PROCESO					
EVIDENCIAS CONTRACTUALES					
NOMBRE DEL FORMATO					
PLANTILLA DOCUMENTOS Y FORMATOS EN WORD SISTEMA INTEGRADO DE GESTIÓN Y AUTOCONTROL					
CLASIFICACIÓN DE LA INFORMACIÓN					
Pública	X	Pública Clasificada		Pública Reservada	

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: Presentación de las guías de aprendizaje y llamados de atención que conforman el portafolio del instructor

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/animeditor-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=XAHEssIUToA
- ✓ 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 *los Game Object* 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 *Unity*. Disposición de los efectos de iluminación sobre los *Game Object* 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 *Unity*. 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 Velandia 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 Velandia 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

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/animeditor-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:

PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: **Tecnólogo en Desarrollo de Medios Gráficos Visuales.**
- Código del Programa de Formación: **3231612.**
- Nombre del Proyecto Formativo (si aplica):
- Fase del Proyecto (si aplica): Elaborar piezas gráficas
- Actividad de Proyecto Formativo (si aplica):
- Competencia:
  - Elaborar productos editoriales multimedia según acuerdo editorial y parámetros técnicos.
- Resultados de Aprendizaje:
  - R01: integrar elementos multimedia en software especializados según el dispositivo de salida
- Duración de la Guía de Aprendizaje (horas): 99 horas

2. PRESENTACIÓN

¡Bienvenidos a esta guía de aprendizaje para la competencia o Elaborar productos editoriales multimedia según acuerdo editorial y parámetros técnicos

Multimedia es un término que procede de la lengua inglesa y que refiere a aquello que utiliza varios medios de manera simultánea en la transmisión de una información. La comunicación multimedia facilita la comprensión y el aprendizaje, ya que resulta “parecida” a la comunicación humana directa (cara a cara). En una conversación, observamos al interlocutor (lo que sería equivalente a un vídeo) y lo escuchamos (audio) mientras acompaña sus palabras con gestos y movimientos corporales (animaciones).

Para la producción de un producto multimedia hay que seleccionar bien los recursos, teniendo en cuenta la importancia de elaborar y planear adecuadamente todo el proceso.

Se tienen que contemplar muchos aspectos para obtener los mejores resultados. Hay que tener muy claro el objetivo, qué se quiere comunicar y para qué, se tienen que seleccionar los medios adecuados para nuestro producto y usar sólo lo necesario. Se debe tener claro a quién se va a dirigir el producto, el tipo de lenguaje que se va a usar y la plataforma o el soporte para el que va a ser creado. Cada uno de los procesos de creación se deben cuidar y ninguno es más o menos importante que otro, ya que, para la correcta funcionalidad y usabilidad de un producto multimedia, cada una de sus partes están relacionadas y dependen una de la otra.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 Actividades de Reflexión inicial.

Aprendices:

Los invitamos como actividad preliminar analizar los siguientes enlaces, con el fin de comprender y dimensionar la importancia del diseño editorial y su maquetación. De igual manera, dar una mirada a las webs que serán de gran interés e inspiración para el desarrollo de las actividades de esta guía.

bibliografía de inspiración y reflexión:

Ambrose, G., & Harris, P. (2015). Impresión y Acabados.Badalona: Parramon Paidotribo.

Enlaces de interés a revisar:

Novelle, L. (2013), Historia del Libro (IV): La revolución de la imprenta, recuperado de: http://www.biblogtecarios.es/lauranovelle/historia-del-libro-iv-la-revolucion-de-la-imprenta/

3.1 Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje

El Formato EPub





El formato ePub es básicamente para leer libros digitales, que a diferencia de un PDF o un documento hecho en un procesador de texto, tiene la capacidad de reajustarse a diferentes tamaños de pantalla, tipo y tamaño de letra, en el caso de que se lea en pantallas a color se puede cambiar el fondo, entre otros ajustes que veremos más adelante.

Así como un PDF tiene su extensión .pdf y un word .docx, la extensión del formato ePub es .epub y para abrir el archivo se necesita de software o aplicación como en el caso de Word para abir un .docx.

Descripción técnica

El formato ePub es el estándar de formato de distribución e intercambio para publicaciones digitales y documentos basados en estándares web.

Define un medio para representar, empaquetar y codificar contenido web estructurado y

semánticamente mejorado, que incluye XHTML, CSS, SVG, imágenes y otros recursos, para su distribución en un formato de archivo único.

Permite a los editores producir y enviar un solo archivo de publicación digital a través de medios digitales y ofrece a los consumidores la interoperabilidad entre el software / hardware para libros digitales.

Un poco de historia

El formato ePub2 fue inicialmente estandarizado en 2007 como un formato sucesor de la estructura de publicación de eBook abierto, que se desarrolló originalmente en 1999.

En octubre de 2011, ePub3 reemplazó a la versión sPub2 cuando se aprobó como una especificación recomendada final.

Características de un ePub

Texto fluido. Gracias a esto podemos leer en cualquier tamaño de pantalla y el texto se ajusta automáticamente. Si leemos en una computadora puede tener unas 30 palabras por línea, pero cuando lo leemos en un smartphone, puede tener unas 10 palabras.

Esta es una gran ventaja porque no se reduce el tamaño general del documento como sería con un PDF. Yo intenté leer PDFs en smartphones en el 2005 y es prácticamente imposible.

Formato de texto. El texto puede ser ajustado a las necesidades del lector en cuanto a tamaño, tipo de letra, color y fondo. Todo esto depende de la aplicación con la que estemos leyendo el ePub.

Contenido fijo. Para un libro que contenga puro texto es ideal que este sea fluido, pero en el caso de libros basados en imágenes, como por ejemplo un libro infantil, también tenemos la opción de crear ePubs con contenido fijo, que es muy parecido a leer un PDF, pero en un formato específico para libros digitales.
Este formato es más recomendado utilizarse para pantallas más grandes como tablets y computadoras.

HTML y CSS. Los libros digitales están basados en HTML y CSS como las páginas web, por lo cual podemos hacer prácticamente lo mismo que con las páginas. El único problema que ya les comenté, es que no todas las aplicaciones interpretan la información igual que los navegadores.

Otras características. Marcar o guardar páginas, anotaciones, MathML y gestión de derechos digitales (DRM).

Actividades de apropiación del conocimiento (Conceptualización y Teorización).

Actividad 1 : CCCB – Publicación archivo editorial EPUB

Nombre de la actividad: Publicación editorial multimedia (epub)

Instrucciones para el desarrollo de las actividades: Con base en la explicación de diseño editorial, multimedia y publicaciones digitales lateral, desarrolle en grupo una publicación multimedial editorial

Actividades de transferencia del conocimiento.

Con base en la actividad de reflexión inicial y los conceptos aprendidos, responda a través de un juego grupos los conocimientos aprendidos en kahoot en el ambiente de formación en compañía del instructor

3.1.2. Actividad de aprendizaje . Verificar la usabilidad de los productos editoriales digitales de acuerdo con los diferentes dispositivos de salida.

Esta actividad se centra en comprobar la usabilidad de un producto editorial, este paso es esencial para garantizar que la experiencia de usuario sea óptima en diferentes dispositivos, por ello se debe tener en cuenta una gran variedad de tamaños de pantalla, configuraciones de dispositivos y realizar pruebas para tabletas, móviles y computadores.

Duración: 48 horas.

Materiales de formación a consultar: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis del material de formación del Componente Formativo: Producción epub.

Otros materiales:

- Programa InDesign.

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

❖ Evidencia Ejercicio práctico - producción.

La publicación digital de un libro se puede leer en diferentes tipos de dispositivos, como celulares, tabletas y computadores entre otros. Existe diversidad de formatos en los cuales se puede leer un ebook, dependiendo de ciertas características. Para que un producto editorial se pueda verificar en los dispositivos de salida se deberán llevar a cabo las siguientes acciones:

• Seleccione un tema de su interés, investigue sobre este, busque contenidos libres de derechos de autor y elementos multimedia.

• Ingrese a InDesing y realice la maquetación del Epub.

• Seleccione Archivo > Exportar.

• Especifique un nombre de archivo y una ubicación.

• En la lista Guardar como tipo, elija Epub (ajustable) y, a continuación, haga clic en Guardar.

• En el cuadro de diálogo Opciones de exportación de Epub, especifique las opciones deseadas y haga clic en Aceptar.

• Compruebe que el archivo es ajustable a diferentes dispositivos.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

o Producto por entregar: ejercicio práctico - producción.

o Formato: EPUB

o Extensión: libre

o Para presentar la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: Ejercicio práctico - producción.

4. PLANTEAMIENTO DE EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE PARA LA EVALUACIÓN EN EL PROCESO FORMATIVO.

Fase del proyecto formativo	Actividad del proyecto formativo	Actividad de Aprendizaje	Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
		Evidencias de Conocimiento : ***Actividad 1 : CCCB – Publicación archivo editorial EPUB*** **Nombre de la actividad:** Publicación	**Ejercicios prácticos**	Revisa los insumos gráficos del proyecto editorial según características técnicas. Elabora la maqueta y organiza los elementos del	Exposición del instructor Tareas individuales Juego de roles. Prácticas Estudios de casos

		editorial multimedia (epub). **Instrucciones para el desarrollo de las actividades:** Con base en la explicación de diseño editorial, multimedia y publicaciones digitales lateral, desarrolle en grupo una publicación multimedial editorial		proyecto editorial. Organiza los elementos interactivos de la publicación digital según formato de salida. Realiza integración de elementos multimedia mediante software especializado. Diagnostica el funcionamiento de la publicación digital mediante un dispositivo de salida o simulador	Diagramas Pruebas estandarizadas

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Acabado: Proceso de trabajo que da por finalizada la fabricación de un impreso. Tratamiento de superficie que se da al papel o al impreso para ennoblecerlo.

Afinamiento de punto: Reducción del tamaño físico, a nivel geométrico que sufren los puntos de trama al ser transferida la imagen de un soporte a otro.

Ángulo de trama: Atributo que se le aplica a los puntos de la trama de amplitud modulada en la reproducción de impresos de semitonos. Para reproducciones de escala de grises, se suele dar un ángulo de 45º. En las reproducciones en color, cada medio tono CMYK cuenta con su propio ángulo de trama (negro 45º, magenta75º, amarillo 90º y cian 105º), para evitar la aparición de moaré.

Archivo: Grupo de datos organizado y archivado o memorizado en una memoria de ordenador y que puede ser recogida en cualquier momento para su tratamiento posterior.

Archivo digital: También denominado fichero, es una unidad de datos o información almacenada en algún medio que puede ser utilizada por aplicaciones del ordenador. Cada archivo se diferencia del resto por su propia denominación y por una extensión.

Boceto: Diseño previo a la obra artística que recoge y aúna los resultados alcanzados en el proceso de bocetaje y añade la definición cromática y textural. El boceto mantiene una relación de tamaño proporcional con la obra definitiva.

Brillo: Característica de una superficie en cuanto a reflejar la luz incidente en mayor o menor grado.

Calibración: Conjunto de operaciones que establecen, bajo condiciones especificadas, la relación entre los valores de magnitudes indicados por un instrumento o sistema de medición, o valores representados por una medida materializada o un material de referencia y los correspondientes valores aportados por patrones.

Calidad: Característica de un producto que permite su fabricación con una relación de costo-precio concertado, cumpliendo con la satisfacción del cliente.

6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

Novelle, L. (2013), Historia del Libro (IV): La revolución de la imprenta, recuperado de: http://www.biblogtecarios.es/lauranovelle/historia-del-libro-iv-la-revolucion-de-la-imprenta/ Iribarren, L. (2014),

Elige la tipografía para tu web,Recuperado de: http://es.jimdo.com/2014/12/12/elige-la-tipograf%C3%ADa-adecuada-para-transmitir-el-mensaje-correcto-en-tu-p%C3%A1gina-web/Fernández, R. (2014),

Clasificacion de las imágenes, Recuperado de: http://es.slideshare.net/RFA2009/clasificacin-de-imagenesMenchaca, N. (2010), Funciones de la Imagen, Recuperado de: http://es.slideshare.net/NoeGMenchaca/funciones-de-laimagen?next_slideshow=1Fábricade libros, (2012),

Una breve historia del libro, Recuperado de: http://lafabricadelibros.com/pdf/Historia.pdfNormas APA, (2016), Bibliografía –Normas APA 2016 –6 Edición, Recuperado de http://normasapa.net/normas-apa-2016/

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Yuly Tatiana Orjuela Baquero	**Instructora**	**Centro de comercio y turismo, Regional Quindío.**	**02/02/2026**

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					

PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: **Tecnólogo en Desarrollo de Medios Gráficos Visuales.**
- Código del Programa de Formación: **3111695**
- Nombre del Proyecto Formativo (si aplica):
- Fase del Proyecto (si aplica): Elaborar piezas gráficas
- Actividad de Proyecto Formativo (si aplica):
- Competencia:
  - Editar imágenes de acuerdo con criterios de comunicación y técnicas de edición
- Resultados de Aprendizaje:
  - R01: 1. Intervenir los archivos de las imágenes digitales según el medio de salida
- Duración de la Guía de Aprendizaje (horas): 99 horas

2. PRESENTACIÓN

¡ El SENA en su necesidad de fortalecer en los aprendices las competencias indispensables para el apropiamiento del conocimiento brinda al aprendiz todas las herramientas técnicas y tecnológicas necesarias para plasmar y ejecutar todas las ideas que se deben desarrollar para la consecución de un proyecto. En este ejercicio es fundamental que el aprendiz lleve a cabo un proceso previo de investigación, ya que el diseño no se trata meramente de plasmar ideas en una agenda, bitácora o dispositivo, parte de la base de conocer primero al cliente, cuáles son sus expectativas, necesidades y objetivos, lo que se logra generando un excelente feedback o retroalimentación entre las partes, ya que de allí depende en gran medida el éxito o fracaso de cualquier proyecto.

La primera herramienta indispensable entre cliente y diseñador es una buena comunicación, el entendimiento y los acuerdos previos a los que se pueda llegar son fundamentales para el proceso creativo, donde toda la información y herramientas desarrolladas en una primera estancia, le ayudarán a generar y concebir de manera fácil y asertiva las ideas que desea plasmar para la construcción de una marca.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 Actividad de aprendizaje de la competencia Elaborar piezas graficas de acuerdo con los requerimientos del cliente y principios del diseño gráfico.

3.1.1 Actividad 1

Tema: Importancia del diseño comercial y publicitario. Elementos del diseño: tipografía, textura, gradientes, sombras, iluminación, profundidad, producto. Herramientas y ventajas de Illustrator y Photoshop. Integración de software en el flujo comercial. Guías básicas de composición artística.

Objetivo: Reflexionar sobre el valor del diseño visual en la comunicación comercial, comprendiendo sus elementos fundamentales y herramientas clave.

Descripción: Se desarrollará un espacio de análisis y discusión sobre la importancia del diseño en contextos comerciales y publicitarios. Se presentarán ejemplos de composiciones visuales que evocan emociones y motivan a la acción. Se explicarán brevemente herramientas como Illustrator y Photoshop, y su aplicación en campañas visuales. Los aprendices explorarán principios básicos de composición artística y concluirán con una reflexión individual escrita sobre la temática.

Estrategia didáctica: Conversatorio guiado, análisis de casos, exposición visual y reflexión individual por escrito.

Nota: este ejercicio tiene como finalidad encaminarlo y motivarlo en la elaboración de las evidencias que se plantean para esta actividad 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.

3.1.2 Actividad 2

Tema: Replicar una pieza compositiva teniendo en cuenta elementos como tipografía, textura, gradientes, sombras, iluminación, profundidad y producto.

Objetivo: Aplicar de manera práctica los elementos visuales fundamentales mediante la observación y réplica de una pieza de diseño.

Descripción: Los aprendices deberán seleccionar una pieza de diseño proporcionada por el instructor, analizarla visualmente e intentar replicarla usando herramientas digitales. El

objetivo es identificar y aplicar conceptos como jerarquía visual, armonía de color, profundidad y técnica de edición.

Estrategia didáctica: Taller práctico individual, con acompañamiento técnico y retroalimentación sobre el proceso.

Nota: este ejercicio tiene como finalidad encaminarlo y motivarlo en la elaboración de las evidencias que se plantean para esta actividad 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.

3.2 Actividades de contextualización

3.2.1 Actividad 2

Tema: Estructura tipográfica y jerarquía visual.

Objetivo: Comprender la construcción y aplicación de la tipografía en piezas digitales.

Descripción: Exploración de familias tipográficas, pesos y usos. Ejercicios prácticos de jerarquización visual.

Estrategia didáctica: Taller guiado y ejercicios individuales.

Nota: este ejercicio tiene como finalidad encaminarlo y motivarlo en la elaboración de las evidencias que se plantean para esta actividad 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.

3.3 Actividades de apropiación

3.3.1 Actividad 3

Tema: Fotomanipulación y composición visual

Objetivo: Aplicar herramientas de edición para construir imágenes coherentes y creativas.

Descripción: Uso de Photoshop para la combinación de elementos visuales, manejo de luz, textura y perspectiva.

Estrategia didáctica: Práctica en laboratorio y seguimiento personalizado.

3.3.2 Actividad 4

Tema: Inteligencia artificial y recursos para composición visual.

Objetivo: Explorar herramientas digitales para la generación de recursos visuales.

Descripción: Experimentación con bancos de IA para crear fondos, texturas, personajes u objetos que apoyen las piezas digitales.

Estrategia didáctica: Exploración libre con supervisión y retroalimentación.

3.4 Actividad integradora

3.4.1 Actividad 5: Desarrollo de campaña digital

Tema: Creación de estrategia visual para lanzamiento.

Objetivo: Integrar los conocimientos adquiridos en un proyecto de comunicación digital.
Descripción: Diseño de una campaña de lanzamiento digital que incluya:

- Una página web (prototipo visual)
- Un feed de 9 publicaciones para Instagram
- 3 historias que complementen la narrativa de marca

Estrategia didáctica: Trabajo por etapas, con entregas parciales, asesorías grupales y presentación final.

EVIDENCIAS

Actividades individuales: Las evidencias correspondientes a las actividades prácticas (replicación de pieza, ejercicios tipográficos, fotomanipulación, exploración de IA) deberán ser entregadas en formato digital (JPG o PNG) acompañadas de una breve explicación escrita del proceso y los elementos aplicados. Se entregarán por medio del aula virtual o plataforma designada.

Actividad integradora (campaña digital):

La campaña debe ser presentada en un único archivo PDF organizado, incluyendo:

- Mockups de la página web (puede ser prototipo visual en Figma, Illustrator o Photoshop).

- Feed de 9 publicaciones para Instagram en formato cuadrado (1080x1080 px), incluyendo mockups de las previsualizaciones del feed.

• 3 historias en formato vertical (1080x1920 px).

• Justificación conceptual de la propuesta (máximo 1 página).

• Breve resumen de herramientas y recursos utilizados.

Además, se deberá entregar un documento editable (AI, PSD o similar) como respaldo técnico.

Reflexión final: Cada aprendiz deberá adjuntar un párrafo reflexivo sobre el aprendizaje adquirido y cómo aplicaría los conocimientos en un contexto profesional real.

4. PLANTEAMIENTO DE EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE PARA LA EVALUACIÓN EN EL PROCESO FORMATIVO.

Fase del proyecto formativo	Actividad del proyecto formativo	Actividad de Aprendizaje	Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
		Identificación de principios de diagramación y composición visual.	**Ejercicios prácticos**	Aplicación de conceptos de edición y composición visual.	Lista de chequeo, Observación directa
			Campaña digital (pagina, feed, historias)	Coherencia visual, aplicación técnica, creatividad, alineación con brief.	Rubrica de evaluación, presentación final.

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

• Fotomanipulación: Alteración creativa de imágenes mediante software.
• Composición visual: Organización de elementos dentro de una imagen.
• Brief: Documento que resume los requerimientos del cliente.
• Mockup: Simulación visual de cómo se verá una pieza en contexto real.

6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

Construya o cite documentos de apoyo para el desarrollo de la guía, según lo establecido en la guía
de desarrollo curricular. (BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA).

• Adobe. (2024). Guía de herramientas y funciones de Photoshop.
• Lupton, E. (2014). Pensar con tipos. Princeton Architectural Press.
• Samara, T. (2007). Diseño y composición visual. Rockport Publishers.

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Yuly Tatiana Orjuela Baquero	**Instructora**	**Centro de comercio y turismo, Regional Quindío.**	**07/25/2025**

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					

LLAMADO DE ATENCIÓN POR ESCRITO

Fecha	**05 de febrero de 2026**	
Nombre del aprendiz:	**NIKOL DANIELA QUIROGA ORTIZ**	
Documento de identidad:	**1095551762**	
Programa de formación	**Desarrollo de Medios Gráficos Visuales**	
Ficha	**3231612**	
Competencia	EDITAR IMÁGENES DE ACUERDO CON CRITERIOS DE COMUNICACIÓN Y TÉCNICAS DE EDICIÓN	
Resultado	• ALISTAR DISPOSITIVOS DE CAPTURA Y MATERIALES DE ILUSTRACIÓN, SEGÚN ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL DISEÑO • DIGITALIZAR IMÁGENES CON EQUIPOS TECNOLÓGICOS SEGÚN REQUERIMIENTOS DEL PROYECTO DE DISEÑO Y SOFTWARE ESPECIALIZADO.	
Falta	**Académica:** [X]	**Disciplinaria:** [ ]

Asunto: Llamado de atención

Por medio del presente, se emite el primer llamado de atención al aprendiz mencionado anteriormente, en virtud de las siguientes situaciones evidenciadas durante el proceso formativo:

Hechos: Durante el desarrollo del proceso formativo correspondiente al último trimestre del año 2025, específicamente en el mes de diciembre, el aprendiz no realizó la entrega de la evidencia final correspondiente al periodo académico establecido, incumpliendo los plazos definidos y afectando el cierre oportuno del proceso formativo.

Este llamado de atención se emite con un enfoque formativo, orientado a generar conciencia sobre la responsabilidad académica y la importancia del cumplimiento de compromisos dentro de los tiempos establecidos.

De acuerdo con el enfoque formativo del SENA, este llamado de atención se acompaña de una actividad pedagógica obligatoria, orientada a reforzar los conocimientos conceptuales, técnicos y argumentativos del aprendiz.

Normativa aplicable: De conformidad con lo establecido en el Reglamento del Aprendiz SENA, Acuerdo 009 de 2024

La **no entrega de la evidencia final**, junto con la **no entrega de la actividad complementaria asignada**, constituye una falta leve según los numerales descritos.

Compromisos:

El aprendiz deberá desarrollar **de manera individual** las siguientes actividades:

1. Composición tipográfica

El aprendiz deberá presentar una **composición tipográfica** con temática de **Amor y Amistad**, la cual responderá a la **necesidad de una campaña institucional del SENA**, orientada a fomentar estas fechas y a **incentivar la participación de los aprendices en una jornada de integración** a realizarse en el **Auditorio del SENA Comercio y Turismo**.

La propuesta deberá transmitir un mensaje claro, atractivo y motivador, que fortalezca el sentido de pertenencia institucional y promueva la participación activa de la comunidad educativa.

Condiciones importantes:

- La propuesta deberá iniciar con una **reflexión inicial escrita**, en la cual el aprendiz exponga su postura frente al ejercicio, el mensaje que desea comunicar y la intención de la pieza gráfica.
- La composición tipográfica deberá ser presentada inicialmente como **boceto** y posteriormente como **pieza final**.
- La composición tipográfica deberá estar **sometida a aprobación previa por parte del instructor**.
- **Una vez la pieza tipográfica sea autorizada por el instructor, el aprendiz deberá realizar la entrega física (impresa) de la misma**.
- La **fecha máxima de entrega del impreso será el 16 de febrero**.
- Durante las clases que el aprendiz tenga con el instructor, deberá **presentar avances obligatorios**, los cuales serán requisito para la aprobación de la actividad.
- El aprendiz deberá justificar la selección tipográfica, jerarquía visual, legibilidad y coherencia con la intención comunicativa y la campaña institucional.
- La pieza deberá responder a los requerimientos técnicos indicados por el instructor (formato, medio de salida y parámetros de composición).

2. Ensayo escrito

El aprendiz deberá elaborar un **ensayo escrito de mínimo cuatro (4) páginas**, el cual deberá incluir una **reflexión inicial**, y ser **desarrollado a partir del 9 de febrero**, **únicamente dentro del horario de formación**, sin el uso de **ningún tipo de inteligencia artificial**.

El ensayo deberá estar enfocado en la reflexión crítica sobre:

- La importancia de cumplir con las actividades académicas de acuerdo con los **plazos establecidos**.
- El porqué el **cumplimiento de tiempos y compromisos** es fundamental en el ámbito laboral.
- Cómo el **cumplir o no cumplir** con las actividades asignadas puede **beneficiar o afectar** el desempeño personal, académico y laboral.
- La proyección del aprendiz a futuro, tanto en el **ámbito académico como profesional**, después del desarrollo de esta actividad.

- La **importancia de una comunicación efectiva** con instructores, compañeros de clase y equipos de trabajo.

El ensayo deberá evidenciar una adecuada estructura (introducción, desarrollo y conclusión), coherencia argumentativa, postura crítica, redacción clara y correcta utilización del lenguaje escrito.

ENTREGA Y EVALUACIÓN

- Ambas actividades son **obligatorias** y hacen parte del proceso formativo correctivo.
- La no presentación de esta actividad en los tiempos establecidos será considerada reincidencia, de acuerdo con lo estipulado en el Reglamento del Aprendiz SENA.
- La aprobación de la actividad estará sujeta al cumplimiento de los criterios académicos definidos y a la validación por parte del instructor.



Yuly Tatiana Orjuela Baquero

Firma del Instructor

Notificado por correo electrónico

Firma del Aprendiz

LLAMADO DE ATENCIÓN POR ESCRITO

Fecha	**05 de marzo de 2026**	
Nombre del aprendiz:	**Samuel Martínez Rivera**	
Documento de identidad:	**1094900298**	
Programa de formación	**Desarrollo de Medios Gráficos Visuales**	
Ficha	**3231612**	
Competencia	EDITAR IMÁGENES DE ACUERDO CON CRITERIOS DE COMUNICACIÓN Y TÉCNICAS DE EDICIÓN	
Resultado	• ALISTAR DISPOSITIVOS DE CAPTURA Y MATERIALES DE ILUSTRACIÓN, SEGÚN ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL DISEÑO • DIGITALIZAR IMÁGENES CON EQUIPOS TECNOLÓGICOS SEGÚN REQUERIMIENTOS DEL PROYECTO DE DISEÑO Y SOFTWARE ESPECIALIZADO.	
Falta	**Académica:** [X]	**Disciplinaria:** [ ]

Asunto: Llamado de atención

Por medio del presente, se emite el primer llamado de atención al aprendiz mencionado anteriormente, en virtud de las siguientes situaciones evidenciadas durante el proceso formativo:

Hechos: Durante el desarrollo del proceso formativo se ha evidenciado que el aprendiz Samuel Martínez ha presentado llegadas tardías de manera reiterada a las sesiones de formación, sin presentar una justificación válida que sustente dichos retrasos.

Adicionalmente, se tiene registro de que en una reunión previa realizada con el área de Bienestar al Aprendiz, el aprendiz adquirió compromisos relacionados con el mejoramiento de su puntualidad y asistencia a los espacios de formación. Sin embargo, se ha evidenciado que dichos compromisos no se han cumplido de manera adecuada, persistiendo la conducta de llegadas tardías.

Esta situación afecta el adecuado desarrollo del proceso formativo, interrumpe las dinámicas académicas del ambiente de aprendizaje y dificulta el cumplimiento de los objetivos establecidos para cada sesión de formación.

Por lo anterior, se realiza el presente llamado de atención pedagógico, con el fin de generar un proceso de reflexión frente a la importancia del cumplimiento de los horarios y las responsabilidades como aprendiz dentro del proceso formativo.

Normativa aplicable: De acuerdo con el **Reglamento del Aprendiz SENA – Acuerdo 009 de 2024**, se establecen los siguientes deberes del aprendiz:

Artículo – Deberes del Aprendiz SENA

Entre los deberes del aprendiz se encuentran:

- **Cumplir con los horarios establecidos para las actividades de formación.**
- **Asistir puntualmente a las sesiones de formación programadas.**

- **Mantener un comportamiento responsable y comprometido con el proceso formativo.**
- **Cumplir con los compromisos adquiridos dentro de los procesos de acompañamiento institucional.**

El incumplimiento reiterado de estos deberes puede afectar el proceso formativo del aprendiz y dar lugar a medidas pedagógicas o disciplinarias según lo establecido en la normatividad institucional.

Compromisos:

De acuerdo con el **Reglamento del Aprendiz SENA – Acuerdo 009 de 2024**, se establecen los siguientes deberes del aprendiz:

Artículo – Deberes del Aprendiz SENA

Con el fin de mejorar el comportamiento evidenciado y fortalecer la responsabilidad frente al proceso formativo, el aprendiz **Samuel Martínez** se compromete a:

1. **Cumplir de manera puntual con los horarios establecidos para las sesiones de formación.**
2. **Dar cumplimiento a los compromisos previamente adquiridos con el área de Bienestar al Aprendiz.**
3. **Mantener una actitud responsable frente a su proceso académico y a las normas institucionales establecidas en el Reglamento del Aprendiz SENA.**
4. **Realizar la actividad pedagógica complementaria**, la cual consiste en **diligenciar un formato de control de asistencia diaria hasta la finalización del trimestre académico**.

   En dicho formato deberá registrarse:

   - Fecha
   - Hora de llegada al ambiente de formación
   - Uso adecuado del uniforme
   - Firma del instructor que orienta la sesión

   Este formato deberá ser presentado como evidencia de seguimiento al compromiso adquirido en el presente llamado de atención.



Yuly Tatiana Orjuela Baquero

Firma del Instructor

Notificado por correo electrónico

Firma del Aprendiz

LLAMADO DE ATENCIÓN POR ESCRITO

Fecha	**09 de marzo de 2026**	
Nombre del aprendiz:	**NIKOL DANIELA QUIROGA ORTIZ**	
Documento de identidad:	**1095551762**	
Programa de formación	**Desarrollo de Medios Gráficos Visuales**	
Ficha	**3231612**	
Competencia	EDITAR IMÁGENES DE ACUERDO CON CRITERIOS DE COMUNICACIÓN Y TÉCNICAS DE EDICIÓN	
Resultado	• ALISTAR DISPOSITIVOS DE CAPTURA Y MATERIALES DE ILUSTRACIÓN, SEGÚN ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL DISEÑO • DIGITALIZAR IMÁGENES CON EQUIPOS TECNOLÓGICOS SEGÚN REQUERIMIENTOS DEL PROYECTO DE DISEÑO Y SOFTWARE ESPECIALIZADO.	
Falta	**Académica:** [X]	**Disciplinaria:** [ ]

Asunto: Llamado de atención

Por medio del presente se emite segundo llamado de atención al aprendiz anteriormente mencionado, teniendo en cuenta que no se dio cumplimiento a los compromisos establecidos en el primer llamado de atención emitido el 05 de febrero de 2026, ni a las actividades pedagógicas complementarias asignadas dentro de dicho proceso formativo.

Hechos: Mediante el primer llamado de atención, se estableció como medida pedagógica correctiva el desarrollo de actividades académicas orientadas a fortalecer la responsabilidad frente al cumplimiento de compromisos dentro del proceso formativo.

Sin embargo, a la fecha se evidencia que el aprendiz no realizó la entrega de las actividades establecidas, incumpliendo nuevamente los compromisos adquiridos y las fechas estipuladas para su desarrollo.

El incumplimiento reiterado de estas actividades afecta el desarrollo adecuado del proceso formativo y evidencia falta de responsabilidad frente a los compromisos académicos previamente establecidos.

En este sentido, se procede a emitir el presente segundo llamado de atención, con el propósito de reiterar la importancia del cumplimiento de las responsabilidades académicas y fortalecer el compromiso del aprendiz con su proceso de formación.

Normativa aplicable: De conformidad con lo establecido en el Reglamento del Aprendiz SENA – Acuerdo 009 de 2024, los aprendices deben:

Cumplir con las actividades académicas asignadas dentro del proceso formativo.
Atender los compromisos adquiridos con los instructores y con la institución.
Mantener un comportamiento responsable frente al proceso de aprendizaje.

El incumplimiento reiterado de compromisos académicos y actividades pedagógicas asignadas puede constituir reincidencia dentro del proceso formativo.

Compromisos:

Como parte del proceso formativo correctivo y teniendo en cuenta el incumplimiento del primer llamado de atención, el aprendiz deberá cumplir con los siguientes compromisos:

1. Cumplimiento de los compromisos del primer llamado de atención

El aprendiz deberá dar cumplimiento total a los compromisos y actividades establecidas en el primer llamado de atención emitido el 05 de febrero de 2026, realizando la entrega completa de las evidencias académicas que fueron asignadas en dicho proceso.

Estas actividades deberán ser sustentadas ante el grupo de formación, en donde el aprendiz deberá explicar el proceso de desarrollo, las decisiones tomadas en la elaboración de la pieza y la intención comunicativa del trabajo realizado.

2. Desarrollo de campaña pedagógica

Adicionalmente, el aprendiz deberá desarrollar una campaña pedagógica dirigida a sus compañeros de formación, cuyo objetivo sea promover el cumplimiento de las responsabilidades y obligaciones establecidas en el Reglamento del Aprendiz SENA.

La campaña deberá incluir:

- Una pieza gráfica desarrollada por el aprendiz.
- Una presentación ante el grupo, en la cual se explique: Las responsabilidades y obligaciones del aprendiz dentro del Reglamento del Aprendiz SENA.

  La importancia de cumplir con estas normas dentro del proceso formativo.

  Las implicaciones académicas y formativas que puede generar el incumplimiento de dichas responsabilidades.

3. Enfoque de la campaña

La pieza gráfica deberá estar enfocada en motivar a los aprendices a asistir a los espacios de formación y cumplir con sus responsabilidades académicas, promoviendo el compromiso y la participación activa dentro del proceso formativo.

El aprendiz deberá asignar un nombre o eslogan a la campaña, el cual deberá reflejar el mensaje central de responsabilidad y compromiso con la formación.

4. Fecha de entrega

La fecha máxima para la entrega de las actividades y la sustentación ante el grupo será el lunes 16 de marzo de 2026.

El incumplimiento de estas actividades podrá ser considerado reincidencia dentro del proceso formativo, de acuerdo con lo establecido en el Reglamento del Aprendiz SENA – Acuerdo 009 de 2024.



Yuly Tatiana Orjuela Baquero

Firma del Instructor

Notificado por correo electrónico

Firma del Aprendiz

LLAMADO DE ATENCIÓN POR ESCRITO

Fecha	**09 de marzo de 2026**	
Nombre del aprendiz:	**SANTIAGO HERNANDEZ PORRAS**	
Documento de identidad:	**1005093244**	
Programa de formación	**Desarrollo de Medios Gráficos Visuales**	
Ficha	**3231612**	
Competencia	EDITAR IMÁGENES DE ACUERDO CON CRITERIOS DE COMUNICACIÓN Y TÉCNICAS DE EDICIÓN	
Resultado	• ALISTAR DISPOSITIVOS DE CAPTURA Y MATERIALES DE ILUSTRACIÓN, SEGÚN ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL DISEÑO • DIGITALIZAR IMÁGENES CON EQUIPOS TECNOLÓGICOS SEGÚN REQUERIMIENTOS DEL PROYECTO DE DISEÑO Y SOFTWARE ESPECIALIZADO.	
Falta	**Académica:** [X]	**Disciplinaria:** [ ]

Asunto: Llamado de atención

Por medio del presente, se emite el primer llamado de atención al aprendiz mencionado anteriormente, en virtud de las siguientes situaciones evidenciadas durante el proceso formativo:

Hechos: Durante el desarrollo del proceso formativo se ha evidenciado que el aprendiz ha presentado inasistencias reiteradas a los espacios de formación, sin presentar una justificación válida que respalde dichas ausencias.

Esta situación afecta el adecuado desarrollo del proceso académico, dificulta el seguimiento al proceso de aprendizaje y genera interrupciones en el cumplimiento de las actividades y evidencias programadas dentro de la formación.

Es importante resaltar que la asistencia y participación en los ambientes de formación constituye un elemento fundamental para el logro de los resultados de aprendizaje y el desarrollo de las competencias establecidas en el programa de formación.

Por lo anterior, se realiza el presente llamado de atención con carácter pedagógico, con el propósito de generar un proceso de reflexión frente a la responsabilidad del aprendiz con su proceso formativo y el cumplimiento de los compromisos académicos.

Normativa aplicable: De acuerdo con el **Reglamento del Aprendiz SENA – Acuerdo 009 de 2024**, se establecen los siguientes deberes del aprendiz:

Artículo – Deberes del Aprendiz SENA

Entre los deberes del aprendiz se encuentran:

- **Cumplir con los horarios establecidos para las actividades de formación.**
- **Asistir puntualmente a las sesiones de formación programadas.**
- **Mantener un comportamiento responsable y comprometido con el proceso formativo.**

- **Cumplir con los compromisos adquiridos dentro de los procesos de acompañamiento institucional.**

El incumplimiento reiterado de estos deberes puede afectar el proceso formativo del aprendiz y dar lugar a medidas pedagógicas o disciplinarias según lo establecido en la normatividad institucional.

Compromisos:

De acuerdo con el **Reglamento del Aprendiz SENA – Acuerdo 009 de 2024**, se establecen los siguientes deberes del aprendiz:

Artículo – Deberes del Aprendiz SENA

Con el fin de mejorar el comportamiento evidenciado y fortalecer la responsabilidad frente al proceso formativo, el aprendiz **Santiago Hernández** se compromete a:

1. **Cumplir de manera puntual con los horarios establecidos para las sesiones de formación.**
2. **Dar cumplimiento a los compromisos previamente adquiridos con el área de Bienestar al Aprendiz.**
3. **Mantener una actitud responsable frente a su proceso académico y a las normas institucionales establecidas en el Reglamento del Aprendiz SENA.**
4. **Realizar la actividad pedagógica complementaria**, la cual consiste en **diligenciar un formato de control de asistencia diaria hasta la finalización del trimestre académico**.

   En dicho formato deberá registrarse:

   - Fecha
   - Hora de llegada al ambiente de formación
   - Uso adecuado del uniforme
   - Firma del instructor que orienta la sesión

   Este formato deberá ser presentado como evidencia de seguimiento al compromiso adquirido en el presente llamado de atención.



Yuly Tatiana Orjuela Baquero

Firma del Instructor

Notificado por correo electrónico

Firma del Aprendiz