



PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUÍA DE APRENDIZAJE

- **Denominación del Programa de Formación:** Tecnología en Animación Digital.
- **Código del Programa de Formación:** 513601 Versión 3.
- **Nombre del Proyecto:** Creación de un portafolio de servicios como estrategia de monetización del animador digital.
- **Fase del Proyecto:** Planeación– Trimestre 2.
- **Actividades de Proyecto:**
 - Actividad 5. Crear los elementos visuales y narrativos (guiones), para construcción del producto animado de manera análoga (Stop motion).
 - Actividad 6. Revisar el storyboard de acuerdo con las necesidades del producto animado (Stop motion).
 - Actividad 7. Elaborar el animatic siguiendo la secuencia animada del storyboard.
- **Competencia 1: 250201021. Desarrollo del storyboard.**
- **Resultados de Aprendizaje a desarrollar:**
 - RA2.** Desarrollar el storyboard según los planos establecidos en el proyecto (216 horas).
 - RA3.** Verificar las características de storyboard de acuerdo con el guion técnico (24 horas).
- **Competencia 2: 250201021. Desarrollo del Animatic.**
- **Resultados de Aprendizaje a desarrollar:**
 - RA3.** Realizar el animatic según el lenguaje audiovisual establecido en el guion técnico (96 horas).
- **Duración total de la Guía: 336 horas**

2. PRESENTACIÓN

Bienvenidos al desarrollo de esta Segunda guía del programa de formación tecnólogo en animación digital; La presente guía comprende las competencias técnicas **Desarrollo del storyboard y Desarrollo del animatic**, en la que se abordan actividades que le permitirán afianzar los conocimientos adquiridos en el componente formativo de la animación relativos al desarrollo de habilidades en **creación de historia, escaleta, guion literario, guion técnico, storyboard, estudio de diseño de personajes, animatic en técnica stop motion**.

En esta guía, se describe cada actividad junto con las instrucciones esenciales para presentar y entregar.

Estas actividades están diseñadas para seguir un proceso que se alinea con la aplicación de los conocimientos adquiridos en el componente formativo.

se insta a llevar a cabo con excelencia y responsabilidad la presente guía, lo que implica asegurarse de asistir a las sesiones de formación, enviar las evidencias de aprendizaje de manera puntual y participar activamente



en la ejecución y presentación de las actividades propuestas. A través de esta guía, se pretende que el aprendiz desarrolle:

- Motivar hacia la actividad de aprendizaje en consideración a las fortalezas que aportará en el desarrollo de habilidades y destrezas.
- Guiar y organizar el aprendizaje de manera que se oriente al desarrollo integral del aprendiz.
- Motivar el trabajo autónomo sistemático y organizado.
- Relacionar conocimientos previos con los nuevos para la construcción significativa de los mismos.
- Promover el aprendizaje colaborativo y el crecimiento integral del grupo.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- Descripción de la(s) Actividad(es)

A continuación, se presenta la organización de las evidencias asociadas a cada competencia, cada evidencia contempla un tiempo de desarrollo y entrega, tenga en cuenta que cada actividad tiene un tiempo definido para presentar las evidencias indicadas en el cuadro de la tabla 1.

Tabla 1: Descripción de la evidencia de aprendizaje

Evidencias de aprendizaje
Evidencia de producto: AA5-EV05 Guiones para la producción animada análoga del stop motion.
Evidencia de desempeño: AA6-EV06 Sustentación del Storyboard de la producción animada análoga del stop motion.
Evidencia de producto: AA7-EV07 Animatic desarrollado en técnica stop motion como elemento del portafolio de servicios del animador digital.

Fuente: Elaboración propia.

3.1 Actividad de reflexión.

Para Reconocer los estilos gráficos de personaje y escenarios es importante identificar proporciones, estilos y formas; Considerando esta premisa, la identificación de las características físicas, el espacio, los colores y las formas se convierte en un medio para definir los aspectos esenciales de la historia y el entorno en el que se desenvuelven los acontecimientos. Esto, a su vez, posibilita la contextualización de los espectadores o consumidores del producto audiovisual.

Por tanto, llevar a cabo este ejercicio permitirá que el aprendiz comience a analizar y reflexionar acerca de la importancia de mantener una coherencia entre la narrativa, los personajes, los escenarios y la fase de postproducción.



A continuación, deben describir de manera breve los rasgos físicos y escenarios de las siguientes imágenes que se presentan a continuación, Para llevar a cabo esta actividad, se requiere que el aprendiz imprima las imágenes, complete el ejercicio y luego envíe el resultado en formato PDF al instructor, quien proporcionará retroalimentación sobre el trabajo realizado.



FUENTE: PEPPIPIG



FUENTE: MARVEL - SPIDERMAN



FUENTE: DRAGONBALL

- **Ambiente:** Ambiente de formación con equipos de cómputo de alto rendimiento con software especializado para animación e ilustración y equipos para iluminación y fotografía.
- **Materiales:** Materiales para trabajo manual (papel, lápices, cartón, cinta pegante, colores, bisturí, tijeras, pinturas, plastilina).
- **Tiempo:** 2 horas trabajo directo / 1 hora trabajo indirecto.
- **Evidencia de desempeño:** No calificable.
- **Formato:** Presentar al instructor Archivo en formato pdf. para retroalimentación.
- **Estrategia didáctica:** Trabajo autónomo, Recolección de información primaria.



3.2 Actividades de contextualización:

Para el desarrollo de esta actividad se deben reconocer 4 técnicas para la realización de **Stopmotion**, aquí se lleva al aprendiz al reconocimiento de métodos y alternativas para la creación de este tipo de contenido audiovisual; es así que deben describir las siguientes técnicas mediante el uso del aprendizaje adquirido basado en la formación impartida por el instructor técnico, la investigación y el material adjunto dentro de esta actividad.

Material de apoyo (Tipos de Stop Motión).

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

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

1. Esta actividad se ejecuta de manera individual.
2. La actividad **NO** se debe desarrollar en la guía, deben copiar y pegar en nuevo documento para enviar al instructor.
3. Reconozcan las técnicas para la realización de STOPMOTION relacionadas a continuación con una breve descripción de cada una de las técnicas:

Claymation:

Cut Out:

Go Motion:

Pixilation:



4. Después de ver el material adjunto y desarrolla el punto anterior, analice la información y responda al cuestionamiento: ¿Qué técnica considera que podría ser más beneficiosa para su proceso de creación de este tipo de contenido?

Respuesta: _____

- **Ambiente:** Ambiente de formación con equipos de cómputo de alto rendimiento con software especializado para animación e ilustración y equipos para iluminación y fotografía.
- **Materiales:** Materiales para trabajo manual (papel, lápices, cartón, cinta pegante, colores, bisturí, tijeras, pinturas, plastilina).
- **Tiempo:** 2 horas trabajo directo / 1 hora trabajo indirecto.
- **Evidencia de desempeño:** No calificable.
- **Formato:** Presentar al instructor Archivo en formato pdf. para retroalimentación.
- **Estrategia didáctica:** Trabajo autónomo, Recolección de información primaria.

3.3 Actividades de apropiación

250201022. Desarrollo del Storyboard.

RA2. Desarrollar el storyboard según los planos establecidos del proyecto (216 horas)

Actividad de Aprendizaje 5. Crear los elementos visuales y narrativos (guiones), para la construcción del producto animado de manera análoga (Stop Motion).

En esta actividad se aprenderá del uso y manejo de los diferentes componentes y herramientas de la preproducción de un proyecto audiovisual animado (Stop Motión), aplicando las distintas técnicas para la creación de este tipo de contenido visual, por tal motivo llevaremos a cabo un proceso creativo y organizado para lograr componer y organizar los insumos necesarios para iniciar la esta etapa de preproducción.

Es importante considerar que la duración del producto Stop Motion debe oscilar entre 40 y 60 segundos, y se recomienda trabajar a una velocidad de entre 15 y 20 cuadros por segundo. Además, es esencial tener en cuenta que la relación de aspecto debe ser de 1920 píxeles de ancho por 1080 píxeles de alto, manteniendo una proporción de 16:9. Estos parámetros de tiempo, relación y aspecto son críticos, ya que influyen en la planificación y determinan todo el desarrollo del proceso de producción.

Acción 1: Ajustar la historia previamente desarrollada y adaptarla a los formatos proporcionados por el instructor. Posteriormente, integrarla al contexto del Stop Motion.



Acción 2: A partir de la historia previamente adaptada y con la colaboración del instructor, elaborar los guiones: un guion literario, un guion de audio, un guion técnico etc. Estos guiones servirán para establecer un proceso organizado que facilitará la posterior etapa de producción.

Acción 3: Crear el storyboard. Este elemento nos permitirá establecer conexiones con los planos que describen cada escena, lo que a su vez facilitará el desarrollo coherente de la historia, en consonancia con los guiones previamente generados.

Acción 4: Diagrame los elementos fundamentales necesarios para la creación de personajes y escenarios utilizando la técnica que prefiera. Este es el espacio en el que la creatividad se desplegará al máximo, permitiendo la concepción y la definición de entornos y figuras, considerando aspectos como planos, ángulos y encuadres, esenciales para la captura fotográfica.

Acción 5: Mediante herramientas tics y con las indicaciones del instructor, realice procesos inherentes al aprendizaje y el manejo de software de edición de fotografía.

Acción 6: Mediante herramientas tics y con las indicaciones impartidas por el instructor realice procesos inherentes al aprendizaje y el manejo de software de edición de video.

Material de apoyo (GUIONES).

<https://www.youtube.com/watch?v=jfUgtkw5sow>

<https://www.youtube.com/watch?v=brbK4OcuYoU>

<https://www.youtube.com/watch?v=Wjc8hpwUMkc>

Material de apoyo (HERRAMIENTAS DE PHOTOSHOP).

<https://www.youtube.com/watch?v=4nH4LOG0ncA>

<https://www.youtube.com/watch?v=kAvP-bzDmZM>

<https://www.youtube.com/watch?v=4NgovY58BQU>

<https://www.youtube.com/watch?v=vjini2ly0rg0>

Material de apoyo (EDICIÓN DE VIDEO).

<https://www.youtube.com/watch?v=cZTR000ZdNs>



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

<https://www.youtube.com/watch?v=Ngv9Q--VLBA>

<ul style="list-style-type: none">• Ambiente: Ambiente de formación con equipos de cómputo de alto rendimiento con software especializado para animación e ilustración y equipos para iluminación y fotografía• Materiales: Materiales para trabajo manual (papel, lápices, cartón, cinta pegante, colores, bisturí, tijeras, pinturas, plastilina).• Tiempo: 172 horas trabajo directo / 44 hora trabajo indirecto.• Evidencia de producto: AA5-EV05 Guiones para la producción animada análoga del stopmotion.• Formato: Documentos en PDF de los guiones de la preproducción• Evidencia de desempeño: Calificable.
<ul style="list-style-type: none">• Formato: Presentar al instructor guiones contruidos durante la etapa de preproducción en archivo en formato pdf. para retroalimentación.
<ul style="list-style-type: none">• Estrategia didáctica: Trabajo colaborativo, Recolección de información primaria y Revisión y análisis de textos

250201022. Desarrollo del Storyboard.

RA3. Verificar las características de storyboard de acuerdo con el guion técnico (24 horas)

Actividad de Aprendizaje 6. Sustentación del Storyboard de la producción animada análoga del stopmotion.

La historia, los guiones, escaleta, el storyboard, también conocido como guion gráfico, son herramientas visuales y escritas utilizadas en la producción de películas, videos, animaciones, cómics y otros medios audiovisuales. Su propósito principal es planificar y representar visualmente la secuencia de una historia o narrativa, mostrando cómo se desarrollarán las escenas y cómo se conectarán entre sí.

Para esta etapa desarrollaran una exposición con el material de preproducción, conservando la coherencia visual, la comunicación de ideas y el hilo conductor de la historia y los guiones anteriormente generados.

Acción 1: Preparar exposición del storyboard del producto Stop Motion que se ajuste a los requisitos de los guiones presentados en la fase anterior. Además, este storyboard debe asegurar la coherencia tanto en la narrativa como en la selección de planos realizada por el equipo.

Acción 2: Presentar exposición grupal para revisar el proceso y detectar posibles fallas en la etapa de preproducción. Esto permitirá realizar los ajustes necesarios para la fase siguiente.



Acción 3: Realice las modificaciones necesarias al material de preproducción con el objetivo de garantizar que el producto final cumpla con todos los requerimientos solicitados. Esto permitirá avanzar con éxito a la siguiente etapa del proceso audiovisual, que es la producción, asegurando que el producto final esté en plena conformidad con los requisitos establecidos.

Material de apoyo

<https://www.youtube.com/watch?v=sRkQ8rGBOh8>

https://www.youtube.com/watch?v=8_N3-gap2Sc&t=16s

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Ambiente: Ambiente de formación con equipos de cómputo de alto rendimiento con software especializado para animación e ilustración y equipos para iluminación y fotografía• Materiales: Materiales para trabajo manual (papel, lápices, cartón, cinta pegante, colores, bisturí, tijeras, pinturas, plastilina).• Tiempo: 19 horas trabajo directo / 5 hora trabajo indirecto. |
| <ul style="list-style-type: none">• Evidencia de desempeño: AA6-EV06 Sustentación del Storyboard de la producción animada análoga del stopmotion.• Evidencia de desempeño: Calificable.• Formato: Presentar al instructor y compañeros exposición del desarrollo del storyboard para retroalimentación.• Estrategia didáctica: Trabajo colaborativo, Recolección de información primaria, Exposición y Valoración de producto. |

250201021. Desarrollo del Animatic.

RA3. Realizar el animatic según el lenguaje audiovisual establecido en el guion técnico (96 horas).

Actividad de Aprendizaje 7. Elaborar el animatic siguiendo la secuencia animada del storyboard.

En la fase de producción, se inicia el proceso de creación, captura y edición de las piezas audiovisuales necesarias para preparar el material que será sometido a la postproducción del stop motion. En esta etapa se realizan todas las acciones planificadas, con especial atención a la edición, el tratamiento de la imagen y el audio.

El objetivo es garantizar que el stop motion cumpla con todos los estándares técnicos requeridos, asegurando así la producción de un producto final de alta calidad.

Acción 1: Crear los personajes, escenarios y material de utilería considerando la técnica previamente seleccionada por cada grupo; el trabajo colaborativo y la organización son vitales para actuar de manera diligente, por lo que se recomienda asignar roles dentro de cada grupo y llevar un proceso armonioso.



Acción 2: Capturar las fotografías necesarias para la realización del Stop Motion teniendo en cuenta que el producto audiovisual debe estar siguiendo los lineamientos ya establecidos de tiempo, fotogramas por segundo y aspect ratio.

Acción 3: Grabar o descargar el material de audio que requiera el Stop Motion usando como insumo de realización el guion de audio y el guion de literario, para así garantizar que el producto tenga todo el material audio necesario para el proceso de postproducción.

Acción 4: Editar el material fotográfico, contenido gráfico y elementos de audio, adaptados a la técnica de Stop Motion seleccionada por cada grupo, se procede a llevar a cabo la postproducción a través de software de edición vectorial, imagen y de video. El objetivo principal es unificar las escenas, ajustar la paleta de colores, aplicar transiciones, incorporar elementos de audio, crear intro, outros y demás componente que requiera el producto audiovisual.

Acción 5: Presentar el producto audiovisual (Stop Motion), en formato H.264 para cargar en plataforma asignada por el instructor.

- **Ambiente:** Ambiente de formación con equipos de cómputo de alto rendimiento con software especializado para animación e ilustración y equipos para iluminación y fotografía
- **Materiales:** Materiales para trabajo manual (papel, lápices, cartón, cinta pegante, colores, bisturí, tijeras, pinturas, plastilina).
- **Tiempo:** 76 horas trabajo directo / 20 hora trabajo indirecto.
- **Evidencia de producto:** AA7-EV07 Animatic desarrollado en técnica stopmotion como elemento del portafolio de servicios del animador digital.
- **Formato:** Video en formato .mp4 H.264

3.4 Actividades de transferencia

Para el desarrollo de la presente actividad, le permitirá al aprendiz hacer la caracterización del reconocimiento de la gráfica para la construcción de guiones, material de preproducción audiovisual y realización de procesos de producción y post producción. Para ello se han desarrollado las actividades propuestas en la presente guía que consisten en:

- AA5-EV05. Guiones para la producción animada análoga del Stop Motion.
- AA6-EV06. Sustentación del Storyboard de la producción animada análoga del Stop Motion.
- AA7-EV07. Animatic desarrollado en técnica Stop Motion como elemento del portafolio de servicios del animador digital.

Para complementar, tome como referencia la importancia de la mejora continua de los productos anteriormente elaborados, que sirvan como insumo del portafolio del animador digital, por esta razón se



sugiere desarrollar las siguientes subactividades que tienen como iniciativa reforzar conocimientos y habilidades.

ACCIÓN 1: Exponer producto audiovisual (Stop Motion), presentando el proceso de realización por cada grupo, denotando las técnicas y realizar retroalimentación para transferencia de conocimiento entre los distintos equipos.

Subactividad 1:

Crear los elementos visuales y narrativos (guiones), para la construcción del producto animado de manera análoga (Stop Motion), realice lo siguiente:

- Analizar los elementos de preproducción buscando una mejora continua en el producto audiovisual final.
- Mejorar la secuencia de las imágenes para contar la historia del Storyboard.
- Organizar el producto Storyboard para su almacenamiento en algún repositorio para su futura publicación en el portafolio personal del animador digital.

Subactividad 2:

Sustentación del Storyboard de la producción animada análoga del Stop Motion y realización de ajustes pertinentes, realice lo siguiente:

- Analizar la transición de las imágenes implementadas en la evidencia en búsqueda de mejorar su composición, secuencia y organización.
- Mejorar la secuencia de las imágenes para contar la historia del Stop Motion.
- Organizar el producto Stop Motion para su almacenamiento en algún repositorio para su futura publicación en el portafolio personal del animador digital.

Subactividad 3:

Tomando como referencia lo elaborado en la actividad Stop Motion desarrollado, con la iniciativa de tener en cuenta las sugerencias dadas por el instructor, realice lo siguiente:

- Analizar la gráfica y la narrativa implementadas en la evidencia en búsqueda de mejorar su composición, estructura y leguaje.
- Mejorar la gráfica y narrativa del producto terminado del Stop Motion para más adelante publicar en un repositorio que sirva como insumo para el portafolio personal del animador digital.
- Socializar en la entrega del portafolio final los aspectos de mejora del producto audiovisual realizado.



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
Planeación		Crear los elementos visuales y narrativos (guiones), para la construcción del producto animado animatic	Evidencia de producto: AA5-EV05 Guiones para la producción animada animatic.	Relaciona la línea de tiempo y los gráficos con base al guion técnico. Ilustra las secuencias siguiendo las directrices dadas por el guion y las necesidades del proyecto. Construye el storyboard de acuerdo con las normas técnicas.	Técnica: Valoración de producto. IE5-AA5-EV05: Lista de chequeo.
Planeación		Sustentación del Storyboard de la producción animada animatic.	Evidencia de desempeño: AA6-EV06 Sustentación del Storyboard de la producción animada animatic.	La composición de los planos está acorde con el principio de puesta en escena.	Técnica: Resultado de la observación mediante exposición argumentada y propositiva. IE6-AA6-EV06: Lista de chequeo
		Elaborar el animatic siguiendo la secuencia animada del storyboard.	Evidencia de producto: AA7-EV07 Animatic desarrollado en técnica stopmotion como elemento del portafolio de servicios del	La ubicación y desplazamiento de las cámaras cumple con lo establecido en el storyboard y guion técnico. Los desplazamiento y composición	Técnica: Valoración de producto. IE7-AA7-EV07: Lista de chequeo.



			animador digital.	<p>de los personajes y elementos cumple con lo establecido en el storyboard.</p> <p>Renderiza el Animatic de acuerdo con el storyboard y los parámetros del proyecto.</p> <p>Los sonidos establecidos cumplen con los tiempos y características propias del proyecto.</p> <p>Ingresa los sonidos según lo planteado en el guion técnico.</p>	
--	--	--	-------------------	--	--

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

- **Character sheet animation:** es el estudio del personaje, se denomina así porque se utiliza para hacer el diseño del personaje en diferentes posiciones y expresiones para tener mejor vista del personaje elaborado.
- **Boceto:** son los primeros trazos en la elaboración de un dibujo, generalmente sirven para desarrollar finalmente una ilustración más detallada.
- **Concepto de diseño:** esencia del proyecto, la personalidad, la intención y el alma del producto.
- **Digitalizar:** transición de un dibujo manual a un software de edición digital.
- **Stop motion:** técnica de animación cuadro a cuadro de imágenes.
- **Análogo:** que se basa en el uso de materias primas físicas y no digitales.
- **Antagonista:** son los personajes que hacen parte de la historia, que por lo general son el enemigo del protagonista principal, en la gran mayoría es el malo de la historia.
- **Digital:** perteneciente o relativo a los dedos. Dicho de un dispositivo o sistema: Que crea, presenta, transporta o almacena información mediante la combinación de bits. Que se realiza o trasmite por medios digitales (RAE, 2020).
- **Software:** conjunto de programas, instrucciones y reglas informáticas para ejecutar ciertas tareas en una computadora.



- **Audiovisual:** material conjunto de imágenes y sonidos grabados.
- **Gráfico:** que pertenece y es relativo a la representación visual de la escritura y lo impreso.

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

- Llena Sonia, Aprender Illustrator 2020 con 100 ejercicios prácticos, ed. 2020. Marcombo, publicación digital.
- Soto, J., Manual de Producción Audiovisual, 1ra edición 2015, Ediciones UC, publicación digital.
- ANGARITA ALCALA, JOSE LUIS, LA HISTORIA DE LA ANIMACIÓN: Animación... De lo tradicional a lo digital (Spanish Edition), Edición 2016, Editorial Kindle.
- Chion, Michel Cómo se escribe un guion: edición definitiva / Madrid: Cátedra, 2011.
- Jago, Maxim, 1974- Adobe Premiere Pro CC: 2017 release.
- Barlow, Andrew 50 técnicas para dominar la fotografía digital.
- Caplin, Steve 100% Photoshop: cree impresionantes imágenes sin usar ninguna fotografía / Barcelona: Marcombo Ediciones Técnicas; 2011.
- Crawford, Mike 500 Trucos, sugerencias y técnicas Photoshop: Guía completa y sencilla con toda la información para conseguir las mejores imágenes con Photoshop / Barcelona: Index Book S.L, 2007.



7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Juan Carlos Marín Fajardo	Experto técnico	Regional Distrito Capital / Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica	14/09/2023
	Álvaro Cordero López	Experto técnico	Regional Risaralda / Centro Diseño e Innovación Tecnológica Industrial	14/09/2023
	Julián Alberto Ramírez Losada	Experto técnico	Regional Casanare/ Centro Agroindustrial y Fortalecimiento Empresarial de Casanare - CAFEC	14/09/2023
	Sergio Leonardo Vargas Chinome	Experto técnico	Regional Casanare/ Centro Agroindustrial y Fortalecimiento Empresarial de	14/09/2023



			Casanare - CAFEC	
	Rafael Antonio Jiménez Montaña	Profesional Diseño y Producción Curricular	Regional Distrito Capital / Centro Metalmecánico	14/09/2023
	John Edwin Cardona Marín	Asesor Metodológico diseño y desarrollo curricular	Regional Risaralda / Centro Atención Sector Agropecuario	14/09/2023
	María Teresa Molina Villalobos	Gestora Red de conocimiento Artes Gráficas	Regional Distrito Capital / Centro Gestión de Logística y Mercados	14/09/2023

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					