



PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUÍA DE APRENDIZAJE

- **Denominación del programa de formación:** Tecnólogo en animación digital.
- **Código del programa de formación:** 513601.
- **Nombre del proyecto:** Desarrollo de un portafolio web como estrategia de monetización para un animador digital.
- **Fase del proyecto:** Planear.
- **Actividad de proyecto:** AP1. Construir la base conceptual y literaria de un proyecto audiovisual animado.
- **Competencias:**

Técnica:

- **250201022.** Desarrollar el storyboard según el guion literario y el guion técnico.

Claves:

- **220501046.** Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información.
 - **240201524.** Desarrollar procesos de comunicación eficaces y efectivos, teniendo en cuenta las situaciones de orden social, personal y productivo.
 - **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:**

Técnicos:

- **250201022-01.** Planear el proyecto de acuerdo con los requerimientos.

Claves:

- **220501046-01.** Alistar herramientas de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), de acuerdo con las necesidades de procesamiento de información y comunicación.
- **220501046-02.** Aplicar funcionalidades de herramientas y servicios TIC, de acuerdo con manuales de uso, procedimientos establecidos y buenas prácticas.
- **220501046-03.** Evaluar los resultados, de acuerdo con los requerimientos.
- **220501046-04.** Optimizar los resultados, de acuerdo con la verificación.
- **240201524-01.** Analizar los componentes de la comunicación según sus características, intencionalidad y contexto.
- **240201524-02.** Argumentar en forma oral y escrita atendiendo las exigencias y particularidades de las diversas situaciones comunicativas mediante los distintos sistemas de representación.



- **240201524-03.** Relacionar los procesos comunicativos teniendo en cuenta los criterios de lógica y racionalidad.
 - **240201524-04.** Establecer procesos de enriquecimiento lexical y acciones de mejoramiento en el desarrollo de procesos comunicativos según los requerimientos del contexto.
 - **240202501-01.** Comprender información sobre situaciones cotidianas y laborales actuales y futuras a través de interacciones sociales de forma oral y escrita.
- **Duración de la guía:** 288 horas.
 - **Técnica:** 144 horas.
 - **Claves:** 144 horas.

2. PRESENTACIÓN

Bienvenidos al desarrollo de esta primera guía en la que se involucran una serie de actividades de aprendizaje, que buscan el desarrollo de competencias y que dentro de las habilidades técnicas específicas de este programa se promoverá los fundamentos para la fase de desarrollo de un proyecto audiovisual a lo largo de su proceso académico, iniciando con la organización de los pasos necesarios para la creación de una historia y su desarrollo gráfico, teniendo en cuenta las técnicas y conceptos de la animación.

Para optimizar los procesos y los productos de las diferentes áreas de ocupación, entre ellas se tienen la identificación y apropiación de los conceptos de *software*, su clasificación y las herramientas de internet, el dominio y aplicación de herramientas ofimáticas y la importancia de la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en los diferentes procesos.

También se fortalecerán las habilidades comunicativas que no solo se establecen desde lo verbal o digital, sino también, desde lo no verbal o analógico. Por ello, el llamado es a repensar la escritura y la oratoria como procesos de crecimiento personal y profesional, con miras a desarrollar procesos de comunicación eficaces y efectivos, teniendo en cuenta situaciones de orden social, personal y productivo.

Finalmente, se trabajará el inglés como una de las habilidades contemporáneas más importantes y de mayor impacto en el mundo laboral, teniendo en cuenta el aprendizaje articulado de las 4 habilidades de la lengua (leer, escribir, hablar y escuchar) alineado al MCERL (Marco Común Europeo de Referencia para Lenguas)

Para el desarrollo de las actividades planteadas se contará con el acompañamiento del instructor calificado asignado al programa, que de forma continua y permanente lo orientará con las pautas necesarias para el logro de las actividades de aprendizaje, brindando herramientas básicas de tipo conceptual y metodológico.

De igual manera, el instructor programará encuentros sincrónicos para brindar orientaciones específicas relacionadas con las temáticas a desarrollar en las actividades y ofrecer apoyo en caso de dudas o inconvenientes.

Es importante organizar el tiempo de acuerdo con los requerimientos del programa, dada la exigencia que demanda la realización de las actividades mencionadas en esta guía de aprendizaje y la consecución de los niveles de habilidad esperados. No se debe pasar por alto revisar, explorar y apropiar el material de estudio, así como ahondar en el material complementario.



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 planear del proyecto formativo **Desarrollo de un portafolio web como estrategia de monetización para un animador digital**, en las cuales se analiza y elabora el guion para desarrollar el *storyboard*.

La entrega de las evidencias se realizará durante las ocho (8) semanas planeadas para esta guía.

Como requisito para el desarrollo del presente programa de formación, es importante que usted conozca el espacio de trabajo y pueda utilizar las herramientas necesarias en el LMS desde su rol de aprendiz. Además, se le sugiere realizar las siguientes acciones:

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

3.1. Actividades de aprendizaje de la competencia técnica: 250201022. Desarrollar el storyboard según el guion literario y el guion técnico.

La necesidad de desarrollar el conjunto de ilustraciones de forma secuencial de la idea de proyecto permite entender y planificar el proceso de producción audiovisual a través del desarrollo del storyboard presentando las diferentes técnicas de animación.

3.1.1. Actividad de aprendizaje GA1-250201022-AA1. Estructurar conceptos y definir el universo narrativo para un producto audiovisual animado

Para esta actividad, es importante conocer las raíces de la animación, cómo y por qué surgió, su evolución, las técnicas de animación existentes desde los análogos y lo digital y el proceso de desarrollo, pasando por preproducción, producción y postproducción. Por ello, es importante entender estos ámbitos para desarrollar su vídeo de animación primario en el cual emplea alguna de las técnicas mencionadas en el componente formativo.

Duración: 144 horas.

Materiales de formación a consultar: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis del componente formativo: **Desarrollo creativo**.



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

- **Evidencia Cuestionario técnicas de animación. GA1-250201022-AA1-EV01.**

Estimado aprendiz, para iniciar este proceso formativo, presente un cuestionario para evaluar los conocimientos base de animación y sus movimientos, transiciones y técnicas para lograr definir el universo narrativo de un producto audiovisual animado desde lo análogos y lo digital, el cual consta de quince preguntas (15) y un tiempo aproximado de 30 minutos.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** cuestionario de falso o verdadero con preguntas de acuerdo a los temas relacionados del componente formativo denominado: **Desarrollo creativo**.
- Para responder el cuestionario (evaluación en línea) remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Cuestionario técnicas de animación. GA1-250201022-AA1-EV01.**

- **Evidencia Técnicas de animación. GA1-250201022-AA1-EV02.**

Realice el estudio del componente formativo **Desarrollo creativo**. Preste especial atención a cada uno de los videos de ejemplo de las técnicas animadas, con el fin de ayudarlo de inspiración y referencia para crear su propio video. Seleccione e investigue más a fondo una técnica de animación análoga con la cual le gustaría desarrollar una pieza animada de máximo 15 segundos de duración. (*Se sugiere la técnica de stop motion, claymation, pixilación o flipbook*).

Aspectos para adelantar la evidencia de manera asertiva:

1. Escriba en un documento de Word (2-3 páginas) una idea y/o historia de lo que desea animar con alguna de las técnicas seleccionadas (*stop motion, claymation, pixilación o flipbook*).
2. Para la realización de la pieza animada corta, se propone el uso de un celular y la cámara de este, pueden hacer el uso de cualquier App para crear el producto audiovisual final. Como referencia están algunas de las siguientes apps:

- *La App Stop Motion Studio (Ver el siguiente canal, para ver su funcionamiento (<https://www.youtube.com/channel/UCyvJTG7JSBzR1Ype2oY2Nug/videos>). Desde la tienda de Google: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cateater.stopmotionstudio&hl=es_CO&gl=US*
- *CapCut disponible para dispositivos Android y iOS: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.lemon.lvoverseas&hl=es_CO&gl=US*

Nota: si conoce técnicas de animación digital, siéntase libre de usarlas.

3. Realice la grabación de su pieza animada mínimo de 1 minuto y un máximo de 2 minutos. De acuerdo con las técnicas seleccionadas (*stop motion, claymation, pixilación o flipbook*).



4. Añada audio a su video acorde a la animación realizada (*mencione en el documento el autor del audio y el enlace de donde salió*).

Al añadir musicalización, tenga en cuenta que existen restricciones por derechos de autor. Asegúrese de usar elementos de su autoría o que sean de uso libre (*Creative Commons*). Puede consultar la siguiente lista de sitios en internet con contenido musical de uso libre:

- <https://creativecommons.org/about/program-areas/arts-culture/arts-culture-resources/legalmusicforvideos/>
- <https://freesound.org>

5. Una vez completada la animación deberá cargar el vídeo de la pieza animada a un portal que aloje su video (YouTube, Vimeo, Dailymotion...) y que le permita compartirlo a través de un enlace para que el instructor pueda verificarlo.

Lineamientos generales para la entrega de evidencia:

- **Producto a entregar:** documento con la idea y/o historia que desea animar e incluir el enlace del vídeo elaborado.
- **Formato:** documento Word exportado a PDF con el enlace del video montado en YouTube o en algún portal (Vimeo, Dailymotion).
- **Extensión:** documento de máximo 3 páginas con el enlace del vídeo de duración máximo 15 segundos.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Técnicas de Animación. GA1-250201022-AA1-EV02.**

• Evidencia Creación del guion literario. GA1-250201022-AA1-EV03.

Realice el estudio del componente formativo **Desarrollo creativo**, teniendo especial atención en las temáticas de la etapa de desarrollo, definiendo el tema que utilizará para el producto audiovisual, así como también los pasos y pautas necesarias para el desarrollo de la premisa, el *storyline*, argumento, sinopsis, y tratamiento literario, a su vez crear las fichas o biografías de personajes protagonistas, villanos y secundarios, todo ello para conformar la estructura con la cual desarrollará el guion literario.

Realice un documento escrito que contenga los siguientes puntos:

- a. Describa 3 ideas cortas de historia para su proyecto, cada idea deberá ser desarrollada como mínimo en una página es decir 3 en total.
- b. Desarrolle los personajes que intervienen en la historia: *protagonistas, antagonistas, personajes secundarios*. Describiendo de ellos todos los aspectos y rasgos que dan identidad a los personajes, tales como sexo, estatura, color de piel, etc.
Nota: es importante que demuestre la apropiación del material de formación sobre desarrollo creativo y la creación y diseño de personajes.
- c. Escoja una de las 3 ideas cortas y ampliarla para volverla 1 idea que incluya los siguientes puntos: tema, logline, premisa, story line, argumento, sinopsis y escaleta. Como mínimo 10 páginas en los que se detalle cada punto mencionado
Nota: recuerde que según las indicaciones del material de formación sobre el guion en la animación.
- d. Una vez obtenga la escaleta, léela nuevamente para refinar la escritura y obtener una versión mejorada (Escaleta)
- e. Escribir el tratamiento literario



- f. Por último, cree el **guion** y realice a partir de ello el proceso de guionización, teniendo en cuenta los puntos desarrollados b, c, d y e.
- g. Añada al guion los detalles faltantes a partir de la escaleta.
- h. Incluya en el guion los diálogos y las acciones de los personajes.
- i. Tenga en cuenta normas de redacción y ortografía sin cometer plagio.

Lineamientos generales para la entrega de evidencia:

- o **Producto a entregar:** documento con todos los aspectos sugeridos (a-i)
- o **Formato:** PDF.
- o **Extensión:** entre 10 y 22 páginas.
- o Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Creación del guion literario. GA1-250201022-AA1-EV03.**

3.2. Actividades de aprendizaje de la competencia clave: 220501046. Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información.

Al utilizar las herramientas informáticas se permite optimizar procesos y productos desde la animación digital lo que le permite al aprendiz el dominio y aplicación de herramientas ofimáticas y la importancia de la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en diferentes procesos.

3.2.1. Actividad de aprendizaje GA1-240201530-AA1. Reconocer software de sistemas, software de programación y software de aplicaciones

Para la elaboración adecuada de las evidencias el aprendiz debe apropiarse lo mostrado en el componente formativo: **Tecnologías de la información TIC**, en los temas de software e internet. El objetivo de la actividad es la identificación y apropiación de los conceptos sobre el software, su clasificación y las herramientas que ofrece Internet, aplicando la estrategia de la lluvia de ideas.

Duración: 10 horas.

Materiales de formación a consultar: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis del componente formativo: **Tecnologías de la información TIC**.

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

- **Evidencia Mapa Conceptual. Software y servicios de internet. GA1-220501046-AA1-EV01.**

Realizar un mapa conceptual sobre los tipos de software y servicios de internet, utilizando figuras, imágenes, frases cortas y colores. Para la elaboración del mapa conceptual debe ser creativo y se recomienda:

- Exploración de la plataforma y documentos guía del programa de formación.
- Prestar atención a las características y componentes propios de los tipos de software y servicios de internet, presentados en los recursos educativos digitales del componente.
- Simultáneamente tomar nota de los elementos que considere relevantes sobre tipos de software y servicios de internet para incluirlos en el mapa conceptual.



- Puede revisar el material tantas veces como lo considere necesario, lo importante es que sea una construcción propia a partir del análisis de la información presentada, su experiencia y/o material complementario.
- Incluir aspectos relevantes sobre los tipos de software y recursos de internet para el área ocupacional de su desempeño.
- Si se tienen dudas sobre cómo realizar un mapa conceptual y las herramientas a utilizar para realizar la entrega de la evidencia de aprendizaje, explorar el anexo **Mapa-220501046-AA1-EV01** que orientará en el proceso.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** mapa conceptual sobre los tipos de software y servicios de internet.
- **Formato:** PDF con el desarrollo del mapa y en la parte inferior derecha colocar sus datos personales.
- **Extensión:** 1 hoja.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Mapa Conceptual. Software y servicios de internet. GA1-220501046-AA1-EV01**

3.2.2. Actividad de aprendizaje GA1-220501046-AA2-EV01. Desarrollar un taller práctico sobre los términos y funcionalidades de la ofimática

Para la elaboración adecuada de las evidencias el aprendiz debe apropiarse lo mostrado en el componente formativo: **Tecnologías de la información TIC**, en los temas de ofimática y evaluación. El objetivo de esta actividad es el dominio de herramientas ofimáticas y colaborativas, aplicando la estrategia de aprender haciendo mediante la resolución de un taller propuesto.

Duración: 30 horas.

Materiales de formación a consultar: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis del componente formativo: **Tecnologías de la información TIC**.

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

• Evidencia Taller. Utilización de las herramientas de Ofimática. GA1-220501046-AA2-EV01.

Realizar un taller práctico con las herramientas ofimáticas, tomando como base los temas presentados en el componente formativo **Tecnologías de la información TIC**. Para la elaboración del taller se debe tener en cuenta:

- Parte 1. Realizar el taller sobre la aplicación de herramientas informáticas que se presenta en el archivo comprimido anexo **Taller_Ofimatica-220501046-AA2-EV01**. Este taller se debe realizar de manera Individual.
- Parte 2. Tomando como base el siguiente enlace sobre el uso de Trello: <https://blog.trello.com/es/como-usar-trello>, se debe elaborar un tablero de Trello y realizar las diferentes acciones descritas en el enlace (incluir múltiples tarjetas, elementos *checklist*, fondos



personalizados y responsabilidades), se deben organizar equipos de máximo cinco (5) integrantes para compartir el tablero creado el cual debe compartirse además con el instructor.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** se debe entregar un archivo comprimido que contenga:
 - El archivo en formato Word con la parte 1 de la actividad, es decir, el taller sobre herramientas ofimáticas.
 - Un documento que describa las acciones realizadas en la parte 2 de la actividad, es decir, la construcción del tablero en Trello, además de la dirección de acceso al mismo. El informe debe incluir las dificultades encontradas en el uso de esta herramienta.
- **Formato:** el archivo comprimido en formato RAR o ZIP.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Taller. Utilización de las herramientas de Ofimática. GA1-220501046-AA2-EV01.**

3.2.3. Actividad de aprendizaje GA1-220501046-AA3-EV01. Elaborar un informe con las mejoras de producto orientado desde las TIC

Para la elaboración adecuada de las evidencias el aprendiz debe apropiarse lo mostrado en el componente formativo: **Tecnologías de la información TIC**, en el tema de mejora continua. El objetivo de esta actividad es identificar y reconocer la importancia de la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en los procesos relacionados con las diferentes áreas y su injerencia en la mejora de la productividad.

Duración: 8 horas.

Materiales de formación a consultar: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis del componente formativo: **Tecnologías de la información TIC**.

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

- **Evidencia Informe mejora de productos y procesos con la incorporación de TIC. GA1-220501046-AA3-EV01.**

Elaborar un informe sobre las mejoras que pueden realizarse a los diferentes procesos y productos del área de ocupación con la incorporación de las TIC. Para esto debe tener en cuenta:

- Plantear las mejoras que ofrece la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en lo concerniente con las herramientas ofimáticas y colaborativas.
- Identificar los aspectos procesos del área de ocupación que se pueden fortalecer con la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)
- Presentar el informe de forma creativa, por ejemplo, a través de cuentos, caricaturas, etc. Haciendo uso de una herramienta TIC en línea.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** informe sobre las mejoras que pueden realizarse a los diferentes productos y procesos del área de ocupación con la incorporación de TIC.



- **Formato:** PDF.
- **Extensión:** máximo 10 hojas.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Informe mejora de productos y procesos con la incorporación de TIC. GA1-220501046-AA3-EV01.**

3.3. Actividades de aprendizaje de la competencia clave: 240201524. Desarrollar procesos de comunicación eficaces y efectivos, teniendo en cuenta situaciones de orden social, personal y productivo

Las habilidades comunicativas se establecen desde lo verbal o digital y, además, de lo no verbal o analógico. Y por ello, el llamado de esta competencia es a repensar la escritura y la oratoria como procesos de crecimiento personal y profesional, con miras a desarrollar procesos de comunicación eficaces y efectivos, teniendo en cuenta situaciones de orden social, personal y productivo, invitando a ver la naturaleza de la comunicación en diversos contextos y procesos dialógicos, en la que se asumen diferentes actitudes en relación con el otro y que condicionan la construcción de relaciones personales y profesionales.

3.3.1. Actividad de aprendizaje GA1-240201524-AA1. Aplicar los componentes de la comunicación y argumentar sus procesos, de acuerdo con las diferentes situaciones comunicativas

La comunicación es una experiencia inherente que se presenta de diversas formas e incluye la transmisión y recepción de estímulos, ideas, pensamientos emociones que, a su vez se condicionan desde la cultura, el contexto social, la forma de sentir el mundo y los procesos de formación adelantados que serán abordados de acuerdo con las diferentes situaciones durante el desarrollo de las evidencias de la presente actividad.

Duración: 24 horas.

Materiales de formación a consultar: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis de los componentes formativos: **Comunicándonos** y **Argumentación**.

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

- **Evidencia Video. La comunicación como expresión humana. GA1-240201524-AA1-EV01.**

El proceso de comunicación se centra en generar una articulación entre cómo y para qué nos comunicamos. Por ello, esta actividad de aprendizaje busca que, a través de la realización de un escrito y la posterior grabación de un video, se exprese una situación problémica de su entorno profesional (o área de formación) y que conlleve a la resolución de esta. Un ejemplo sería algún problema comunicativo en el entorno laboral que requiera solución: flujos de información inadecuados entre diferentes áreas, poca asertividad en la comunicación entre líderes y colaboradores, lenguaje técnico y de poca comprensión para todos. Por favor tenga en cuenta la siguiente estructura:

1. Pensar en una situación problémica como tema central para ser tratado en el video y buscar la manera de cómo darlo a conocer de forma que impacte al receptor, desde el componente comunicacional.



2. Elaborar un escrito donde se plasmen todas las ideas frente a la situación problémica. Puede seleccionar el tipo de texto: científico - técnico o narrativo, a partir de los conocimientos adquiridos en los componentes formativos: **Comunicándonos y Argumentación.**
3. Luego, mediante un video, exponer el tema tratado en el escrito, y al finalizar justificar el tipo de texto que se eligió y el porqué. Para la realización del video puede utilizar la cámara del computador o celular, incluso, herramientas en línea que le permitan animar, editar, musicalizar y demás como: Powtoon, Loom, entre otros.
4. Para finalizar, elaborar una síntesis del escrito, en el cual se relacionen los aspectos más importantes de la situación problémica seleccionada.

Para el desarrollo de la actividad tener en cuenta los componentes formativos propuestos y los siguientes lineamientos:

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Productos a entregar:** escrito tipo síntesis y video sobre la situación problémica de su entorno profesional (o área de formación).
- **Extensión:** escrito tipo síntesis de máximo 2 páginas y video de máximo de 3 minutos.
- **Formato:** 1. Documento en y 2. Video en formato MOV, MP4, AVI.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Video. La comunicación como expresión humana. GA1-240201524-AA1-EV01.**

3.3.2. Actividad de aprendizaje GA1-240201524-AA2. Comunicar asertivamente, con cohesión y coherencia léxica, basado en los procesos comunicativos que se dan en el contexto del desempeño laboral

Las habilidades comunicativas se establecen desde lo verbal o digital, por ello comunicar asertivamente, teniendo en cuenta situaciones de orden social, personal y productivo, invitando a ver la naturaleza de la comunicación en diversos contextos y procesos dialógicos, en la que se asumen diferentes actitudes en relación con el otro y que condicionan la construcción de relaciones personales y profesionales.

Duración: 24 horas.

Materiales de formación a consultar: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis de los componentes formativos: **Relacionando y Escribiendo.**

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

● **Evidencia Informe. Creación de contenidos comunicativos. GA1-240201524-AA2-EV01.**

La comunicación asertiva se constituye en la habilidad que tienen los seres humanos para comunicar, transmitir y recibir mensajes, ideas, sentimientos, creencias, posturas u opiniones propios o ajenos de manera honesta, clara, oportuna y respetuosa de un tema o situación en particular que se inscriben en los diferentes contextos a lo largo de la vida. Por lo tanto, el desarrollo de esta evidencia implica un proceso escritural que se dará cuenta de su capacidad para comunicarse atendiendo a la estructura gramatical, la semiótica, cohesión y coherencia léxica en la producción de texto.



A continuación, se describe la secuencia de acciones que se debe tener presente para realizar esta actividad:

1. Retomar la situación problema que eligió para el desarrollo de la evidencia “Video. La comunicación como expresión humana. **GA1-240201524-AA1-EV01**”.
2. Realizar un ejercicio investigativo que permita profundizar en el estudio de la situación problema. Para ello hacer uso de algunas de las técnicas de registro de información (previamente estudiadas en el componente formativo **Relacionando** de esta manera podrá organizar la información y tener un panorama más amplio y claro de la situación que deberá desarrollar en la siguiente orientación.
3. Elaborar un informe donde, se dé cuenta de los elementos y procesos propios de la situación problema y que deberá estar en estrecha relación con la profesión que desempeñará al finalizar este proceso formativo y en el contexto en el que se desenvolverá. Para su elaboración, elegir el tipo de texto que desea escribir: científico - técnico o narrativo, basado en los descrito en el componente formativo **Escribiendo**.
4. El informe deberá contener los siguiente:
 - a. **Encabezado:** título del informe, autor (nombre y apellidos completos), nombre del programa y fecha de realización.
 - b. **Palabras claves:** señalar por lo menos 5 palabras claves que se utilizarán en el contexto del informe.
 - c. **Introducción:** describir el tipo de texto, el tema abordado y su importancia.
 - d. **Desarrollo:** corresponde al cuerpo del trabajo, donde se explica detalladamente el desarrollo de los aspectos que se enunciaron en la introducción. En este se deberá:
 - i. Exponer la problemática haciendo referencia a los aspectos más relevantes.
 - ii. Presentar argumentos que complementen los aspectos relevantes que se señalen, para ello, se puede hacer uso de la información que se recolectó en el proceso investigativo previo a la escritura del informe, haciendo uso de las referencias bibliográficas en normas APA, gráficos y demás elementos que considere necesarios.
 - iii. Presentar su postura frente a la problemática.
 - iv. Existir cohesión y coherencia léxica, para ello, haga uso de los conectores.
 - v. Utilizar adecuadamente los signos de puntuación, interrogación y admiración y la acentuación.
 - e. **Conclusiones:** presentar las conclusiones a las que se llegó luego de haber realizado la investigación y escrito el informe.
 - f. **Bibliografía:** presentar las referencias bibliográficas utilizadas para la elaboración del informe. Recordar que se debe hacer siguiendo la normativa APA (componente formativo **Escribiendo**)

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** informe. La escritura como forma de comunicación asertiva con la siguiente estructura: encabezado, palabras claves, introducción, desarrollo, conclusiones y bibliografía.
- **Formato:** PDF.
- **Extensión:** tres páginas, Arial 11, espacio sencillo.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Informe. Creación de contenidos comunicativos. GA1-240201524-AA2-EV01.**



3.4. Actividades de aprendizaje de la competencia 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.

Durante el desarrollo de las actividades se debe comprender vocabulario y expresiones en inglés en contextos personales acorde con nivel principiante A1.1 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)

Adicional se combinan elementos lingüísticos y comunicativos de acuerdo con información personal, rutinas, descripción de lugares y personas y descripción de 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.

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

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

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

Duración: 48 horas.

Material de formación: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis del componente formativo: **LEVEL 1 - MCER A1.1.**

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

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

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

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** cuestionario con preguntas de acuerdo a los temas relacionados del primer nivel “LEVEL 1 - MCER A1.1”.
 - Para responder el cuestionario (evaluación en línea) remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Cuestionario. GA1-240202501-AA1-EV01.**
- **Evidencia Video presentación. GA1-240202501-AA1-EV02.**



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

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

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

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

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

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

Una vez finalizado el vídeo se debe cargar a YouTube o Vimeo, con la cuenta de correo personal o institucional; comprobar que no tenga restricciones de visualización para que se pueda compartir el enlace de visualización.

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 vídeo.
- **Extensión:** de 2 a 5 minutos.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Video presentación. GA1-240202501-AA1-EV02.**

• Evidencia Folleto. GA1-240202501-AA1-EV03.

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

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



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

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

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** folleto. Hacer uso de las normas gramaticales y redacción utilizando el idioma inglés, además, aplicar las normas APA para las referencias y citación de información obtenida de diferentes recursos digitales.
- **Extensión:** folleto tríptico entre 70 y 150 palabras.
- **Formato:** el folleto se deberá exportar a PDF.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Folleto. GA1-240202501-AA1-EV03.**

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias de aprendizaje	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
Evidencia de conocimiento: Cuestionario técnicas de animación. GA1-250201022-AA1-EV01.	Sustraе la información del guion literario para la creación del guion técnico.	Cuestionario: IE-GA1-250201022-AA1-EV01.
Evidencia de desempeño: Técnicas de animación. GA1-250201022-AA1-EV02.		Lista de chequeo: IE-GA1-250201022-AA1-EV02.
Evidencia de producto: Creación del guion literario. GA1-250201022-AA1-EV03.		Lista de chequeo: IE-GA1-250201022-AA1-EV03.
Evidencia de producto: Mapa Conceptual. Software y servicios de internet. GA1-220501046-AA1-EV01.	Identifica equipos TIC, tipos de software y servicios de Internet, de acuerdo con las necesidades de uso. Compara equipos TIC, tipos de software y servicios de Internet, de acuerdo con las características. Escoge equipos TIC, tipos de software y servicios de Internet, de	Lista de chequeo: IE-GA1-220501046-AA1-EV01.



	acuerdo con las necesidades de procesamiento de información y características.	
Evidencia de conocimiento: Taller. Utilización de las herramientas de Ofimática. GA1-220501046-AA2-EV01.	<p>Maneja computadores, tabletas, celulares y otros equipos TIC, de acuerdo con las funcionalidades de los mismos.</p> <p>Aplica funcionalidades de sistemas operativos, de acuerdo con las necesidades de administración de los recursos del equipo.</p> <p>Maneja procesador de texto, hoja de cálculo, software para presentaciones, diagramación, bases de datos y software específico, de acuerdo con las funcionalidades de cada programa y las necesidades de manejo de la información.</p> <p>Utiliza motores de búsqueda, navegación, correo electrónico, transferencia de archivos, chat, listas de correos, blogs, wikis, foros web, spaces, grupos de noticias, telefonía IP, televisión IP, comprar en Internet, E-learning, marketing digital, trabajo colaborativo, computación en la nube, redes sociales y videoconferencia por Internet, de acuerdo con las necesidades de información y comunicación.</p> <p>Participa en redes sociales, de acuerdo con las necesidades de comunicación.</p> <p>Maneja herramientas colaborativas en Internet, de acuerdo con las necesidades del equipo de trabajo.</p> <p>Comprueba el funcionamiento de los equipos, productos o servicios obtenidos con el uso de herramientas TIC, de acuerdo con los resultados esperados.</p>	Lista de chequeo: IE-GA1-220501046-AA2-EV01.



Evidencia de desempeño: Informe mejora de productos y procesos con la incorporación de TIC. GA1-220501046-AA3-EV01.	Aplica procesos de mejora a los productos, de acuerdo con las comprobaciones realizadas.	Lista de chequeo: IE-GA1-220501046-AA3-EV01.
Evidencia de desempeño: Video. La comunicación como expresión humana. GA1-240201524-AA1-EV01.	<p>Reconoce la importancia, naturaleza y características de la comunicación humana, según el contexto en el que se desarrolla.</p> <p>Escucha con atención y concentración, asiente y pregunta al hablante oyente para retroalimentar el proceso.</p> <p>Aplica técnicas para la comunicación verbal y no verbal teniendo en cuenta características comunicativas.</p> <p>Aplica técnicas para la comunicación verbal y no verbal según requerimientos establecidos.</p> <p>Utiliza el lenguaje según el destinatario, el propósito, el contexto y el contenido.</p> <p>Identifica los diferentes tipos de textos teniendo en cuenta su intencionalidad.</p> <p>Selecciona el tipo de texto de acuerdo con sus intereses y necesidades de conocimiento.</p> <p>Apropia un método para leer comprensiva e interpretativamente.</p> <p>Interpreta mensajes y reconstruye el discurso con sus propias palabras manteniendo el sentido.</p> <p>Produce textos explicativos, instructivos, descriptivos o</p>	Lista de chequeo: IE-GA1-240201524-AA1-EV01.



	<p>argumentativos según especificaciones.</p> <p>Argumenta tesis y elabora proposición para el planteamiento de tesis.</p>	
<p>Evidencia de producto:</p> <p>Informe. Creación de contenidos comunicativos. GA1-240201524-AA2-EV01.</p>	<p>Interpreta señales, signos, símbolos e íconos propios de su actividad laboral.</p> <p>Gráfica la información utilizando instrumentos gráficos semánticos.</p> <p>Utiliza la información según el propósito establecido.</p> <p>Redacta textos con cohesión y coherencia siguiendo pautas de progresión temática.</p> <p>Codifica y decodifica mensajes utilizando los íconos, símbolos, señales en el contexto de su actividad laboral y social.</p> <p>Codifica y decodifica mensajes utilizando los íconos, los símbolos, las señales, planos, esquemas y flujogramas según requerimiento.</p> <p>Establece acuerdos a partir de la diversidad de conceptos y opiniones.</p> <p>Usa el léxico con precisión y propiedad en los procesos de comunicación relacionados con el área de desempeño laboral.</p> <p>Utiliza las reglas gramaticales y los signos de puntuación según el texto comunicativo.</p> <p>Emplea en la elaboración de textos las estructuras textuales básicas.</p> <p>Emplea para la producción de textos normatividad vigente.</p>	<p>Lista de chequeo:</p> <p>IE-GA1-240201524-AA2-EV01</p>



Evidencia de conocimiento: Cuestionario. GA1-240202501-AA1-EV01.	Reconoce la idea general y detalles específicos en interacciones orales de la vida cotidiana articuladas con claridad y una velocidad promedio.	Cuestionario: IE-GA1-240202501-AA1-EV01.
Evidencia de desempeño: Video presentación. GA1-240202501-AA1-EV02.		Lista de chequeo: IE-GA1-240202501-AA1-EV02.
Evidencia de producto: Folleto. GA1-240202501-AA1-EV03.	Reconoce la idea general y detalles específicos en textos escritos de la vida cotidiana articulados con claridad.	Lista de chequeo: IE-GA1-240202501-AA1-EV03.

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

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.

App: aplicación para dispositivos móviles

Argumento: razonamiento para probar o demostrar una proposición, o para convencer de lo que se afirma o se niega (RAE, 2020).

Claymation: igual que Pixilación, Flipbook son técnicas de animación.

Comunicación: un primer acercamiento a la definición de comunicación puede realizarse desde su etimología. La palabra deriva del latín *communicare*, que significa “compartir algo, poner en común”. Por lo tanto, la comunicación es un fenómeno inherente a la relación que los seres vivos mantienen cuando se encuentran en grupo (Definición, 2020).

Creative Commons: (Bienes Comunes Creativos), tipo de licencia que sirve para compartir creaciones intelectuales como música, imágenes, obras de arte o software a terceras personas. Sirven para que el creador de una obra pueda decidir en qué condiciones de uso se puede utilizar su bien creativo.

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).

Emociones: sentimientos que las personas poseen, como la rabia, alegría, tristeza entre otras.



Informática: conjunto de conocimientos científicos y técnicas que hacen posible el tratamiento automático de la información por medio de computadoras.

Internet: red informática mundial, descentralizada, formada por la conexión directa entre computadoras mediante un protocolo especial de comunicación.

Interpretar: explicar o declarar el sentido de algo, y principalmente el de un texto (RAE, 2020).

Lenguaje: facultad del ser humano de expresarse y comunicarse con los demás a través del sonido articulado o de otros signos. Conjunto de señales que dan a entender algo (RAE, 2020).

Léxico: enriquecimiento lexical. Que expresa contenidos o conceptos propios del léxico, por oposición a los característicos de la gramática. Vocabulario, conjunto de palabras de un idioma, o de las que pertenecen al uso de una región, a una actividad determinada, a un campo semántico dado, etc. (RAE, 2020).

Mecánicas: acciones que el jugador realiza mediante la interacción con mandos, lo que genera una orden que cumple un objeto.

Microsoft: es una compañía tecnológica multinacional con sede en Redmond, Washington, EE.UU. Microsoft es el acrónimo de microcomputer y software.

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

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

Ofimática: automatización mediante sistemas electrónicos de las comunicaciones y procesos administrativos en las oficinas.

Oratoria: oratoria es una palabra que proviene del vocablo latino oratoria y que está vinculada al arte de hablar con elocuencia. El objetivo de la oratoria suele ser persuadir; por eso, se diferencia de la didáctica (que busca enseñar y transmitir conocimientos) y de la poética (intenta deleitar a través de la estética). La oratoria, por lo tanto, pretende convencer a las personas para que actúen de una cierta manera o tomen decisiones (Definición, 2013).

Pipeline: flujo de trabajo. Se describe en detalle en el material de formación 'Esquema de producción audiovisual'

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.

Sistema operativo: es el conjunto de programas informáticos que permite la administración eficaz de los recursos de una computadora es conocido como sistema operativo o software de sistema. Estos programas comienzan a trabajar apenas se enciende el equipo, ya que gestionan el hardware desde los niveles más básicos y permiten además la interacción con el usuario.

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.

Software: conjunto de programas, instrucciones y reglas informáticas para ejecutar ciertas tareas en una computadora.

Skinning: es el proceso de aplicación de una malla o piel, a la estructura metálica (rigging) del objeto o personaje, de manera que permita una correcta deformación al seguir el movimiento.

Target: es el público objetivo al que están dirigidos los productos y la publicidad de una campaña de *marketing*. La palabra *target* viene del inglés, que significa 'objetivo', 'blanco' o 'meta'.

Técnica: habilidad para ejecutar cualquier cosa, o para conseguir algo (RAE, 2020).

Texto: enunciado o conjunto coherente de enunciados orales o escritos. Todo lo que se dice en el cuerpo de una obra manuscrita o impresa, a diferencia de lo que en ella va por separado; como las portadas, las notas, los índices, etc. RAE (2020).

TIC: son el conjunto de tecnologías desarrolladas en la actualidad para una información y comunicación más eficiente, las cuales han modificado tanto la forma de acceder al conocimiento como las relaciones humanas.

WWW: son las iniciales que identifican a la expresión inglesa *World Wide Web*, el sistema de documentos de hipertexto que se encuentran enlazados entre sí y a los que se accede por medio de Internet. A través de un software conocido como navegador, los usuarios pueden visualizar diversos sitios web (los cuales contienen texto, imágenes, videos y otros contenidos multimedia) y navegar a través de ellos mediante los hipervínculos.



6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

- Acedo, R. (2021). *Proceso de Diseño y creación de Personajes para Videojuegos*. Notodoanimacion. <https://www.notodoanimacion.es/disenio-y-creacion-de-personajes-para-videojuegos/>
- Andrade, A. M., Del Río, C. A. & Alvear, D. L. (2019). Estudio de Tiempos y Movimientos para Incrementar la Eficiencia en una Empresa de Producción de Calzado. *Información Tecnológica*, 30(3), 83–94. <https://doi.org/10.4067/S0718-07642019000300083>
- Carmona Romera, G. (2017). *Sistema operativo, búsqueda de información: Internet/Intranet y correo electrónico* (I. Editorial (ed.); 1st ed.).
- Definición (2020). *Definición de comunicación*. <https://definicion.de/comunicacion/>
- Definición. (2013). *Definición de oratoria*. <https://definicion.de/oratoria/>
- Española, R. A. & Madrid, E. (1970). *Diccionario de la lengua española* (Vol. 19). Espasa-Calpe.
- Fresno Chávez, C. (2018). *¿Cómo funciona Internet?*, El Cid Editor. <https://elibro-net.bdigital.sena.edu.co/es/ereader/senavirtual/36728?page=34>
- Gallardo, Y. (2020). Word para principiantes. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=-4ooZlyprmc>
- Gómez de Silva Garza, A. & Ania Briseño, I. (2008). "Software." *Introducción a la computación*. Cengage Learning. <https://link.gale.com/apps/doc/CX3004400004/GVRL?u=sena&sid=GVRL&xid=d8990326>
- Grupo Bancolombia. (2018). *10 herramientas de trabajo colaborativo para tu empresa*. <https://www.grupobancolombia.com/wps/portal/negocios/actualizate/tendencias/herramientas-trabajo-colaborativo>
- Ibarra Sixto, J. I. (2013). *Manual sistema operativo, búsqueda de la información: Internet/intranet y correo electrónico*. Editorial CEP, S.L. L. <https://elibro-net.bdigital.sena.edu.co/es/ereader/senavirtual/50724?page=19>
- Ibiza, D. (2019). *Tutorial Trellos: Guía de uso con ejemplos reales prácticos*. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=UB44coH3SM&feature=youtu.be>
- Ladrón de Guevara, M. (2018). *Sistema operativo, búsqueda de la información: internet/intranet y correo electrónico*. Editorial Tutor Formación. <https://elibro-net.bdigital.sena.edu.co/es/lc/senavirtual/titulos/44263>
- Mateos Martin, C. & Herrero Gutiérrez, F. (2016). *La pantalla insomne* (2nd ed., p. Taxonomía del videojuego: un planteamiento por géneros). La Laguna, Tenerife: Sociedad Latina de Comunicación Social.



- Moure, O. (1999). *El acento en las palabras de dos sílabas*. <http://www.ompersonal.com.ar/ompronounce/unit11/page1.htm>
- Naranjo González, M. R. (2010). *Cuaderno del alumno: ofimática avanzada para formación continua. Formación para el empleo*. Editorial CEP, S.L. <https://elibro-net.bdigital.sena.edu.co/es/ereader/senavirtual/50987?page=1>
- Oh my Disney. (2016). *The 12 Principles of Animation As Illustrated Through Disney And Disney Pixar Films*. Oh my Disney. <https://ohmy.disney.com/movies/2016/07/20/twelve-principles-animation-disney/>
- RAE. (2020). *Definiciones*. <https://dle.rae.es/>
- Systems, V. (2013). *Inglés: grado superior*. McGraw-Hill. <https://elibro-net.bdigital.sena.edu.co/es/ereader/senavirtual/50221?page=1>
- Thomas, F. & Johnston, O. (1981). *The Illusion of life Disney Animation*. Disney Editions.
- Tokio School. (2021). *Mecánicas de juego más habituales en los videojuegos*. <https://www.tokioschool.com/noticias/mecanicas-de-juego-habituales-en-videojuegos/>
- Valentín López, G. M. (2015). *Ofimática*. Editorial CEP, S. L. <https://elibro-net.bdigital.sena.edu.co/es/ereader/senavirtual/51049?page=16>
- Williams, R. (2009). *The animator's Surviva Kit*. Faber and Faber

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Ramiro E. Barrientos Gómez	Instructor Experto en TIC	Regional Antioquia - Centro de Formación en Diseño, Confección y Moda	Noviembre de 2020
	Sergio Arturo Medina Castillo	Diseñador Instruccional	Regional Distrito Capital - Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica	Noviembre de 2020
	Liliana Victoria Morales	Evaluadora Instruccional	Regional Distrito Capital - Centro para la Industria	Noviembre de 2020



			de la Comunicación Gráfica	
	Anderson Silva Gómez	Experto Técnico	Regional Distrito Capital - Centro de Gestión Industrial	Diciembre de 2020
	Elba Patricia Rodríguez	Experta Técnica	Regional Distrito Capital - Centro de Gestión Industrial	Diciembre de 2020
	Vilma Perilla Méndez	Diseñadora Instruccional	Regional Distrito Capital - Centro de Gestión Industrial	Febrero de 2021
	Elkin Rodolfo Moreno Merchán	Experto Temático	Regional Distrito Capital - Centro de Formación de Talento Humano en Salud	Febrero de 2021
	Johnier Felipe Perafán Ledezma	Experto Temático 3D	Regional Antioquia - Centro de Servicios y Gestión Empresarial CESGE	Octubre 2021
	Fabián Andrés Gómez Pico	Experto Temático 3D	Regional Antioquia - Centro de Servicios y Gestión Empresarial CESGE	Octubre 2021
	Oscar Absalón Guevara	Diseñador Instruccional	Regional Distrito Capital - Centro de Gestión Industrial	Noviembre de 2021
	Andrés Felipe Velandia Espitia	Revisor Metodológico y Pedagógico	Regional Distrito Capital - Regional Distrito Capital - Centro de Diseño y Metrología	Noviembre de 2021
	Rafael Neftalí Lizcano Reyes	Asesor Pedagógico	Regional Santander - Centro Industrial del Diseño y la Manufactura	Noviembre de 2021
	Sandra Patricia Hoyos Sepúlveda	Revisión y corrección de estilo	Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica - Distrito capital	Noviembre de 2021