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 colecciones para la industria de la moda.
- **Código del programa de formación**: 524300
- **Nombre del proyecto**: Desarrollo de colecciones de vestuario comercial para empresas del sector confección.
- **Fase del proyecto**: Análisis.
- **Actividad de proyecto**:
  Establecer el marco conceptual en torno al contexto social, tecnológico y productivo para el desarrollo de colecciones de vestuario comercial, fomentando en el aprendiz el pensamiento crítico, el aprendizaje autónomo, colaborativo y significativo.
- **Competencias:**
  Técnicas
  - **290601216**. Diseñar prendas de vestir según las técnicas de diseño y la normativa.
- **Transversales**
  - **240201064**. Orientar investigación formativa según los referentes técnicos.
  - **240201526.** Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con los principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
- **Claves**
  - **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.
  - **220501046**. Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información.
- **Resultados de Aprendizaje Alcanzar:**
  Técnicos:
  - **290601216-1**. Determinar la información técnica requerida en el desarrollo de vestuario según las necesidades del usuario, tendencias y métodos.
  - **290601216-2**. Aplicar las estrategias de mercado y de comunicación de acuerdo a las características de producto y marca para la industria de la moda.

  Transversales

  - **240201064-1**. Analizar el contexto productivo según sus características y necesidades.
  - **240201064-2**. Estructurar el proyecto de acuerdo a criterios de la investigación.
  - **240201064-3**. Argumentar aspectos teóricos del proyecto según referentes nacionales e internacionales.
  - **240201064-4**. Proponer soluciones a las necesidades del contexto según resultados de la investigación.
  - **240202501-2.** Intercambiar opiniones sobre situaciones cotidianas y laborales actuales, pasadas y futuras en contextos sociales orales y escritos.
  - **240201526 - 1**. Promover mi dignidad y la del otro a partir de los principios y valores éticos como aporte en la instauración de una cultura de paz.

- **240201526 -2.** Establecer relaciones de crecimiento personal y comunitario a partir del bien común como aporte para el desarrollo social.
- **240201526 -3**. Promover el uso racional de los recursos naturales a partir de criterios de sostenibilidad y sustentabilidad ética y normativa vigente.
- **240201526 - 4**. Contribuir con el fortalecimiento de la cultura de paz a partir de la dignidad humana y las estrategias para la transformación de conflictos.

Claves

- **240202501-1**. Comprender información sobre situaciones cotidianas y laborales actuales y futuras a través de interacciones sociales de forma oral y escrita.
- **220501046-1**. Alistar herramientas de tecnologías de la Información y la comunicación (TIC) de acuerdo con las necesidades de procesamiento de información y comunicación.
- **220501046-2**. Aplicar funcionalidades de herramientas y servicios TIC, de acuerdo con manuales de uso, procedimientos establecidos y buenas prácticas.
- **220501046-3**. Evaluar los resultados, de acuerdo con los requerimientos.
- **220501046-4**. Optimizar los resultados, de acuerdo con la verificación.

- **Duración de la Guía**: 438 horas
  - Técnicas: 198 horas
  - Transversales: 96 horas
  - Claves: 144 horas.

2. Presentación

La industria de la moda es actualmente una rentable cadena productiva que obedece a los requerimientos de los consumidores y de los diferentes contextos en los que las marcas ofertan sus productos. El aprendiz de la Tecnología en Desarrollo de colecciones para la industria de la moda se desempeñará en el campo de la producción de prendas de vestir, articulando el mundo creativo con el entorno productivo; para lo que necesita apropiar los conceptos del sistema moda.

Esta guía de aprendizaje le ayudará a adquirir las bases necesarias para comprender el mundo de la moda, su historia, su evolución conceptual, el color, las formas, las funciones del vestuario y la expresión necesaria para materializar las ideas.

Los Fundamentos para el mercadeo del vestuario son la base primordial para estructurar la estrategia que sirva para impactar al público objetivo con productos y servicios de su interés, por esta razón un aprendiz de Tecnología en Desarrollo de Colecciones para la Industria de la Moda debe aprender principalmente de: Investigación de la moda, el mercado y sus segmentos, perfiles del consumidor de moda, universos del vestuario, comunicación de la moda y ADN de la marca. Al explorar y ampliar los contenidos presentados afianzará el aprendizaje autónomo, así mismo, con el desarrollo de las actividades planteadas, el aprendiz obtendrá los fundamentos necesarios para continuar con su proceso de formación como tecnólogo en Desarrollo de colecciones para la industria de la moda.

Para acompañar la fundamentación técnica de este programa, en esta guía de aprendizaje también se abordarán elementos relacionados con el uso de herramientas informáticas de acuerdo con necesidades de manejo de información, a su vez desarrollará el componente de investigación que le permitirá comprender, el desarrollo tecnológico y la innovación como base del crecimiento económico y social en las empresas a nivel nacional y mundial. El gran avance técnico y tecnológico requieren de personas curiosas, visionarias, motivadas a descubrir, experimentar y vivir experiencias de aprendizaje que mejoren la calidad de vida a nivel personal y de su entorno.

Por otra parte, revisará situaciones que lo lleven a contextualizar los principios éticos para la construcción de una cultura de paz en su realidad. Las actividades de aprendizaje que se presentan buscan el desarrollo integral en el aprendiz apropiando conocimientos habilidades y destrezas para el mundo del trabajo.

Finalmente, el proceso de aprendizaje abordará el inglés como una de las habilidades contemporáneas más importantes y de mayor impacto en el mundo laboral y social, en ese sentido se plantean actividades generales y específicas para el desarrollo de la competencia, teniendo en cuenta el aprendizaje articulado de las 4 habilidades de la lengua (leer, escribir, hablar y escuchar)

Y… ¿qué sería del mundo sin el mercado de la moda?

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 análisis del proyecto formativo: Desarrollo de colecciones de vestuario comercial para empresas del sector confección. Para cada una de las actividades se detallan las evidencias que se deben entregar.

La entrega de las evidencias se realizará durante las doce (12) semanas planeadas para esta guía.

- **Actualizar los datos personales.**
- Revisar la **Información del programa**, esto le permitirá entender los objetivos, las actividades y la metodología por desarrollar durante el curso.
- Tener en cuenta que es fundamental entender los resultados de aprendizaje para tener mayor comprensión del proceso.
- Revisar el **cronograma** que le permitirá conocer la planeación diseñada para lograr de manera secuencial los resultados de aprendizaje.
- Participar de los espacios de comunicación, tales como foros y otros.

3.1. Actividades de aprendizaje de la competencia: 290601216-Diseñar prendas de vestir según técnicas de diseño y normativa

Las actividades planteadas para esta competencia permiten la comprensión de la evolución del vestuario de acuerdo con los diferentes contextos en los que se interactúa.

3.3.1. Actividad de aprendizaje GA1-290601216-AA1. Representar la evolución del vestuario en la historia, teniendo en cuenta el contexto socioeconómico, tecnológico, político y cultural que reflejan su transformación en el mercado y la industria

Las evidencias relacionadas con esta actividad de aprendizaje están encaminadas a la fundamentación y recreación de los roles del departamento de diseño, así como a determinar la evolución del vestuario en el tiempo.

Duración: 66 horas.

Materiales de formación a consultar:

Para desarrollar esta actividad adecuadamente, se recomienda revisar los contenidos presentados en el componente: “Fundamentos del vestuario I”.

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

- **Evidencia GA1-290601216-AA1-EV01. Infografía sobre la moda y los diferentes mercados**

Luego de estudiar la Unidad 1 del componente formativo “Fundamentos del vestuario I” (incluido el material complementario) y ampliar la información consultando en la *web*, elabore la evidencia propuesta y almacene la evidencia en el portafolio digital, para ello debe observar el vídeo CIENCIA (Soñar el Futuro) Moda – YouTube (Canal Megalópolis, 2017), disponible en el enlace: https://www.youtube.com/watch?v=ZxOPxDSOlZQ , tomando apuntes sobre la definición de cada uno de los modelos de negocio en los mercados de la moda (alta costura, prêt-à-porter, otros tipos de diseño), elabore una infografía[1] sobre la moda y los diferentes mercados.

Según Clarins (1997):

> Una infografía es una combinación de elementos visuales que aporta un despliegue gráfico de la información. Se utiliza fundamentalmente para brindar una información compleja mediante una presentación gráfica que puede sintetizar o esclarecer o hacer más atractiva su lectura (p.125).

Las infografías son usadas habitualmente en el ámbito periodístico, sin embargo, con las infografías podemos narrar historias, explicar acontecimientos, describir situaciones, exponer procesos, etc., por lo que su uso se está comenzando a extender a otros ámbitos, entre ellos, el educativo, permitiendo hacer una exposición llamativa y novedosa, capaz de captar la atención del alumnado, y que asimilen más eficazmente unos contenidos con un “golpe de vista”.

Puede encontrar ejemplos de infografías en
https://www.pictoline.com/
https://genial.ly/es
https://www.canva.com/es_mx/crear/infografias/

[1] De Infographie®, marca reg. 1. f. Técnica de elaboración de imágenes mediante computadora. 2. f. Imagen obtenida por infografía. 3. f. Representación gráfica que apoya una información de prensa (Real Academia Española, n.d.).

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** un documento con la infografía.
- **Formato**: PDF
- **Estructura del documento:**
  - Portada.
  - Infografía.
  - Referencias bibliográficas.
- **Extensión:** máximo 3 páginas.
- Para el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: Infografía sobre la moda y los diferentes mercados GA1-290601216-AA1-EV01.

- **Evidencia GA1-290601216-AA1-EV02. Roles del departamento de diseño**

Realice las siguientes tareas luego de estudiar la primera unidad del componente formativo “fundamentos del vestuario I” (incluido el material complementario) y amplíe la información consultando en la *web*, realice las siguientes actividades y almacene la evidencia en el portafolio digital:

a. Recrear a través de un equipo de cinco personas un departamento de diseño, donde cada uno de los participantes asume uno de los roles (director de diseño, diseñador, auxiliar de diseño, patronista, trazador, cortador, mercadeo, producción, almacén, confeccionista de muestras, ventas). Debe personificar las funciones y alcance de cada rol, mediante la creación de una historieta, para ello puede utilizar la herramienta *storyboardthat* https://www.storyboardthat.com/es o similar de uso libre.

b. Elaborar un paralelo entre la historieta "Los roles del departamento de diseño" (presentada previamente) y la información consultada sobre los roles del departamento de diseño (presentado en documento escrito en formato digital), afianzando sus conocimientos sobre las funciones de las personas que trabajan en la moda.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** un documento que describa los roles del departamento de diseño.
- **Formato**: PDF
- **Estructura del documento:**
  - Portada.
  - La historieta que recrea las funciones y alcance de cada rol.
  - El paralelo entre la historieta y la información consultada sobre los roles del departamento de diseño.
  - Referencias bibliográficas.
- **Extensión:** máximo 10 páginas.
- Para el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: Roles del departamento de diseño. GA1-290601216-AA1-EV02.

- **Evidencia GA1-290601216-AA1-EV03.Tipologías del vestuario y elementos del diseño (época)**

Realice las siguientes tareas luego de estudiar la segunda unidad del componente formativo "fundamentos del vestuario I" (incluido el material complementario) y ampliar la información consultando en la *web*:

a. Observar los vídeos sobre la historia de la moda:

- Historia de la moda Cap. 1 La elegancia romana – YouTube presenta la moda en roma (Phillippe Allante, 2007) https://www.youtube.com/watch?v=k1VTlq7B8RQ&feature=youtu.be
- Historia de la moda Cap. 2 La loca Edad Media – YouTube presenta la moda en la Edad Media (Phillippe Allante, 2007) https://youtu.be/F9C4PwnBIS8
- Historia de la moda Cap. 3 Pelucas y encajes – YouTube (Allante, 2007) https://www.youtube.com/watch?v=hv_TOh-YyYs&feature=youtu.be; Historia de la moda Cap. 4 La Revolución – YouTube (Allante, 2007) https://www.youtube.com/watch?v=emerf2WAjrw&feature=youtu.be).

Posteriormente analice la información a la luz de las siguientes preguntas:

- ✔ ¿Cuáles han sido los cambios de vestuario?
- ✔ ¿Qué influencia ha tenido la política, la economía, y la cosmogonía de cada una de las épocas en la forma de vestir de las personas?
- ✔ ¿Qué técnicas y tecnologías empleaban en cada época para realizar las prendas de vestir?

Esto le ayudará a tener herramientas suficientes que le permitan elaborar la siguiente evidencia:

b. Identificar las tipologías del vestuario y los elementos del diseño en una época (seleccione una de las épocas estudiadas en el material de formación), explorando Google Arts and Culture (https://artsandculture.google.com/search?q=FASHION). Elabore un documento visual[2] (formato digital: *PowerPoint*, *canva*, *Inkscape, genially*, visme.co, designer.com, *spark.adobe.com* o similar de uso libre) en donde incluya el resultado de su investigación.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** un documento con las tipologías del vestuario y elementos del diseño (época)
- **Formato**: PDF
- **Estructura del documento:**
  o Portada.
  o Enlace al documento visual donde se presentan las tipologías del vestuario y los elementos del diseño en una época.
  o Referencias bibliográficas.
- **Extensión:** máximo 10 páginas.
- Para el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Tipologías del vestuario y elementos del diseño (época) GA1-290601216-AA1-EV03**

[2] Documento visual: Documento escrito en el que se emplean imágenes como apoyo a los conceptos presentados.

- **Evidencia GA1-290601216-AA1-EV04. Un personaje en la historia de la moda**

Para elaborar esta evidencia, estudie la Unidad 2 del Componente Formativo “fundamentos del vestuario I” (incluido el material complementario) y amplíe la información consultando en la web, almacene la evidencia en el portafolio digital:

Representar la evolución del vestuario en la historia caracterizando un personaje de la época de su elección (el aprendiz debe vestirse, maquillarse, adornarse, asumir la actitud y adecuar un espacio -escenario-) teniendo en cuenta el contexto socioeconómico, tecnológico, político y cultural que reflejan su transformación en el mercado y la industria, tomar registro en vídeo y fotográfico (válido hacer edición digital) sustentando su actividad (elección del personaje, explicación del contexto, el mercado y la industria de la época seleccionada) y entregar la evidencia a través del portafolio, como se muestra a continuación:

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** un documento que contenga un personaje en la historia de la moda.
- **Formato**: PDF
- **Estructura del documento:**
  - o Portada.
  - o Enlace al registro en video y fotográfico.
  - o Referencias bibliográficas.
- **Extensión:** Mínimo 10 páginas.
- Para el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: Un personaje en la historia de la moda. GA1-290601216-AA1-EV04.

3.1.2. Actividad de aprendizaje GA1-290601216-AA2. Categorizar las tipologías del vestuario a partir de las teoría y conceptos aplicados en la moda; comprendiéndolos como el resultado de la transformación de los fenómenos socioculturales, tecnológicos, económicos y políticos, comprendiendo su transformación en el mercado y la industria

Con esta actividad de aprendizaje el aprendiz tiene la oportunidad de desarrollar evidencias que le permiten la clasificación de los diferentes tipos de vestuarios enmarcados en teorías propias de la moda.

Duración: 66 horas.

Materiales de formación a consultar:
Para desarrollar esta actividad adecuadamente, se recomienda revisar los contenidos presentados en los componentes “Fundamentos del vestuario II” y “Fundamentos del vestuario III”.

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

- **Evidencia GA1-290601216-AA2-EV01. Figura antropomorfa tridimensional**

Amplíe la información presentada en el material de formación consultando en la *web* sobre teoría del color y teoría de la forma y realice las siguientes tareas. Almacene la evidencia en el portafolio digital como se indica.

a- Observar vídeos sobre las leyes de las Gestalt (https://www.youtube.com/watch?v=oW6dwEZIf3g) los tipos, significados y usos de las formas en el diseño, realizando una composición gráfica[3] (técnica libre, formato manual) sobre cada una de las leyes (ley de la figura-fondo, Ley de la continuidad, Ley de la proximidad, Ley de la similitud, La ley de cierre, Ley de la compleción) realice registro fotográfico y compártanlo en la galería del LMS en la carpeta dispuesta por el instructor.

b- Componer una figura antropomorfa[4] tridimensional (físicamente, utilizando materiales diversos que tenga a la mano) aplicando las teorías de la forma y del color reflejando un concepto de su elección, realice registro fotográfico, y compártanlo en la galería LMS en la carpeta dispuesta por el instructor y dispóngase en el portafolio digital.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** un documento que contiene la figura antropomorfa tridimensional.
- **Formato**: PDF
- **Estructura del documento:**
  - o Portada.
  - o Figura antropomorfa tridimensional.
  - o Referencias bibliográficas.
- **Extensión:** Máximo 5 páginas.
- Para el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: Figura antropomorfa tridimensional.GA1-290601216-AA2-EV01.

- **Evidencia GA1-290601216-AA2-EV02. Bocetos: incluye *moodboard* y documento visual**

Amplíe la información presentada en los materiales de formación, consultando en la *web* sobre análisis funcional de las prendas, realice las siguientes actividades y almacene las evidencias en el portafolio digital.

a. Escribir un reporte de consulta en documento visual (formato digital) sobre la funcionalidad en las prendas (desde la estética, la comodidad, la ergonomía, la modelación y la producción) en una situación de uso identificada por el aprendiz y subirlo al portafolio.

b. Representar en un *moodboard*[5] (documento digital, herramientas: niice.com, gomoodboard.com, *PowerPoint*, *linkscape*, canva.com, o similar de uso libre) la conceptualización sobre la situación

[3] Adecuación de distintos elementos gráficos previamente seleccionados dentro de un espacio visual, combinándolos de tal forma que todos ellos puedan aportar un significado a la misma, consiguiendo el conjunto transmitir un mensaje claro al espectador (Mannsbach, 2012).

[4] 1. adj. Que tiene forma o apariencia humana (Real Academia Española, n.d.).

[5] "Técnica creativa que sirve para crear el universo visual de un proyecto. Básicamente, consiste en recopilar diferentes elementos y construir un collage que te ayude a visualizar tu estilo. Un *moodboard* está formado por: fotografías, texturas, patrones, colores, frases, tipografías, objetos… En realidad, cualquier cosa vale. La única condición es que sean cosas que te inspiren y estén alineadas con los valores que quieres transmitir" (Parra, n.d.).

de funcionalidad en las prendas incluyendo las diferentes funcionalidades presentadas en la consulta anterior, subirlo al portafolio.

c. Expresar mediante bocetos[6] (de manera manual o digital) propuestas de prendas de vestir (10 masculinas, 10 femeninas y 5 infantiles) que respondan a las funciones para las actividades identificadas en el concepto de análisis funcional, componga un documento visual y súbalo al portafolio.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** un documento que incluye los bocetos.
- **Formato**: PDF
- Estructura del documento:
  - o Portada.
  - o Reporte.
  - o Documento digital moodboard.
  - o Bocetos.
  - o Referencias bibliográficas.
- **Extensión:** Máximo 5 páginas.
- Para el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: Bocetos: incluye moodboard y documento visual. GA1-290601216-AA2-EV02.

- **Evidencia GA1-290601216-AA2-EV03. Ilustración de la figura humana en movimiento: incluye planos técnicos y documento visual**

Estudiar los componentes formativos “Fundamentos del vestuario I, II y III” (incluido el material complementario), y ampliar la información consultando en la web sobre teoría del color, diseño de planos técnicos y figurín y ropero, realice las siguientes actividades y almacene las evidencias en el portafolio digital:

a. Elaborar un documento visual (formato digital) con cinco cartas de colores creadas en alguna de las siguientes aplicaciones: coolors.co, colourlovers.com, adobe capture, labs.tineye.com, colorlab APP, o similar de uso libre, reflejando en cada una el concepto trabajado desde el análisis funcional (*moodboard*) evidenciando los colores neutros, principales (claves) y acentos, sustentando el resultado.
b. Dibujar los planos técnicos (utilizando los instrumentos y herramientas de dibujo técnico) de las prendas de vestir (10 masculinas, 10 femeninas y 5 infantiles) que respondan a las funciones para las actividades identificadas en análisis funcional, con su respectivo lenguaje de líneas y cotas, suba en documento visual al portafolio.
c. Ilustrar sobre la figura humana en movimiento (diferentes poses) las prendas de vestir funcionales (10 masculinas, 10 femeninas y 5 infantiles) presentadas en los planos técnicos, desde diferentes ángulos y los geometrales de cada una de las prendas con las lupas de detalles y explicaciones, suba en documento visual al portafolio.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** un documento que contiene la ilustración de la figura humana en movimiento.

[6] 1. m. Proyecto o apunte general previo a la ejecución de una obra artística. 2. m. Esquema o proyecto en que se bosqueja cualquier obra. El boceto de un libro, de una ley. 3. m. Exposición sucinta de los rasgos principales de algo (Real Academia Española, n.d.).

- **Formato**: PDF
- **Estructura del documento:**
  o Portada.
  o Documento visual.
  o Planos técnicos.
  o Referencias bibliográficas.
- **Extensión:** Máximo 5 páginas.
- Para el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: Ilustración de la figura humana en movimiento: incluye planos técnicos y documento visual.GA1-290601216-AA2-EV03.

- **Evidencia GA1-290601216-AA2-EV04. Evolución de la prenda de vestir (línea de tiempo)**

Una vez haya revisado el material formativo y realice una comprensión de la historia y evolución del vestuario podrá representar en una línea del tiempo (herramienta *Padlet* o similar de uso libre) la evolución de una prenda de vestir hito de la moda (a elección del aprendiz) evidenciando (a partir de las teorías y conceptos estudiados) su transformación como el resultado de los fenómenos de mercado, socioculturales, tecnológicos, económicos y políticos (reflejados en los materiales, colores, texturas, siluetas, utilizadas en su desarrollo)

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** un documento que contiene la evolución de las prendas de vestir.
- **Formato**: PDF.
- **Estructura del documento:**
  o Portada.
  o Línea de tiempo.
  o Referencias bibliográficas.
- **Extensión:** Mínimo 20 páginas
- Para el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: Evolución prenda de vestir (línea de tiempo). GA1-290601216-AA2-EV04.

3.1.3. Actividad de aprendizaje GA1-290601216-AA3. Reconocer las características técnicas del producto vestuario y la marca, según las necesidades del mercado, y los cambios del mercado y la industria

Para esta actividad de aprendizaje se ha propuesto la elaboración de evidencias de desarrollo de producto que demuestran habilidades para la comercialización de productos del mundo de la moda y la caracterización del producto que ofrece la marca, el universo del vestuario al que pertenece y su ocasión de uso.

Duración: 66 horas

Materiales de formación a consultar:
Se recomienda revisar los contenidos presentados en los componentes: “Fundamentos del mercado I”, “Fundamentos del mercado II” y “Fundamentos del mercado III”.

Evidencias:

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

- **Evidencia GA1-290601216-AA3-EV01. Poster de mercadeo (enlace aplicación)**

Para la elaboración de esta evidencia debe tener en cuenta que los fundamentos del mercadeo abarcan varios aspectos que se relacionan directamente con el consumidor, los competidores del producto o servicio y el mercado objetivo; estos permiten identificar conceptos esenciales y establecer estrategias, para que las marcas puedan lograr objetivos de comercialización de artículos diferentes, dirigidos a un grupo de usuarios o clientes, ya identificados y analizados.

Teniendo en cuenta lo anterior, debe acercarse al tema del mercadeo, dando respuesta a una serie de preguntas, la manera es a través de la elaboración de un póster que incluye textos e imágenes para ilustrar su respuesta.

- ¿Cómo se ven las marcas de moda colombianas, con relación a la competencia (otras marcas, franquicias, productos, licencias, negocios…) que está llegando de otros países?

- La moda es uno de los mercados más cambiantes y móviles, se maneja a partir de temporadas, es importante el proceso de investigación que se realiza previo a la elaboración de una colección. El Jeans clásico cinco bolsillos es una de las prendas más usadas en el mundo, ¿de dónde nace? y ¿cómo logró establecerse como una de las prendas infaltables en el armario de todas las personas?

- El mercado de la moda está definido por segmentos, estos se clasifican con base a las características que los determinan, ¿Cuáles son estos segmentos? Seleccione al menos 3 y registre sus principales características.

- Cada individuo tiene unas características que lo definen y que lo hacen pertenecer a un grupo social con pensamientos, gustos y preferencias similares; cada uno se puede definir de acuerdo al entorno. ¿Cuáles son las características que lo definen a usted como consumidor?

- El mundo de la moda se clasifica de acuerdo a unos términos de usabilidad definidos en los universos del vestuario, usted ¿a qué universo pertenece?

- La interacción que existe entre lo que portamos y lo que sentimos es lo que se llama comunicación de moda. ¿Cuál es la marca de ropa de su preferencia y por qué?

El Poster se puede realizar de alguna de las siguientes formas:

- **Digital:** utilizando siguientes herramientas de edición gráfica online:

  Canva: https://www.canva.com/es_co/

  Adobe *Spark*: https://spark.adobe.com/es-ES/sp/

  Fotor: https://www.fotor.com/es/

También puede usar herramientas ofimáticas como Word y PowerPoint.

- **Físico:** utilizando imágenes de revista o impresos con los que arme su composición, la cual una vez finalice debe digitalizar por medio de registro fotográfico o escáner.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** un documento digital con el póster (incluya la portada).
- **Formato**: PDF.
- **Extensión:** Máximo 2 páginas.
- Para el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: Poster de mercadeo (enlace aplicación).GA1-290601216-AA3-EV01.

❖ **Evidencia GA1-290601216-AA3-EV02.Revista digital "El mercado de la moda" (enlace aplicación)**

Para la elaboración de esta evidencia, seleccione una marca de producción de moda nacional (colombiana) de su preferencia y que en lo posible esté ubicada cerca a su lugar de residencia por facilidad para el proceso de investigación. A continuación, se presenta un collage con algunas marcas nacionales, de las cuales puede elegir una para trabajar su evidencia:



Realice una búsqueda de información alrededor de la marca seleccionada utilizando diferentes fuentes de información, con el fin de investigar el entorno en el que habita la marca, reconociendo el marco social en el que participa dentro de un segmento del mercado de la moda. Indague sobre: historia de la marca, misión, visión, valores, perfil del consumidor, ubicación geográfica, nivel socioeconómico al que se dirige, imagen de marca, descripción de los productos, medios de comunicación que utiliza, estrategia de mercadeo, en el orden que considere pertinente.

Organice el material de investigación obtenido a partir de las encuestas, entrevistas, consulta en la web, textos, revistas, periódicos, entre otros y construya una Revista digital con los siguientes apartados:

- Información de la marca en un texto corto, claro y concreto. Es importante el análisis que haga y la argumentación que sustente su investigación (evite copiar y pegar)
- Características que definen la personalidad de la marca, cubriendo aspectos sociales, culturales, económicos y comerciales. Redacte un texto corto con esta información.
- Características del producto que ofrece la marca, el universo del vestuario al que pertenece y su ocasión de uso.
- Perfil del usuario de la marca.
- ¿Qué le comunica la estética visual de la marca? Responda la pregunta incluyendo imágenes (tienda, empaque, logo, ubicación…)
- ¿Qué tan reconocida y aceptada es la marca en el sector donde está ubicada?, Responda la pregunta argumentando.
- Escriba algunos comentarios finales sobre su percepción sobre la marca investigada y una conclusión sobre el ejercicio realizado con la Revista Digital: aprendizajes y aportes a su formación y a su desempeño profesional.
- La información debe estar acompañada por imágenes de cada uno de los temas mencionados.
- La Revista, mínimo debe contener 3 y máximo 5 páginas, donde se incluya: portada, textos, imágenes, nombre y apellidos completos del aprendiz (autor)
- Tener en cuenta que el color, tipo de letra, líneas y formas sean coherentes con la marca que eligió para realizar su investigación.
- La forma como distribuye la información y las imágenes hace parte de su proceso de formación, la estética es fundamental en la presentación de su trabajo.

Para la presentación de La **Revista en formato digital.** Se recomiendan las siguientes herramientas de edición gráfica online:

- Flipsnack: https://www.flipsnack.com/es/
- ISSUU: https://issuu.com/
- Canva: https://www.canva.com/es_co/
- También puede usar Corel, Photoshop, Word o PowerPoint, si utiliza las dos últimas, debe guardar el archivo en PDF y subirlo a Flipsnack o ISSUU para obtener el efecto de revista.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** revista digital.
- **Formato**: utilizar las herramientas en línea descritas anteriormente. : https://www.canva.com/es_co, ISSUU: https://issuu.com/, También puede usar Corel, Photoshop, Word o PowerPoint, si utiliza las dos últimas, debe guardar el archivo en PDF y subirlo a Flipsnack.
- **Estructura del documento:**
  Envíe un documento con una portada, el enlace que permita evidenciar el desarrollo de la Revista digital “El mercado de la moda” (enlace aplicación)
- **Extensión:** Mínimo 5 páginas.

- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio para el envío de la evidencia: Revista digital “El mercado de la moda” (enlace aplicación).GA1-290601216-AA3-EV02.

- **Evidencia GA1-290601216-AA3-EV03. Foro técnico: “Reconociendo las marcas de moda”**

El mercadeo es una estrategia que organiza un conjunto de acciones y procesos para crear, comunicar y entregar valor a los clientes por medio de productos, estableciendo relaciones con el fin de beneficiar a la organización satisfaciendo gustos, preferencias y necesidades de los clientes.

Teniendo en cuenta lo anterior, participe en el Foro virtual “Reconociendo las marcas de moda” creado para que comparta opiniones sobre el mercadeo, determinando su importancia y aplicaciones. Para dar respuesta a las preguntas planteadas debe consultar el material de formación y complementario correspondiente a esta Guía de aprendizaje, esto le permitirá responder con argumentos, así como también comentar la participación de mínimo dos compañeros, sustentando por qué está o no de acuerdo con la opinión dada por ellos.

- ✔ ¿Cómo interactúa con las marcas de moda de su preferencia?
- ✔ ¿Cómo sería su preparación preliminar para sacar una marca de moda al mercado?

Responda a los comentarios de dos de sus compañeros.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto:** Publicación de su participación en **Foro Técnico “Reconociendo las marcas de moda”**
- Para hacer el envío de sus comentarios acceda al foro “Reconociendo las marcas de moda” y exponga allí sus comentarios, análisis y reflexiones en torno a las preguntas formuladas. GA1-290601216-AA3-EV03.

- **Evidencia GA1-290601216-AA3-EV04. Prueba de conocimientos: Fundamentos de mercadeo**

La evaluación correspondiente a esta actividad de aprendizaje busca verificar los conocimientos adquiridos por el aprendiz y validar su competencia en este tema específico. La evaluación consta de 10 preguntas.

Tenga en cuenta los siguientes componentes formativos para presentar la prueba de conocimiento.

- Componente formativo fundamentos del mercado I.
- Componente formativo fundamentos del mercado II.
- Componente formativo fundamentos del mercado III.

Recuerde acceder solamente cuando se encuentre preparado para presentar su evaluación

Lineamientos generales para el desarrollo de la evidencia:

- Cuestionario en línea.
- Para realizar la prueba, acceda al Cuestionario “Fundamentos de mercadeo”. GA1-290601216-AA3-EV04.

3.2 Actividades de aprendizaje de la competencia: 240201064- Orientar investigación formativa según referentes técnicos

La investigación, el desarrollo tecnológico y la innovación son la base del crecimiento económico y social en las empresas a nivel mundial. El gran avance técnico y tecnológico requieren de personas curiosas, visionarias, motivadas a descubrir, experimentar y vivir experiencias de aprendizaje que mejoren la calidad de vida a nivel personal y de su entorno.

3.2.1. Actividad de aprendizaje GA1-240201064-AA1. Identificar las características socioeconómicas, tecnológicas, políticas y culturales del contexto productivo reconociendo las necesidades y problemáticas que lo afectan

Con esta actividad se pretende que el aprendiz logre el planteamiento de las características que enmarcan la problemática, esquematizar de manera clara, precisa y accesible, traduciendo su pensamiento a términos comprensibles para ser comunicado.

Duración: 12 horas.

Materiales de formación a consultar:

Para desarrollar esta actividad adecuadamente, se recomienda revisar los contenidos presentados en los componentes: Fundamentos de investigación.

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

- **Evidencia GA1-240201064-AA1-EV01. Mapa mental - caracterización del contexto productivo inmediato**

El objetivo de esta actividad es la identificación de características y necesidades del contexto productivo en el cual formulará la propuesta de investigación, lo cual representará a través de un mapa mental, las características socioeconómicas, tecnológicas, políticas y culturales del contexto productivo inmediato, identificando sus necesidades y problemáticas.

Para la elaboración del mapa mental, se sugiere consultar el anexo **"Mapa_mental-240201064-AA1-EV01**" y en general revisar las siguientes recomendaciones:

- **Formato.** Puede elaborarse a través de herramientas digitales de elaboración de mapas mentales o tomando una fotografía de un mapa mental dibujado a mano y luego convertirla a PDF.
- **Definir el contenido central:** ubicar el nombre del contexto en el centro de la pantalla o papel y distinguir con una imagen o ícono que lo represente. El contenido central es un tema, idea o concepto para desarrollar.
- **Identificar un número limitado de características del contenido central:** hacer las bifurcaciones a través de ideas principales, posteriormente en agrupaciones y asociaciones. Previo, se sugiere tener una lluvia de ideas. Es importante el uso de colores, uno solo por bifurcación, teniendo especial cuidado en su grosor.
- **Jerarquizar ideas:** establecer el tamaño de las ramificaciones, letras, colores, categorías y subcategorías, estableciendo un tamaño determinado para las ramas y las imágenes, para que, en

la lectura, se entienda que el tamaño de las ramas e imágenes principales es mayor al de las ramas secundarias, y de estas últimas mayor al de las terciarias y así sucesivamente.

- **Unir asociaciones:** mediante ramificaciones, y líneas se irradian las ideas secundarias y las asociaciones entre ideas.
- **Ampliar hacia afuera:** priorizar las ideas según las manecillas del reloj. En cada bifurcación, incluir una imagen digital o elaborada a mano.
- **Ubicar imágenes:** apoyos visuales y colores determinarán la calidad de la presentación, por esta razón se recomienda tener especial cuidado en la calidad y el tamaño de la imagen para acentuar las ideas a recordar.
- **Diseñar nodos:** para asegurar las conexiones entre las bifurcaciones.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Productos a entregar:** un mapa mental sobre la caracterización del contexto productivo.
- **Extensión:** 1 página máximo.
- **Formato:** pdf. Puede elaborarse a través de herramientas digitales de elaboración de mapas mentales o tomando una fotografía de un mapa mental dibujado a mano y en ambos casos colocar sus datos personales.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: Mapa mental - caracterización del contexto productivo inmediato. GA1-240201064-AA1-EV01.

3.2.2. Actividad de aprendizaje GA1-240201064-AA2. Elaborar la propuesta de investigación formativa

Con esta actividad se pretende que el aprendiz ponga en práctica los conceptos abordados desde la metodología de investigación para desarrollar su propuesta en torno al tema de interés.

Duración: 36 horas.

Materiales de formación a consultar:
Para desarrollar esta actividad adecuadamente, se recomienda revisar los contenidos presentados en el componente: Fundamentos de investigación.

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

- **Evidencia GA1-240201064-AA2-EV01. Proyecto de investigación a nivel experimental, planteando la pregunta de investigación, el objetivo general y objetivos específicos, la justificación, antecedentes, marco teórico, y las conclusiones**

Para la elaboración adecuada de la evidencia, el aprendiz apreciará el componente formativo “Fundamentos de investigación”. El objetivo de esta actividad es comprender y dar respuesta a las necesidades del contexto por medio del desarrollo de procesos de investigación efectivos, teniendo en cuenta situaciones de orden social y productivo. Para ello, debe diligenciar cada una de las pestañas del formato Propuesta de

investigación formativa. Para el diligenciamiento del formato, se sugiere consultar las recomendaciones en el Anexo_Propuesta de investigación formativa.

Lineamientos para la entrega del producto:

- **Producto a entregar**: Propuesta de investigación formativa.
- **Formato:** Archivo Excel. Documento con las 5 etapas diligenciadas.
- **Extensión:** correspondiente al formato.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: Proyecto de investigación a nivel experimental, planteando la pregunta de investigación, el objetivo general y objetivos específicos, la justificación, antecedentes, marco teórico, y las conclusiones. GA1-240201064-AA2-EV01.

3.3 Actividades de aprendizaje de la competencia: 220501046- Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con necesidades de manejo de información

Las actividades de aprendizaje que se presentan buscan el desarrollo de competencias para optimizar el proceso y los productos de las diferentes áreas de ocupación, que incluye 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.

3.3.1. Actividad de aprendizaje GA1- 220501046-AA1. Reconocer *software* de sistemas, *software* de programación y software de aplicaciones

Con esta actividad de aprendizaje se pretende que el aprendiz pueda esquematizar gráficamente los conceptos relacionados con el *software,* como se clasifica y las herramientas de la web.

Duración: 8 horas.

Materiales de formación a consultar:
Para desarrollar esta actividad adecuadamente, se recomienda revisar los contenidos presentados en el componente: Tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

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

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

Para la elaboración adecuada de las evidencias el aprendiz debe apropiar lo mostrado en el componente formativo: “Tecnologías de la información y la comunicación (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. Debe ser creativo y se recomienda:

- Exploración de la plataforma y documentos guía del programa de formación.
- Prestar atención a las características y componentes propias 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.
- Incluya aspectos relevantes sobre los tipos de software y recursos de internet para el área ocupacional de su desempeño.
- Si tiene dudas sobre cómo realizar un mapa conceptual y las herramientas a utilizar para realizar la entrega de la evidencia de aprendizaje, explore el anexo “Mapa-220501046-AA1-EV01” para el aprendiz que le orientará en el proceso.
- El uso de figuras, imágenes, frases cortas y colores.

Lineamientos para la entrega del producto:

- **Producto a 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 página.
- 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-AA2-EV01.

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

Esta actividad permite la apropiación de las herramientas informáticas y colaborativas así como la comprensión de su uso con el fin de que sean aplicadas e integradas a las demás actividades de la formación técnica para el aprovechamiento de los beneficios de la tecnología.

Duración: 32 horas.

Materiales de formación a consultar:
Para desarrollar esta actividad adecuadamente, se recomienda revisar los contenidos presentados en el componente: Tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

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

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

Para la elaboración adecuada de las evidencias el aprendiz debe apropiar lo mostrado el componente formativo: “Tecnologías de la información y la comunicación 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.
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 para la entrega del producto:

- **Producto a 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:** PDF con el desarrollo del mapa y en la parte inferior derecha colocar sus datos personales.
- **Extensión:** 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.

3.3.3. Actividad de aprendizaje GA1-220501046-AA3. Elaborar un informe sobre la mejora de productos con la incorporación de TIC

Con esta actividad se pretende que el aprendiz una vez haya hecho la apropiación conceptual y procedimental de las herramientas de la información y la comunicación, de cuenta de cómo usarlas para la mejora de los procesos.

Duración: 8 horas.

Materiales de formación a consultar:

Para desarrollar esta actividad adecuadamente, se recomienda revisar los contenidos presentados en el componente: Tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

Evidencias:

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

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

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. Para la elaboración adecuada de las evidencias el aprendiz debe apropiar lo mostrado en el componente formativo: “Tecnologías de la información y la comunicación TIC”, en el tema de mejora continua, y tenga en cuenta que debe:

- 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 para la entrega del producto:

- **Producto a 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:** 10 páginas, máximo.
- 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.

3.4 Actividades de aprendizaje de la competencia: 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

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 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.

3.4.1 Actividad de aprendizaje GA1-240201501-AA1. Identificar situaciones cotidianas y futuras a través de una interacción social oral y escrita

El desarrollo de esta actividad de aprendizaje pretende que el aprendiz se familiarice con situaciones cotidianas a partir de la apropiación de conceptos básicos del segundo idioma.

Duración: 48 horas.

Materiales de formación a consultar:

Para la presentación de la evidencia, el aprendiz apropiará el componente formativo **“***LEVEL 1 - MCER A1.1”.* y material complementario, desarrolle las siguientes evidencias.

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

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

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

Lineamientos para el desarrollo de la evidencia:

- Cuestionario en línea.
- Para responder el cuestionario (evaluación en línea), remitirse al área de la actividad correspondiente y acceder al espacio Cuestionario. GA1-240202501-AA1-EV01.

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

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

Para la elaboración del vídeo con la cámara web, se debe 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 presente entre 3 y 5 diapositivas, donde se incluyan los siguientes elementos:

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

Estructura del vídeo 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 el aprendizaje inicial sobre las temáticas del primer nivel.

Para la realización de la emisión del vídeo se deberá encender la cámara web, mostrar la pantalla con las diapositivas creadas. La recomendación es utilizar alguna herramienta digital que permite grabar el vídeo y pantalla como; *Screencast-o-Matic, Loom, Camtasia*, recordscreen.io, scrnrcrd.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 video debe ser cargado 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 para la entrega de la evidencia:

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

- **Evidencia GA1-240202501-AA1-EV03. Reporte escrito**

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 de su programa de formación.
Para realizar el folleto puede utilizar alguna herramienta digital como *Canva, Trello*, Word, *PowerPoint* o cualquier otra que se conozca y permita trabajar de forma creativa.

Estructura: datos personales del aprendiz, mensaje inicial, información básica del programa, expectativas e intereses que se vinculen al 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 de su programa de formación.

Lineamientos para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** un reporte escrito.
- **Extensión:** entre 70 y 150 palabras.
- Estructura del documento:
  Hacer uso de las normas gramaticales y redacción utilizando el idioma inglés, además, aplique las normas APA para las referencias y citación de información obtenida de diferentes recursos digitales.
- **Formato:** PDF.
- Para hacer el envío del documento remitirse al área de la actividad correspondiente y acceder al espacio para el envío de la evidencia Reporte escrito. GA1-240202501-AA1-EV03.

3.4.2 Actividad de aprendizaje GA1-240202501-AA2. Expresar 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: Los contenidos de soporte para el desarrollo de la actividad es “LEVEL 2 - MCER A1.2”.

Evidencias:

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

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

Presenta un cuestionario (evaluación en línea) para evaluar comprensión lectora y gramatical del nivel (LEVEL 2 - MCER A1.2), el cual consta de quince preguntas (15) y un tiempo aproximado de 45 minutos.

Lineamientos para el desarrollo de la evidencia:

- Para responder el cuestionario (evaluación en línea) remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio Cuestionario. GA1-240202501-AA2-EV01.

- **Evidencia GA1-240202501-AA2-EV02. Entrevista virtual.**

Con el apoyo de uno de sus compañeros y una vez apropiado el material de estudio del segundo nivel realicé un video, en el cual simula una presentación de una entrevista de trabajo, postulándome 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 realizar la grabación de la entrevista para luego guardarla.

Lineamientos 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 vídeo 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 de visualización.
- **Formato**: Word o PDF con los datos básicos del entrevistado, entrevistador y la URL del vídeo. Tenga en cuenta que se debe garantizar la visualización del video.
- **Extensión:** de 3 a 5 minutos.
- Para hacer el envío de la evidencia debe dirigirse al área de la actividad correspondiente y acceder al espacio Entrevista virtual GA1-240202501-AA2-EV02.

3.5. Actividades de aprendizaje de la competencia: 240201526 - Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz

Las actividades presentadas invitan a hacer una reflexión sobre aspectos que son transversales como la dignidad humana, la familia como base fundamental de la sociedad y en la construcción de valores y principios, la relación que se tiene con el medio ambiente, la sostenibilidad y sustentabilidad ética, para terminar con un tema que es el reconocimiento de los hitos históricos de violencia y paz, así como de estrategias de reconciliación como aporte a la construcción de una cultura de paz.

3.5.1. Actividad de Aprendizaje GA1-240201526-AA1. Reconocer el impacto de las acciones humanas sobre sí mismo y el entorno, dándoles un criterio de valor

Las actividades planteadas para esta competencia están centradas en la valoración del estado general de las condiciones psicomotrices individuales para aplicar los correctivos necesarios que permitan mejorar las capacidades.
Duración: 8 horas.

Materiales de formación a consultar: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis del material de formación: "Componente formativo: Ser-individuo ".

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

- **Evidencia GA1-240201526-AA1-EV01. Taller de reflexión escrita. Caso Malala**

Esta actividad consiste en realizar una reflexión personal sobre la lectura de un texto que describe la historia de una joven que lucha por los derechos de la educación en el país de ella. El objetivo es promover mi dignidad y la del otro a partir de los principios y valores éticos como aporte en la instauración de una cultura de paz.

A continuación, se describe la secuencia de acciones y la correspondiente evidencia que conforman la actividad de aprendizaje a partir de la lectura del anexo “Caso_Malala-240201526-AA1-EV01”.

Recuerde:

- Incluir dentro del documento una portada.
- Conservar un adecuado manejo del lenguaje, uso de los términos, organización de ideas.
- Incluir referencias bibliográficas de acuerdo con normas APA.
- Para mayor información, revisar la rúbrica de evaluación de la evidencia.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Productos a entregar:** un documento con el taller de reflexión elaborado.
- **Extensión:** libre.
- **Formato:** .pdf

- Para hacer el envío de la evidencia remitirse al área de la actividad correspondiente y acceder al espacio: Taller de reflexión escrita. Caso Malala GA1-240201526-AA1-EV01.

3.5.2. Actividad de Aprendizaje GA1-240201526-AA2. Diseñar y definir su proyecto de vida, aplicando técnicas de PNL

Las actividades planteadas para esta competencia están centradas en la valoración del estado general de las condiciones psicomotrices individuales para aplicar los correctivos necesarios que permitan mejorar las capacidades.

Duración: 8 horas.

Materiales de formación a consultar: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis del material de formación: "Ser-individuo ".

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

- **Evidencia GA1-240201526-AA2-EV01. Video presentación. Proyecto de vida**

Esta actividad consiste en identificar y reflexionar sobre el entorno familiar y la realidad social, reconocer las necesidades en relación con las acciones que debe realizar en su futuro, en lo que tiene que ver con sus estudios profesionales y laborales; reconocer cuáles son sus valores y cuáles sus sentimientos en comparación con esos valores que orientarán sus acciones con un proyecto a nivel individual, familiar, comunitario y ambiental. El objetivo es promover su propia dignidad y la del otro a partir de los principios y valores éticos como aporte en la instauración de una cultura de paz.

A continuación, se describe la secuencia de acciones y la correspondiente evidencia que conforman la actividad de aprendizaje a partir de la lectura del anexo “Video_proy_vida-240201526-AA2-EV01”.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Productos a entregar:** un video sobre el proyecto de vida.
- **Extensión:** 5 minutos.
- **Formato:** video.
- Para hacer el envío de la evidencia remitirse al área de la actividad correspondiente y acceder al espacio: Video presentación. Proyecto de vida GA1-240201526-AA2-EV01.

3.5.3. Actividad de Aprendizaje GA1-240201526-AA3. Reconocer los conceptos sobre la vida en comunidad teniendo como base las relaciones con el contexto social

Las actividades planteadas para esta competencia están centradas en la valoración del estado general de las condiciones psicomotrices individuales para aplicar los correctivos necesarios que permitan mejorar las capacidades.

Duración: 8 horas.

Materiales de formación a consultar: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis del material de formación: "Soy un ser social ".

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

- **Evidencia GA1-240201526-AA3-EV01. Diagrama de sistemas. Relación del individuo con el entorno**

Esta actividad consiste en realizar una análisis e interpretación de la relación del individuo con el entorno. El objetivo es establecer relaciones de crecimiento personal y comunitario a partir del bien común como aporte para el desarrollo social.

En el anexo “Diagrama-240201526-AA3-EV01A, se describe la secuencia de acciones y la correspondiente evidencia que conforman la actividad de aprendizaje, este se presenta como una guía para la elaboración de diagrama de sistemas, relación del individuo con el entorno.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Productos a entregar:** un diagrama de sistemas.
- **Extensión:** libre.
- **Formato:** Pdf.
- Para hacer el envío de la evidencia remitirse al área de la actividad correspondiente y acceder al espacio: Diagrama de sistemas. Relación del individuo con el entorno GA1-240201526-AA3-EV01.

3.5.4. Actividad de Aprendizaje GA1-240201526-AA4: Proponer estrategias para promover el uso racional de los recursos teniendo como base los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)

Las actividades planteadas para esta competencia están centradas en la valoración del estado general de las condiciones psicomotrices individuales para aplicar los correctivos necesarios que permitan mejorar las capacidades.

Duración: 8 horas.

Materiales de formación a consultar: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis del material de formación: "Entendiendo mi mundo".

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

- **Evidencia GA1-240201526-AA4-EV01. Ejemplo de una marca sostenible que cumpla con TRIPLE BOTTOM LINE**

Esta actividad consiste en realizar una reflexión el cual establece un marco para crear empresas sostenibles, basándose en tres elementos principales: el elemento social, ambiental y económico. El objetivo es promover el uso racional de los recursos naturales a partir de criterios de sostenibilidad y sustentabilidad ética y normativa vigente.

A partir de la lectura del anexo “Triple_botton_line-240201526-AA4-EV01”, el cual presenta el ejemplo de una marca sostenible que cumpla con TRIPLE BOTTOM LINE, se describe la secuencia de acciones para la elaboración de la correspondiente evidencia para esta actividad de aprendizaje.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Productos a entregar:** un documento con el ejemplo de una marca sostenible que cumpla con el triple *bottom line*.
- **Extensión:** libre.
- **Formato:** Pdf.
- Para hacer el envío de la evidencia remitirse al área de la actividad correspondiente y acceder al espacio: Ejemplo de una marca sostenible que cumpla con TRIPLE BOTTOM LINE GA1-240201526-AA4-EV01.

3.5.5. Actividad de Aprendizaje GA1-240201526-AA5. Reconocer los hechos históricos más representativos en la historia de Colombia que están marcados por la violencia y los acuerdos de paz

Las actividades planteadas para esta competencia están centradas en la valoración del estado general de las condiciones psicomotrices individuales para aplicar los correctivos necesarios que permitan mejorar las capacidades.

Duración: 8 horas.

Materiales de formación a consultar: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis del material de formación: "Ser agente de cambio".

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

- **Evidencia GA1-240201526-AA5-EV01. Mapa mental. Hitos del conflicto armado en Colombia en los últimos 50 años**

Esta actividad consiste en un mapa mental reflexivo sobre los principales hitos del conflicto armado en Colombia. El objetivo es reconocer los hechos históricos más representativos en la historia de Colombia que están marcados por la violencia y los acuerdos de paz.

La secuencia de acciones para la elaboración de la correspondiente evidencia que conforman la actividad de aprendizaje se encuentra en el anexo “Mapa_mental-240201526-AA5-EV01”.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Productos a entregar:** un mapa mental.
- **Extensión:** libre.
- **Formato:** Pdf.
- Para hacer el envío de la evidencia remitirse al área de la actividad correspondiente y acceder al espacio: Mapa mental. Hitos del conflicto armado en Colombia en los últimos 50 años GA1-240201526-AA5-EV01.

3.5.6. Actividad de Aprendizaje GA1-240201526-AA6: Utilizar las estrategias de negociación frente al conflicto colombiano teniendo en cuenta las relaciones interpersonales y las experiencias de otros acuerdos exitosos

Las actividades planteadas para esta competencia están centradas en la valoración del estado general de las condiciones psicomotrices individuales para aplicar los correctivos necesarios que permitan mejorar las capacidades.

Duración: 8 horas.

Materiales de formación a consultar: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis del material de formación: "Ser agente de cambio".

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

- **Evidencia GA1-240201526-AA6-EV01. Documento colaborativo. Solución del caso**

Esta actividad consiste en una reflexión y elaboración de un documento colaborativo. El objetivo es utilizar las estrategias de negociación frente al conflicto colombiano teniendo en cuenta las relaciones interpersonales y las experiencias de otros acuerdos exitosos.

La secuencia de acciones para la elaboración de la correspondiente evidencia que conforman la actividad de aprendizaje se encuentra en el anexo “Solucion_caso-240201526-AA6-EV01”.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Productos a entregar:** un documento con la solución del caso.
- **Extensión:** libre.
- **Formato:** Pdf.
- Para hacer el envío de la evidencia remitirse al área de la actividad correspondiente y acceder al espacio: **Documento colaborativo. Solución del caso GA1-240201526-AA6-EV01.**

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias de aprendizaje	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
Evidencia de conocimiento. Infografía sobre la moda y los diferentes mercados. GA1-290601216-AA1-EV01 Evidencia de desempeño. Roles del departamento de diseño. GA1-290601216-AA1-EV02 **Evidencia de producto.** Tipologías del vestuario y elementos del diseño (época). GA1-290601216-AA1-EV03 **Evidencia de producto.** Un personaje en la historia de la moda.GA1-290601216-AA1-EV04	Determina los medios y/o fuentes de información de acuerdo con la problemática del proyecto. Utiliza los medios y/o fuentes de información requeridos de acuerdo con la exigencia del proyecto. Categoriza la información recopilada de acuerdo con los requerimientos técnicos y desarrollo de producto.	**Lista de verificación.** IE- GA1-290601216-AA1-EV01 **Lista de verificación.** IE- GA1-290601216-AA1-EV02 **Lista de verificación.** IE- GA1-290601216-AA1-EV03 **Lista de verificación.** IE- GA1-290601216-AA1-EV04
Evidencia de: desempeño y producto. Figura antropomorfa tridimensional. GA1-290601216-AA2-EV01. **Evidencia de: desempeño y producto.** Bocetos: incluye moodboard y documento visual. GA1-290601216-AA2-EV02.		**Lista de chequeo.** IE- GA1-290601216-AA2-EV01 **Lista de chequeo.** IE- GA1-290601216-AA2-EV02

Evidencia de: desempeño y producto. Ilustración de la figura humana en movimiento: incluye planos técnicos y documento visual. GA1-290601216-AA2-EV03. **Evidencia de: desempeño y producto.** Evolución prenda de vestir (línea de tiempo). GA1-290601216-AA2-EV04.		**Lista de chequeo.** IE- GA1-290601216-AA2-EV03 **Lista de chequeo.** IE- GA1-290601216-AA2-EV04
Evidencia de desempeño y producto. Poster de mercadeo (enlace aplicación).GA1-290601216-AA3-EV01. **Evidencia de desempeño y producto.** Revista digital "El mercado de la moda" (enlace aplicación). GA1-290601216-AA3-EV02.	Reconoce el mercado objetivo de acuerdo con las características del usuario, producto y marca. Comprende el *mix* de mercadeo con respecto a las variables del entorno y a las necesidades de la empresa. Comprende los modelos de negocios a partir de técnicas básicas para estudios de mercado.	**Rúbrica** IE- GA1-290601216-AA3-EV01 **Rúbrica** IE- GA1-290601216-AA3-EV02
Evidencia de conocimiento Foro técnico: "reconociendo las marcas de moda". **GA1-290601216-AA3-EV03.**	Clasifica la información del plan de comunicación de acuerdo con los requerimientos de mercado.	**Lista de verificación.** IE- GA1-290601216-AA3-EV03
Evidencia de: conocimiento. **Prueba de conocimientos:** Fundamentos de mercadeo. GA1-290601216-AA3-EV03.	Especifica las oportunidades en el mercado a través del estudio de caracterización del subsector y expectativas del cliente.	**Cuestionario** IE- GA1-290601216-AA3-EV04
Evidencia de producto. Mapa mental - caracterización del contexto productivo inmediato. GA1-240201064-AA1-EV01.	Reconoce las necesidades del contexto, según las problemáticas identificadas.	**Rúbrica**. IE- GA1-240201064-AA1-EV01

Evidencia de Desempeño Proyecto de investigación a nivel experimental, planteando la pregunta de investigación, el objetivo general y objetivos específicos, la justificación, antecedentes, marco teórico y las conclusiones. GA1-240201064-AA2-EV01.	Describe el problema de investigación de acuerdo a los elementos observados. Plantea los objetivos de la investigación según la pregunta de investigación. Consolida el proyecto de investigación teniendo en cuenta la pertinencia y los alcances. Elabora el marco teórico de la investigación de acuerdo a los contextos nacional e internacional. Aplica técnicas de recolección de información de acuerdo a criterios establecidos por la metodología. Comunica los resultados de la investigación según criterios de presentación de informes. Elabora el marco teórico de la investigación de acuerdo a los contextos nacional e internacional.	**Lista de verificación.** IE- GA1-240201064- AA2- EV01
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 acuerdo con las necesidades de procesamiento de información y características.	**Lista de verificación.** IE- GA1-220201046-AA1-EV01.
Evidencia de Conocimiento	Maneja computadores, tabletas, celulares y otros equipos TIC, de	**Lista de chequeo.**

Taller- Utilización de las herramientas de Ofimática. GA1-220501046-AA2-EV01.	acuerdo con las funcionalidades de los mismos. Aplica funcionalidades de sistemas operativos, de acuerdo con las necesidades de administración de los recursos del equipo. 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. 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. Participa en redes sociales, de acuerdo con las necesidades de comunicación. Maneja herramientas colaborativas en Internet, de acuerdo con las necesidades del equipo de trabajo. Comprueba el funcionamiento de los equipos, productos o servicios obtenidos con el uso de herramientas TIC, de acuerdo con los resultados esperados.	IE- GA1-220201046-AA2-EV01
Evidencia de Desempeño	Aplica procesos de mejora a los productos, de acuerdo con las comprobaciones realizadas.	**Lista de chequeo.** IE- GA1-220201046-AA3-EV01

Informe mejora de productos y procesos con la incorporación de TIC. GA1-220501046-AA3-EV01.		
Evidencia: conocimiento. Cuestionario. GA1-240202501-AA1-EV01. **Evidencia: desempeño.** Video presentación. GA1-240202501-AA1-EV02. **Evidencia: producto.** Reporte escrito. GA1-240202501-AA1-EV03.	Reconoce la idea general y detalles específicos en interacciones orales de la vida cotidiana articuladas con claridad y una velocidad promedio. Reconoce la idea general y detalles específicos en textos escritos de la vida cotidiana articulados con claridad.	**Cuestionario** IE- GA1-240202501-AA1-EV01 **Lista de chequeo.** IE- GA1-240202501-AA1-EV02. **Lista de chequeo** IE- GA1-240202501-AA1-EV03
Evidencia: conocimiento. Cuestionario. GA1-240202501-AA2-EV01. **Evidencia: desempeño.** Entrevista virtual. GA1-240202501-AA2-EV02.	Comprende información concreta relativa a temas cotidianos y laborales en textos orales y escritos.	**Cuestionario** IE- GA1-240202501-AA2-EV01 **Lista de chequeo.** IE- GA1-240202501-AA2-EV02.
Evidencia de conocimiento. Taller de reflexión escrita. Caso Malala.GA1-240201526-AA1-EV01.	Reconoce su valor y el valor del otro de acuerdo a los principios de dignidad y construcción cultural y autonomía Define su proyecto de vida con base en criterios axiológicos y culturales y hábitos de convivencia.	**Rúbrica**. IE- GA1-240201526-AA1-EV01.
Evidencia de producto. Video presentación. Proyecto de vida. GA1-240201526-AA2-EV01.	Define su proyecto de vida de acuerdo a los criterios de dignidad, de respeto, creencias, ecología y cultura.	**Rúbrica**. IE- GA1-240201526-AA2-EV01.
Evidencia de desempeño. Diagrama de sistemas. Relación del individuo con el entorno. GA1-240201526-AA3-EV01.	Aplica acciones de prevención de acciones violentas con base en estrategias de comunicación asertiva.	**Rúbrica**. IE- GA1-240201526-AA3-EV01.

	Evidencia respeto por el bien común, la alteridad y el diálogo con el otro con base en principios axiológicos.	
Evidencia de producto. Ejemplo de una marca sostenible que cumpla con TRIPLE BOTTOM LINE. GA1-240201526-AA4-EV01.	Cambia actitudes frente a su comportamiento con base en la dignidad, aportando a la cultura de paz. Utiliza herramientas que permiten la comunicación asertiva en diferentes entornos teniendo en cuenta la pedagogía para la paz.	**Rúbrica**. IE- GA1-240201526-AA4-EV01.
Evidencia de desempeño. Mapa mental. Hitos del conflicto armado en Colombia en los últimos 50 años. GA1-240201526-AA5-EV01.	Reconoce hitos históricos de violencia y paz como aporte a la construcción de una cultura de paz.	**Rúbrica**. IE- GA1-240201526-AA5-EV01.
Evidencia de producto. Documento colaborativo. Solución del caso. GA1-240201526-AA6-EV01.	Modifica actitudes comportamentales a partir de la resolución pacífica de conflictos. Construye relaciones interpersonales a partir del enfoque diferencial y la promoción de una cultura de paz.	**Rúbrica**. IE- GA1-240201526-AA6-EV01.

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Análisis	Distinción y separación de las partes de algo para conocer su composición. 2. m. Estudio detallado de algo, especialmente de una obra o de un escrito
Antropomorfa	Que tiene forma o apariencia humana
Boceto	Proyecto o apunte general previo a la ejecución de una obra artística. 2. m. Esquema o proyecto en que se bosqueja cualquier obra. El boceto de un libro, de una ley. 3. m. Exposición sucinta de los rasgos principales de algo
Branding	Hace referencia al proceso de hacer y construir una marca (en inglés, brand equity) mediante la administración estratégica del conjunto total de activos vinculados en forma directa o indirecta al nombre y/o símbolo o (logo) que identifican a la marca influyendo en el valor de la marca, tanto para el cliente como para la empresa propietaria de la marca.

Canal de comunicación	Son los medios que se utilizan para dar a conocer la existencia de un producto o servicio, ejemplo, las redes sociales.
Canales de distribución	Se denomina canal de distribución al camino seguido en el proceso de comercialización de un producto desde el fabricante hasta el usuario industrial o consumidor final.....El punto final o de destino es el consumidor.
Cliente	Cliente (del Latín *cliens, -entis*) es la persona o empresa receptora de un bien, servicio, producto o idea, a cambio de dinero u otro artículo de valor.
Caracterización	Determinar los atributos peculiares de alguien o de algo, de modo que claramente se distinga de los demás. U. t. c. prnl. 2. tr. Autorizar a alguien con algún empleo, dignidad u honor
Categoría	Cada una de las clases o divisiones establecidas al clasificar algo
Colección	Conjunto ordenado de cosas, por lo común de una misma clase y reunidas por su especial interés o valor. Colección de escritos, de medallas, de mapas.
Comunicación	Trato, correspondencia entre dos o más personas. Transmisión de señales mediante un código común al emisor y al receptor. 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. A través de la comunicación, las personas o animales obtienen información respecto a su entorno y pueden compartirla con el resto.
Comunicación de moda	Es la forma en la que llega un mensaje a un determinado consumidor usando como estrategia diversos canales de información.
Composición gráfica	Adecuación de distintos elementos gráficos previamente seleccionados dentro de un espacio visual, combinándolos de tal forma que todos ellos puedan aportar un significado a la misma, consiguiendo el conjunto transmitir un mensaje claro al espectador
Consumidor	Persona que adquiere productos de consumo o utiliza ciertos servicios
Contexto Social	En la parte social es todo aquel entorno físico o simbólico en donde el individuo se relaciona con otras personas, este puede abarcar factores económicos, históricos y culturales que comprenden la identidad de un individuo
Cosmogonía	Del gr. κοσμογονία kosmogonía. 1. f. Relato mítico relativo a los orígenes del mundo. 2. f. Teoría científica que trata del origen y la evolución del universo
Cuadro sinóptico	Exposición de una materia en una plana, en forma de epígrafes comprendidos dentro de llaves u otros signos gráficos, de modo que el conjunto se puede abarcar de una vez con la vista
Documento visual	Documento escrito en el que se emplean imágenes como apoyo a los conceptos presentados.
Economía	Conjunto de bienes y actividades que integran la riqueza de una colectividad o un individuo. 3. f. Ciencia que estudia los métodos más eficaces para satisfacer las necesidades humanas materiales, mediante el empleo de bienes escasos. 4. f. Contención o adecuada distribución de recursos materiales o expresivos. 5. f. Ahorro de trabajo, tiempo u otros bienes o servicios
Entorno	Ambiente, lo que rodea. Conjunto de características que definen el lugar y la forma de ejecución de una aplicación.

Estilo de vida	Es un concepto sociológico que se refiere a cómo se orientan los intereses, las opiniones, y los comportamientos y conductas de un individuo, grupo o cultura
Estrategia	Es el elemento que define y encuadra las líneas maestras de comunicación y comercialización de la empresa, para aprovechar las oportunidades del mercado.
Flujográma	También denominado diagrama de flujo es una muestra visual de una línea de pasos, de acciones que implican un proceso determinado. Es decir, el flujograma consiste en representar gráficamente, situaciones, hechos, movimientos y relaciones de todo tipo a partir de símbolos
Hábitos	Es la acción y efecto de consumir o gastar, sean productos, bienes o servicios, como por ejemplo la energía, entendiendo por consumir, como el hecho de utilizar estos productos y servicios para satisfacer necesidades primarias y secundarias.
Historieta	Fábula, cuento o relación breve de aventura o suceso de poca importancia. 2. f. Serie de dibujos que constituye un relato cómico, fantástico, de aventuras, etc., con texto o sin él, y que puede ser una simple tira en la prensa, una o varias páginas, o un libro
Hito	Persona, cosa o hecho clave y fundamental dentro de un ámbito o contexto
Imagen de marca	Es el conjunto de elementos gráficos, visuales, emocionales, que demuestra y define lo que somos.
Indagar	Intentar averiguar algo discurriendo o con preguntas.
Infografía	De Infographie®, marca reg. 1. f. Técnica de elaboración de imágenes mediante computadora. 2. f. Imagen obtenida por infografía. 3. f. Representación gráfica que apoya una información de prensa
Informática	Conjunto de conocimientos científicos y técnicas que hacen posible el tratamiento automático de la información por medio de computadoras.
Interpretación	Se denomina intérprete a la persona que realiza la interpretación, su función consiste en transmitir el mensaje del discurso original teniendo en cuenta diversos aspectos, como el registro utilizado, la información implícita en dicho mensaje y las emociones.
Internet	Red informática mundial, descentralizada, formada por la conexión directa entre computadoras mediante un protocolo especial de comunicación.
Investigación	investigación que tiene por fin ampliar el conocimiento científico, sin perseguir, en principio, ninguna aplicación práctica. (vocablo que tiene su origen en el latín investigare), este verbo se refiere al acto de llevar a cabo estrategias para descubrir algo. También permite hacer mención al conjunto de actividades de índole intelectual y experimental de carácter sistemático, con la intención de incrementar los conocimientos sobre un determinado asunto.
Investigar:	Indagar para descubrir algo.
Leyes naturales	Reglas fijas a la que está sometido un fenómeno de la naturaleza.

***Main idea* (Idea principal)**	Estrategia de lectura que busca identificar la idea principal de un texto. A diferencia de "Topic", esta estrategia pretende ampliar la comprensión encontrando qué es lo que se dice del tema (Topic). Ejm.: "The robots can help in, medicine".
Marca	Es uno o el conjunto de signos distintivos de un producto o servicio en el mercado. Señal que permite identificar o distinguir algo o para dar alguna información sobre ello.
Medios	Son canales e instrumentos para informar y comunicar a las sociedades actuales acerca de hechos o acontecimientos que suceden.
Método	Modo de decir o hacer con orden modo de obrar o proceder, hábito o costumbre que cada uno tiene y observa
Mercadeo	Acción de mercadear. Conjunto de operaciones por las que ha de pasar una mercancía del productor al consumidor.
Mercado	En economía, un mercado es un conjunto de transacciones de procesos o intercambio de bienes o servicios entre individuos.
Microsoft	Es una compañía tecnológica multinacional con sede en Redmond, Washington, EE.UU. Microsoft es el acrónimo de *microcomputer* y software
Mix de mercadeo	Se denomina mezcla de mercadotecnia o mix comercial (conocido en el mundo como *marketing mix*) a las herramientas o variables de las que dispone el responsable de la mercadotecnia para cumplir con los objetivos de la compañía. Son las estrategias de marketing, o esfuerzo de mercadotecnia y deben incluirse en el plan de *marketing* (plan 0c). La empresa usa esta estrategia cuando busca acaparar mayor clientela. Y por eso se lo considera importante. Como la rama más esencial.
Moodboard	"Técnica creativa que sirve para crear el universo visual de un proyecto. Básicamente, consiste en recopilar diferentes elementos y construir un collage que te ayude a visualizar tu estilo. Un moodboard está formado por: fotografías, texturas, patrones, colores, frases, tipografías, objetos… En realidad, cualquier cosa vale. La única condición es que sean cosas que te inspiren y estén alineadas con los valores que quieres transmitir"
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.)
Objetivo	Perteneciente o relativo al objeto en sí mismo, con independencia de la propia manera de pensar o de sentir
Ocasión de uso	Ocasión es la oportunidad o comodidad de tiempo o lugar que se ofrece para ejecutar o conseguir algo, es decir, es la circunstancia favorable para lograr las metas que el individuo desea. Por extensión se define como el lugar, la hora o el evento en que se debe usar una prenda determinada
Ofimática	Automatización mediante sistemas electrónicos de las comunicaciones y procesos administrativos en las oficinas.
Paralelo	Dicho de dos o más líneas o superficies: Que al ser equidistantes entre sí, por más que se prolonguen nunca pueden encontrarse. Apl. a línea, u. t. c. s. f. Trazar una

	paralela. 2. adj. Correspondiente, semejante, análogo. Una evolución intelectual paralela a la experimentada por su padre. 3. m. Semejanza, correspondencia o equivalencia entre personas o cosas. Ese trabajo realiza un paralelo entre dos épocas. 4. m. Persona, situación o cosa parecida o semejante a otra. Esta situación no tiene paralelo en el mundo
Política	Dicho de dos o más líneas o superficies: Que al ser equidistantes entre sí, por más que se prolonguen nunca pueden encontrarse. Apl. a línea, u. t. c. s. f. Trazar una paralela. 2. adj. Correspondiente, semejante, análogo. Una evolución intelectual paralela a la experimentada por su padre. 3. m. Semejanza, correspondencia o equivalencia entre personas o cosas. Ese trabajo realiza un paralelo entre dos épocas. 4. m. Persona, situación o cosa parecida o semejante a otra. Esta situación no tiene paralelo en el mundo
Portafolio	Cartera de mano para llevar libros, papeles, etc
Presente Continuo	Tiempo verbal que se usa para indicar acciones momentáneas que suceden al momento de hablar. Su construcción requiere el uso de un verbo auxiliar “to be” y un segundo verbo (llamado verbo principal) con terminación en “-ing”. Por ejemplo: I am working at SENA now.
Presente simple (Presente Simple):	Tiempo verbal que se usa para indicar acciones o situaciones que suceden en el presente. Pueden ser estados permanentes o cambiantes, por ejemplo: I am Susana. I work as a doctor.
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”.
Proceso creativo	Se refiere a las fases que se deben seguir para la aplicación de la creatividad y la generación de ideas en torno a un reto o un problema a resolver (Fandom, s.f.).
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.
Protección de marca	Es la norma o conjunto de normas que guían, dirigen y ajustan el comportamiento de un individuo, organización, materia y/o actividad.
Psicología de la moda	Es el estudio y el tratamiento de cómo el color, la imagen, el estilo, y la belleza afectan el comportamiento humano, mientras aborda normas culturales y sensibilidades culturales.
Rol	Juego de rol: 1. m. juego en que los participantes interpretan el papel de un personaje de ficción, en una historia de carácter misterioso o fantástico (Real Academia Española, n.d.).
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.
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.
Segmento de mercado	Como su propio nombre indica, se trata de identificar segmentos de Mercado (Marketing)(mercado)] o grupos uniformes más pequeños, pues la segmentación de un mercado en muchos mercados se puede asociar, de acuerdo a sus características o variables que puedan influir en su comportamiento de compra.
Semiótica	Teoría general y ciencia que estudia los signos, sus relaciones y su significado.
Sistema moda	El sector Sistema Moda está compuesto por dos sectores de producción: textiles y confecciones, cuero, calzado y marroquinería. Cada uno está compuesto por varios eslabones con interdependencia entre sí.
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.
Software	Conjunto de programas, instrucciones y reglas informáticas para ejecutar ciertas tareas en una computadora.
Socioeconómico	Perteneciente o relativo a los factores sociales y económicos.
Técnica	Perteneciente o relativo a las aplicaciones de las ciencias y las artes. 2. adj. Dicho de una palabra o de una expresión: Empleada exclusivamente, y con sentido distinto del vulgar, en el lenguaje propio de un arte, ciencia, oficio, etc. 3. m. y f. Persona que posee los conocimientos especiales de una ciencia o arte. 5. f. Conjunto de procedimientos y recursos de los que se sirve una ciencia o un arte. 6. f. Pericia o habilidad para usar una técnica. 7. f. Habilidad para ejecutar cualquier cosa, o para conseguir algo (Real Academia Española, n.d.)
Tecnología	1. f. Conjunto de teorías y de técnicas que permiten el aprovechamiento práctico del conocimiento científico. 2. f. Tratado de los términos técnicos. 3. f. Lenguaje propio de una ciencia o de un arte. 4. f. Conjunto de los instrumentos y procedimientos industriales de un determinado sector o producto.
Tendencias	1. f. Propensión o inclinación en las personas y en las cosas hacia determinados fines.
TIC	Sigla para Tecnologías de la Información y la Comunicación y se refieren al 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
Tipología	1. f. Estudio y clasificación de tipos que se practican en diversas ciencias. 2. f. Antrop. Ciencia que estudia los distintos tipos de razas en que se divide la especie humana. 3. f. Med. Ciencia que estudia los varios tipos de la morfología humana en relación con sus funciones vegetativas y psíquicas-

Topic (Tema)	Estrategia de lectura que busca identificar las palabras clave (que más se repiten) para comprender el tema principal del texto. El tema por lo general se puede dar en una o dos palabras. Ejm: “The robots”.
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

Andrade, A. M., Del Río, C. A., & Alvear, D. L. (2019). A study on time and motion to increase the efficiency of a shoe manufacturing company | 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

BBVA Research. (2019). Perfilamiento del consumidor colombiano. BBVA Research, 1–72.

Barceló, Y. (2012). Universos del vestuario. Calameo. https://es.calameo.com/read/001376751208219da825e

Canal Megalópolis. (2017, October 28). *CIENCIA (Soñar el Futuro) Moda - YouTube*. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=ZxOPxDSOlZQ

Carmona Romera, G. (2017). Sistema operativo, búsqueda de información: Internet/Intranet y correo electrónico (I. Editorial (ed.); 1st ed.). http://www.ebooks7-24.com.bdigital.sena.edu.co/?il=8713

Díaz, P. (2014). Comunicación y gestión de marcas de moda / Barcelona: Gustavo Gili.

Definición ABC. (2020). *Definición ABC*. Definicionabc.Com. from https://www.definicionabc.com/economia/alta-costura.php

Española, R. A., & Madrid, E. (1970). Diccionario de la lengua española (Vol. 19). Espasa-Calpe.

Espino, P. (s.f.). Capítulo 11: La influencia de la cultura en el comportamiento del consumidor. In Comportamiento del consumidor (p. 11).

Figarola Irigoyen (s.f) Barcelona, España. https://www.abaenglish.com/es/fonetica-inglesa/th/

Fresno, Chávez, Caridad. ¿Cómo funciona Internet?, El Cid Editor, 2018. ProQuest Elibro.

Gallardo Yoney, (2020). Word para principiantes – 2020. YouTube https://www.youtube.com/watch?v=-4ooZlyprmc

Gaskin, S. (2014). GO! Microsoft Word 2013 (1st ed.). Pearson Educación.

Gerval, O. (2008) Estudio y productos. Barcelona: Editorial Acanto.

Gómez, A., & Briseño, I. (2008). B.-978-970-686-768-1 I. B.-978-607-481-064-6 (Eds.). *Software* (pp. 23–44). Cengage Learning. https://link.gale.com/apps/doc/CX3004400004/GVRL?u=sena&sid=GVRL&xid=d8990326

Grupo Bancolombia. (2018, 30 octubre). 10 herramientas de trabajo colaborativo para tu empresa. https://www.grupobancolombia.com/wps/portal/negocios/actualizate/tendencias/herramientas-trabajo-colaborativo

Guerrero, J. Nuevas tecnologías aplicadas a la moda: diseño, producción, *marketing* y comunicación Barcelona: Parramón, 2009.

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación. *In Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9). https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004

Ibarra Sixto, J. I. (2013). Manual sistema operativo, búsqueda de la información: Internet/intranet y correo electrónico (S. L. Editorial CEP (ed.)). Editorial CEP, S.L. L https://elibro-net.bdigital.sena.edu.co/es/ereader/senavirtual/50724?page=19

Ibiza David, (2019). Tutorial Trellos: Guía de uso con ejemplos reales prácticos. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=_UB44coH3SM&feature=youtu.be

Inexmoda. (2011, noviembre 1). Términos de moda Inexmoda - Universos del vestuario. Facebook. https://www.facebook.com/media/set/?vanity=inexmoda&set=a.10150343496837787

In Fashion Web. (s.f.). IFW - Universos de la Moda, ¿Qué son? ¿Cuántos existen? ¿Cuántos hay? esto y más en #InFashionWeb #TendenciaModa.

Ladrón, de Guevara, Miguel Ángel. (2018).Sistema operativo, búsqueda de la información: internet/intranet y correo electrónico UF0319 (2a. ed.), Editorial Tutor Formación, ProQuest E-libro.

Naranjo González, M. R. (2010). Cuaderno del alumno: ofimática avanzada para formación continua. Formación para el empleo. Editorial CEP, S.L

Mannsbach, R. (2012, February 13). *COMPOSICION GRÁFICA!!* | *CONCEPTO TEXTUALES*. Concepto Textuales. http://mannsbachgrafico1992.blogspot.com/2012/02/composicion-grafica.html

Martínez, G. (2018). Marketing y comunicación de moda. ESIC Editorial.

Moure,O.(1999). El acento en las palabras de dos sílabas. http://www.ompersonal.com.ar/ompronounce/unit11/page1.htm

Parra, S. (n.d.). *Cómo hacer un moodboard - Caso práctico con ejemplos*. Samuparra.Com. Retrieved September 3, 2020, from https://samuparra.com/como-hacer-un-moodboard/

Posner, H. (2015). Marketing de moda (2a. ed.). Editorial Gustavo Gili.

QuestionPro. (s.f.-b). Investigación de Campo. https://www.questionpro.com/es/investigacion-de-campo.html

Real Académia Española. (n.d.). *DRAE* | *Diccionario de la lengua española* | *Edición del Tricentenario* | *RAE - ASALE*. Retrieved July 6, 2020, from https://dle.rae.es/

Reig, M. (s.f). Moda, gestión del diseño de operaciones. https://repositorioinstitucional.ceu.es/bitstream/10637/4137/1/IndiceyResumen_TFM_ReigOrtega%2CMar%C3%ADa.pdf

Sampieri, R. H. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw Hill México.

Seivewright, S. (2013). Diseño e investigación (2° Edición). Editorial Gustavo Gili.

SENA. (s.f.). Sistema de Bibliotecas. http://biblioteca.sena.edu.co/paginas/bases.html

Systems, V. (2013). Inglés: grado superior. McGraw-Hill España. https://elibro-net.bdigital.sena.edu.co/es/ereader/senavirtual/50221?page=1

Valentín López, G.M. (2015). Ofimática (S. L. Editorial CEP (ed.)). Editorial CEP, S. L. https://elibro-net.bdigital.sena.edu.co/es/ereader/senavirtual/51049?page=16

Valera, O. (2009). *Metodología de la Investigación educacional* (P. y Educación (Ed.); Segunda Ed).

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Fabio Andrés Gaviria Londoño	Instructor	Centro de Formación en Diseño, Confección y Moda – Regional Antioquia	Septiembre de 2020
	Jhon Fernando Jaramillo Taborda	Investigador INAMOD	Centro de Formación en Diseño, Confección y Moda – Regional Antioquia	Septiembre de 2020
	María Luisa Yepes Sierra	Instructora	Centro de Formación en Diseño, Confección y Moda – Regional Antioquia	Septiembre de 2020
	Marisol Osorio Beltrán	Líder SENNOVA	Centro de Formación en Diseño, Confección y Moda – Regional Antioquia	Septiembre de 2020
	Luis Alfonso Hincapie Echeverri	Instructor	Centro de Formación en Diseño, Confección y Moda – Regional Antioquia	Septiembre de 2020
	Idian Fernando López Agudelo	Instructor	Centro de Formación en Diseño, Confección y Moda – Regional Antioquia	Septiembre de 2020
	Ruth Elena Morales Ríos	Instructora	Centro de Formación en Diseño, Confección y Moda – Regional Antioquia	Septiembre de 2020
	Liliana Victoria Morales Gualdrón	Diseñador Instruccional	Centro para la comunicación de la Industria Gráfica – Regional Distrito Capital	Febrero 2021
	Luz Mila Pacheco Fuentes	Diseñadora instruccional	Centro de Diseño y Metrología Regional Distrito Capital	Noviembre de 2020
	Ramiro E. Barrientos Gómez	Instructor Experto en TIC	Centro de Formación en Diseño, Confección y Moda	Noviembre de 2020
	Sergio Arturo Medina Castillo	Diseñador Instruccional	Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica	Noviembre de 2020

	Diana María Barrientos	Experta temática	Centro de Formación en Diseño, Confección y Moda - Regional Antioquia	Diciembre 2020
	Oscar Absalon Guevara	Diseñador instruccional	Centro de Gestión Industrial - Regional Bogotá	Diciembre 2020
	Alix Cecilia Chinchilla Rueda	Diseñador Instruccional	Centro de Gestión Industrial - Regional Bogotá	Septiembre 2021
	Silvia Milena Sequeda Cárdenas	Evaluador instruccional.	Centro de Gestión Industrial - Regional Bogotá	Octubre de 2021
	Rafael Neftalí Lizcano Reyes	Asesor pedagógico	Centro Industrial del Diseño y la Manufactura – Regional Santander	Octubre de 2021
	Sandra Patricia Hoyos Sepúlveda	Revisión y corrección de estilo	Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica - Distrito capital	Octubre de 2021

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

	Nombre	**Cargo**	**Dependencia**	**Fecha**	**Razón del cambio**
Autor (es)					