para llevar a cabo esta evidencia deberá realizar las siguientes acciones:



- ✓ Defina una escena del juego para introducir un sistema de partículas.
- ✓ Seleccione un *Game Object* de la escena al cual aplicar el sistema de partículas, de acuerdo con la lógica de la historia del juego.
- ✓ Defina el tiempo que transcurrirá para que se active el sistema y el tiempo de vida que tendrá en la escena.
- ✓ Establezca una curva de velocidad de las partículas, tamaños diferentes y un gradiente de color para que todas no tengan la misma tonalidad.
- ✓ Determine una curva del número de partículas a emitir y el efecto de gravedad para la caída.
- ✓ Seleccione un sonido de la tienda *Asset Store* de *Unity* para asociarlo al sistema de partículas de acuerdo con la lógica de la historia, editando y ajustando los parámetros de audio.
- ✓ Capture la escena del juego con el sistema de partículas en caída para el envío de la evidencia.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** archivo del videojuego con la implementación del sistema de partículas y sonidos en las escenas del juego.
- **Formato:** archivo de *Unity*.
- **Extensión:** un archivo.
- Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Archivo *Unity*. Implementación del sistema de partículas y sonidos en las escenas del juego visualizado. GA2-220501089-AA4-EV01.**

3.2. 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).

Durante el desarrollo de las actividades se debe comprender vocabulario y expresiones en inglés en contextos personales acorde con el nivel principiante A1.2, de acuerdo con el MCERL (la construcción de los diferentes programas de la formación en inglés emplea el MCERL como instrumento de referencia para proveer los conocimientos requeridos para alcanzar el nivel).

Adicionalmente, se combinan elementos lingüísticos y comunicativos de acuerdo con información personal, rutinas, descripción de lugares, personas y situaciones que están tomando lugar en el momento de habla en la lengua inglesa, contextualizando al aprendiz en ambientes que proponen un uso real del idioma inglés y mejoren su formación integral.

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

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

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



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

Duración: 48 horas.

Material de formación: para el desarrollo de esta actividad es importante estudiar el componente formativo “**English Level 2 MCER A1.2**”.

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

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

Presente un cuestionario (evaluación en línea) para evaluar la comprensión lectora y gramatical del nivel (English Level 2 MCER A1.2), el cual consta de quince preguntas y un tiempo aproximado de 45 minutos.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** cuestionario con preguntas de acuerdo con los temas relacionados del segundo nivel “English Level 2 MCER A1.2”.
- Para responder el cuestionario (evaluación en línea) remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Cuestionario. GA2-240202501-AA1-EV01.**

- **Evidencia GA2-240202501-AA1-EV02. Video entrevista virtual.**

Con el apoyo de uno de sus compañeros y una vez apropiado el material de estudio del segundo nivel, cree un video, en el cual realice una presentación de una entrevista de trabajo postulándose para un empleo relacionado con su perfil profesional. Luego de ser entrevistado, intercambie el rol con su compañero para ser el entrevistador.

Durante la entrevista deberá responder las siguientes preguntas:

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

Para realizar la grabación de la entrevista virtual puede programar un encuentro sincrónico a través de Skype, Zoom, Meet o Teams con su compañero de trabajo y luego guardarla.



Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** video de la entrevista virtual de trabajo. Una vez finalizada la grabación de la entrevista debe cargar el video a YouTube o Vimeo, con su cuenta de correo personal o institucional; compruebe que no tenga restricciones de visualización para que pueda compartir el enlace.
- **Formato:** PDF con los datos básicos del entrevistado, entrevistador y la URL del video. Tenga en cuenta que se debe garantizar la visualización del video.
- **Extensión:** de 3 a 5 minutos.
- Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Vídeo entrevista virtual. GA2-240202501-AA1-EV02.**

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

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

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** crónica de un personaje icónico.
- **Extensión:** el documento escrito será máximo de una página y una extensión entre 200 y 500 palabras, con tipo de letra Arial, tamaño 12 e interlineado 1,5. Es ideal tener cuidado con las estructuras gramaticales utilizadas que deben ser coherentes con las temáticas abordadas en el material de estudio.
- **Formato:** documento escrito en Word y se deberá exportar a PDF.
- Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Crónica. GA2-240202501-AA1-EV03.**

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

Dentro de los procesos de aprendizaje de la lengua, el exteriorizar lo aprendido es uno de los más valiosos aportes. 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: 48 horas.

Material de formación: para el desarrollo de esta actividad es importante estudiar el componente formativo “**English Level 3 MCER A2.1**”.

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



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

Presente un cuestionario de acuerdo con el contenido formativo del tercer nivel “English Level 3 MCER A2.1”. El cuestionario consta de quince preguntas y un tiempo aproximado de 30 minutos.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** cuestionario con preguntas de acuerdo con la información brindada en el tercer nivel.
- Para responder el cuestionario (evaluación en línea) remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Cuestionario. GA2-240202501-AA2-EV01.**

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

De acuerdo con la temática estudiada en el tercer nivel, realice una presentación en inglés y en formato video de un lugar turístico de su región, activando su cámara web, con el fin de identificar de forma oral la descripción y razón de popularidad del municipio o ciudad.

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

- ✓ **Diapositivas:** durante el desarrollo de la presentación oral es ideal que presente entre 3 y 5 diapositivas, donde se incluyan los siguientes elementos:
 - Diapositiva de portada (datos básicos del aprendiz, nombre del curso, instructor y nombre de la actividad).
 - Dónde se encuentra.
 - ¿Cómo es? (use adjetivos para describirlo como colores, comparativos...).
 - ¿Qué elementos hay en ese lugar? (por ejemplo: montes, ríos, casas...).
 - Describa de forma detallada algún elemento importante de ese lugar.
 - ¿Qué sensaciones transmite ese lugar? (alegría, paz, felicidad, estrés, agobio, tristeza, miedo, misterio, terror...)
 - Opinión personal ¿por qué ha elegido ese lugar?
- ✓ **Estructura del video con cámara web:** cuando grabe el video tenga en cuenta que las fotos, imágenes y textos que use en las diapositivas deben ser un apoyo visual para denotar buena pronunciación y su aprendizaje inicial sobre las temáticas del tercer nivel.

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



Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** documento con los datos del aprendiz y enlace del video.
- **Formato:** PDF con la URL del video.
- **Extensión:** 2 a 5 minutos.
- Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Video Presentación. GA2-240202501-AA2-EV02.**

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

Elabore un documento escrito a modo de correo electrónico donde realice la postulación a un puesto de trabajo, incluyendo datos relevantes de la hoja de vida y haciendo uso efectivo de la netiqueta.

La estructura general del documento escrito debe ser la siguiente:

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

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

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

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

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

Dato remitente: ubique los datos como nombres, lugar de origen, profesión.

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

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** documento escrito a modo de correo electrónico.
- **Extensión:** el mensaje a modo de correo electrónico será de mínimo una (1) y máximo tres (3) páginas y una extensión de entre 200 y 400 palabras, con tipo de letra Arial, tamaño 12 e interlineado 1,5. Es ideal tener cuidado con la redacción y, las estructuras gramaticales utilizadas deben ser coherentes con las temáticas abordadas en el material de estudio.



- **Formato:** documento escrito en Word y se deberá exportar a PDF.
- Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Documento escrito. GA2-240202501-AA2-EV03.**

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias de aprendizaje	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
Evidencia de producto: Infografía de animaciones de <i>los Game Object</i> del juego. GA2-220501089-AA1-EV01.	Programa las acciones y animaciones, de acuerdo a los requerimientos del videojuego.	Lista de chequeo: IE-GA2-220501089-AA1-EV01.
Evidencia de producto: Informe de recursos a utilizar en la interacción del videojuego. GA2-220501089-AA2-EV01.	Incorpora las interfaces gráficas al videojuego de acuerdo con el documento de diseño.	Lista de chequeo: IE-GA2-220501089-AA2-EV01.
Evidencia de desempeño: Archivo <i>Unity</i> . Disposición de los efectos de iluminación sobre los <i>Game Object</i> y escenas del juego. GA2-220501089-AA3-EV01.	Posiciona y ajusta la iluminación con base en el documento de diseño.	Lista de chequeo: IE-GA2-220501089-AA3-EV01.
Evidencia de desempeño: Archivo <i>Unity</i> . Implementación del sistema de partículas y sonidos en las escenas del juego visualizado. GA2-220501089-AA4-EV01.	Programa los efectos y sistemas de partículas de acuerdo con el documento de diseño. Edita las pistas de audio ajustando los parámetros de sonido, de acuerdo con el documento de diseño.	Lista de chequeo: IE-GA2-220501089-AA4-EV01.
Evidencia de conocimiento: Cuestionario. GA2-240202501-AA1-EV01.	Comprende información concreta relativa a temas cotidianos y laborales en textos orales y escritos.	Cuestionario: IE-GA2-240202501-AA1-EV01.
Evidencia de desempeño: Vídeo entrevista virtual. GA2-240202501-AA1-EV02.		Lista de chequeo: IE-GA2-240202501-AA1-EV02.



Evidencia de producto: Crónica. GA2-240202501-AA1-EV03.		Lista de chequeo: IE-GA2-240202501-AA1-EV03.
Evidencia de conocimiento: Cuestionario. GA2-240202501-AA2-EV01.	Describe de manera sencilla y clara asuntos, acciones, experiencias, sentimientos, planes relacionados con temas de su interés y cotidianidad, siguiendo una secuencia lineal de elementos.	Cuestionario: IE-GA2-240202501-AA2-EV01.
Evidencia de desempeño: Video Presentación. GA2-240202501-AA2-EV02.		Lista de chequeo: IE-GA2-240202501-AA2-EV02.
Evidencia de producto: Documento escrito. GA2-240202501-AA2-EV03.		Lista de chequeo: IE-GA2-240202501-AA2-EV03.

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Asset: “elemento o componente que puede utilizarse en la escena de un juego” (Unity Technologies, 2021).

Componente: “son las piezas funcionales de cada objeto del juego” (Unity Documentation, s.f.).

GameObject: “objetos que funcionan como contenedores que implementan la funcionalidad del componente” (Unity Documentation, s.f.).

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*), por ejemplo, “*The robots can help in, medicine*”.

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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.

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

ABA English. (s.f.). *Cómo se pronuncia TH en inglés*.

<https://www.abaenglish.com/es/fonetica-inglesa/th/>

Kostas. (2020). *Luces en Unity (Iluminación)* [video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=XAHEssIUToA>

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

<http://www.ompersonal.com.ar/ompronounce/unit11/page1.htm>

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

Unity Documentation. (s.f.). *GameObject*. Unity Documentation.

<https://docs.unity3d.com/es/530/Manual/class-GameObject.html>

Unity Documentation. (s.f.). *Usando components*. Unity Documentation.

<https://docs.unity3d.com/es/530/Manual/UsingComponents.html>

Unity Technologies. (2021). *Guía rápida para la Asset Store de Unity*. Unity.



7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor(es)	Elkin Rodolfo Moreno Merchán	Experto temático	Regional Distrito Capital - Centro de Formación de Talento Humano en Salud	Febrero de 2021
Autor(es)	Oscar Absalón Guevara	Diseñador instruccional	Regional Distrito Capital - Centro de Gestión Industrial	Febrero de 2021
Autor(es)	Olga Lucía Mogollón Carvajal	Experta temática	Regional Distrito Capital - Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica	Noviembre de 2021
Autor(es)	Luz Aída Quintero Velásquez	Diseñadora Instruccional	Regional Distrito Capital - Centro de Gestión Industrial	Diciembre de 2021
Autor(es)	Andrés Felipe Velandía Espitia	Revisor metodológico y pedagógico	Regional Distrito Capital – Centro de Diseño y Metrología	Diciembre de 2021
Autor(es)	Rafael Neftalí Lizcano Reyes	Responsable Equipo desarrollo curricular	Regional Santander - Centro Industrial del Diseño y la Manufactura	Diciembre de 2021
Autor(es)	Julia Isabel Roberto	Correctora de estilo	Regional Distrito Capital – Centro de Diseño y Metrología	Abril de 2022

8. CONTROL DE CAMBIOS

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor(es)	Andrés Felipe Velandía Espitia	Asesor Metodológico	Regional Distrito Capital - Centro de Gestión de Mercados, Logística y Tecnológica de la información	Mayo de 2023	Actualización de contenidos
Autor(es)	Liliana Victoria Morales Gualdrón	Responsable Línea de producción Distrito Capital - 2023	Regional Distrito Capital - Centro de Gestión de Mercados, Logística y Tecnológica de la información	Mayo de 2023	Actualización de contenidos