



LÍNEA TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES
GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN
RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, DISEÑO Y DESARROLLO DE SOFTWARE
RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN INFORMÁTICA, DISEÑO Y DESARROLLO DE SOFTWARE

1. INFORMACION BÁSICA DEL PROGRAMA DE FORMACION TITULADA

1.1 Denominación del Programa:	PRODUCCION DE MEDIOS AUDIOVISUALES DIGITALES	
1.2. Código Programa:	513101	
1.3. Versión Programa:	3	
1.4. Vigencia del Programa:	Fecha inicio programa:	10/02/2020
	Fecha fin programa:	El programa aún se encuentra vigente
1.5 Duración máxima estimada del aprendizaje (horas)	Etapas Lectiva:	3120 horas
	Etapas Productiva:	864 horas
	Total:	3984 horas
1.6 Tipo de programa	TITULADO	
1.7 Título o certificado que obtendrá	TECNÓLOGO	
1.8 Justificación	<p>El programa Tecnólogo en Producción de Medios Audiovisuales Digitales se creó para brindar al sector productivo nacional relacionado con la industria de la comunicación y afines, la posibilidad de incorporar personal con altas calidades laborales y profesionales que contribuyan al desarrollo económico, social y tecnológico de su entorno y del país, así mismo ofrecer a los aprendices formación en tecnologías para el registro de imágenes y sonidos para la producción audiovisual, para la selección y postproducción de materiales audiovisuales, factores muy importantes para el impulso de esta industria por parte del Sector Productivo, incrementando su nivel de competitividad y productividad requerido en el entorno globalizado actual.</p> <p>En todo el país se cuenta con potencial productivo para la Producción de Medios Audiovisuales Digitales, debido a que se trata de proyectos que pueden ser aplicables a cualquier sector y cuya implementación es relativamente sencilla al requerir una infraestructura tecnológica mínima conformada por un Equipo de Cómputo y Software. Su fortalecimiento y crecimiento socio-económico tanto a nivel regional como nacional, dependen en gran medida de un recurso humano cualificado y calificado, capaz de responder integralmente a la dinámica del sector.</p> <p>El SENA ofrece este programa con todos los elementos de formación profesional, sociales, tecnológicos y culturales, aportando como elementos diferenciadores de valor agregado metodologías de aprendizaje innovadoras, el acceso a tecnologías de última generación y una estructuración sobre métodos más que contenidos, lo que potencia la formación de ciudadanos librepensadores, con capacidad crítica, solidaria y emprendedora, factores que lo acreditan y lo hacen pertinente y coherente con su misión, innovando permanentemente de acuerdo con las tendencias y cambios tecnológicos y las necesidades del sector empresarial y de los trabajadores, impactando positivamente la productividad, la competitividad, la equidad y el desarrollo del país.</p>	



LÍNEA TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES
GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN
RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, DISEÑO Y DESARROLLO DE SOFTWARE
RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN INFORMÁTICA, DISEÑO Y DESARROLLO DE SOFTWARE

1.9 Sectores a los que se asocia el programa	Sector económico:	SERVICIOS
	Sector clase mundial:	
	Sector locomotora:	
2.0 Estrategia metodológica	<p>Centrada en la construcción de autonomía para garantizar la calidad de la formación en el marco de la formación por competencias, el aprendizaje por proyectos y el uso de técnicas didácticas activas que estimulan el pensamiento para la resolución de problemas simulados y reales; soportadas en la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación, integradas, en ambientes abiertos y pluritecnológicos, que en todo caso recrean el contexto productivo y vinculan al aprendiz con la realidad cotidiana y el desarrollo de las competencias.</p> <p>Igualmente, debe estimular de manera permanente la autocritica y la reflexión del aprendiz sobre el que hacer y los resultados de aprendizaje que logra a través de la vinculación activa de las cuatro fuentes de información para la construcción de conocimiento:</p> <ul style="list-style-type: none">-El instructor - Tutor-El entorno-Las TIC-El trabajo colaborativo	

2. PERFIL IDÓNEO DE EGRESO

2.1 PERFIL OCUPACIONAL

2.1.1 NOMBRE DE LA(s) OCUPACIONES QUE PODRÁ DESEMPEÑAR EL EGRESADO

Código del campo ocupacional	Ocupación
5131	Productores, directores artísticos y ocupaciones relacionadas
5222	Operadores de Cámara de Cine y Televisión
5225	Operadores de audio y sonido
5227	Ocupaciones de Asistencia en Cine, Televisión y Artes Escénicas

2.1.2 PRINCIPALES PRODUCTOS DEL TRABAJO DEL EGRESADO

MATERIALES AUDIOVISUALES SENSIBLES A EMISIÓN EN DIFERENTES MEDIOS.
FLUJOS DE TRABAJO DENTRO DE UN STAFF DE PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL.
LIBROS DE PRODUCCIÓN
GUIONES
PRESUPUESTOS
PLANES DE RODAJE

2.1.3 COMPETENCIAS QUE DESARROLLARÁ

Código del campo ocupacional	Ocupación
5131	Productores, directores artísticos y ocupaciones relacionadas
5222	Operadores de Cámara de Cine y Televisión
5225	Operadores de audio y sonido
5227	Ocupaciones de Asistencia en Cine, Televisión y Artes Escénicas



LÍNEA TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES
GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN
RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, DISEÑO Y DESARROLLO DE SOFTWARE
RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN INFORMÁTICA, DISEÑO Y DESARROLLO DE SOFTWARE

2.2 PERFIL PROFESIONAL

Código del campo ocupacional	Ocupación
5131	Productores, directores artísticos y ocupaciones relacionadas
5222	Operadores de Cámara de Cine y Televisión
5225	Operadores de audio y sonido
5227	Ocupaciones de Asistencia en Cine, Televisión y Artes Escénicas

2.3 PROYECCIÓN DEL EGRESADO


2.3.1 En lo laboral	ESTA EN CAPACIDAD DE CREAR Y PROPONER UN PROYECTO AUDIOVISUAL DE MANERA INTEGRAL O EN CUALQUIERA DE SUS FASES. (PRE, PRO Y POST-PRODUCCION, COMERCIALIZACION, DISTRIBUCION ENTRE OTRAS)
2.3.2 En lo empresarial	EL EGRESADO PODRA LLEGAR A DESEMPEÑARSE EN PUESTOS DE RESPONSABILIDAD EN LOS SIGUIENTES ENTORNOS: - DEPARTAMENTO DE COMUNICACIONES O AGENCIA DE PUBLICIDAD EN EL AREA AUDIOVISUAL - PRODUCTORAS AUDIOVISUALES - CANALES DE TELEVISION -CINE -ANIMACION, IGUALMENTE ESTARA EN CAPACIDAD DE CREAR SU PROPIA EMPRESA DE TERCERIZACION DE PROCESOS DE PREPRODUCCION PARA PROYECTOS AUDIOVISUALES.
2.3.3 En el entorno social	EL EGRESADO SERA UNA PERSONA INTEGRAL, CON ACTITUDES Y APTITUDES DE TRABAJO, CUYOS VALORES ETICOS ESTARAN SIEMPRE PRESENTES Y DISPUESTOS PARA MEJORAR SU PROYECTO DE VIDA Y LA CALIDAD DEL SERVICIO.
2.3.4 En la formación y aprendizaje permanente	EL EGRESADO PUEDE CONTINUAR SU FORMACION CON UNA ESPECIALIZACION TECNICA O LA PROFESIONALIZACION DE SU ESPECIALIDAD, DEBE FOMENTAR UN PROCESO CONSTANTE DE DESARROLLO Y MEJORA CONTINUA DE LOS CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES NECESARIAS PARA MEJORAR EL DESEMPEÑO LABORAL Y LAS REALIZACION PERSONAL.
2.3.5 En la innovación y desarrollo tecnológico	ESTARA EN CONSTANTE INVESTIGACION SOBRE LOS AVANCES TECNOLOGICOS QUE SE PRESENTAN DEBIDO A LA GLOBALIZACION, LA NATURALEZA CAMBIANTE Y EL MERCADO DE TRABAJO, ESTO CON EL FIN DE MEJORAR Y ADQUIRIR NUEVAS HABILIDADES Y DESTREZAS EN SU DESEMPEÑO PERSONAL Y LABORAL.

2.4 DESCRIPCIÓN GENERAL DEL PERFIL DEL EGRESADO

EL EGRESADO DEL TECNOLOGO EN PRODUCCION DE MEDIOS AUDIOVISUALES DIGITALES, ESTA EN CAPACIDAD DE DISEÑAR, GESTIONAR Y EJECUTAR PROYECTOS AUDIOVISUALES, DESARROLLANDO TODAS LAS ETAPAS DEL PROCESO CON LOS ESTANDARES DE CALIDAD EXIGIDOS POR LA INDUSTRIA AUDIOVISUAL.

3. PERFIL IDÓNEO DE INGRESO

3.1 REQUERIMIENTOS

	<p>LÍNEA TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN</p> <p>RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, DISEÑO Y DESARROLLO DE SOFTWARE</p> <p>RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN INFORMÁTICA, DISEÑO Y DESARROLLO DE SOFTWARE</p>
--	---

3.1.1 Nivel de competencias a demostrar en el proceso de ingreso por tipo de certificación:

Nivel académico adecuado para caracterizar al aspirante de acuerdo con el perfil de egreso:	MEDIA ACADÉMICA		
Grado:	11		
Requiere Certificación académica (si/no)	SI		
Requiere Formación para el trabajo y desarrollo humano. (si/no)	NO	Cuál?	
		No. Horas	
3.1.2 Edad mínima definida en la ley:	16 años		
3.1.3 Requisitos adicionales:	Presentar resultado de la prueba o examen de estado de la educación media		

3.1.4 Restricciones de ingreso soportadas en la legislación vigente:

(Limitaciones físicas o cognitivas que impiden total o parcialmente el desarrollo de la formación y que estén expresamente descrita y soportadas en normas relacionadas con el desempeño ocupacional y profesional)

No aplica

3.2 ASPECTOS ACTITUDINALES, MOTIVACIONALES Y DE INTERÉS

Ética profesional, proactivo, Liderazgo, disposición para recibir ordenes y sugerencias de superiores, trabajo en equipo, honesto y respetuoso, responsable, manejo de conflictos, creatividad e innovación, comunicación asertiva, toma de decisiones, redacción de informes, expresión oral, presentación personal de acuerdo a su función, solución de problemas, emprendedor.

3.3 COMPETENCIAS A EVALUAR EN EL PROCESO DE INGRESO

CLASE	TIPO	COMPETENCIA	INDICADOR	NIVEL ACADEMICO	GRADO	%
-------	------	-------------	-----------	-----------------	-------	---



LÍNEA TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES
GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN
RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, DISEÑO Y DESARROLLO DE SOFTWARE
RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN INFORMÁTICA, DISEÑO Y DESARROLLO DE SOFTWARE

Básica	Lenguaje	Literatura.	Participo en la elaboración de guiones para teatro de títeres.	BÁSICA PRIMARIA	3	16
Básica	Tecnología Informática	Solución de problemas con tecnología.	Interpreto gráficos, bocetos y planos en diferentes actividades.	BÁSICA SECUNDARIA	7	1
Laboral	Personal	Orientación Ética.	Cumplo los compromisos asumidos de acuerdo con las condiciones de tiempo y forma acordadas con la ot	MEDIA ACADÉMICA	11	1
Laboral	Interpersonal	Trabajo en Equipo.	Asigno y asumo roles y responsabilidades de acuerdo con las aptitudes de los miembros del equipo.	MEDIA ACADÉMICA	11	16
Ciudadana	Ciudadana	Participación y responsabilidad democrática.	Comprendo qué es un bien público y participo en acciones que velan por su buen uso, tanto en la comu	MEDIA ACADÉMICA	11	4
Ciudadana	Ciudadana	Convivencia y paz	Utilizo distintas formas de expresión para promover y defender los derechos humanos en mi contexto e	MEDIA ACADÉMICA	11	3
BioFísica	Percepcion Visual	Frecuencia espacial	Resume los detalles estructurales de la escena visual, texturas.	MEDIA ACADÉMICA	11	16
BioFísica	Percepcion Visual	Adaptacion al color	Cambios de iluminación.	MEDIA ACADÉMICA	11	16
BioFísica	Percepcion Espacial	Superficies	Secuencias.	MEDIA ACADÉMICA	11	1
BioFísica	Percepcion Espacial	Posicion en el espacio	Lateralidad.	MEDIA ACADÉMICA	11	1
BioFísica	Percepcion Espacial	Posicion en el espacio	Profundidad.	MEDIA ACADÉMICA	11	1
BioFísica	Percepcion auditiva	Reconocimiento	Identificación de sonidos.	MEDIA ACADÉMICA	11	16
Laboral	Interpersonal	Liderazgo.	Planeo y organizo las acciones en conjunto con los otros, para solucionar los problemas colectivos.	MEDIA ACADÉMICA	11	1
Laboral	Intelectual	Creatividad.	Identifico ideas innovadoras para resolver problemas de variados contextos (sociales, culturales, ec	MEDIA ACADÉMICA	11	1
Básica	Tecnología Informática	Apropiación y uso de la tecnología.	Trabajo en equipo en la realización de proyectos tecnológicos y, cuando lo	MEDIA ACADÉMICA	11	1




LÍNEA TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES
GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN
RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, DISEÑO Y DESARROLLO DE SOFTWARE
RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN INFORMÁTICA, DISEÑO Y DESARROLLO DE SOFTWARE

			hago, involucro herramien			
Básica	Lenguaje	Producción Textual.	Comprendo el valor del lenguaje en los procesos de construcción del conocimiento.	MEDIA ACADÉMICA	11	1
Básica	Lenguaje	Medios de Comunicación y otros Sistemas Simbólicos.	Produzco textos, empleando lenguaje verbal o no verbal, para exponer mis ideas o para recrear realid	MEDIA ACADÉMICA	11	1
Básica	Lenguaje	Medios de Comunicación y otros Sistemas Simbólicos.	Explico cómo los códigos verbales y no verbales se articulan para generar sentido en obras cinematog	MEDIA ACADÉMICA	11	1
Básica	Lenguaje	Medios de Comunicación y otros Sistemas Simbólicos.	Analizo las implicaciones culturales, sociales e ideológicas de manifestaciones humanas como los gra	MEDIA ACADÉMICA	11	1
Básica	Lenguaje	Ética de la Comunicación.	Identifico, caracterizo y valoro diferentes grupos humanos teniendo en cuenta aspectos étnicos, ling	MEDIA ACADÉMICA	11	1

3.4 DOTACIÓN MÍNIMA DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE PARA LA COMPETENCIA DE

3.4.1 Caracterización de ambiente mínimo	40 mts2
3.4.2 Maquinaria y Equipo Especializado	25 Computadores de escritorio memoria RAM 4Gb, procesador 3.0 Ghz o Superior, Disco Duro de 500 GB. 25 computadores de escritorio memoria RAM 8Gb, procesador 4.0 Ghz Superior, Disco Duro de 1TB Consola o mesa de mezcla análoga. Croma key Kit de iluminación griperia Kit de Sis Stand
3.4.3 Software Especializado	Sistemas operativos Software ofimático Software edicion de sonido Software edicion de video Software edicion de imagen
3.4.4 Herramientas Especializadas	6 cámaras de video con capacidad de grabación en alta definición. 6 trípodes de cámara con capacidad de ajuste Dispositivos de almacenamiento tipo SD y Disco duros 1 set de luces de 4 luminarias de 250w 1 set de luces de 4 luminarias de 500w 5 extensiones 10 metros Fotómetro

	<p>LÍNEA TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN</p> <p>RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, DISEÑO Y DESARROLLO DE SOFTWARE</p> <p>RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN INFORMÁTICA, DISEÑO Y DESARROLLO DE SOFTWARE</p>
--	---

3.4.4 Herramientas Especializadas	25 audífonos Micrófonos de patrón multipolar de condensador 6 grabadoras de audio con entrada de micrófono XLR y cuatro canales de audio
3.4.5 Simuladores específicos del entorno	No aplica
3.4.6 Muebles colaborativos	Mesas y Sillas para ubicación de 30 aprendices y 1 instructor Tablero acrílico Bastidores estándar para escenografía
3.4.7 Tecnologías de la información y las comunicaciones	TV pantalla plana con entrada VGA o HDMI 32 o Video beam Conectividad a Internet Alámbrica o Inalámbrica para 26 Equipos.
3.4.8 Elementos y condiciones relacionadas con la seguridad industrial, la salud ocupacional y el medio ambiente:	Sistemas de ventilación y climatización

4. CONTENIDOS CURRICULARES DE LA COMPETENCIA	
4.1 NORMA / UNIDAD DE COMPETENCIA	APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.
4.2 CÓDIGO NORMA DE COMPETENCIA LABORAL	220201501
4.3 NOMBRE DE LA COMPETENCIA	APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL *
4.4 DURACIÓN MÁXIMA ESTIMADA PARA EL LOGRO DEL APRENDIZAJE (Horas)	48 horas
4.5 RESULTADOS DE APRENDIZAJE	
DENOMINACIÓN	
PROPONER ACCIONES DE MEJORA EN LOS PROCESOS PRODUCTIVOS DE ACUERDO CON LOS PRINCIPIOS Y LEYES DE LA FÍSICA	
IDENTIFICAR LOS PRINCIPIOS Y LEYES DE LA FÍSICA EN LA SOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE ACUERDO AL CONTEXTO PRODUCTIVO.	
VERIFICAR LAS TRANSFORMACIONES FÍSICAS DE LA MATERIA UTILIZANDO HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS	
SOLUCIONAR PROBLEMAS ASOCIADOS CON EL SECTOR PRODUCTIVOS CON BASE EN LOS PRINCIPIOS Y LEYES DE LA FÍSICA	



LÍNEA TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES
GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN

RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, DISEÑO Y DESARROLLO DE
SOFTWARE

RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN INFORMÁTICA, DISEÑO Y DESARROLLO
DE SOFTWARE

4.6 CONOCIMIENTOS

4.6.1 CONOCIMIENTOS DE PROCESO

UTILIZAR MAGNITUDES FÍSICAS ESCALARES
EXPLICAR CAMBIOS FÍSICOS DE LA MATERIA.
DESCRIBIR EL MOVIMIENTO DE LOS CUERPOS.
IDENTIFICAR LOS ELEMENTOS DE UN PROCESO TÉRMICO.
IDENTIFICAR LOS PRINCIPIOS FÍSICOS DEL FUNCIONAMIENTO DE LAS MÁQUINAS.
DESCRIBIR LA TRANSFORMACIÓN DE LA ENERGÍA.
EXPLICAR LAS VARIABLES QUE INTERVIENEN EN UN SISTEMA TÉRMICO.
DESCRIBIR LAS FASES DE OBSERVACIÓN, FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS DE TRABAJO, EXPERIMENTACIÓN E
IDENTIFICACIÓN DE LEYES FÍSICAS.
REALIZAR EXPERIMENTOS PARA COMPROBAR PRINCIPIOS Y TEORÍAS FÍSICAS.

4.6.2 CONOCIMIENTOS DEL SABER

FÍSICA: CONCEPTO Y APLICACIONES
OBSERVACIÓN: MÉTODOS, TÉCNICAS, ATRIBUTOS, APLICACIONES Y USOS.
EXPERIMENTACIÓN: MÉTODOS, TÉCNICAS, ATRIBUTOS, APLICACIONES Y USOS.
MATERIA: CONCEPTO, CARACTERÍSTICAS Y ESTADOS
MAGNITUDES FÍSICAS: CONCEPTO, CARACTERÍSTICAS Y TIPOS
SISTEMAS DE UNIDADES: CONCEPTO, EQUIVALENCIAS Y TIPOS.
MÁQUINAS: CONCEPTO Y TIPOS.
MOVIMIENTO: CONCEPTO, LEYES, PRINCIPIOS, CARACTERÍSTICAS Y TIPOS
ENERGÍA: CONCEPTO, LEYES, PRINCIPIOS, MANIFESTACIONES Y TIPOS
SISTEMAS TERMODINÁMICOS: CONCEPTOS Y APLICACIONES.
ONDAS: CONCEPTO, CARACTERÍSTICAS, TIPOS
FÍSICA MODERNA: CONCEPTO, CLASIFICACIÓN Y APLICACIONES,

4.7 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

IDENTIFICA LOS PRINCIPIOS Y LEYES FÍSICAS ACORDES CON EL CONTEXTO PRODUCTIVO.
INTERPRETA CAMBIOS FÍSICOS DE LOS CUERPOS DE ACUERDO CON TEORÍAS, LEYES Y PRINCIPIOS.
DESCRIBE LAS MANIFESTACIONES DE LA ENERGÍA SEGÚN EL CONTEXTO SOCIAL Y PRODUCTIVO.
EXPLICA EL COMPORTAMIENTO DE FENÓMENOS FÍSICOS SEGÚN EL CONTEXTO PRODUCTIVO.
ARGUMENTA LA INCIDENCIA DE LOS PRINCIPIOS Y LEYES DE LA FÍSICA CONFORME CON EL CONTEXTO
PRODUCTIVO.
REALIZA EXPERIMENTOS PARA LA INTERPRETACIÓN DE FENÓMENOS DE ACUERDO CON LOS PRINCIPIOS Y
LAS LEYES DE LA FÍSICA.

4.8 PERFIL DEL INSTRUCTOR

4.8.1 Requisitos Académicos:

LICENCIADO EN FÍSICA, O FÍSICO, O INGENIERO FÍSICO, O PROFESIONAL EN ÁREA DE LA INGENIERÍA AFÍN
CON EL PROGRAMA DE FORMACIÓN.

4.8.2 Experiencia laboral y/o especialización:

MÍNIMO 12 MESES DE EXPERIENCIA LABORAL EN EL ÁREA OBJETO DEL DESEMPEÑO.
EXPERIENCIA DOCENTE DE MÍNIMA DE 12 MESES



LÍNEA TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES
GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN
RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, DISEÑO Y DESARROLLO DE SOFTWARE
RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN INFORMÁTICA, DISEÑO Y DESARROLLO DE SOFTWARE

4.8.3 Competencias:

PRÁCTICA DE PRINCIPIOS Y VALORES ÉTICOS UNIVERSALES.
DISPOSICIÓN AL CAMBIO.
HABILIDADES INVESTIGATIVAS.
MANEJO DE GRUPOS.
LIDERAZGO
COMUNICACIÓN EFICAZ Y ASERTIVA
DOMINIO LECTO-ESCRITURAL
DOMINIO ARGUMENTATIVO Y PROPOSITIVO
TRABAJO EN EQUIPO.
MANEJO DE LAS TIC

4. CONTENIDOS CURRICULARES DE LA COMPETENCIA

4.1 NORMA / UNIDAD DE COMPETENCIA	APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA NORMATIVIDAD VIGENTE.	
4.2 CÓDIGO NORMA DE COMPETENCIA LABORAL	220601501	
4.3 NOMBRE DE LA COMPETENCIA	APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA NORMATIVIDAD VIGENTE	
4.4 DURACIÓN MÁXIMA ESTIMADA PARA EL LOGRO DEL APRENDIZAJE (Horas)		48 horas
4.5 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
DENOMINACIÓN		
REALIZAR SEGUIMIENTO Y ACOMPAÑAMIENTO AL DESARROLLO DE LOS PLANES Y PROGRAMAS AMBIENTALES Y SST, SEGÚN EL ÁREA DE DESEMPEÑO.		
IMPLEMENTAR ESTRATEGIAS PARA EL CONTROL DE LOS IMPACTOS AMBIENTALES Y DE LOS ACCIDENTES Y ENFERMEDADES DE ACUERDO CON LOS PLANES Y PROGRAMAS ESTABLECIDOS POR LA ORGANIZACIÓN		
ANALIZAR LAS ESTRATEGIAS PARA LA PREVENCIÓN Y CONTROL DE LOS IMPACTOS AMBIENTALES Y DE LOS ACCIDENTES Y ENFERMEDADES LABORALES (ATEL) DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y EL ENTORNO SOCIAL.		
PROPONER ACCIONES DE MEJORA PARA EL MANEJO AMBIENTAL Y EL CONTROL DE LA SST, DE ACUERDO CON ESTRATEGIAS DE TRABAJO, COLABORATIVO, COOPERATIVO Y COORDINADO EN EL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.		
4.6 CONOCIMIENTOS		
4.6.1 CONOCIMIENTOS DE PROCESO		
DIFERENCIAR LOS ASPECTOS E IMPACTOS AMBIENTALES ASOCIADOS A SU ENTORNO LABORAL Y SOCIAL. EXAMINAR LAS ESTRATEGIAS ESTABLECIDAS PARA EL CONTROL DE LOS IMPACTOS AMBIENTALES Y LOS ATEL. REVISAR LA POLÍTICA AMBIENTAL Y DE SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO. PONER EN PRÁCTICA LAS ESTRATEGIAS PARA EL CONTROL DE LOS IMPACTOS AMBIENTALES Y ATEL.		



LÍNEA TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES
GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN

RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, DISEÑO Y DESARROLLO DE
SOFTWARE

RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN INFORMÁTICA, DISEÑO Y DESARROLLO
DE SOFTWARE

INTERVENCIÓN DE LOS IMPACTOS AMBIENTALES Y LOS RIESGOS DE SST.

LLEVAR A CABO LAS ACTIVIDADES ESTABLECIDAS EN LOS PLANES Y PROGRAMAS AMBIENTALES Y DE SST,
ESTABLECIDOS POR LA ORGANIZACIÓN.

ORIENTAR AL EQUIPO DE TRABAJO EN EL CUMPLIMIENTO DE LOS PLANES Y PROGRAMAS AMBIENTALES Y DE
SST.

MONITOREAR LA EJECUCIÓN DE LAS ACTIVIDADES PROPIAS DE SU CONTEXTO, ESTABLECIDAS EN LOS
PLANES Y PROGRAMAS DE GESTIÓN AMBIENTAL Y DE SST.

CONFIRMAR LA EJECUCIÓN DE LAS ACTIVIDADES ESTABLECIDAS EN LOS PLANES Y PROGRAMAS
AMBIENTALES Y DE SST.

CONSOLIDAR LA INFORMACIÓN DEL SEGUIMIENTO AL CUMPLIMIENTO DE LOS PLANES AMBIENTALES Y SST.

PARTICIPAR EN LA INVESTIGACIÓN DE INCIDENTES AMBIENTALES Y ATEL.

APOYAR LA GESTIÓN DE ACCIONES DE MEJORA DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS DE LA
ORGANIZACIÓN.

RECOMENDAR ACCIONES TENDIENTES A MEJORAR LA GESTIÓN AMBIENTAL Y LA SST.

PROMOVER LA CULTURA AMBIENTALMENTE RESPONSABLE, EL DESARROLLO SUSTENTABLE Y EL
AUTOCUIDADO EN SU CONTEXTO SOCIAL Y PRODUCTIVO.

4.6.2 CONOCIMIENTOS DEL SABER

MEDIO AMBIENTE: CONCEPTO, COMPONENTES, CONSERVACIÓN, ASPECTOS E IMPACTOS AMBIENTALES,
NORMATIVIDAD BÁSICA LEGAL.

ASPECTOS E IMPACTOS AMBIENTALES: CONCEPTO, CARACTERÍSTICAS, CLASES SEGÚN EL CONTEXTO
SOCIAL Y PRODUCTIVO, PROBLEMÁTICA AMBIENTAL ASOCIADA Y LEGISLACIÓN APLICABLE

IMPACTOS AMBIENTALES: CONCEPTO, CLASES, MEDIDAS DE MANEJO AMBIENTAL.

POLÍTICAS AMBIENTALES Y DE SST: CONCEPTO, CARACTERÍSTICAS, ALCANCE Y CLASES.

PLANES DE MANEJO Y GESTIÓN AMBIENTAL: OBJETO, APLICACIÓN Y ESTRUCTURA.

PLANES Y PROGRAMAS DE GESTIÓN DE SST: OBJETO, APLICACIÓN Y ESTRUCTURA.

SISTEMA DE GESTIÓN Y SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO: CONCEPTOS GENERALES Y MARCO BÁSICO
LEGAL, DERECHOS Y DEBERES.

DIRECTRICES Y REQUISITOS INTERNOS DEL SISTEMA DE SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO:
REGLAMENTO DE HIGIENE Y SEGURIDAD INDUSTRIAL, REGLAMENTO INTERNO DE TRABAJO,

PROCEDIMIENTOS DE TRABAJO SEGURO, PROGRAMAS, POLÍTICA DE SEGURIDAD SALUD EN EL TRABAJO Y
POLÍTICAS DE PREVENCIÓN DE ALCOHOL Y SUSTANCIAS PSICOACTIVAS.

PELIGROS DE SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO PROPIOS DEL SECTOR ECONÓMICO: CONCEPTO,
CARACTERÍSTICAS, CLASES, EFECTOS A LA SALUD, MECANISMOS DE CONTROL Y NORMATIVIDAD.

LESIONES Y ENFERMEDADES PROPIAS DEL SECTOR ECONÓMICO: CONCEPTOS, CLASES, CAUSAS Y
CARACTERÍSTICAS.

CONSECUENCIAS DE LOS ACTOS ESTÁNDAR Y SUB ESTÁNDAR EN EL AMBIENTE LABORAL: CONCEPTO Y
CONSECUENCIAS.

MEDIDAS DE MANEJO AMBIENTAL: CONCEPTO, PREVENCIÓN, CONTROL Y MITIGACIÓN, ESTRATEGIAS
DEIMPLEMENTACIÓN.

PLAN DE EMERGENCIAS Y CONTINGENCIAS: CONCEPTO, CLASES, OBJETO, ALCANCE Y ESTRUCTURA BÁSICA.

DIRECTRICES Y REQUISITOS INTERNOS DEL SISTEMA DE SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO:
REGLAMENTO DE HIGIENE Y SEGURIDAD INDUSTRIAL, REGLAMENTO INTERNO DE TRABAJO,

PROCEDIMIENTOS DE TRABAJO SEGURO, PROGRAMAS, POLÍTICA DE SEGURIDAD SALUD EN EL TRABAJO Y
POLÍTICAS DE PREVENCIÓN DE ALCOHOL Y SUSTANCIAS PSICOACTIVAS.

MONITOREO Y SEGUIMIENTO: CONCEPTO, MÉTODOS Y DOCUMENTACIÓN ASOCIADA.

EVIDENCIAS DE CUMPLIMIENTO A LOS PROGRAMAS AMBIENTALES Y DE SST: CONCEPTO, CLASES Y
CARACTERÍSTICAS.

NORMATIVIDAD: REPORTE E INVESTIGACIÓN DE ACCIDENTES DE TRABAJO Y ENFERMEDADES LABORALES.

SOSTENIBILIDAD EN EL CONTEXTO PRODUCTIVO: CONSERVACIÓN USO Y MANEJO DE LOS RECURSOS.

ESTRATEGIAS DE TRABAJO COLABORATIVO, COOPERATIVO Y COORDINADO: CONCEPTO Y
CARACTERÍSTICAS.



LÍNEA TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES
GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN

RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, DISEÑO Y DESARROLLO DE
SOFTWARE

RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN INFORMÁTICA, DISEÑO Y DESARROLLO
DE SOFTWARE

FUNCIONES.

ACCIONES DE MEJORA EN EL MANEJO AMBIENTAL Y EN LA SST: CONCEPTO, CARACTERÍSTICAS Y FORMULACIÓN

4.7 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

INTERPRETA EL CONTEXTO AMBIENTAL Y DE SST, ASOCIADO A SU ENTORNO LABORAL Y SOCIAL ACORDE CON LA LEGISLACIÓN Y NORMATIVIDAD VIGENTE.

RELACIONA LA LEGISLACIÓN Y NORMATIVIDAD VIGENTE SOBRE MEDIO AMBIENTE Y SST CON LOS ASPECTOS E IMPACTOS AMBIENTALES, GROS Y RIESGOS QUE SE PRESENTAN EN SU AMBIENTE DE TRABAJO SEGÚN POLÍTICAS DE LA ORGANIZACIÓN Y EL ENTORNO LABORAL.

ANALIZA LOS PLANES Y PROGRAMAS DE GESTIÓN AMBIENTAL Y DE SST PARA LA APLICACIÓN DE LOS CONTROLES DE IMPACTO AMBIENTAL ESTABLECIDOS POR LA ORGANIZACIÓN.

PARTICIPA EN EL DESARROLLO DE ACCIONES ORIENTADAS AL CONTROL DE LOS IMPACTOS AMBIENTALES Y LA DISMINUCIÓN DE ACCIDENTES Y ENFERMEDADES LABORALES DE ACUERDO CON LOS PLANES Y PROGRAMAS ESTABLECIDOS POR LA ORGANIZACIÓN.

DETERMINA ACCIONES PARA ORIENTAR A SU EQUIPO DE TRABAJO EN LOS PLANES Y PROGRAMAS AMBIENTALES Y DE SST SEGÚN POLÍTICAS DE LA ORGANIZACIÓN.

IMPLEMENTA ACCIONES COORDINADAS PARA EL MONITOREO DE LOS PLANES Y PROGRAMAS AMBIENTALES Y DE SST SEGÚN SU ÁREA DE DESEMPEÑO.

FOMENTA LA CULTURA AMBIENTAL RESPONSABLE, EL DESARROLLO SUSTENTABLE Y EL AUTOCUIDADO EN SU CONTEXTO SOCIAL Y PRODUCTIVO DE ACUERDO CON LA INTEGRACIÓN DE LOS DIFERENTES ACTORES RELACIONADOS.

4.8 PERFIL DEL INSTRUCTOR

4.8.1 Requisitos Académicos:

PROFESIONAL ESPECIALIZADO EN SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO CON FORMACIÓN EN GESTIÓN AMBIENTAL O EDUCACIÓN AMBIENTAL.

INGENIERO AMBIENTAL, ECÓLOGO O PROFESIONES AFINES CON FORMACIÓN EN SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO.

PROFESIONAL CON ESPECIALIZACIÓN EN GESTIÓN AMBIENTAL Y SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO.

4.8.2 Experiencia laboral y/o especialización:

VEINTICUATRO (24) MESES DE EXPERIENCIA: DE LOA CUALES DIECIOCHO (18) MESES ESTARÁN RELACIONADOS CON EL EJERCICIO DE LA PROFESIÓN U OFICIO OBJETO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL Y SEIS (6) MESES EN LABORES DE DOCENCIA.

4.8.3 Competencias:

PRÁCTICA DE PRINCIPIOS Y VALORES ÉTICOS UNIVERSALES.

DISPOSICIÓN AL CAMBIO.

HABILIDADES INVESTIGATIVAS.

MANEJO DE GRUPOS.

LIDERAZGO

COMUNICACIÓN EFICAZ Y ASERTIVA

DOMINIO LECTO-ESCRITURAL

DOMINIO ARGUMENTATIVO Y PROPOSITIVO

TRABAJO EN EQUIPO.

MANEJO DE LAS TIC



LÍNEA TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES
GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN
RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, DISEÑO Y DESARROLLO DE SOFTWARE
RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN INFORMÁTICA, DISEÑO Y DESARROLLO DE SOFTWARE

4. CONTENIDOS CURRICULARES DE LA COMPETENCIA

4.1 NORMA / UNIDAD DE COMPETENCIA	COORDINAR ACTIVIDADES DE ACUERDO CON ESTRATEGIAS DE GESTIÓN Y PROCESO ADMINISTRATIVO
4.2 CÓDIGO NORMA DE COMPETENCIA LABORAL	210601023
4.3 NOMBRE DE LA COMPETENCIA	GESTIÓN DE LOS RECURSOS DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

4.4 DURACIÓN MÁXIMA ESTIMADA PARA EL LOGRO DEL APRENDIZAJE (Horas)

576 horas

4.5 RESULTADOS DE APRENDIZAJE

DENOMINACIÓN

EVALUAR EL PLAN DE PRODUCCIÓN, DE ACUERDO CON EL GÉNERO Y A LA CALIDAD EXIGIDA POR EL

GESTIONAR LOS RECURSOS LOGÍSTICOS Y TÉCNICOS, DE ACUERDO CON EL PLAN DE PRODUCCIÓN

ANALIZAR LOS COMPONENTES Y ESTRUCTURA DEL PROYECTO AUDIOVISUAL

ESTRUCTURAR LOS PERFILES DEL PERSONAL EN LAS ETAPAS DEL PROYECTO AUDIOVISUAL TENIENDO EN CUENTA SUS ROLES DENTRO DEL EQUIPO DE TRABAJO

4.6 CONOCIMIENTOS

4.6.1 CONOCIMIENTOS DE PROCESO

ANALIZAR LOS COMPONENTES Y ESTRUCTURA DEL PROYECTO AUDIOVISUAL

IDENTIFICAR LOS CONTENIDOS DEL GUION.

ELABORAR CRONOGRAMA DE LAS ACTIVIDADES, PLAN DE RODAJE Y LLAMADOS DIARIOS DE PRODUCCIÓN

PREPARAR LOS FORMATOS DE CHEQUEO DE LOCACIONES.

ELABORAR PRESUPUESTO DE LOS RECURSOS LOGÍSTICOS DE PRODUCCIÓN.

DISEÑAR UN ESQUEMA DE MANEJO DE PRESUPUESTO

ELABORAR EL PLAN DE PRODUCCIÓN.

RECONOCER LOS ROLES DE UN PROYECTO AUDIOVISUAL

IDENTIFICAR LOS ROLES DEL EQUIPO DE TRABAJO

DETERMINAR LOS RECURSOS HUMANOS.

RECONOCER LOS PROTOCOLOS ESTABLECIDOS EN EL SET.

ESTRUCTURAR LOS PROTOCOLOS DEL SET

ESTABLECER LOS ROLES Y FUNCIONES DE LOS INTEGRANTES DEL PROYECTO

IDENTIFICAR COMPONENTES DEL FLUJO DE TRABAJO

REALIZAR EL DESGLOSE DE RECURSOS DE PRODUCCIÓN.

DETERMINAR LOS RECURSOS LOGÍSTICOS

IDENTIFICAR LOS REQUERIMIENTOS ESPECÍFICOS PARA CADA LOCACIÓN

PREPARAR LOS FORMATOS JURÍDICOS

IDENTIFICAR LOS TIPOS Y CARACTERÍSTICAS DE EQUIPOS, ACCESORIOS, HERRAMIENTAS Y MATERIALES DE CADA DEPARTAMENTO

IDENTIFICAR NECESIDADES, FUNCIONAMIENTO Y CARACTERÍSTICAS DE CADA DEPARTAMENTO

ASIGNAR LOS RECURSOS DE CADA DEPARTAMENTO.

COORDINAR LOS RECURSOS HUMANOS Y LOGÍSTICOS

VERIFICAR RECURSOS LOGÍSTICOS Y HUMANOS.



LÍNEA TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES
GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN

RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, DISEÑO Y DESARROLLO DE
SOFTWARE

RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN INFORMÁTICA, DISEÑO Y DESARROLLO
DE SOFTWARE

VALIDAR LOS REQUERIMIENTOS DE EDICIÓN.
VALIDAR LAS NECESIDADES SONORAS Y VISUALES.
VERIFICAR CRONOGRAMA DE LAS ACTIVIDADES DE PREPRODUCCIÓN Y PRODUCCIÓN.
AJUSTAR EL PLAN DE PRODUCCIÓN

4.6.2 CONOCIMIENTOS DEL SABER

ESTRUCTURA DE UN PROYECTO AUDIOVISUAL
CARACTERÍSTICAS DE LOS RECURSOS Y HERRAMIENTAS DE PRODUCTOS AUDIOVISUALES DIGITALES
FLUJO DE TRABAJO: CARACTERÍSTICAS Y ETAPAS (PREPRODUCCIÓN, PRODUCCIÓN Y POSTPRODUCCIÓN)
COMUNICACIÓN: LENGUAJE TÉCNICO APLICADO
FORMATOS DE GRABACIÓN DIGITAL.
PROTOCOLOS EN RELACIONES PÚBLICAS.
PROCESOS DE ADMINISTRACIÓN DE RECURSOS Y PRESUPUESTO
COMPORTAMIENTO: TRABAJO EN EQUIPO CARACTERÍSTICAS Y FUNCIONAMIENTO DE LOS DEPARTAMENTOS DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL.
ROL DE TRABAJO Y FUNCIONES DE CADA UNO EN EL PROCESO DE UNA PRODUCCIÓN.
PROTOCOLOS DE COMPORTAMIENTO EN EL SET.
TIPOS Y CARACTERÍSTICAS DE RECURSOS LOGÍSTICOS PARA LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL: TRANSPORTE, ALIMENTACIÓN, ALOJAMIENTO Y LOCACIONES
TIPOS Y CARACTERÍSTICAS DE EQUIPOS, IMPLEMENTOS, ACCESORIOS, HERRAMIENTAS Y MATERIALES DE FOTOGRAFÍA, ARTE Y SONIDO.
HERRAMIENTAS DE PLANEACIÓN Y CONTROL DE PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL: DESGLOSE DE GUION PRESUPUESTOS CRONOGRAMAS LLAMADOS DIARIOS DE PRODUCCIÓN REPORTES DIARIOS DE PRODUCCIÓN GUION TÉCNICO
CONCEPTOS BÁSICOS JURÍDICOS, ADMINISTRATIVOS Y CONTABLES APLICADOS A LA INDUSTRIA DEL CINE Y TELEVISIÓN: PRESUPUESTO FACTURACIÓN Y CUENTAS DE COBRO COMPRAS IMPUESTOS Y RETENCIONES PROCESOS DE TESORERÍA CONCILIACIÓN DE GASTOS PROCEDIMIENTOS DE MANEJO DE CAJA MENOR NORMATIVIDAD DEL SECTOR: 1. LEY DE CINE DE COLOMBIA VIGENTE 2. CONTRATOS DE PRESTACIÓN DE SERVICIOS A. PROVEEDORES DE TRANSPORTE B. PROVEEDORES DE ALIMENTACIÓN C. PROVEEDORES DE ALOJAMIENTO D. OTROS PROVEEDORES 3. LEY MARCO DE TELEVISIÓN VIGENTE. 4. CONTRATOS DE CESIÓN DE DERECHOS DE IMAGEN Y/O PATRIMONIALES A. LOCACIONES B. ACTORES C. MARCAS 5. CONTRATOS DE PATROCINADORES EN EFECTIVO Y/O EN ESPECIE INDICADORES DE GESTIÓN: AVANCE DIARIO DE PÁGINAS DEL GUION Y PROMEDIO ACUMULADO PORCENTAJE PRODUCIDO DEL GUION NIVEL DE EFICIENCIA DIARIO Y PROMEDIO ACUMULADO CONSUMO DIARIO DE MATERIAL VIRGEN Y PROMEDIO ACUMULADO TIEMPO DE ALISTAMIENTO A PRIMERA TOMA Y PROMEDIO ACUMULADO HORAS TRABAJADAS POR DÍA Y PROMEDIO ACUMULADO HOJAS DE CÁLCULO Y SOFTWARE DE PLANEACIÓN PRESUPUESTO DE PROYECTOS AUDIOVISUALES
CONCEPTOS GENERALES DEL DESARROLLO DE PROYECTOS AUDIOVISUALES

4.7 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

ANALIZA LOS COMPONENTES Y ESTRUCTURA DEL PROYECTO AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS DE LA PRODUCCIÓN
IDENTIFICA LOS CONTENIDOS DEL GUION DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL PROYECTO
ELABORA CRONOGRAMA DE LAS ACTIVIDADES, PLAN DE RODAJE Y LLAMADOS DIARIOS DE PRODUCCIÓN ACORDES AL PROYECTO
PREPARA LOS FORMATOS DE CHEQUEO DE LOCACIONES DE ACUERDO CON LOS PROCESOS ESTABLECIDOS
ELABORA PRESUPUESTO DE LOS RECURSOS LOGÍSTICOS ACORDE A LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL
DISEÑA UN ESQUEMA DE MANEJO DE PRESUPUESTO ACORDE A LOS RECURSOS DE LA PRODUCCIÓN
ELABORA EL PLAN DE PRODUCCIÓN SEGÚN EL PROYECTO AUDIOVISUAL
RECONOCE LOS ROLES DE UN PROYECTO AUDIOVISUAL PARTIENDO DE LOS ELEMENTOS ESTRUCTURALES DEL PROYECTO
IDENTIFICA LOS ROLES DEL EQUIPO DE TRABAJO SEGÚN LOS LINEAMIENTOS Y CARACTERÍSTICAS DE LA



LÍNEA TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES
GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN

RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, DISEÑO Y DESARROLLO DE
SOFTWARE

RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN INFORMÁTICA, DISEÑO Y DESARROLLO
DE SOFTWARE

PRODUCCIÓN

DETERMINA LOS RECURSOS HUMANOS ACORDE A LAS NECESIDADES DE LA PRODUCCIÓN
RECONOCE LOS PROTOCOLOS QUE SE ESTABLECEN PARA EL TRABAJO EN EL SET SEGÚN LOS
REQUERIMIENTOS DE LA PRODUCCIÓN

ESTRUCTURA LOS PROTOCOLOS DEL SET SEGÚN LINEAMIENTOS DADOS POR LA PRODUCCIÓN
ESTABLECE LOS ROLES Y FUNCIONES DE LOS INTEGRANTES SEGÚN REQUERIMIENTOS DEL PROYECTO
IDENTIFICA COMPONENTES DEL FLUJO DE TRABAJO PLANTEADO EN EL PLAN DE PRODUCCIÓN
REALIZA EL DESGLOSE DE RECURSOS DE PRODUCCIÓN ACORDE A LAS NECESIDADES DEL PROYECTO
DETERMINA LOS RECURSOS LOGÍSTICOS SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS DEL PLAN DE PRODUCCIÓN
IDENTIFICA LOS REQUERIMIENTOS ESPECÍFICOS PARA CADA LOCACIÓN SIGUIENDO LOS PARÁMETROS
ESTABLECIDOS POR LA PRODUCCIÓN

PREPARA LOS FORMATOS JURÍDICOS SEGÚN LAS NECESIDADES DEL PROYECTO AUDIOVISUAL
IDENTIFICA LOS TIPOS Y CARACTERÍSTICAS DE EQUIPOS, ACCESORIOS, HERRAMIENTAS Y MATERIALES QUE
REQUIERE CADA DEPARTAMENTO DE LA PRODUCCIÓN

IDENTIFICA NECESIDADES, FUNCIONAMIENTO Y CARACTERÍSTICAS DE CADA DEPARTAMENTO SEGÚN EL
PLAN DE PRODUCCIÓN

ASIGNA LOS RECURSOS DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DE CADA DEPARTAMENTO.
COORDINA LOS RECURSOS HUMANOS Y LOGÍSTICOS NECESARIOS PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO
VERIFICA RECURSOS LOGÍSTICOS Y HUMANOS ESTABLECIDOS POR LA PRODUCCIÓN

VALIDA LOS REQUERIMIENTOS DE EDICIÓN SEGÚN EL PLAN DE PRODUCCIÓN
VALIDA LAS NECESIDADES SONORAS Y VISUALES CONTEMPLADAS EN EL PLAN DE PRODUCCIÓN
VERIFICA LOS CRONOGRAMAS DE LAS ACTIVIDADES DE PREPRODUCCIÓN Y PRODUCCIÓN SEGÚN LOS
LINEAMIENTOS DEL PROYECTO

AJUSTA EL PLAN DE PRODUCCIÓN SEGÚN LAS NECESIDADES DEL PROYECTO

4.8 PERFIL DEL INSTRUCTOR

4.8.1 Requisitos Académicos:

TECNÓLOGO/PROFESIONAL EN PRODUCCIÓN DE CINE Y TELEVISIÓN
PROFESIONAL EN CINE Y TELEVISIÓN
PROFESIONAL EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN

4.8.2 Experiencia laboral y/o especialización:

VEINTICUATRO (24) MESES DE EXPERIENCIA: DE LOS CUALES DIECIOCHO (18) MESES ESTARÁN
RELACIONADOS CON EL EJERCICIO DE LA PROFESIÓN U OFICIO OBJETO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL Y
SEIS (6) MESES EN LABORES DE DOCENCIA.

4.8.3 Competencias:

FORMULAR, EJECUTAR Y EVALUAR PROYECTOS
TRABAJAR EN EQUIPO
ESTABLECER PROCESOS COMUNICATIVOS ASERTIVOS
MANEJAR HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS ASOCIADAS AL ÁREA OBJETO DE LA FORMACIÓN



LÍNEA TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES
GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN

RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, DISEÑO Y DESARROLLO DE
SOFTWARE

RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN INFORMÁTICA, DISEÑO Y DESARROLLO
DE SOFTWARE

4. CONTENIDOS CURRICULARES DE LA COMPETENCIA

4.1 NORMA / UNIDAD DE COMPETENCIA	DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
4.2 CÓDIGO NORMA DE COMPETENCIA LABORAL	240201524
4.3 NOMBRE DE LA COMPETENCIA	DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN ORAL Y ESCRITOS EN FORMA EFICAZ Y EFECTIVA, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.

4.4 DURACIÓN MÁXIMA ESTIMADA PARA EL LOGRO DEL APRENDIZAJE (Horas)

48 horas

4.5 RESULTADOS DE APRENDIZAJE

DENOMINACIÓN

RELACIONAR LOS PROCESOS COMUNICATIVOS TENIENDO EN CUENTA CRITERIOS DE LÓGICA Y RACIONALIDAD

ANALIZAR LOS COMPONENTES DE LA COMUNICACIÓN SEGÚN SUS CARACTERÍSTICAS, INTENCIONALIDAD Y CONTEXTO

ARGUMENTAR EN FORMA ORAL Y ESCRITA ATENDIENDO LAS EXIGENCIAS Y PARTICULARIDADES DE LAS DIVERSAS SITUACIONES COMUNICATIVAS MEDIANTE LOS DISTINTOS SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.

ESTABLECER PROCESOS DE ENRIQUECIMIENTO LEXICAL Y ACCIONES DE MEJORAMIENTO EN EL DESARROLLO DE PROCESOS COMUNICATIVOS SEGÚN REQUERIMIENTOS DEL CONTEXTO.

4.6 CONOCIMIENTOS

4.6.1 CONOCIMIENTOS DE PROCESO

RECONOCER LA IMPORTANCIA, NATURALEZA Y CARACTERÍSTICAS DE LA COMUNICACIÓN HUMANA. MANTENER LA ATENCIÓN Y ESCUCHA EN LOS PROCESOS DE COMUNICACIÓN.

INTERPRETAR MENSAJES Y RECONSTRUIR EL DISCURSO CON SUS PROPIAS PALABRAS MANTENIENDO EL SENTIDO.

APLICAR TÉCNICAS PARA LA COMUNICACIÓN VERBAL Y NO VERBAL

INTERPRETAR SEÑALES, SIGNOS, SÍMBOLOS E ÍCONOS PROPIOS DE SU ACTIVIDAD LABORAL.

USAR EL LÉXICO CON PRECISIÓN Y PROPIEDAD EN LOS PROCESOS DE COMUNICACIÓN ORGANIZAR LA INFORMACIÓN.

UTILIZAR LA INFORMACIÓN SEGÚN EL PROPÓSITO ESTABLECIDO.

APROPIAR UN MÉTODO PARA LEER COMPRENSIVA E INTERPRETATIVAMENTE.

ESTABLECER ACUERDOS A PARTIR DE LA DIVERSIDAD DE CONCEPTOS Y OPINIONES.

CODIFICAR Y DECODIFICAR MENSAJES.

UTILIZAR LA INFORMACIÓN SEGÚN EL PROPÓSITO ESTABLECIDO.

EMPLEAR ESTRUCTURAS TEXTUALES EN LA COMUNICACIÓN ORAL Y ESCRITA.

REDACTAR DIFERENTES TIPOS DE TEXTOS APLICANDO REGLAS GRAMATICALES Y ORTOGRÁFICAS.

EXPONER EN FORMA ORAL O ESCRITA UN PLANTEAMIENTO UTILIZANDO LOS PRINCIPIOS DE LA ARGUMENTACIÓN.

SELECCIONAR EL TIPO DE TEXTO CON SUS INTERESES Y NECESIDADES DE CONOCIMIENTO.

CODIFICAR Y DECODIFICAR MENSAJES.

REALIZAR PROCESOS DE ARGUMENTACIÓN DE IDEAS, PROPOSICIÓN Y PLANTEAMIENTO DE TESIS

4.6.2 CONOCIMIENTOS DEL SABER



LÍNEA TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES
GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN

RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, DISEÑO Y DESARROLLO DE
SOFTWARE

RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN INFORMÁTICA, DISEÑO Y DESARROLLO
DE SOFTWARE

COMUNICACIÓN: CONCEPTO, TIPOS, USOS, MEDIOS, CANALES, TÉCNICAS, PROCESOS CARACTERÍSTICAS, ESCENARIOS, COMPONENTES, FUNCIONES, BARRERAS, NIVELES.

EXPRESIÓN CORPORAL: CONCEPTO, CARACTERÍSTICAS, GESTOS, POSTURAS, EMOCIONES, SENTIMIENTOS

ACTOS DE HABLA: CONCEPTO, PERCEPCIÓN, OBSERVACIÓN, ESCUCHA ACTIVA, COMUNICACIÓN VERBAL Y NO VERBAL.

COMPRENSIÓN DE TEXTOS: CONCEPTO, TÉCNICAS, PROCESOS, NIVELES, CARACTERÍSTICAS, INTERPRETACIÓN, ELEMENTOS.

REDACCIÓN DE TEXTOS: TIPOS, USOS, CLASES, PARTES, FORMA, CONTENIDO, INTENCIONALIDAD, TÉCNICAS, MÉTODOS, COHESIÓN, COHERENCIA, SINTAXIS, ORTOGRAFÍA, SIGNOS DE PUNTUACIÓN, SEMÁNTICA, PRINCIPIOS Y CUALIDADES.

LA ARGUMENTACIÓN: CONCEPTO, PROCESOS, ELEMENTOS, CARACTERÍSTICAS, LA PREGUNTA, LA TESIS, EL ARGUMENTO, LA CONCLUSIÓN, LA SÍNTESIS.

LA PROPOSICIÓN: CONCEPTO, PROCESOS, ELEMENTOS, CARACTERÍSTICAS.

EL ESTILO: CONCEPTO, CARACTERÍSTICAS, APLICACIÓN.

CARÁCTER CONVENCIONAL Y FUNCIÓN SOCIAL DE LOS SIGNOS: CONCEPTO, TIPOS, RELACIONES, USOS, CARÁCTER, INTERPRETACIÓN, CARACTERÍSTICAS, CONTEXTO, ELEMENTOS BÁSICOS DE LA SEMIÓTICA Y SEMIOLOGÍA.

PROCESOS DE PENSAMIENTO: CONCEPTO, ANÁLISIS, SÍNTESIS, PROPOSICIÓN, ARGUMENTACIÓN.

CONSULTA Y LECTURA: MÉTODOS, TÉCNICAS SELECCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ARCHIVO DE INFORMACIÓN EN DIVERSAS FUENTES, NIVELES, ESTRATEGIAS.

NORMATIVIDAD: NORMAS ICONTEC PARA LA ELABORACIÓN DE TEXTOS ESCRITOS.

4.7 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

RECONOCE LA IMPORTANCIA, NATURALEZA Y CARACTERÍSTICAS DE LA COMUNICACIÓN HUMANA, SEGÚN EL CONTEXTO EN EL QUE SE DESARROLLA.

ESCUCHA CON ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN, ASIENTE Y PREGUNTA AL HABLANTE-OYENTE PARA RETROALIMENTAR EL PROCESO.

ESTABLECE ACUERDOS A PARTIR DE LA DIVERSIDAD DE CONCEPTOS Y OPINIONES.

INTERPRETA MENSAJES Y RECONSTRUYE EL DISCURSO CON SUS PROPIAS PALABRAS MANTENIENDO EL SENTIDO.

APLICA TÉCNICAS PARA LA COMUNICACIÓN VERBAL Y NO VERBAL TENIENDO EN CUENTA CARACTERÍSTICAS COMUNICATIVAS.

INTERPRETA SEÑALES, SIGNOS, SÍMBOLOS E ÍCONOS PROPIOS DE SU ACTIVIDAD LABORAL.

USA EL LÉXICO CON PRECISIÓN Y PROPIEDAD EN LOS PROCESOS DE COMUNICACIÓN RELACIONADOS CON EL ÁREA DE DESEMPEÑO LABORAL.

GRÁFICA LA INFORMACIÓN UTILIZANDO INSTRUMENTOS GRÁFICOS SEMÁNTICOS.

UTILIZA LA INFORMACIÓN SEGÚN EL PROPÓSITO ESTABLECIDO.

CODIFICA Y DECODIFICA MENSAJES UTILIZANDO LOS ÍCONOS, LOS SÍMBOLOS, LAS SEÑALES, PLANOS, ESQUEMAS Y FLUJOGRAMAS SEGÚN REQUERIMIENTO.

APROPIA UN MÉTODO PARA LEER COMPRENSIVA E INTERPRETATIVAMENTE.

UTILIZA EL LENGUAJE SEGÚN EL DESTINATARIO, EL PROPÓSITO, EL CONTEXTO Y EL CONTENIDO.

APLICA TÉCNICAS PARA LA COMUNICACIÓN VERBAL Y NO VERBAL SEGÚN REQUERIMIENTOS ESTABLECIDOS.

REDACTA TEXTOS CON COHESIÓN Y COHERENCIA SIGUIENDO PAUTAS DE PROGRESIÓN TEMÁTICA.

EMPLEA EN LA ELABORACIÓN DE TEXTOS LAS ESTRUCTURAS TEXTUALES BÁSICAS.

PRODUCE TEXTOS EXPLICATIVOS, INSTRUCTIVOS, DESCRIPTIVOS O ARGUMENTATIVOS SEGÚN ESPECIFICACIONES.

UTILIZA LAS REGLAS GRAMATICALES Y LOS SIGNOS DE PUNTUACIÓN SEGÚN EL TEXTO COMUNICATIVO.

EMPLEA PARA LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS NORMATIVIDAD VIGENTE.

IDENTIFICA LOS DIFERENTES TIPOS DE TEXTOS TENIENDO EN CUENTA SU INTENCIONALIDAD.

SELECCIONA EL TIPO DE TEXTO DE ACUERDO CON SUS INTERESES Y NECESIDADES DE CONOCIMIENTO.

CODIFICA Y DECODIFICA MENSAJES UTILIZANDO LOS ÍCONOS, SÍMBOLOS, SEÑALES EN EL CONTEXTO DE SU



LÍNEA TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES
GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN
RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, DISEÑO Y DESARROLLO DE SOFTWARE
RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN INFORMÁTICA, DISEÑO Y DESARROLLO DE SOFTWARE

ARGUMENTA TESIS Y ELABORA PROPOSICIÓN PARA EL PLANTEAMIENTO DE TESIS.

4.8 PERFIL DEL INSTRUCTOR

4.8.1 Requisitos Académicos:

FORMACIÓN EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN, PERIODISMO, LINGÜÍSTICA, FILOLOGÍA, LENGUAS CLÁSICAS O MODERNAS, ESPAÑOL Y LITERATURA.

4.8.2 Experiencia laboral y/o especialización:

DOS (2) AÑO DE EXPERIENCIA LABORAL EN EL ÁREA
SEIS (6) MESES DE EXPERIENCIA DOCENTE

4.8.3 Competencias:

PRÁCTICA DE PRINCIPIOS Y VALORES ÉTICOS UNIVERSALES.
DISPOSICIÓN AL CAMBIO.
HABILIDADES INVESTIGATIVAS.
MANEJO DE GRUPOS.
LIDERAZGO
COMUNICACIÓN EFICAZ Y ASERTIVA
DOMINIO LECTO-ESCRITURAL
DOMINIO ARGUMENTATIVO Y PROPOSITIVO
TRABAJO EN EQUIPO.
MANEJO DE LAS TIC

4. CONTENIDOS CURRICULARES DE LA COMPETENCIA

4.1 NORMA / UNIDAD DE COMPETENCIA	DISEÑAR AMBIENTES DE GRABACIÓN DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL LIBRETO.		
4.2 CÓDIGO NORMA DE COMPETENCIA LABORAL	250201006		
4.3 NOMBRE DE LA COMPETENCIA	DISEÑO DE AMBIENTES DE GRABACION AUDIOVISUAL		
4.4 DURACIÓN MÁXIMA ESTIMADA PARA EL LOGRO DEL APRENDIZAJE (Horas)		240 horas	
4.5 RESULTADOS DE APRENDIZAJE			
DENOMINACIÓN			
EVALUAR LAS LOCACIONES Y LOS ESPACIOS DE GRABACIÓN ACORDE A LOS REQUERIMIENTOS DEL PROYECTO AUDIOVISUAL			
DISEÑAR PLANOS ESCENOGRÁFICOS SEGÚN EL PLAN DE GRABACIÓN			
DETERMINAR AMBIENTES DE GRABACIÓN DE ACUERDO CON EL PLAN DE GRABACIÓN.			



LÍNEA TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES
GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN

RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, DISEÑO Y DESARROLLO DE
SOFTWARE

RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN INFORMÁTICA, DISEÑO Y DESARROLLO
DE SOFTWARE

ANALIZAR LOS REQUERIMIENTOS ESPECÍFICOS Y LOS AMBIENTES REQUERIDOS PARA EL DESARROLLO DE LA PRODUCCIÓN

4.6 CONOCIMIENTOS

4.6.1 CONOCIMIENTOS DE PROCESO

INTERPRETAR LAS NECESIDADES ARTÍSTICAS Y ESTÉTICAS EN EL GUION TÉCNICO.
DEFINIR LOS RECURSOS Y LOGÍSTICA DEL DEPARTAMENTO DE ARTE
REALIZAR UN SCOUTING DE LOCACIONES
ELABORAR LOS LOYAUT Y ESQUEMAS ESCENOGRÁFICOS
DEFINIR LAS LOCACIONES Y LOS PROTOCOLOS DEL SET
SELECCIONAR LAS LOCACIONES
DEFINIR LOS AMBIENTES DE LAS LOCACIONES O ESTUDIOS DE GRABACIÓN
ELEGIR LOS ESPACIOS DE GRABACIÓN.
CALCULAR LAS MEDIDAS Y VOLUMENES DE LOS ELEMENTOS A UBICARSE EN EL SET O LOCACIÓN.
DETERMINAR LOS RECURSOS LA LOGÍSTICA Y LOS AMBIENTES DE GRABACIÓN.
DISTRIBUIR LOS RECURSOS
VERIFICAR LAS ESTRUCTURAS ESCENOGRAFÍAS
VALIDAR LA APLICACIÓN Y USO DE PROTOCOLOS EN EL SET
ADECUAR LAS LOCACIONES Y LOS ESPACIOS DE GRABACIÓN

4.6.2 CONOCIMIENTOS DEL SABER

CRITERIOS DE PRODUCCIÓN: APLICACIONES, PREPRODUCCIÓN, PRODUCCIÓN, POSTPRODUCCIÓN, PRODUCCIÓN TÉCNICA Y ARTÍSTICA, GRABACIÓN, ETAPAS, PREVISUALIZACIÓN.
GUIONES: DEFINICIÓN, TIPOS, APLICACIONES, LENGUAJE AUDIOVISUAL, INTERPRETACIÓN DE ATMOSFERAS.
EL DEPARTAMENTO DE ARTE: DISEÑADOR DE PRODUCCIÓN, DIRECTOR DE ARTE, ASISTENTES DE ARTE, ESCENÓGRAFO, CARPINTEROS, AMBIENTACIÓN, MAQUILLAJE, UTILERÍA, PELUQUERÍA Y VESTUARIO.
REQUERIMIENTOS DE PRODUCCIÓN: DEFINICIÓN DE REQUERIMIENTOS DE PRODUCCIÓN, TÉCNICAS Y APLICACIONES, DESGLOSE DE PRODUCCIÓN Y DE ARTE, PLAN DE RODAJE, HOJAS DE LLAMADO, EQUIPO DE AVANZADA.
PRESUPUESTOS DE PRODUCCIÓN: PARA ESCENOGRAFÍA, AMBIENTACIÓN, GASTOS GENERALES.
TEORÍA DEL COLOR, TEXTURAS, ILUMINACIÓN, PSICOLOGÍA DEL COLOR, COMPOSICIÓN Y MEZCLAS.
GRABACIÓN, MIXTAS, TIPOS DE SETS, TIPOS DE AMBIENTES, PERMISOS Y AUTORIZACIONES.
ESCENOGRAFÍA: FONDOS ESCENOGRÁFICOS, BACKGROUNDS, ELEMENTOS ARTÍSTICOS Y ESTÉTICOS, RECURSOS DE AMBIENTACIÓN.
DIBUJO TÉCNICO: ARQUITECTÓNICO, MECÁNICO, URBANÍSTICO, PERSPECTIVA, MEDIDAS DE ESCALA.
RECURSOS DE AMBIENTACIÓN: DEFINICIÓN, CARACTERÍSTICAS, PROVEEDORES, RECURSOS PROPIOS, ESPACIOS ABIERTOS, CERRADOS, MIXTOS, DECORACIÓN, ACABADOS, COLOR, HISTORIA DEL ARTE.
RECURSOS DE ILUMINACIÓN: DIFERENTES FUENTES DE LUZ, LUZ DÍA, FILTROS, ELECTRICIDAD BÁSICA.
DESGLOSE DE ARTE: LISTAS DE CHEQUEO DE ELEMENTOS DE ARTE, PLANOS ESCENOGRÁFICOS, PLANIMETRÍA, LOYAUT, TÉCNICAS DE VISUALIZACIÓN, SUELOS Y DECORADOS.

4.7 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

INTERPRETA LAS NECESIDADES ARTÍSTICAS Y ESTÉTICAS DE ACUERDO CON LOS LINEAMIENTOS DEL GUION TÉCNICO.
DEFINE LOS RECURSOS Y LOGÍSTICA DEL DEPARTAMENTO DE ARTE SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS DEL PROYECTO AUDIOVISUAL.
REALIZA EL SCOUTING DE LOCACIONES DE ACUERDO CON LOS PARÁMETROS DEL PROYECTO AUDIOVISUAL
ELABORA LOS LOYAUT Y ESQUEMAS ESCENOGRÁFICOS REQUERIDOS POR EL PROYECTO AUDIOVISUAL
DEFINE LAS LOCACIONES Y LOS PROTOCOLOS DEL SET SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS DE LA PRODUCCIÓN
SELECCIONA LAS LOCACIONES DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS Y REQUERIMIENTOS DEL PROYECTO



LÍNEA TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES
GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN

RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, DISEÑO Y DESARROLLO DE
SOFTWARE

RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN INFORMÁTICA, DISEÑO Y DESARROLLO
DE SOFTWARE

CARACTERÍSTICAS Y REQUERIMIENTOS DEL PROYECTO

ELIGE LOS ESPACIOS DE GRABACIÓN DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS Y REQUERIMIENTOS DEL PROYECTO

CALCULA LAS MEDIDAS Y VOLÚMENES DE LOS ELEMENTOS A UBICARSE EN EL SET O LOCACIÓN SEGÚN LOS PLANTEAMIENTOS DADOS POR EL DEPARTAMENTO DE ARTE

DETERMINA LOS RECURSOS, LA LOGÍSTICA Y LOS AMBIENTES DE GRABACIÓN DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS Y REQUERIMIENTOS DEL PROYECTO

DISTRIBUYE LOS RECURSOS DE ACUERDO CON LOS PARÁMETROS DADOS POR LA PRODUCCIÓN Y REQUERIMIENTOS DEL DEPARTAMENTO DE ARTE

VERIFICA LAS ESTRUCTURAS ESCENOGRAFÍAS DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS DADOS POR LOS DEPARTAMENTOS DE ARTE Y FOTOGRAFÍA

VALIDA LA APLICACIÓN Y USO DE PROTOCOLOS EN EL SET SEGÚN LOS ESTÁNDARES Y LAS CARACTERÍSTICAS DE LA PRODUCCIÓN

ADECUA LAS LOCACIONES Y LOS ESPACIOS DE GRABACIÓN DE ACUERDO CON LA VERIFICACIÓN REALIZADA

4.8 PERFIL DEL INSTRUCTOR

4.8.1 Requisitos Académicos:

TECNÓLOGO/PROFESIONAL EN DISEÑO DE AMBIENTES

TECNÓLOGO/PROFESIONAL EN DISEÑO GRÁFICO

TECNÓLOGO/PROFESIONAL EN PRODUCCIÓN DE CINE Y TELEVISIÓN

PROFESIONAL EN CINE Y TELEVISIÓN

PROFESIONAL EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN

4.8.2 Experiencia laboral y/o especialización:

VEINTICUATRO (24) MESES DE EXPERIENCIA: DE LOS CUALES DIECIOCHO (18) MESES ESTARÁN RELACIONADOS CON EL EJERCICIO DE LA PROFESIÓN U OFICIO OBJETO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL Y SEIS (6) MESES EN LABORES DE DOCENCIA.

4.8.3 Competencias:

FORMULAR, EJECUTAR Y EVALUAR PROYECTOS

TRABAJAR EN EQUIPO

ESTABLECER PROCESOS COMUNICATIVOS ASERTIVOS

MANEJAR HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS ASOCIADAS AL ÁREA OBJETO DE LA FORMACIÓN

4. CONTENIDOS CURRICULARES DE LA COMPETENCIA

4.1 NORMA / UNIDAD DE COMPETENCIA

Editar contenidos audiovisuales según técnicas y lineamientos creativos

4.2 CÓDIGO NORMA DE COMPETENCIA LABORAL

250201020

4.3 NOMBRE DE LA COMPETENCIA

EDICIÓN DE CONTENIDOS AUDIOVISUALES



LÍNEA TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES
GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN

RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, DISEÑO Y DESARROLLO DE
SOFTWARE

RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN INFORMÁTICA, DISEÑO Y DESARROLLO
DE SOFTWARE

4.4 DURACIÓN MÁXIMA ESTIMADA PARA EL LOGRO DEL APRENDIZAJE (Horas)

288 horas

4.5 RESULTADOS DE APRENDIZAJE

DENOMINACIÓN

VERIFICAR LAS PISTAS DE AUDIO Y VIDEO DE ACUERDO CON LOS LINEAMIENTOS DEL PROYECTO

ANALIZAR LOS MATERIALES GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES DE ACUERDO CON LA PROPUESTA Y LOS
REQUERIMIENTOS DE PRODUCCIÓN

EXPORTAR LAS SECUENCIAS DE VIDEO TENIENDO EN CUENTA LAS NECESIDADES TÉCNICAS DEL PROYECTO

CONSTRUIR SECUENCIAS NARRATIVAS TENIENDO EN CUENTA LA PROPUESTA AUDIOVISUAL Y LOS
REQUERIMIENTOS DE PRODUCCIÓN

4.6 CONOCIMIENTOS

4.6.1 CONOCIMIENTOS DE PROCESO

INTERPRETAR EL INFORME DE SCRIPT
PLANTEAR EL PLAN DE EDICIÓN
ALISTAR EL HARDWARE, PERIFÉRICOS Y SOFTWARE
IDENTIFICAR LA ESTRUCTURA DE EDICIÓN
DETERMINAR EL FLUJO DE TRABAJO
ESTRUCTURAR LOS MATERIALES GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES
ORGANIZAR EL MATERIAL GRÁFICO Y AUDIOVISUAL
ETIQUETAR LOS MATERIALES GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES
ORDENAR LAS SECUENCIAS DE FORMA MODULAR
MONTAR LAS SECUENCIAS EN LA LÍNEA DE TIEMPO
CONSTRUIR LOS MÓDULOS DE EDICIÓN DE AUDIO Y VIDEO
USAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS
CONSTRUIR LAS SECUENCIAS
UNIFICAR LAS SECUENCIAS
EMPAQUETAR LA SECUENCIA EN LA LÍNEA DE TIEMPO
INTEGRAR EL AUDIO A LA IMAGEN
REPRESENTAR LA LÍNEA DE TIEMPO
IMPRIMIR LOS ARCHIVOS
EXPORTAR LAS SECUENCIAS DE AUDIO Y VIDEO
REVISAR EL MATERIAL
CORROBORAR EL FORMATO Y TIPO DE ARCHIVO UTILIZADO
COMPROBAR EL PLANTEAMIENTO DE LA ESTRUCTURA NARRATIVA Y CONTINUIDAD
AJUSTAR LOS PARÁMETROS DE CONTINUIDAD Y FLUIDEZ NARRATIVA
AJUSTAR EL MATERIAL

4.6.2 CONOCIMIENTOS DEL SABER

LENGUAJE AUDIOVISUAL: HISTORIA, TEORÍAS Y LEYES. TIPOS DE NARRATIVA, RECONOCIMIENTO DE LAS
CARACTERÍSTICAS Y TERMINOLOGÍAS DEL VIDEO DIGITAL, INGLES TÉCNICO, CRITERIOS DE PRODUCCIÓN Y
DIRECCIÓN, INTERPRETACIÓN DE GUIONES Y LIBRETOS. CÓDIGOS DE LECTURA.

IMÁGENES Y AUDIO: FORMATOS DE ARCHIVO, ARCHIVO, CLIP, FOOTAGE, CLASIFICACIÓN DE SONIDOS,
CLASIFICACIÓN DE GRÁFICAS Y GRAFICAS EN MOVIMIENTO, FORMATOS Y REGISTROS

HERRAMIENTAS TÉCNICAS: MANEJO DE SOFTWARE ESPECIALIZADO DE EDICIÓN, DE IMÁGENES
VECTORIALES Y MAPAS DE BITS, TIPOS Y CARACTERÍSTICAS DE FORMATOS DIGITALES PARA IMÁGENES
FIJAS, FORMATOS Y REGISTROS.

ESTRUCTURAS DE CONTENIDOS: SECUENCIA LINEAL Y NO LINEAL, JERARQUÍAS, TIMECODE,



LÍNEA TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES
GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN

RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, DISEÑO Y DESARROLLO DE
SOFTWARE

RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN INFORMÁTICA, DISEÑO Y DESARROLLO
DE SOFTWARE

TÉCNICAS DEL MEDIO E INSTRUMENTO DE SALIDA, ELEMENTOS PROPIOS Y VINCULADOS, FUNCIONAMIENTO DE COMPRESORES GRÁFICOS, PROTOCOLOS Y NORMAS INTERNACIONALES DE ETIQUETADO.

IDENTIFICACIÓN DE MATERIALES: CONOCIMIENTOS BÁSICOS DE PROCESAMIENTO DE PALABRAS, TIPOS DE PROTOCOLOS Y NORMAS INTERNACIONALES DE ETIQUETADO, CONVENCIONES DE NOMBRAMIENTO, MÉTODOS Y METODOLOGÍAS DE PLANEACIÓN

NARRACIÓN: TIPOS DE NARRATIVA, GUION, LIBRETO Y STORYBOARD, ESTRUCTURAS AUDIOVISUALES E INTERACTIVAS, GÉNEROS DE VIDEO, AUDIO E INTERACCIÓN

TIEMPO Y RITMO: TIMECODE Y TIMELINE, VELOCIDAD Y MAPEO DE TIEMPO, MOVIMIENTO, RECORRIDOS Y CLAVES, CONTENIDOS SINCRÓNICOS Y ASINCRÓNICOS, ACCIÓN ALTERNA, CONTINUADA O PARALELA, COMPOSICIÓN CON ELEMENTOS PROPIOS Y VINCULADOS, PROCESOS DE MANIPULACIÓN.

COMPOSICIÓN: ESCENAS Y PLANOS, EDICIÓN O MONTAJE INTERNO, PRINCIPIOS DE COMPOSICIÓN BIDIMENSIONAL Y TRIDIMENSIONAL, ELEMENTOS DE VIDEO, AUDIO Y GRAFICACIÓN, CARACTERÍSTICAS Y PROPIEDADES DE AUDIO

CRITERIOS DE PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN: EXPLICACIÓN DE CÓMO INTERPRETAR Y COMUNICARSE CON EL DIRECTOR Y PRODUCTOR, DEFINICIONES DE CARGOS DE DESEMPEÑO

CONSTRUCCION DEL PLAN DE EDICIÓN

LECTURA DEL INFORME DE SCRIPT

CAPTURA DE MATERIALES: MANEJO Y CONFIGURACIÓN DE HARDWARE Y PERIFÉRICOS ESPECIALIZADOS, TÉCNICAS Y PROCESOS DE MANIPULACIÓN DE MATERIALES, FLUJOS DE TRABAJO, ESTÁNDARES DE AUDIO Y VIDEO, FORMAS Y FORMATOS DE ALMACENAMIENTO, PROPIEDADES DE LOS ELEMENTOS CAPTURADOS.

PROCESOS TÉCNICOS: SOFTWARE ESPECIALIZADO DE EDICIÓN, MARCADORES, TIPOS DE CORTE, NOTAS DE CLIP, CREACIÓN DE SUBCLIPS, CORTE DE SECUENCIAS DE VIDEO, CORTE DE ARCHIVOS DE AUDIO, LAYERS Y JERARQUÍAS, WAVEFORM.

UNIDAD Y CONTINUIDAD: TRANSICIONES, BARRIDOS Y DISOLVENCIAS, EFECTOS ESPECIALES Y CORRECCIÓN DE COLOR.

PREPARACIÓN DE SECUENCIAS: FORMAS DE PREVISUALIZACIÓN MÉTRICAS DE AUDIO MASTERIZACIÓN DE AUDIO BARRAS DE COLOR ÁREA DE ACCIÓN ÁREA DE TÍTULOS RESOLUCIÓN RANGOS DE CONTENIDO CLASIFICACIÓN JERÁRQUICA DE LA INFORMACIÓN.

INFORMÁTICA BÁSICA: USO DE LOS SISTEMAS OPERATIVOS MAC OSX Y WINDOWS HARDWARE Y PERIFÉRICOS ESPECIALIZADOS: MANEJO DE INTERFASES DE AUDIO, INTERCONEXIONES DEL SISTEMA DE EDICIÓN DE AUDIO.

SOFTWARE Y HARDWARE ESPECIALIZADO DE EDICIÓN: MANEJO DE LAS HERRAMIENTAS DEL SOFTWARE Y HARDWARE PARA EDITAR EL AUDIO DE LAS IMÁGENES

MEDIDA DE TIEMPOS: EXPLICACIÓN Y USOS DEL TIMECODE, BARRAS Y COMPASES, CÁLCULOS DE TEMPO Y RITMO PARA SINCRONIZAR EL AUDIO A LA IMAGEN

IDENTIDAD, GRAFICACIÓN Y EMPAQUETADO: INSERTOS E INFOGRAFÍAS, CARACTERÍSTICAS Y PROPIEDADES DE LOS ELEMENTOS, BROADCAST PACKAGE, TÍTULOS Y CRÉDITOS, REPRESENTACIÓN

FORMATOS Y COMPRESORES: CODECS O CODIFICADORES, MANEJO DE ESTÁNDARES DE VIDEO Y SOFTWARE ESPECIALIZADO DE COMPOSICIÓN, CODECS DE VIDEO, FORMATOS DE AUDIO Y GRÁFICOS

EXPORTACIÓN: EXPORTAR A DISPOSITIVOS, EXPORTAR ARCHIVOS, EXPORTACIÓN DE FRAMES O CUADROS, EXPORTAR A OTRO SOFTWARE, EXPORTAR AUDIO, EXPORTAR CON MULTICANAL.

MEDIOS Y TECNOLOGÍAS: DISPOSITIVOS DE SALIDA, DEFINICIÓN, DVD, BLUE-RAY, HD Y 4K, TIPOS,

4.7 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

INTERPRETA EL INFORME DE SCRIPT SEGÚN LINEAMIENTOS Y ESTÁNDARES DEL PROYECTO

PLANTEA EL PLAN DE EDICIÓN SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DEL PROYECTO

ALISTA EL HARDWARE, PERIFÉRICOS Y SOFTWARE SEGÚN REQUERIMIENTOS TÉCNICOS.

IDENTIFICA LA ESTRUCTURA DE EDICIÓN GÉNEROS Y CONCEPTOS DE ACUERDO CON LOS CRITERIOS DE PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN.

DETERMINA EL FLUJO DE TRABAJO DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS TÉCNICOS DE PRODUCCIÓN

ESTRUCTURA LOS MATERIALES GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES TENIENDO EN CUENTA LOS REQUERIMIENTOS DE PRODUCCIÓN



LÍNEA TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES
GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN

RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, DISEÑO Y DESARROLLO DE
SOFTWARE

RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN INFORMÁTICA, DISEÑO Y DESARROLLO
DE SOFTWARE

ORGANIZA EL MATERIAL GRÁFICO Y AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON EL FLUJO DE TRABAJO DE PRODUCCIÓN

ETIQUETA LOS MATERIALES GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS Y PROTOCOLOS.

ORDENA LAS SECUENCIAS DE FORMA MODULAR DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL PRODUCTO FINAL SIGUIENDO LAS PAUTAS DEL GUION TÉCNICO, LIBRETOS Y/O STORYBOARDS TENIENDO EN CUENTA LA NARRACIÓN, EL RITMO Y OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN.

MONTA LAS SECUENCIAS EN LA LÍNEA DE TIEMPO CON BASE A UN TIPO DE ACCIÓN, ALTERNA, CONTINUADA O PARALELA

CONSTRUYE LOS MÓDULOS DE EDICIÓN DE AUDIO Y VIDEO DE ACUERDO CON LOS ELEMENTOS DE VIDEO, AUDIO Y GRAFICACIÓN PROPIOS.

USA LOS ELEMENTOS GRÁFICOS DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DE CONTENIDOS

CONSTRUYE LAS SECUENCIAS TENIENDO EN CUENTA DISOLVENCIAS, TRANSICIONES Y BARRIDOS EN ELEMENTOS AUDIOVISUALES Y RELACIONES DE CONTINUIDAD DEL PRODUCTO FINAL.

UNIFICA LAS SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS PROPIEDADES DE COLOR, TONO, ESTÁNDARES INTERNACIONALES Y NIVELES DEFINIDOS POR LA ESTÉTICA.

EMPAQUETA LA SECUENCIA EN LA LÍNEA DE TIEMPO SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS DE PRODUCCIÓN.

INTEGRA EL AUDIO A LA IMAGEN SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS, NIVELES Y MÉTRICAS REQUERIDAS POR PRODUCCIÓN Y ESTÁNDARES INTERNACIONALES

REPRESENTA LA LÍNEA DE TIEMPO DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS TÉCNICOS DE LA PRODUCCIÓN

IMPRIME LOS ARCHIVOS A PARTIR DE LAS NECESIDADES ESPECÍFICAS DE PRODUCCIÓN

EXPORTA LAS SECUENCIAS DE AUDIO Y VIDEO A PARTIR DE LAS NECESIDADES ESPECÍFICAS DEL FLUJO DE TRABAJO Y REQUERIMIENTOS DE PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN.

REVISAS EL MATERIAL ACORDE CON LOS PARÁMETROS DEL PLAN DE EDICIÓN

CORROBORA EL FORMATO Y TIPO DE ARCHIVO UTILIZADO DE ACUERDO CON LINEAMIENTOS DE LA PRODUCCIÓN

COMPRUEBA EL PLANTEAMIENTO DE LA ESTRUCTURA NARRATIVA Y CONTINUIDAD DE ACUERDO CON LAS LÍNEAS CREATIVAS DEL PROYECTO

AJUSTA LOS PARÁMETROS DE CONTINUIDAD Y FLUIDEZ NARRATIVA DE ACUERDO CON LAS LÍNEAS CREATIVAS DEL PROYECTO

4.8 PERFIL DEL INSTRUCTOR

4.8.1 Requisitos Académicos:

TECNÓLOGO/PROFESIONAL EN EL ÁREA DE EDICIÓN

TECNÓLOGO/PROFESIONAL EN EFECTOS ESPECIALES

TECNÓLOGO/PROFESIONAL EN PRODUCCIÓN DE CINE Y TELEVISIÓN

PROFESIONAL EN CINE Y TELEVISIÓN

PROFESIONAL EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN

4.8.2 Experiencia laboral y/o especialización:

VEINTICUATRO (24) MESES DE EXPERIENCIA: DE LOS CUALES DIECIOCHO (18) MESES ESTARÁN RELACIONADOS CON EL EJERCICIO DE LA PROFESIÓN U OFICIO OBJETO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL Y SEIS (6) MESES EN LABORES DE DOCENCIA.



LÍNEA TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES
GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN
RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, DISEÑO Y DESARROLLO DE SOFTWARE
RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN INFORMÁTICA, DISEÑO Y DESARROLLO DE SOFTWARE

4.8.3 Competencias:

FORMULAR, EJECUTAR Y EVALUAR PROYECTOS
TRABAJAR EN EQUIPO
ESTABLECER PROCESOS COMUNICATIVOS ASERTIVOS
MANEJAR HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS ASOCIADAS AL ÁREA OBJETO DE LA FORMACIÓN

4. CONTENIDOS CURRICULARES DE LA COMPETENCIA

4.1 NORMA / UNIDAD DE COMPETENCIA	Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
4.2 CÓDIGO NORMA DE COMPETENCIA LABORAL	210201501
4.3 NOMBRE DE LA COMPETENCIA	Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.

4.4 DURACIÓN MÁXIMA ESTIMADA PARA EL LOGRO DEL APRENDIZAJE (Horas)

48 horas

4.5 RESULTADOS DE APRENDIZAJE

DENOMINACIÓN

- 03- Practicar los derechos fundamentales en el trabajo de acuerdo con la Constitución Política y los Convenios Internacionales.
- 02- Valorar la importancia de la ciudadanía laboral con base en el estudio de los derechos humanos y fundamentales en el trabajo.
- 04- Participar en acciones solidarias teniendo en cuenta el ejercicio de los derechos humanos, de los pueblos y de la naturaleza.
- 01- Reconocer el trabajo como factor de movilidad social y transformación vital con referencia a la fenomenología y a los derechos fundamentales en el trabajo.

4.6 CONOCIMIENTOS

4.6.1 CONOCIMIENTOS DE PROCESO

Analizar la relación entre el trabajo y el desarrollo humano (1)
Identificar la naturaleza de los derechos humanos y fundamentales del trabajo (1)
Relacionar, en el marco de los derechos humano el desarrollo social, la autonomía y la dignidad (2)
Desarrollar documentos relacionados con los derechos y las obligaciones políticas, prestacionales, sociales, y de bienestar derivadas de las acciones laborales. (2)
Argumentar el ejercicio de los derechos del trabajo como defensa de los mismos y expresión de la ciudadanía laboral. (3)
Dimensionar el ejercicio del derecho a la huelga. (3)
Integrar acciones de solidaridad para la defensa del ser humano, la naturaleza y los valores de la convivencia social y ciudadanía (4)

4.6.2 CONOCIMIENTOS DEL SABER



LÍNEA TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES
GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN

RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, DISEÑO Y DESARROLLO DE
SOFTWARE

RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN INFORMÁTICA, DISEÑO Y DESARROLLO
DE SOFTWARE

1. Persona sociedad y Trabajo

- Dignidad humana, democracia, el trabajo, Justicia y paz.
- Desarrollo humano integral.
- Diversidad cultural
- Fenomenología del mundo del trabajo

2. Leyes fundamentales y mandatos legales

- Política. Derechos humanos y Constitución Política de Colombia.
- Principios y derechos de la OIT: Declaración de la O.I.T.
- Derecho a la vida.
- Derechos políticos y civiles.
- Trabajo digno y decente: Definición, análisis del trabajo forzoso u obligatorio.

3. Derechos del trabajo y Ciudadanía laboral

- Derechos del trabajo y su impacto en el desarrollo de la sociedad
- Dialogo social
- Persona sujeta de derechos y deberes en el contexto de los derechos humanos
- Derechos individuales y colectivos del trabajo: Características y campos para el desarrollo del derecho individual y colectivo en el mundo del trabajo
- Mecanismos de protección de los derechos en el trabajo.
- Trabajo Decente: Integración de políticas
- Igualdad de género: equidad y balance de género
- Trabajo forzado y Trabajo Infantil
- Enfoque diferencial, valor ciudadano para la inclusión social
- Discriminación laboral en casos de enfermedades terminales
- Resolución pacífica de los conflictos; negociación colectiva y huelga
- Derechos para la sostenibilidad empresarial: Eficiencia, Eficacia, Efectividad.

4. Ejercicio de los derechos en el trabajo.

- Aplicación de los mecanismos de protección de los derechos en el trabajo.
- Caja de herramientas laborales: salario, prestaciones sociales, seguridad social y contratación.
- Sociedad del Ocio: recreación, deporte, arte cultura, vida familiar.
- Derechos y libertades ciudadanas.

5. Derecho a la Asociación, normatividad nacional e internacional.

- Valores democráticos sobre el sindicalismo. Normatividad nacional e internacional
- Asociaciones sindicales, libertad sindical y derechos asociados.
- Libertad de Asociación y Sindical
- Derecho de Negociación Colectiva: agentes, reconocimiento de la asociación para resolver problemas

6. Derechos de Solidaridad o de los Pueblos

- Relación entre el ser humano, la naturaleza y el planeta.
- Autodeterminación de los pueblos y desarrollo sostenible y seguridad alimentaria.
- Estrategias de desarrollo e impacto ambiental en Colombia.
- Postconflicto y paz
- Apropiación del avance y uso de la ciencia y la tecnología.



LÍNEA TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES
GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN

RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, DISEÑO Y DESARROLLO DE
SOFTWARE

RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN INFORMÁTICA, DISEÑO Y DESARROLLO
DE SOFTWARE

- Desarrollo para una vida digna
- Identidad Nacional y Cultural

4.7 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Compara las condiciones del trabajo, en el devenir histórico de la humanidad de acuerdo con los derechos humanos y fundamentales en el trabajo. (1)
- Argumenta los momentos relevantes del devenir histórico de los derechos humanos y fundamentales en el trabajo en la línea del tiempo. (1)
- Selecciona los mecanismos de protección para el ejercicio de la ciudadanía laboral aplicando la normativa. (2)
- Analiza situaciones que repercuten en ejercicio de los derechos fundamentales en el trabajo, desarrollando habilidades de comunicación según técnicas y protocolos. (3)
- Elabora documentos relacionados con las obligaciones económicas, sociales y de bienestar derivadas de las acciones laborales de acuerdo con la normativa. (3)
- Evalúa los resultados de la aplicación de los mecanismos de protección para el ejercicio de la ciudadanía laboral acorde con la normativa (3)
- Propone estrategias de solución de conflictos y negociación de acuerdo con la normativa. (3)
- Justifica la importancia de los derechos de los pueblos y de la solidaridad en el ejercicio de la ciudadanía laboral de acuerdo con la normativa. (4)
- Relaciona, de los derechos de los pueblos y de la solidaridad, la autodeterminación de los pueblos, el desarrollo sostenible, la seguridad alimentaria, el derecho al uso de la ciencia y la tecnología y la paz en función de los indicadores de desarrollo humano. (4)
- Propone acciones de defensa relacionadas con la autodeterminación de los pueblos, el desarrollo sostenible, la seguridad alimentaria, el derecho al uso de la ciencia y la tecnología y la paz en función de los indicadores del desarrollo humano. (4)

4.8 PERFIL DEL INSTRUCTOR

4.8.1 Requisitos Académicos:

Certificado de Aptitud Profesional ¿ SENA, o certificado por autoridad competente en cualquiera de las nueve áreas de desempeño de la CNO y en el nivel ocupacional 2,3 o 4 (Ver anexo C. N.O)

Alternativa 1.

Certificado de técnico, o certificado por autoridad competente en cualquiera de las nueve áreas de desempeño de la CNO y en el nivel ocupacional 3 o 4 (Ver anexo C. N.O)

Alternativa 2

Título de Técnico Profesional en cualquiera de los 55 núcleos básicos de conocimiento, o en NULL o Sin clasificar. Ver anexos: (N.B.C.), (TITULOS SENA).

Alternativa 3

Título de Tecnólogo en cualquiera de los 55 núcleos básicos de conocimiento, o en NULL o Sin clasificar. Ver anexos: (N.B.C.), (TITULOS SENA)

Alternativa 4

Título Profesional universitario en cualquiera de los 55 núcleos básicos de conocimiento, o en NULL o Sin



LÍNEA TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES
GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN

RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, DISEÑO Y DESARROLLO DE
SOFTWARE

RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN INFORMÁTICA, DISEÑO Y DESARROLLO
DE SOFTWARE

clasificar. (Ver anexo N.B.C) Tarjeta profesional en los casos exigidos por la Ley

4.8.2 Experiencia laboral y/o especialización:

Cuarenta y ocho (48) meses de experiencia relacionada distribuida así:

Treinta y seis (36) meses de experiencia relacionada con el ejercicio de los derechos humanos y fundamentales del trabajo y doce (12) meses en docencia o instrucción certificada por entidad legalmente reconocida.

Alternativa 1.

Cuarenta y dos (42) meses de experiencia relacionada distribuida así:

Treinta (30) meses de experiencia relacionada con el ejercicio de los derechos humanos y fundamentales del trabajo y Doce (12) meses en docencia o instrucción certificada por entidad legalmente reconocida.

Alternativa 2

Treinta y seis (36) meses de experiencia relacionada distribuida así:

Veinticuatro (24) meses de experiencia relacionada con el ejercicio de los derechos humanos y fundamentales del trabajo y doce (12) meses en docencia o instrucción certificada por entidad legalmente reconocida

Alternativa 3

Treinta (30) meses de experiencia relacionada distribuida así:

Dieciocho (18) meses de experiencia relacionada con el ejercicio de los derechos humanos y fundamentales del trabajo y doce (12) meses en docencia o instrucción certificada por entidad legalmente reconocida

Alternativa 4

Veinticuatro (24) meses de experiencia relacionada distribuida así:

Doce (12) meses de experiencia relacionada con el ejercicio de los derechos humanos y fundamentales del trabajo y doce (12) meses en docencia o instrucción certificada por entidad legalmente reconocida

4.8.3 Competencias:

1. Crea espacios pedagógicos de reflexión y apropiación para la valoración de los derechos y deberes en el trabajo
2. Interpreta la relación entre el trabajo y el desarrollo humano.
3. Identifica la naturaleza de los derechos humanos y del trabajo.
4. Genera procesos de interacción social interacciones en el marco de los derechos humanos y laborales para el desarrollo social para el desarrollo de con autonomía y dignidad.
5. Implementa acciones para la elaboración el diligenciamiento de documentos relacionados con la política pública, de salarios y los acuerdos internacionales de la OIT y los derechos económicos, sociales y de bienestar derivadas de las acciones laborales.
6. Argumenta los derechos el ejercicio de los derechos fundamentales del trabajo y los mecanismos de protección como ejercicio de la ciudadanía laboral.
7. Organiza acciones pedagógicas para la aplicación de los principios de los derechos de asociación.
8. Integra acciones de solidaridad para la defensa del ser humano, la naturaleza y la cultura de la paz. y los valores de la convivencia la paz y la ciudadana



LÍNEA TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES
GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN

RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, DISEÑO Y DESARROLLO DE
SOFTWARE

RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN INFORMÁTICA, DISEÑO Y DESARROLLO
DE SOFTWARE

4. CONTENIDOS CURRICULARES DE LA COMPETENCIA

4.1 NORMA / UNIDAD DE COMPETENCIA

Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.

4.2 CÓDIGO NORMA DE COMPETENCIA LABORAL

240201526

4.3 NOMBRE DE LA COMPETENCIA

INTERACTUAR EN EL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL DE ACUERDO CON PRINCIPIOS ÉTICOS PARA LA CONSTRUCCIÓN DE UNA CULTURA DE PAZ

4.4 DURACIÓN MÁXIMA ESTIMADA PARA EL LOGRO DEL APRENDIZAJE (Horas)

48 horas

4.5 RESULTADOS DE APRENDIZAJE

DENOMINACIÓN

PROMOVER EL USO RACIONAL DE LOS RECURSOS NATURALES A PARTIR DE CRITERIOS DE SOSTENIBILIDAD Y SUSTENTABILIDAD ÉTICA Y NORMATIVA VIGENTE

CONTRIBUIR CON EL FORTALECIMIENTO DE LA CULTURA DE PAZ A PARTIR DE LA DIGNIDAD HUMANA Y LAS ESTRATEGIAS PARA LA TRANSFORMACIÓN DE CONFLICTOS

ESTABLECER RELACIONES DE CRECIMIENTO PERSONAL Y COMUNITARIO A PARTIR DEL BIEN COMÚN COMO APOORTE PARA EL DESARROLLO SOCIAL.

PROMOVER MI DIGNIDAD Y LA DEL OTRO A PARTIR DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES ÉTICOS COMO APOORTE EN LA INSTAURACIÓN DE UNA CULTURA DE PAZ

4.6 CONOCIMIENTOS

4.6.1 CONOCIMIENTOS DE PROCESO

ESTABLECER COMUNICACIÓN CONSTRUCTIVA
RESPETAR AL OTRO
FIJAR EL PROYECTO DE VIDA
RECLAMAR DERECHOS DE DIGNIDAD
USAR LA CIENCIA Y LA TECNOLOGÍA PARA MEJORAR MI CALIDAD DE VIDA
EXIGIR RECONOCIMIENTO EN FUNCIÓN DE MI PRESENCIA PROTAGÓNICA EN LA SOCIEDAD
RECONOCER EL VALOR INTRÍNSECO DE CADA PERSONA
MANTENER EL VALOR DE MI DIGNIDAD
MANTENER EL VALOR DE LA DIGNIDAD DEL OTRO
RECONOCER LA AUTONOMÍA PERSONAL
RECONOCER LA AUTONOMÍA DEL OTRO
RECONOCER MIS DIFERENCIAS E IGUALDADES CON EL OTRO
PRACTICAR CON HECHOS EL RESPETO CONMIGO MISMO Y CON LOS DEMÁS.

APLICAR LA CAPACIDAD DE ESCUCHA
RESPETAR LA OPINIÓN DEL OTRO
CONSIDERAR LAS IDEAS DEL OTRO
IDENTIFICAR ESTILOS DE COMUNICACIÓN
APLICAR ESTILOS DE COMUNICACIÓN
PRACTICAR CON HECHOS EL RESPETO A LOS DEMÁS



LÍNEA TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES
GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN

RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, DISEÑO Y DESARROLLO DE
SOFTWARE

RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN INFORMÁTICA, DISEÑO Y DESARROLLO
DE SOFTWARE

RESPECTAR LAS CREENCIAS
RESPECTAR LUGARES DE ENCUENTRO COMUNITARIO
CUIDAR LUGARES DE ENCUENTRO COMUNITARIO
PRACTICAR ACTOS DE RESPETO
RESPECTAR LAS NORMAS SOCIALES
CONVIVIR EN COMUNIDAD
ASUMIR COMPORTAMIENTO DE CULTURA CIUDADANA
EJERCER ROL PROTAGÓNICO EN EL DESARROLLO SOCIAL
FORTALECER COMPETENCIAS DE LIDERAZGO
PROPONER TEMAS PARA PROYECTOS SOCIALES
DESARROLLAR PROYECTOS SOCIALES
DESARROLLAR EL SENTIDO DE PERTENENCIA
INTERPRETAR LA TENDENCIAS MUNDIALES EN CIENCIA, TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD
INCENTIVAR EL APROVECHAMIENTO DE LOS RECURSOS NATURALES.
PRESERVAR LOS RECURSOS NATURALES
ESTABLECER PROCESOS DE COMUNICACIÓN CONSTRUCTIVA
IDENTIFICAR LOS HECHOS DE VIOLENCIA EN MI HISTORIA DE VIDA
RECONOCER LA IMPORTANCIA DEL DESARROLLO DE UNA CULTURA DE PAZ
IDENTIFICAR ESTRATEGIAS DE RECONCILIACIÓN
APLICAR ESTRATEGIAS DE RECONCILIACIÓN
ESTABLECER RELACIONES CONSTRUCTIVAS ESTABLECER RELACIONES RESPETUOSAS
APORTAR EN EL DESARROLLO DE UNA CULTURA DE PAZ
ESTABLECER RELACIONES INTERPERSONALES
ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS CONSTRUCTIVAS
ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS ARGUMENTATIVAS
ESTABLECER GESTOS DE SOLIDARIOS
GENERAR PROCESOS DE CONSTRUCCIÓN DE PAZ EN EL NÚCLEO FAMILIAR
ESTABLECER RELACIONES INTERPERSONALES A PARTIR DE UNA COMUNICACIÓN ASERTIVA
ESTABLECER RELACIONES DE TOLERANCIA
ESTABLECER RELACIONES DE SOLIDARIDAD
APLICAR NORMATIVA VIGENTE EN RELACIÓN CON DERECHOS HUMANOS Y DERECHO INTERNACIONAL
HUMANITARIO

4.6.2 CONOCIMIENTOS DEL SABER

HOMBRE: CONCEPTO, SUJETO MORAL, SUJETO ÉTICO
NATURALEZA HUMANA: CONCEPTO
DIGNIDAD HUMANA: CONCEPTO
ACTOS HUMANOS: CONCEPTO
ACCIONES HUMANAS: CONCEPTO
LIBERTAD: CONCEPTO
LEY NATURAL: CONCEPTO
LEY POSITIVA: CONCEPTO, APLICACIONES
MORAL: CONCEPTO
AXIOLOGÍA: CONCEPTO, JERARQUÍA DE VALORES
ÉTICA: CONCEPTO.
ÉTICA APLICADA: CONCEPTO, CARACTERÍSTICAS
HOMBRE: CONCEPTO, SER RELACIONAL.
TRABAJO: CONCEPTO, SISTEMA DE RELACIONES.
RELACIONES SOCIALES: CONCEPTO, CLASES.
RECONCILIACIÓN: CONCEPTO, CONDICIONES.
TRABAJO EN EQUIPO: CONTEXTUALIZACIÓN, ALCANCE, TÉCNICAS, FUNDAMENTOS Y VENTAJAS
RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS: CONTEXTUALIZACIÓN, DESTREZAS, TÉCNICAS Y TEORÍAS.



LÍNEA TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES
GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN

RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, DISEÑO Y DESARROLLO DE
SOFTWARE

RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN INFORMÁTICA, DISEÑO Y DESARROLLO
DE SOFTWARE

COMUNICACIÓN ASERTIVA: CONTEXTUALIZACIÓN, ESTRATEGIAS, FUNDAMENTOS, TIPOS Y TÉCNICAS.

LIDERAZGO: CONCEPTO, TENDENCIAS Y GENERALIDADES.

INTELIGENCIA EMOCIONAL: CONCEPTO, ALCANCE Y TÉCNICAS.

COACHING: CONCEPTO, ALCANCE Y TÉCNICAS BÁSICAS.

PROGRAMACIÓN NEUROLINGÜÍSTICA: CONCEPTO, ALCANCE, TÉCNICAS BÁSICAS.

TOMA DE DECISIONES: CONCEPTO, MODELOS, ESTRATÉGIAS Y ANÁLISIS ESTRATÉGICO Y ALCANCE

RELACIONES INTERPERSONALES: CONCEPTO Y ALCANCE

CONTEXTO DEL CONFLICTO: CONCEPTO, CONTEXTO SOCIAL Y POLÍTICO, CONFLICTO ARMADO.

PAZ: CONCEPTO

VIOLENCIA: CONCEPTO

CONFLICTO: CONCEPTO, HITOS DE LA HISTORIA

RESPECTO: CONCEPTO

FAMILIA: CONCEPTO

DIÁLOGO: CONCEPTO

CONCERTACIÓN: CONCEPTO

JUSTICIA: CONCEPTO, CLASES

EQUIDAD: CONCEPTO, APLICACIONES

GOBIERNO: CONCEPTO, FORMAS

SOCIEDAD: CONCEPTO

ESTADO: CONCEPTO

PAÍS: CONCEPTO

CONSTITUCIÓN: CONCEPTO

GOBERNALIDAD: CONCEPTO

DEMOCRACIA: CONCEPTO, CLASES

CONVIVENCIA: CONCEPTO

LIBERTAD: CONCEPTO

CRITICIDAD: CONCEPTO

NEGOCIACIÓN FRENTE AL CONFLICTO

REPARACIÓN: CONCEPTO

REINTEGRACIÓN: CONCEPTO, RUTA

DERECHOS HUMANOS: CONCEPTO, NORMATIVA VIGENTE

DERECHO INTERNACIONAL HUMANITARIO: CONCEPTO, NORMATIVA VIGENTE

AUTOESTIMA, AUTONOMÍA, AUTOCONTROL, AUTOCUIDADO

COMUNICACIÓN: ACCIÓN INSTRUMENTAL, ACCIÓN ESTRATÉGICA Y ACCIÓN COMUNICATIVA.

HABILIDADES PARA LA VIDA Y PARA LA CONVIVENCIA: AUTOCONOCIMIENTO, EMPATÍA, COMUNICACIÓN ASERTIVA, RELACIONES INTERPERSONALES, TOMA DE DECISIONES, SOLUCIÓN DE PROBLEMAS Y DE CONFLICTOS, PENSAMIENTO CREATIVO, PENSAMIENTO CRÍTICO, MANEJO DE EMOCIONES Y SENTIMIENTOS, MANEJO DE TENSIONES Y ESTRÉS.

PARTICIPACIÓN CIUDADANA: CONCEPTO, MECANISMOS E INSTANCIAS DE PARTICIPACIÓN CIUDADANA, BIEN COMÚN, ALTERIDAD Y GÉNERO, PROCESO DE SOCIABILIDAD HUMANA, REPRESENTACIONES SOCIALES O IMAGINARIOS CULTURALES, CULTURAS EMERGENTES, ROLES SOCIALES.

RESPONSABILIDAD SOCIAL: CONCEPTO, ESTRATEGIAS PARA GENERAR UNA CULTURA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL.

4.7 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

DEFINE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO A LOS CRITERIOS DE DIGNIDAD, DE RESPETO, CREENCIAS, ECOLOGÍA Y CULTURA.

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



LÍNEA TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES
GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN

RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, DISEÑO Y DESARROLLO DE
SOFTWARE

RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN INFORMÁTICA, DISEÑO Y DESARROLLO
DE SOFTWARE

CONVIVENCIA

UTILIZA HERRAMIENTAS QUE PERMITEN LA COMUNICACIÓN ASERTIVA EN DIFERENTES ENTORNOS
TENIENDO EN CUENTA LA PEDAGOGÍA PARA LA PAZ

CONSTRUYE RELACIONES INTERPERSONALES A PARTIR DEL ENFOQUE DIFERENCIAL Y LA PROMOCIÓN DE
UNA CULTURA DE PAZ

CAMBIA ACTITUDES FRENTE A SU COMPORTAMIENTO CON BASE EN LA DIGNIDAD, APORTANDO A LA
CULTURA DE PAZ

RECONOCE HITOS HISTÓRICOS DE VIOLENCIA Y PAZ COMO APOORTE A LA CONSTRUCCIÓN DE UNA CULTURA
DE PAZ

MODIFICA ACTITUDES COMPORTAMENTALES A PARTIR DE LA RESOLUCIÓN PACÍFICA DE CONFLICTOS

APLICA ACCIONES DE PREVENCIÓN DE ACCIONES VIOLENTAS CON BASE EN ESTRATEGIAS DE
COMUNICACIÓN ASERTIVA

EVIDENCIA RESPETO POR EL BIEN COMÚN, LA ALTERIDAD Y EL DIÁLOGO CON EL OTRO CON BASE EN
PRINCIPIOS AXIOLÓGICOS

4.8 PERFIL DEL INSTRUCTOR

4.8.1 Requisitos Académicos:

OPCIÓN 1: PROFESIONAL EN CARRERAS DE FORMACIÓN RELACIONADAS CON FILOSOFÍA, O ANTROPOLOGÍA,
O PSICOLOGÍA, O TRABAJO SOCIAL, O SOCIOLOGÍA O AFINES.

OPCIÓN 2: PROFESIONAL CON ESTUDIOS RELACIONADOS EN ÉTICA, O BIOÉTICA, O DEONTOLOGÍA O
HUMANISMO

4.8.2 Experiencia laboral y/o especialización:

VEINTICUATRO (24) MESES DE EXPERIENCIA: DE LOS CUALES DIECIOCHO (18) MESES ESTARÁN
RELACIONADOS CON EL EJERCICIO DE LA PROFESIÓN U OFICIO OBJETO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL Y
SEIS (6) MESES EN LABORES DE DOCENCIA Y/O TRABAJO COMUNITARIO.

4.8.3 Competencias:

PRÁCTICA DE PRINCIPIOS Y VALORES ÉTICOS UNIVERSALES.

DISPOSICIÓN AL CAMBIO.

HABILIDADES INVESTIGATIVAS.

MANEJO DE GRUPOS.

LIDERAZGO

COMUNICACIÓN EFICAZ Y ASERTIVA

DOMINIO LECTO-ESCRITURAL

DOMINIO ARGUMENTATIVO Y PROPOSITIVO

TRABAJO EN EQUIPO.

MANEJO DE LAS TIC

4. CONTENIDOS CURRICULARES DE LA COMPETENCIA

4.1 NORMA / UNIDAD DE COMPETENCIA

Escribir guiones audiovisuales según técnicas y metodologías

4.2 CÓDIGO NORMA DE COMPETENCIA LABORAL

250201016



LÍNEA TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES
GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN

RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, DISEÑO Y DESARROLLO DE
SOFTWARE

RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN INFORMÁTICA, DISEÑO Y DESARROLLO
DE SOFTWARE

4.3 NOMBRE DE LA COMPETENCIA

ELABORACION DE LIBRETOS Y GUIONES AUDIOVISUALES

4.4 DURACIÓN MÁXIMA ESTIMADA PARA EL LOGRO DEL APRENDIZAJE (Horas)

288 horas

4.5 RESULTADOS DE APRENDIZAJE

DENOMINACIÓN

ESCRIBIR LOS LIBRETOS Y/O GUIONES TENIENDO EN CUENTA LAS CARACTERÍSTICAS DEL PROYECTO AUDIOVISUAL

VERIFICAR LA ESTRUCTURA NARRATIVA DE ACUERDO CON LA IDEA ORIGINAL DEFINIDA EN LA TEMÁTICA DEL PROYECTO.

CORREGIR LOS LIBRETOS Y/O GUIONES DE ACUERDO CON EL PROCESO DE VERIFICACIÓN

ANALIZAR EL CONTEXTO SOCIAL, ECONÓMICO, TECNOLÓGICO Y CULTURAL DEL PROYECTO AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS

4.6 CONOCIMIENTOS

4.6.1 CONOCIMIENTOS DE PROCESO

EXAMINAR LOS ENTORNOS DEL DESARROLLO DE LA IDEA
IDENTIFICAR LOS SUCESOS SOCIALES, TECNOLÓGICOS, ECONÓMICOS Y CULTURALES DE LA IDEA DEL PROYECTO
SELECCIONAR LOS ASPECTOS ESENCIALES DE LA IDEA
DEFINIR LA ESTRUCTURA DE LOS LIBRETOS Y/O GUIONES.
SELECCIONAR EL PROCESO DE ESCRITURA DE LOS GUIONES Y/O LIBRETOS
ESTABLECER LA ESTRUCTURA LITERARIA
FORMULAR EL ARGUMENTO.
DETERMINAR EL CONFLICTO Y LA RESOLUCIÓN DE LA HISTORIA
DESCRIBIR LAS CARACTERÍSTICAS FÍSICAS Y PSICOLÓGICAS DE LOS PERSONAJES
PLASMAR LOS DIÁLOGOS Y LAS ACCIONES DE LOS PERSONAJES
ESCRIBIR GUIONES Y/O LIBRETOS
EVALUAR LA ESTRUCTURA DE LOS GUIONES Y/O LIBRETOS
REVISAR LA ORGANIZACIÓN DE LA ESTRUCTURA DE LOS GUIONES Y/O LIBRETOS
REESCRIBIR LOS GUIONES Y/O LIBRETOS
DETERMINAR LA VERSIÓN DEL GUION Y/O LIBRETOS

4.6.2 CONOCIMIENTOS DEL SABER

LENGUAJES NARRATIVOS: DEFINICIÓN, APLICACIONES, RITMOS, CARACTERÍSTICAS Y USOS. PLANTEAMIENTOS DEL LENGUAJE NARRATIVO. EL LENGUAJE NARRATIVO Y AUDIENCIA, LENGUAJES: INFANTIL, FÁBULA, COMEDIA, NOVELA, OPERA Y GÉNEROS CINEMATOGRAFICOS. APLICACIONES DEL LENGUAJE EN EL CONTEXTO HISTÓRICO IDEA: CARACTERÍSTICAS, FUNDAMENTACIÓN, RELACIÓN CON LA CONSTRUCCIÓN DE GUIONES, APLICACIÓN EN CONTEXTO DRAMÁTICO AUDIOVISUALES, CAPTACIÓN. LA IDEA CENTRAL: CONCEPTO, SÍNTESIS, IMPORTANCIA, APLICACIONES
GENERACIÓN DE LA IDEA: TÉCNICAS, PENSAMIENTO CREATIVO, FLUIDEZ, FLEXIBILIDAD, ORIGINALIDAD, ACTITUD CREADORA, OBJETIVO DEFINIDO, RELACIÓN O ASOCIACIÓN CONSCIENTE DE DATOS.
ESTÉTICA Y ÉTICA EN LA ESCRITURA DE LAS IDEAS: ASPECTO SOCIOLÓGICO DE LAS HISTORIAS. LA DUALIDAD DEL RECURSO DE LA VIOLENCIA Y SEXO RESTRINGIDO EN LAS ACCIONES. NORMATIVIDAD VIGENTE LIMITACIONES Y LIBERTAD DE EXPRESIÓN. LA POSTURA DEL AUTOR.
STORYLINE: DEFINICIÓN, ARGUMENTACIÓN, ESTRUCTURA DE LA HISTORIA, SÍNTESIS, CONFLICTO BÁSICO,



LÍNEA TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES
GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN

RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, DISEÑO Y DESARROLLO DE
SOFTWARE

RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN INFORMÁTICA, DISEÑO Y DESARROLLO
DE SOFTWARE

DESARROLLO, SOLUCIÓN, CORRELACIÓN, CASOS DE STORYLINE, ANÁLISIS, PLANTEAMIENTOS Y USOS, IDENTIFICACIÓN DEL CÓMO, CUÁL, CUÁNDO, DÓNDE, QUÉ Y A QUIÉN.

SINOPSIS: DEFINICIÓN, TIPOS, REDACCIÓN, HISTORIA CONCISA, PRESENTACIÓN, CARACTERÍSTICAS, OBJETIVO DEL PROTAGONISTA, EL CLÍMAX.

PERSONAJES: TIPOS (PROTAGÓNICOS, PRINCIPALES, ALTER EGO, SECUNDARIOS, FIGURANTES, EXTRAS, PÚBLICO), CREACIÓN, CARACTERÍSTICAS, PERFILES.

ARGUMENTO: DEFINICIÓN, UTILIDAD, CARACTERÍSTICAS, CONTENIDO (TEMPORALIDAD, LOCALIZACIÓN, PERFIL DE PERSONAJES, TRANCURSO DE LA ACCIÓN DRAMÁTICA), TENSIÓN

DRAMÁTICA, MOMENTOS DRAMÁTICOS, ANÁLISIS CONCEPTUAL, ARCO DE TRANSFORMACIÓN DE PERSONAJES, CLASIFICACIÓN DE ESCENAS, PARADIGMA, EL EJE DRAMÁTICO.

UNIDAD DRAMÁTICA: DEFINICIÓN, DISEÑO, ESTRUCTURA, CONSTRUCCIÓN, COHERENCIA DRAMÁTICA, PRELACIÓN DE LAS ESCENAS, ACCIÓN, APLICACIÓN.

ESCALETA: TIPOS DE ESTRUCTURA, TIEMPO DRAMÁTICO, UNIDAD DRAMÁTICA, SENTIDO DE LA FUNCIÓN DRAMÁTICA, ORGANIZACIÓN, PLANOS, ESCENAS, SECUENCIAS.

GUION LITERARIO: DEFINICIÓN, ESTRUCTURA, CARACTERÍSTICAS, LENGUAJE AUDIOVISUAL, TRAMA, NARRACIÓN Y DESCRIPCIÓN, FORMATOS, ACCIONES, PARADIGMA.

DIFERENCIAS Y SIMILITUDES ENTRE LIBRETO Y GUION: CARACTERÍSTICAS DIFERENCIALES, ESTRUCTURA, DEFINICIÓN, LENGUAJES AUDIOVISUALES, CLASES.

LIBRETO: DEFINICIÓN, ESTRUCTURA, CARACTERÍSTICAS, CIFRAS Y DATOS, LENGUAJE, CONTENIDOS BÁSICOS, TIPOS, NARRATIVA, DIÁLOGOS, DURACIÓN, ENCABEZADO, DATOS (TEXTO IN, TEXTO DE SALIDA, PREGUNTAS, PLANOS, LOCACIÓN, SCRIPT DE PERSONAJES Y MATERIAL RECORDING, EDICIÓN, VOZ EN OFF, MÚSICA, DURACIÓN EXACTA DE LA NOTA, PREGUNTAS Y DIÁLOGOS.

FORMATOS DE LIBRETOS: DEFINICIÓN, CLASIFICACIÓN, CARACTERÍSTICAS, CONTENIDOS, CLASES, USOS Y APLICACIONES. TIPOS DE REDACCIÓN, REDACCIÓN. INVESTIGACIÓN, GUÍA DE GRABACIÓN.

MACROESTRUCTURA: DEFINICIÓN, GÉNEROS TELEVISIVOS (NOVELA, MINISERIE, SERIE CERRADA), GÉNEROS CINEMATOGRAFÍCOS, DURACIÓN, ESTRUCTURA POR CAPÍTULO, EMPLEO DE LA TENSIÓN DRAMÁTICA

MICROESTRUCTURAS: FORMATO DE DURACIÓN, ESTRUCTURA POR CADA ESCENA, DIÁLOGOS Y ACCIONES (RECURSOS Y ALARGAMIENTO DE ACCIONES Y SITUACIONES POR CAPÍTULOS).

GUION TÉCNICO: DEFINICIÓN, DATOS, EL DETALLE DE LA ACCIÓN, NUMERACIÓN PROGRESIVA DE TOMAS, IDENTIFICACIÓN DE CÁMARAS, MOVIMIENTOS DE CÁMARAS, DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN, TEXTO, TIEMPO DE DURACIÓN DE CADA TOMO (INCLUYE TEXTOS), EFECTOS SONOROS Y VISUALES, MÚSICA, OBSERVACIONES ESPECIALES, SECUENCIAS Y ESCENAS.

GLOSARIO TÉCNICO: DICCIONARIO TÉCNICO DE TELEVISIÓN, DEFINICIONES, INTERPRETACIÓN Y SIMBOLOGÍA TÉCNICA

VENTANAS DE DISTRIBUCIÓN: CARACTERÍSTICAS DEL RATING, SHARE, COMPOSICIÓN DE AUDIENCIA Y ENCUESTAS DE VERIFICACIÓN, FUENTES DE INFORMACIÓN, DERECHOS DE AUTOR: LEGISLACIÓN VIGENTE, PROCEDIMIENTO DE REGISTRO DE OBRA, TRÁMITE LEGAL, VIGENCIAS.

4.7 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

EXAMINA LOS ENTORNOS DEL DESARROLLO SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DE LA IDEA

IDENTIFICA LOS SUCESOS SOCIALES, TECNOLÓGICOS, ECONÓMICOS Y CULTURALES SEGÚN LA IDEA DEL PROYECTO

SELECCIONA LOS ASPECTOS ESENCIALES DE LA IDEA DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS DEL PROYECTO

DEFINE LA ESTRUCTURA DE LOS LIBRETOS Y/O GUIONES DE ACUERDO CON LOS LINEAMIENTOS DE LA INDUSTRIA

SELECCIONA EL PROCESO DE ESCRITURA DE LOS GUIONES Y/O LIBRETOS DE ACUERDO CON EL GÉNERO Y LAS CARACTERÍSTICAS DEL PROYECTO

ESTABLECE LA ESTRUCTURA LITERARIA SEGÚN LOS LINEAMIENTOS DEL LIBRETO Y/O GUION

FORMULA EL ARGUMENTO DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS DEL PROYECTO

DETERMINA EL CONFLICTO Y LA RESOLUCIÓN DE LA HISTORIA DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA PLANTEADA EN EL PROYECTO



LÍNEA TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES
GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN

RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, DISEÑO Y DESARROLLO DE
SOFTWARE

RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN INFORMÁTICA, DISEÑO Y DESARROLLO
DE SOFTWARE

ARGUMENTO PLANTEADO EN EL PROYECTO

PLASMA LOS DIÁLOGOS Y LAS ACCIONES DE LOS PERSONAJES SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DEL GUION Y LOS PARÁMETROS DE LA INDUSTRIA

ESCRIBE GUIONES Y/O LIBRETOS SEGÚN LA MACROESTRUCTURA, MICROESTRUCTURA, LAS ETAPAS DE LA UNIDAD DRAMÁTICA Y LOS REQUERIMIENTOS DE LA INDUSTRIA

EVALÚA LA ESTRUCTURA DE LOS GUIONES Y/O LIBRETOS DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS DEL PROYECTO Y LOS PARÁMETROS DE LA INDUSTRIA

REVISLA LA ORGANIZACIÓN DE LA ESTRUCTURA DE LOS GUIONES Y/O LIBRETOS DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS DEL PROYECTO Y LOS PARÁMETROS DE LA INDUSTRIA

REESCRIBE LOS GUIONES Y/O LIBRETOS SEGÚN LOS RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN Y LAS CARACTERÍSTICAS DEL PROYECTO

DETERMINA LA VERSIÓN DEL GUION Y/O LIBRETOS DE ACUERDO CON LOS LINEAMIENTOS DEL PROYECTO

4.8 PERFIL DEL INSTRUCTOR

4.8.1 Requisitos Académicos:

TECNÓLOGO/PROFESIONAL EN GUION Y ESCRITURA

TECNÓLOGO/PROFESIONAL EN PRODUCCIÓN DE CINE Y TELEVISIÓN

PROFESIONAL EN CINE Y TELEVISIÓN

PROFESIONAL EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN

4.8.2 Experiencia laboral y/o especialización:

VEINTICUATRO (24) MESES DE EXPERIENCIA: DE LOS CUALES DIECIOCHO (18) MESES ESTARÁN RELACIONADOS CON EL EJERCICIO DE LA PROFESIÓN U OFICIO OBJETO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL Y SEIS (6) MESES EN LABORES DE DOCENCIA.

4.8.3 Competencias:

FORMULAR, EJECUTAR Y EVALUAR PROYECTOS

TRABAJAR EN EQUIPO

ESTABLECER PROCESOS COMUNICATIVOS ASERTIVOS

MANEJAR HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS ASOCIADAS AL ÁREA OBJETO DE LA FORMACIÓN

4. CONTENIDOS CURRICULARES DE LA COMPETENCIA

4.1 NORMA / UNIDAD DE COMPETENCIA	GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
4.2 CÓDIGO NORMA DE COMPETENCIA LABORAL	230101507
4.3 NOMBRE DE LA COMPETENCIA	IMPLEMENTAR HÁBITOS SALUDABLES MEDIANTE LA ACTIVIDAD FÍSICA, DE CONFORMIDAD CON LAS EXIGENCIAS DEL PERFIL IDÓNEO DE EGRESO



LÍNEA TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES
GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN

RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, DISEÑO Y DESARROLLO DE
SOFTWARE

RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN INFORMÁTICA, DISEÑO Y DESARROLLO
DE SOFTWARE

4.4 DURACIÓN MÁXIMA ESTIMADA PARA EL LOGRO DEL APRENDIZAJE (Horas)

48 horas

4.5 RESULTADOS DE APRENDIZAJE

DENOMINACIÓN

EJECUTAR ACTIVIDADES DE ACONDICIONAMIENTO FÍSICO ORIENTADAS HACIA EL MEJORAMIENTO DE LA CONDICIÓN FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVO Y SOCIAL.

DESARROLLAR HABILIDADES PSICOMOTRICES EN EL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.

PRACTICAR HÁBITOS SALUDABLES MEDIANTE LA APLICACIÓN DE FUNDAMENTOS DE NUTRICIÓN E HIGIENE.

IMPLEMENTAR UN PLAN DE ERGONOMÍA Y PAUSAS ACTIVAS SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DE LA FUNCIÓN PRODUCTIVA.

4.6 CONOCIMIENTOS

4.6.1 CONOCIMIENTOS DE PROCESO

IDENTIFICA LOS CONCEPTOS BÁSICOS DE ANATOMÍA Y FISIOLÓGIA.

APLICA LOS CONCEPTOS BÁSICOS DE LA MIOLOGÍA HUMANA CON BASE EN EL ANÁLISIS DEL MOVIMIENTO.

INTERPRETA LOS FUNDAMENTOS DE ESTILO DE VIDA SALUDABLE, HIGIENE Y NUTRICIÓN EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVO Y SOCIAL.

ADMINISTRA UN PLAN DE HIGIENE CORPORAL DENTRO DEL CONTEXTO PRODUCTIVO.

EJECUTA RUTINAS DE EJERCICIO FÍSICO SEGÚN LAS NECESIDADES DE LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.

ESTABLECE PAUSAS DE ACUERDO CON CARGAS DE TRABAJO Y TIEMPOS DE ACTIVIDAD FÍSICA PARA UNA RECUPERACIÓN ADECUADA.

IDENTIFICA LAS TÉCNICAS DE COORDINACIÓN MOTRIZ RELACIONADAS CON SU PERFIL OCUPACIONAL.

SELECCIONA TÉCNICAS QUE LE PERMITEN POTENCIAR SU CAPACIDAD DE REACCIÓN MENTAL Y MEJORAR SUS DESTREZAS MOTORAS SEGÚN LA NATURALEZA DE SU ENTORNO LABORAL.

APLICA CONCEPTOS BÁSICOS DE ERGONOMÍA Y PAUSAS ACTIVAS DE ACUERDO CON LA NATURALEZA DE LA FUNCIÓN PRODUCTIVA.

DISCRIMINA EJERCICIOS ESPECÍFICOS PARA LA PREVENCIÓN DE RIESGOS ERGONÓMICOS SEGÚN SU ACTIVIDAD LABORAL.

4.6.2 CONOCIMIENTOS DEL SABER

FUNDAMENTOS DE ANATOMÍA Y FISIOLÓGIA

CONCEPTOS, CARACTERÍSTICAS Y ESTILOS DE VIDA SALUDABLE

CONCEPTOS DE HIGIENE Y SU APLICABILIDAD

CONCEPTOS DE NUTRICIÓN, BASES FUNDAMENTALES Y PLANES NUTRICIONALES SEGÚN ACTIVIDAD LABORAL.

FUNDAMENTOS DE MIOLOGÍA Y ANÁLISIS DEL MOVIMIENTO

DEFINICIÓN, CARACTERÍSTICAS, COMPONENTES Y VENTAJAS DE LA ACTIVIDAD FÍSICA

DEFINICIÓN, CLASES, CONDICIÓN, TIEMPOS DE APLICACIÓN, BENEFICIOS DEL EJERCICIO FÍSICO

CONCEPTUALIZACIÓN Y USO DE LA FICHA ANTROPOMÉTRICA

CARACTERÍSTICAS DE LA FRECUENCIA CARDIACA

DEFINICIÓN, CLASES Y CARACTERÍSTICAS DE LOS TEST FÍSICO ATLÉTICOS.

DEFINICIÓN Y CARACTERÍSTICAS DEL ACONDICIONAMIENTO FÍSICO

APLICACIÓN DE SERIES, REPETICIONES Y CARGAS DE TRABAJO EN EL EJERCICIO FÍSICO

DEFINICIÓN Y CARACTERÍSTICAS DE LA DESTREZA MOTORA

CONCEPTUALIZACIÓN Y CONDICIONANTES DE LA PSICOMOTRICIDAD

DEFINICIÓN DE MOTRICIDAD Y SU CLASIFICACIÓN, BENEFICIOS.

APLICABILIDAD DE LA ERGONOMÍA Y LA ACTIVIDAD FÍSICA

POSTURAS, CLASIFICACIÓN, MANEJO DE CARGAS Y PLANES POSTURALES



LÍNEA TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES
GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN

RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, DISEÑO Y DESARROLLO DE
SOFTWARE

RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN INFORMÁTICA, DISEÑO Y DESARROLLO
DE SOFTWARE

PAUSAS ACTIVAS, CONCEPTOS Y PRÁCTICAS
USO ADECUADO DEL TIEMPO LIBRE

4.7 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

IDENTIFICA LOS CONCEPTOS BÁSICOS DE ANATOMÍA Y FISIOLÓGIA.
APLICA LOS CONCEPTOS BÁSICOS DE LA MIOLOGÍA HUMANA CON BASE EN EL ANÁLISIS DEL MOVIMIENTO.
INTERPRETA LOS FUNDAMENTOS DE ESTILO DE VIDA SALUDABLE, HIGIENE Y NUTRICIÓN EN LOS
CONTEXTOS PRODUCTIVO Y SOCIAL.
ADMINISTRA UN PLAN DE HIGIENE CORPORAL DENTRO DEL CONTEXTO PRODUCTIVO.
EJECUTA RUTINAS DE EJERCICIO FÍSICO SEGÚN LAS NECESIDADES DE LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
ESTABLECE PAUSAS DE ACUERDO CON CARGAS DE TRABAJO Y TIEMPOS DE ACTIVIDAD FÍSICA PARA UNA
RECUPERACIÓN ADECUADA.
IDENTIFICA LAS TÉCNICAS DE COORDINACIÓN MOTRIZ RELACIONADAS CON SU PERFIL OCUPACIONAL.
SELECCIONA TÉCNICAS QUE LE PERMITEN POTENCIAR SU CAPACIDAD DE REACCIÓN MENTAL Y MEJORAR
SUS DESTREZAS MOTORAS SEGÚN LA NATURALEZA DE SU ENTORNO LABORAL.
APLICA CONCEPTOS BÁSICOS DE ERGONOMÍA Y PAUSAS ACTIVAS DE ACUERDO CON LA NATURALEZA DE LA
FUNCIÓN PRODUCTIVA.
DISCRIMINA EJERCICIOS ESPECÍFICOS PARA LA PREVENCIÓN DE RIESGOS ERGONÓMICOS SEGÚN SU
ACTIVIDAD LABORAL.
ESTRUCTURA UN PLAN DE ERGONOMÍA Y PAUSAS ACTIVAS SEGÚN CONTEXTO LABORAL

4.8 PERFIL DEL INSTRUCTOR

4.8.1 Requisitos Académicos:

LICENCIADO EN EDUCACIÓN FÍSICA
PROFESIONAL EN CIENCIAS DEL DEPORTE.
TECNÓLOGO EN ACTIVIDAD FÍSICA O ENTRENAMIENTO DEPORTIVO CON ESPECIALIZACIÓN TECNOLÓGICA
RELACIONADA CON EL ÁREA DE CONOCIMIENTO.

4.8.2 Experiencia laboral y/o especialización:

MÍNIMO 12 MESES DE EXPERIENCIA LABORAL EN EL ÁREA OBJETO DEL DESEMPEÑO.
EXPERIENCIA DOCENTE MÍNIMO DE 12 MESES

4.8.3 Competencias:

PRÁCTICA DE PRINCIPIOS Y VALORES ÉTICOS UNIVERSALES.
DISPOSICIÓN AL CAMBIO.
HABILIDADES INVESTIGATIVAS.
MANEJO DE GRUPOS.
LIDERAZGO
COMUNICACIÓN EFICAZ Y ASERTIVA
DOMINIO LECTO-ESCRITURAL
DOMINIO ARGUMENTATIVO Y PROPOSITIVO
TRABAJO EN EQUIPO.
MANEJO DE LAS TIC



LÍNEA TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES
GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN
RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, DISEÑO Y DESARROLLO DE SOFTWARE
RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN INFORMÁTICA, DISEÑO Y DESARROLLO DE SOFTWARE

4. CONTENIDOS CURRICULARES DE LA COMPETENCIA

4.1 NORMA / UNIDAD DE COMPETENCIA	Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.
4.2 CÓDIGO NORMA DE COMPETENCIA LABORAL	240201529
4.3 NOMBRE DE LA COMPETENCIA	EMPLEAR ELEMENTOS DE CULTURA EMPRENDEDORA Y EMPRESARIAL DE ACUERDO CON LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS, SOCIAL Y PERSONAL

4.4 DURACIÓN MÁXIMA ESTIMADA PARA EL LOGRO DEL APRENDIZAJE (Horas)

48 horas

4.5 RESULTADOS DE APRENDIZAJE

DENOMINACIÓN

INTEGRAR ELEMENTOS DE LA CULTURA EMPRENDEDORA TENIENDO EN CUENTA EL PERFIL PERSONAL Y EL CONTEXTO DE DESARROLLO SOCIAL

VALORAR LA PROPUESTA DE NEGOCIO CONFORME CON SU ESTRUCTURA Y NECESIDADES DEL SECTOR PRODUCTIVO Y SOCIAL

ESTRUCTURAR EL PLAN DE NEGOCIO DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS EMPRESARIALES Y TENDENCIAS DE MERCADO

CARACTERIZAR LA IDEA DE NEGOCIO TENIENDO EN CUENTA LAS OPORTUNIDADES Y NECESIDADES DEL SECTOR PRODUCTIVO Y SOCIAL

4.6 CONOCIMIENTOS

4.6.1 CONOCIMIENTOS DE PROCESO

IDENTIFICAR LOS ELEMENTOS DE LA CULTURA EMPRENDEDORA
RECONOCER CASOS DE ÉXITO EMPRESARIAL
DETERMINAR ELEMENTOS PERSONALES EN LA CULTURA EMPRENDEDORA
ANALIZAR EL SECTOR PRODUCTIVO DE INFLUENCIA
CONSULTAR FUENTES DE INFORMACIÓN PRIMARIAS Y SECUNDARIAS
RECOLECTAR INFORMACIÓN DE FORMA ESTADÍSTICA
ESTABLECER OPORTUNIDADES DE NEGOCIO
ESTABLECER SOLUCIONES A PROBLEMAS O NECESIDADES PLANTEADAS
IDENTIFICAR NECESIDADES EMPRESARIALES DEL SECTOR PRODUCTIVO DE INFLUENCIA
RECONOCER LAS CARACTERÍSTICAS DEL PERFIL EMPRENDEDOR
ANALIZAR EL MERCADO POTENCIAL
EMPLEAR TÉCNICAS DE MERCADEO
IDENTIFICAR ESTRUCTURAS ORGANIZACIONALES
DEFINIR LA NATURALEZA DE LAS ORGANIZACIONES EMPRESARIALES
RECONOCER ESTRUCTURAS OPERACIONALES
CONSTRUIR PROPUESTAS EMPRESARIALES
ESTABLECER PRINCIPIOS DE GESTIÓN EMPRESARIAL
DESARROLLAR HABILIDADES DE GESTIÓN EMPRESARIAL
DETERMINAR ESTRATEGIAS DE MERCADEO
CONSTRUIR IDEAS DE NEGOCIO
EMPLEAR ELEMENTOS DE LA PLANEACIÓN ESTRATÉGICA



LÍNEA TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES
GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN

RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, DISEÑO Y DESARROLLO DE
SOFTWARE

RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN INFORMÁTICA, DISEÑO Y DESARROLLO
DE SOFTWARE

4.6.2 CONOCIMIENTOS DEL SABER

EMPRENDIMIENTO, CONCEPTO, CARACTERÍSTICAS, HABILIDADES, TIPOS, PERFIL EMPRENDEDOR, RESPONSABILIDAD, COMUNICACIÓN ASERTIVA, AUTOGESTIÓN, AUTONOMÍA, PRINCIPIOS Y VALORES ÉTICOS. IDEACIÓN, CONCEPTO, METODOLOGÍAS, TÉCNICAS Y HERRAMIENTAS. PROBLEMA, CONCEPTOS, ESTRUCTURA DE PROBLEMA, ALTERNATIVAS CREATIVAS DE SOLUCIÓN. IDEAS Y OPORTUNIDADES DE NEGOCIO, MODELAJE DE IDEAS, VALIDACIÓN TEMPRANA DE MERCADOS, INNOVACIÓN, CREATIVIDAD, PROCESO CREATIVO. EMPRESA, CONCEPTO, CARACTERÍSTICAS, ESTRUCTURA, TIPOLOGÍA, ÁREAS FUNCIONALES, FORMALIZACIÓN. MERCADOS, CONCEPTO, TIPOS, ESTRUCTURA, CARACTERÍSTICAS PRODUCTIVIDAD, COMPETITIVIDAD. ESTRUCTURA OPERACIONAL, CONCEPTO, PRODUCTO, PROCESO, INFRAESTRUCTURA FÍSICA, REQUERIMIENTOS TÉCNICOS, TECNOLÓGICOS Y HUMANOS. ESTRUCTURA ORGANIZACIONAL, CONCEPTO, TIPOLOGÍA, ESTRUCTURA ORGÁNICA. PLANEACIÓN ESTRATÉGICA. FINANZAS, CONCEPTO, TIPOS, ESTRUCTURA BÁSICA, TENDENCIA Y PROSPECTIVA. GESTIÓN EMPRESARIAL, CONCEPTO, HABILIDADES, DESTREZAS, NIVELES, ESTRUCTURA, CONTROL Y

4.7 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

APLICA ACCIONES DE EMPRENDIMIENTO DE ACUERDO CON LOS ELEMENTOS DE DESARROLLO SOCIAL Y PERSONAL
PLANTEA IDEAS DE NEGOCIO A PARTIR DE OPORTUNIDADES Y NECESIDADES DEL MERCADO CONFORME CON EL ANÁLISIS SECTORIAL
ESTRUCTURA UN PERFIL DE EMPRENDEDOR TENIENDO EN CUENTA LAS HABILIDADES Y PRINCIPIOS DE LA GESTIÓN EMPRESARIAL
INTEGRA ELEMENTOS BÁSICOS DE INVESTIGACIÓN DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DESCRIPTIVAS DEL PLAN DE NEGOCIO
DETERMINA GRUPOS FOCALES DE MERCADO DE ACUERDO CON LA IDEA DE NEGOCIO
CONSTRUYE PROPUESTAS EMPRESARIALES Y DE NEGOCIO TENIENDO EN CUENTA LAS NECESIDADES Y SEGMENTACIÓN DEL MERCADO
DETERMINA EL IMPACTO DEL PLAN DE NEGOCIO CONFORME CON LAS ATRIBUCIONES Y DINÁMICAS DEL SECTOR PRODUCTIVO
ARGUMENTA LA IDEA DE NEGOCIO CONFORME CON LA PROPUESTA Y NECESIDADES DEL SECTOR

4.8 PERFIL DEL INSTRUCTOR

4.8.1 Requisitos Académicos:

PROFESIONAL EN CIENCIAS ECONÓMICAS O AFINES
PROFESIONAL EN ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS O AFINES
PROFESIONAL EN MERCADEO O AFINES
PROFESIONAL EN INGENIERÍA INDUSTRIAL O AFINES

4.8.2 Experiencia laboral y/o especialización:

VEINTICUATRO (24) MESES DE EXPERIENCIA: DE LOS CUALES DIECIOCHO (12) MESES ESTARÁN RELACIONADOS CON EL EJERCICIO DE LA PROFESIÓN U OFICIO OBJETO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL Y DOCE (12) MESES EN LABORES DE DOCENCIA.



LÍNEA TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES
GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN

RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, DISEÑO Y DESARROLLO DE
SOFTWARE

RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN INFORMÁTICA, DISEÑO Y DESARROLLO
DE SOFTWARE

4.8.3 Competencias:

PRÁCTICA DE PRINCIPIOS Y VALORES ÉTICOS UNIVERSALES.

DISPOSICIÓN AL CAMBIO.

HABILIDADES INVESTIGATIVAS.

MANEJO DE GRUPOS.

LIDERAZGO

COMUNICACIÓN EFICAZ Y ASERTIVA

DOMINIO LECTO-ESCRITURAL

DOMINIO ARGUMENTATIVO Y PROPOSITIVO

TRABAJO EN EQUIPO.

MANEJO DE LAS TIC

4. CONTENIDOS CURRICULARES DE LA COMPETENCIA

4.1 NORMA / UNIDAD DE COMPETENCIA

Iluminar espacios escenográficos según técnicas y requerimientos del proyecto creativo

4.2 CÓDIGO NORMA DE COMPETENCIA LABORAL

250201018

4.3 NOMBRE DE LA COMPETENCIA

ILUMINACION DE CAMPOS VISUALES

4.4 DURACIÓN MÁXIMA ESTIMADA PARA EL LOGRO DEL APRENDIZAJE (Horas)

288 horas

4.5 RESULTADOS DE APRENDIZAJE

DENOMINACIÓN

ESTRUCTURAR EL ESQUEMA DE ILUMINACIÓN Y MONTAJE DE ACUERDO CON LAS EXIGENCIAS DEL PROYECTO AUDIOVISUAL

AJUSTAR EL ESQUEMA DE ILUMINACIÓN SEGÚN EL PROCESO DE VERIFICACIÓN

COMPROBAR LAS FUENTES DE ILUMINACIÓN SELECCIONADAS DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

REALIZAR EL MONTAJE DE LUCES DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS Y REQUERIMIENTOS DEL PROYECTO AUDIOVISUAL

4.6 CONOCIMIENTOS

4.6.1 CONOCIMIENTOS DE PROCESO

INTERPRETAR LAS NECESIDADES DE ILUMINACIÓN EN EL GUION TÉCNICO

REALIZAR EL ESQUEMA DE ILUMINACIÓN.

SELECCIONAR LOS EQUIPOS DE ILUMINACIÓN

APLICAR TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN DE COLOR

MANEJAR EQUIPOS Y HERRAMIENTAS DE ILUMINACIÓN

ESTABLECER LA GRILLA O KIT DE ILUMINACIÓN EN EL SET DE GRABACIÓN O LOCACIONES.

REALIZAR MONTAJE DE LUCES.



LÍNEA TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES
GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN

RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, DISEÑO Y DESARROLLO DE
SOFTWARE

RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN INFORMÁTICA, DISEÑO Y DESARROLLO
DE SOFTWARE

DESARROLLAR LA COMPOSICIÓN DEL ESQUEMA DE ILUMINACIÓN
CUMPLIR RECOMENDACIONES DE SEGURIDAD INDUSTRIAL EN LA INSTALACIÓN DE SISTEMAS DE
ILUMINACIÓN
MEDIR LA INTENSIDAD DE LA LUZ
MEDIR LA TEMPERATURA DE COLOR EN EL CAMPO ILUMINADO
REVISAR LA POSICIÓN DE LAS LUMINARIAS EN EL SET DE GRABACIÓN O LOCACIONES
CORREGIR UBICACIÓN DEL EQUIPO DE ILUMINACIÓN

4.6.2 CONOCIMIENTOS DEL SABER

TEORÍA DE LA LUZ: COLORES PRIMARIOS O SIMPLES, COLORES SECUNDARIOS O COMPUESTOS. SISTEMAS
DE OBTENCIÓN DE COLORES. PRINCIPIOS DEL COLOR EN VIDEO, COLOR SUSTRACTIVO, COLOR ADITIVO.
TEMPERATURA DE COLOR: FUENTES DE ILUMINACIÓN, DIRECCIONAMIENTO E INTENSIDAD, AMBIENTACIÓN Y
CONCEPTO DE ATMÓSFERA. TIPOS DE FILTROS. TIPOS DE AMBIENTE.
TÉCNICAS DE ILUMINACIÓN: ILUMINACIÓN PARA LA ACCIÓN CONTINÚA. ILUMINACIÓN DE GRANDES ÁREAS.
ILUMINACIÓN CON FONDO OSCURO. ILUMINACIÓN DE SILUETA. ILUMINACIÓN DE CHROMA-KEY.
TIPOS DE ILUMINACIÓN: LUZ DIRECCIONAL, LUZ DIFUSA, REBOTADA, LATERAL, CONTRALUZ, LUZ DE
RETROCESO, LUZ FRONTAL.
FUENTES DE ILUMINACIÓN: PROYECTORES FRESNEL. HMI. ARCOS DE CARBÓN. SOFTLIGHTS, LUCES FRÍAS,
LEDs Y OTROS. LÁMPARAS.
FILTROS: TAMAÑOS - DIFUSORES
MATEMÁTICAS Y GEOMETRÍA BÁSICAS: OPERACIONES MATEMÁTICAS BÁSICAS. UNIDADES DE MEDIDA DE
ÁREA Y VOLUMEN, PRINCIPIOS BÁSICOS DE FÍSICA DE LA LUZ Y DE ÓPTICA GEOMÉTRICA.
FUNDAMENTOS DE ELECTRICIDAD: UNIDADES DE POTENCIA, CARGA, AMPERAJE, FUENTES. CÁLCULO DE
POTENCIAS EN INSTALACIONES ELÉCTRICAS. CÁLCULO DE CARGA, AMPERAJE Y CAÍDA DE VOLTAJE.
TÉCNICAS DE CONEXIÓN, INSTALACIÓN Y DESMONTADO DE EQUIPOS DE ILUMINACIÓN.
ESPACIOS: DISTRIBUCIÓN, PLANIMETRÍA, DIAGRAMACIÓN, ESCENOGRAFÍA, SISTEMAS DE SEÑALIZACIÓN,
ESCALAS.
MANEJO DE HERRAMIENTAS: TIPOS, CARACTERÍSTICAS DE EQUIPOS Y HERRAMIENTAS PARA INSTALACIÓN Y
UTILIZACIÓN.
MANUALES DE OPERACIÓN, ERGONOMÍA, UTILIZACIÓN DE MATERIAL Y EQUIPO ADECUADO. NORMAS DE
CONSERVACIÓN, ALMACENAMIENTO Y SEGURIDAD EN EL MANEJO DE CÁMARAS.
SEGURIDAD EN EL MANEJO DE HERRAMIENTAS Y EQUIPOS

INSTRUMENTOS DE MEDICIÓN DE LUZ: EL FOTÓMETRO, EL TERMOCOLORÍMETRO
CORRECCIÓN DE LUZ
CORRECCIÓN DE COLOR
EFECTOS ESPECIALES

4.7 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

INTERPRETA LAS NECESIDADES DE ILUMINACIÓN SEGÚN GUION TÉCNICO
REALIZA EL ESQUEMA DE ILUMINACIÓN ACORDE A LOS REQUERIMIENTOS DEL PROYECTO
SELECCIONA LOS EQUIPOS DE ILUMINACIÓN SEGÚN LAS NECESIDADES DE LA PRODUCCIÓN
APLICA TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN DE COLOR DE ACUERDO CON LOS CRITERIOS CREATIVOS DEL
PROYECTO
MANEJA EQUIPOS Y HERRAMIENTAS DE ILUMINACIÓN ADECUADOS A LAS NECESIDADES DE LA PRODUCCIÓN
ESTABLECE LA GRILLA O KIT DE ILUMINACIÓN EN EL SET DE GRABACIÓN O LOCACIONES SEGÚN LAS
ESPECIFICACIONES TÉCNICAS Y REQUERIMIENTOS DE LA PRODUCCIÓN
REALIZA MONTAJE DE LUCES ACORDE A LAS INDICACIONES DE LA PRODUCCIÓN
DESARROLLA LA COMPOSICIÓN DEL ESQUEMA DE ILUMINACIÓN SEGÚN LAS EXIGENCIAS DE LA
PRODUCCIÓN
CUMPLE CON LAS RECOMENDACIONES DE SEGURIDAD INDUSTRIAL EN LA INSTALACIÓN DE SISTEMAS DE
ILUMINACIÓN SEGÚN LAS NORMATIVAS



LÍNEA TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES
GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN

RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, DISEÑO Y DESARROLLO DE
SOFTWARE

RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN INFORMÁTICA, DISEÑO Y DESARROLLO
DE SOFTWARE

PRODUCCIÓN

REVISAR LA POSICIÓN DE LAS LUMINARIAS EN EL SET DE GRABACIÓN O LOCACIONES SEGÚN EL ESQUEMA DE ILUMINACIÓN

CORRIGE LA UBICACIÓN DEL EQUIPO DE ILUMINACIÓN SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

AJUSTA LA TEMPERATURA DE COLOR DE ACUERDO CON LAS EXIGENCIAS DEL PROYECTO

4.8 PERFIL DEL INSTRUCTOR

4.8.1 Requisitos Académicos:

TECNÓLOGO/PROFESIONAL EN EL ÁREA DE ILUMINACIÓN

TECNÓLOGO/PROFESIONAL EN PRODUCCIÓN DE CINE Y TELEVISIÓN

TECNÓLOGO/PROFESIONAL EN DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA

PROFESIONAL EN CINE Y TELEVISIÓN

PROFESIONAL EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN

4.8.2 Experiencia laboral y/o especialización:

VEINTICUATRO (24) MESES DE EXPERIENCIA: DE LOS CUALES DIECIOCHO (18) MESES ESTARÁN RELACIONADOS CON EL EJERCICIO DE LA PROFESIÓN U OFICIO OBJETO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL Y SEIS (6) MESES EN LABORES DE DOCENCIA.

4.8.3 Competencias:

FORMULAR, EJECUTAR Y EVALUAR PROYECTOS

TRABAJAR EN EQUIPO

ESTABLECER PROCESOS COMUNICATIVOS ASERTIVOS

MANEJAR HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS ASOCIADAS AL ÁREA OBJETO DE LA FORMACIÓN

4. CONTENIDOS CURRICULARES DE LA COMPETENCIA

4.1 NORMA / UNIDAD DE COMPETENCIA	INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR EL MARCO COMÚN EUROPEO DE REFERENCIA PARA LAS LENGUAS.	
4.2 CÓDIGO NORMA DE COMPETENCIA LABORAL	240202501	
4.3 NOMBRE DE LA COMPETENCIA	INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR EL MARCO COMÚN EUROPEO DE REFERENCIA PARA LAS LENGUAS	
4.4 DURACIÓN MÁXIMA ESTIMADA PARA EL LOGRO DEL APRENDIZAJE (Horas)		384 horas
4.5 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
DENOMINACIÓN		
INTERCAMBIAR OPINIONES SOBRE SITUACIONES COTIDIANAS Y LABORALES ACTUALES, PASADAS Y FUTURAS EN CONTEXTOS SOCIALES ORALES Y ESCRITOS.		
COMPRENDER INFORMACIÓN SOBRE SITUACIONES COTIDIANAS Y LABORALES ACTUALES Y FUTURAS A TRAVÉS DE INTERACCIONES SOCIALES DE FORMA ORAL Y ESCRITA.		



LÍNEA TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES
GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN

RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, DISEÑO Y DESARROLLO DE
SOFTWARE

RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN INFORMÁTICA, DISEÑO Y DESARROLLO
DE SOFTWARE

DISCUTIR SOBRE POSIBLES SOLUCIONES A PROBLEMAS DENTRO DE UN RANGO VARIADO DE
CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES.

EXPLICAR LAS FUNCIONES DE SU OCUPACIÓN LABORAL USANDO EXPRESIONES DE ACUERDO AL NIVEL
REQUERIDO POR EL PROGRAMA DE FORMACIÓN.

PRESENTAR UN PROCESO PARA LA REALIZACIÓN DE UNA ACTIVIDAD EN SU QUEHACER LABORAL DE
ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS DESDE SU PROGRAMA DE FORMACIÓN.

IMPLEMENTAR ACCIONES DE MEJORA RELACIONADAS CON EL USO DE EXPRESIONES, ESTRUCTURAS Y
DESEMPEÑO SEGÚN LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE FORMULADOS PARA EL PROGRAMA

4.6 CONOCIMIENTOS

4.6.1 CONOCIMIENTOS DE PROCESO

ESTABLECER LAS DIFERENCIAS ENTRE PRESENTE SIMPLE Y PRESENTE CONTINUO EN TEXTOS
SENCILLOS.

PLANEAR UN ITINERARIO USANDO EL PRESENTE CONTINUO PARA LA ORGANIZACIÓN DE VIAJES, EVENTOS
Y/O CELEBRACIONES.

DESCRIBIR HABITACIONES, CASAS O LUGARES DE TRABAJO USANDO PRONOMBRES POSESIVOS,
PREPOSICIONES DE LUGAR, ADJETIVOS CALIFICATIVOS Y VOCABULARIO ESPECÍFICO.

IDENTIFICAR LAS EDIFICACIONES Y LOS LUGARES DE INTERÉS REGIONAL, NACIONAL E INTERNACIONAL.

SUMINISTRAR INFORMACIÓN SOBRE LA UBICACIÓN Y LA MANERA DE LLEGAR A UN LUGAR
DETERMINADO.

ESTABLECER DIFERENCIAS Y SIMILITUDES ENTRE PERSONAS, LUGARES O COSAS.

NARRAR EVENTOS Y ACONTECIMIENTOS USANDO ESTRUCTURAS GRAMATICALES EN EL TIEMPO
PASADO Y CONECTORES QUE BRINDEN COHERENCIA Y COHESIÓN AL TEXTO.

ESCRIBIR TEXTOS SENCILLOS EN ORDEN CRONOLÓGICO SOBRE ACONTECIMIENTOS PASADOS.

REALIZAR UNA INVITACIÓN FORMAL A UN EVENTO EMPLEANDO LAS ESTRUCTURAS DEL FUTURO Y WOULD
LIKE TO.

HABLAR DE PLANES FUTUROS PARA SU TRABAJO Y SU CARRERA.

NARRAR EVENTOS Y ACONTECIMIENTOS USANDO ESTRUCTURAS GRAMATICALES DEL TIEMPO PASADO,
PERFECTO Y CONECTORES QUE BRINDEN COHERENCIA Y COHESIÓN AL TEXTO.

EXPRESAR HECHOS REALES Y POSIBLES ACERCA DE DIVERSOS EVENTOS O SITUACIONES DEL ENTORNO.

OFRECER SOLUCIÓN A SITUACIONES PARTICULARES EN SU ÁREA OCUPACIONAL.

PARTICIPAR EN UNA LLAMADA TELEFÓNICA (SALUDAR, PREGUNTAR, RESOLVER PREGUNTAS).

HACER PROPUESTAS Y SOLICITUDES EMPLEANDO VERBOS MODALES Y FÓRMULAS DE CORTESÍA EN
DIVERSOS CONTEXTOS.

RESPONDER A PROPUESTAS Y SOLICITUDES EMPLEANDO VERBOS MODALES Y FÓRMULAS DE CORTESÍA
EN DIVERSOS CONTEXTOS.

EXPRESAR INSEGURIDAD SOBRE ALGUNA CUESTIÓN U OPINIÓN.

ESCRIBIR INFORMES Y REPORTE LABORALES UTILIZANDO FRASES CONCRETAS Y UNA INTRODUCCIÓN,
DESARROLLO Y CONCLUSIÓN.

DESCRIBIR EL PROCESO DE PREPARACIÓN Y EJECUCIÓN DE UNA ACTIVIDAD DE SU QUEHACER LABORAL.

DAR INSTRUCCIONES DE UN PROCESO RELACIONADO CON SU QUEHACER LABORAL.

SEGUIR INSTRUCCIONES DE UN PROCESO RELACIONADO CON SU QUEHACER LABORAL.

EXPONER LAS ACCIONES Y FUNCIONES RELACIONADAS CON SU CARGO.

PUNTUALIZAR LAS LABORES ESPECÍFICAS QUE DESARROLLA EN SU LUGAR DE TRABAJO, HACIENDO USO DE
VOCABULARIO ADECUADO.

RECONOCER LOS FONEMAS DEL SISTEMA VOCÁLICO INGLÉS.

ESTABLECER DIFERENCIAS ENTRE DIVERSOS SONIDOS COMUNES DEL INGLÉS.

PRONUNCIAR TÉRMINOS Y FRASES HACIENDO USO DE LAS REGLAS DE LA ACENTUACIÓN Y
ENTONACIÓN ADECUADA PARA ESTE NIVEL DE FORMACIÓN.

HACER USO DE ESTRATEGIAS METACOGNITIVAS COMO EL USO DE FLASHCARDS, GRÁFICOS



LÍNEA TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES
GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN

RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, DISEÑO Y DESARROLLO DE
SOFTWARE

RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN INFORMÁTICA, DISEÑO Y DESARROLLO
DE SOFTWARE

4.6.2 CONOCIMIENTOS DEL SABER

GRAMÁTICA

PRESENTE SIMPLE Y PRESENTE CONTINUO

PRESENTE CONTINUO: (USO PARA PLANES Y ACUERDOS)

PRONOMBRES POSESIVOS

PREPOSICIONES DE LUGAR (REVISIÓN)

PREPOSICIONES DE MOVIMIENTO

ADJETIVOS

COMPARATIVOS

FORMAS VERBALES EN EL PASADO SIMPLE (REGULAR VERBS AND IRREGULAR VERBS)

USED TO

PASADO CONTINUO

PASADO SIMPLE Y PASADO CONTINUO

FUTURO CON LAS FÓRMULAS: WILL, BE GOING TO

WOULD LIKE TO

DIFERENCIA ENTRE EL PRESENTE PERFECTO Y PASADO SIMPLE.

CONDICIONAL ZERO Y FIRST

WOULD RATHER (USO Y CONTEXTO)

HAD BETTER, SHOULD , I THINK (THAT), I CONSIDER (THAT), MUST, COULD.

SUPERLATIVOS (USO Y CONTEXTO)

ADVERBIOS DE FORMA Y MANERA

CONECTORES

VERBOS FRASALES COMUNES

CLÁUSULAS DE RELATIVO

IMPERATIVO PARA DAR INSTRUCCIONES

CONDICIONAL ZERO (IF, WHEN)

VOCABULARIO

ACTIVIDADES DEL TIEMPO LIBRE.

CELEBRACIONES, COSTUMBRES Y TRADICIONES.

CUARTOS, LUGARES EN UNA CASA Y SUS OBJETOS

TIENDAS Y LUGARES EN LA CIUDAD Y LOS PUEBLOS

EDIFICACIONES Y CONSTRUCCIONES

APARIENCIA DE LAS PERSONAS

COMPORTAMIENTOS Y PERSONALIDADES

CUALIDADES Y DEFECTOS PERSONALES

EXPRESIONES DE TIEMPO EN EL PASADO Y FUTURO.

REUNIONES FAMILIARES, ACTIVIDADES DE LA INFANCIA, EVENTOS HISTÓRICOS.

WHEN Y WHILE

NÚMEROS ORDINALES Y CARDINALES

CONECTORES (MEANWHILE, SUDDENLY, HOWEVER, THEN, AFTER)

EVENTOS FORMALES (CONGRESOS, CONFERENCIAS)

PREPOSICIONES DE TIEMPO (IN, ON , AT) EN DIFERENTES CONTEXTOS.

ADVERBIOS (YET, STILL, EVER, ALREADY, JUST, LATELY)

SINCE, FOR Y AGO

VOCABULARIO DE VIAJES

FENÓMENOS NATURALES

EXPRESIONES DE CORTESÍA PARA INTERCAMBIAR OPINIONES

EXPRESIONES IDIOMÁTICAS COMUNES EN CONTEXTOS LABORALES.

TERMINOLOGÍA TÉCNICA OCUPACIONAL

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

CONECTORES DE SECUENCIA

VOCABULARIO Y EXPRESIONES RELACIONADAS CON SU ÁREA OCUPACIONAL



LÍNEA TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES
GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN

RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, DISEÑO Y DESARROLLO DE
SOFTWARE

RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN INFORMÁTICA, DISEÑO Y DESARROLLO
DE SOFTWARE

VOCABULARIO Y EXPRESIONES RELACIONADAS CON LAS FUNCIONES EN EL ÁREA OCUPACIONAL
ELECTRODOMÉSTICOS, MAQUINARIA, INSUMOS Y EQUIPAMIENTO
LUGARES DE TRABAJO

PRONUNCIACIÓN

SUJETO + CONTRACCIONES CON AUXILIARES

ACENTUACIÓN EN FRASES (CONTENIDO Y FUNCIONES DE LAS PALABRAS)

REGLA DE PRONUNCIACIÓN --‐ ED ENDING, VOICED CONSONANTS VS VOICELESS CONSONANTS.

ENTONACIÓN DE FONEMAS DE SUSTANTIVOS PLURALES.

FONEMAS VOCÁLICOS

DIFERENCIA ENTRE EL SONIDO TH /θ/ Y /Ð/

ENTONACIÓN PARA PRESENTAR INFORMACIÓN NUEVA.

ACENTUACIÓN EN FRASES (CONTENIDO Y FUNCIONES DE LAS PALABRAS)

● ACENTUACIÓN DE ÉNFASIS

REDUCCIÓN VOCÁLICA

INTERNATIONAL PHONETIC ALPHABET (RECONOCIMIENTO DE LOS SÍMBOLOS Y SU PRONUNCIACIÓN)

ELEVACIÓN Y CAÍDA DE LA ENTONACIÓN EN DIFERENTES TIPOS DE FRASES CONEXIÓN Y ELISIÓN DE
SONIDOS CON LOS SUPERLATIVOS

ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

USO DE ORGANIZADORES GRÁFICOS (DIAGRAMAS DE FLUJO, MAPAS CONCEPTUALES, MAPAS MENTALES,
ENTRE OTROS)

USO DE TARJETAS DIDÁCTICAS O FLASHCARDS

USO DE PORTAFOLIOS

4.7 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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.

COMPRENDE INFORMACIÓN CONCRETA RELATIVA A TEMAS COTIDIANOS Y LABORALES EN TEXTOS ORALES
Y ESCRITOS.

DESCRIBE DE MANERA SENCILLA Y CLARA ASUNTOS, ACCIONES, EXPERIENCIAS, SENTIMIENTOS, PLANES
RELACIONADOS CON TEMAS DE SU INTERÉS Y COTIDIANIDAD, SIGUIENDO UNA SECUENCIA LINEAL DE
ELEMENTOS.

OFRECE BREVES RAZONAMIENTOS Y EXPLICACIONES DE OPINIONES, PLANES Y ACCIONES.

SE COMUNICA DE MANERA EFICAZ EN TORNO A TEMÁTICAS COTIDIANAS Y LABORALES SENCILLAS
HACIENDO USO DE UNA ADECUADA PRONUNCIACIÓN, FLUIDEZ, RANGO DE VOCABULARIO Y ESTRUCTURA
GRAMATICAL PARA EL NIVEL PRE INTERMEDIO.

BRINDA SOLUCIÓN A UN PROBLEMA SENCILLA HACIENDO USO DE UNA ADECUADA PRONUNCIACIÓN,
FLUIDEZ, RANGO DE VOCABULARIO Y ESTRUCTURA GRAMATICAL PARA EL NIVEL PRE INTERMEDIO.

ENLAZA UNA SERIE DE ELEMENTOS BREVES, CONCRETOS Y SENCILLOS PARA CREAR UNA SECUENCIA
COHESIONADA Y LINEAL.

HACE USO DE VOCABULARIO RELACIONADO CON FAMILIA, AFICIONES E INTERESES, TRABAJO, VIAJES Y
HECHOS DE ACTUALIDAD, EN TEXTOS ORALES Y ESCRITOS.

SIGUE INSTRUCCIONES DE UN PROCESO RELACIONADO CON SU QUEHACER LABORAL.

HACE USO DE TÉRMINOS Y EXPRESIONES RELACIONADAS CON SU ÁMBITO LABORAL ESPECÍFICO.

ES CAPAZ DE HACER UNA PRESENTACIÓN BREVE Y PREPARADA SOBRE UN TEMA DENTRO DE SU
ESPECIALIDAD CON LA SUFICIENTE CLARIDAD COMO PARA QUE SE PUEDA SEGUIR SIN DIFICULTAD LA
MAYOR PARTE DEL TIEMPO Y CUYAS IDEAS PRINCIPALES ESTÁN EXPLICADAS CON UNA RAZONABLE



LÍNEA TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES
GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN

RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, DISEÑO Y DESARROLLO DE
SOFTWARE

RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN INFORMÁTICA, DISEÑO Y DESARROLLO
DE SOFTWARE

PARTICIPA EN JUEGOS DE ROL GUIADOS O SITUACIONES SIMULADAS SOBRE SITUACIONES COTIDIANAS Y
LABORALES ACTUALES, PASADAS Y FUTURAS EN CONTEXTOS SOCIALES ORALES Y ESCRITOS.
ESTABLECE ACCIONES DE MEJORA CONTINUA PARA EL ALCANCE

4.8 PERFIL DEL INSTRUCTOR

4.8.1 Requisitos Académicos:

PROFESIONAL CON TÍTULO EN LICENCIATURA EN IDIOMAS O PROFESIONAL EN CUALQUIER ÁREA DE
CONOCIMIENTO.

NIVEL MÍNIMO B2 DE SUFICIENCIA EN INGLÉS, ACREDITADO MEDIANTE UNA DE LAS SIGUIENTES PRUEBAS
INTERNACIONALES:

FCE (FIRST CERTIFICATE IN ENGLISH) BEC (VANTAGE O HIGHER) CELS (VANTAGE O HIGHER) IELTS (MÍNIMO
5,5)

ISE II (INTEGRATED SKILLS IN ENGLISH) TOEFL PBT (MÍNIMO 567 TOEFL CBT (MÍNIMO 227) TOEFL IBT (MÍNIMO
87)

4.8.2 Experiencia laboral y/o especialización:

MÍNIMO 12 MESES EN LA ORIENTACIÓN DE PROCESOS DE CAPACITACIÓN O FORMACIÓN EN LA LENGUA
EXTRANJERA EN MODALIDAD PRESENCIAL.

DEMOSTRAR ALTAS COMPETENCIAS ADMINISTRATIVAS Y TÉCNICAS DEL SISTEMA DE GESTIÓN
ACADÉMICA Y LMS.

DOMINIO DEMOSTRADO EN OFIMÁTICA E INTERNET Y/O CIUDADANÍA DIGITAL.

COMPETENCIAS METODOLÓGICAS PARA LA ORIENTACIÓN DE PROGRAMAS DE FORMACIÓN PARA EL
TRABAJO Y EL DESARROLLO HUMANO.

HABILIDADES EN COMUNICACIÓN ESCRITA, SOLUCIÓN DE PROBLEMAS, PENSAMIENTO CRÍTICO,
ENTENDIMIENTO INTERPERSONAL, TRABAJO EN EQUIPO Y COMPRENSIÓN LECTORA.

CREATIVO Y PROACTIVO.

PREFERIBLEMENTE: ESTAR CERTIFICADO EN EL CURSO DE INSTRUCTOR VIRTUAL VIGENTE, ESTABLECIDO
POR LA DIRECCIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL DEL SENA Y/O CERTIFICADO RELACIONADO CON TUTORÍA
VIRTUAL EXPEDIDO EN LOS TRES ÚLTIMOS AÑOS.

PREFERIBLEMENTE: CONOCIMIENTO DE LA METODOLOGÍA DE FORMACIÓN DEL SENA

4.8.3 Competencias:

PRÁCTICA DE PRINCIPIOS Y VALORES ÉTICOS UNIVERSALES.

DISPOSICIÓN AL CAMBIO.

HABILIDADES INVESTIGATIVAS.

MANEJO DE GRUPOS.

LIDERAZGO

COMUNICACIÓN EFICAZ Y ASERTIVA

DOMINIO LECTO-ESCRITURAL

DOMINIO ARGUMENTATIVO Y PROPOSITIVO

TRABAJO EN EQUIPO.

MANEJO DE LAS TIC



LÍNEA TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES
GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN
RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, DISEÑO Y DESARROLLO DE SOFTWARE
RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN INFORMÁTICA, DISEÑO Y DESARROLLO DE SOFTWARE

4. CONTENIDOS CURRICULARES DE LA COMPETENCIA

4.1 NORMA / UNIDAD DE COMPETENCIA	Orientar investigación formativa según referentes técnicos
4.2 CÓDIGO NORMA DE COMPETENCIA LABORAL	240201064
4.3 NOMBRE DE LA COMPETENCIA	DESARROLLO DE PROCESOS DE INVESTIGACIÓN EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL Y PRODUCTIVO
4.4 DURACIÓN MÁXIMA ESTIMADA PARA EL LOGRO DEL APRENDIZAJE (Horas)	48 horas

4.5 RESULTADOS DE APRENDIZAJE

DENOMINACIÓN

ARGUMENTAR ASPECTOS TEÓRICOS DEL PROYECTO SEGÚN REFERENTES NACIONALES E INTERNACIONALES
PROPONER SOLUCIONES A LAS NECESIDADES DEL CONTEXTO SEGÚN RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN
ANALIZAR EL CONTEXTO PRODUCTIVO SEGÚN SUS CARACTERÍSTICAS Y NECESIDADES
ESTRUCTURAR EL PROYECTO DE ACUERDO A CRITERIOS DE LA INVESTIGACIÓN.

4.6 CONOCIMIENTOS

4.6.1 CONOCIMIENTOS DE PROCESO

DIFERENCIAR FORMAS DE CONOCIMIENTO.
DEFINIR LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.
FORMULAR EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.
PLANTEAR LA PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN.
CONTEXTUALIZAR LA IMPORTANCIA DE LA INVESTIGACIÓN
DETERMINAR DE LOS OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN.
REALIZAR BÚSQUEDAS DE INFORMACIÓN.
ELABORAR DEL MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN.
APLICAR TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.
ELABORAR EL INFORME DE LA INVESTIGACIÓN.

4.6.2 CONOCIMIENTOS DEL SABER

CONOCIMIENTO: CONCEPTO, TIPOS
COSMOVISIÓN: CONCEPTO, PERSPECTIVAS E IMPORTANCIA.
INVESTIGACIÓN: CONCEPTOS Y ENFOQUES
METODOLOGÍAS, MÉTODOS Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN: CONCEPTOS Y TIPOS
PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN: CONCEPTO, TIPOS, ESTRUCTURAS Y PROCEDIMIENTOS.
IDEAS, PROBLEMAS Y PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN
JUSTIFICACIÓN: CONCEPTO, COMPONENTES
OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN: CONCEPTO, TIPOS
FUENTES DE INFORMACIÓN: DEFINICIÓN, TIPOS Y REFERENCIACIÓN
MARCO TEÓRICO: CONCEPTO, TIPOS
INFORME DE INVESTIGACIÓN: CARACTERÍSTICAS, TIPOS



LÍNEA TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES
GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN
RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, DISEÑO Y DESARROLLO DE SOFTWARE
RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN INFORMÁTICA, DISEÑO Y DESARROLLO DE SOFTWARE

4.7 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

RECONOCE LAS NECESIDADES DEL CONTEXTO, SEGÚN LAS PROBLEMÁTICAS IDENTIFICADAS. 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.

4.8 PERFIL DEL INSTRUCTOR

4.8.1 Requisitos Académicos:

PROFESIONALES DEL AREA AFIN

4.8.2 Experiencia laboral y/o especialización:

DOS (2) AÑO DE EXPERIENCIA LABORAL EN EL ÁREA
SEIS (6) MESES DE EXPERIENCIA DOCENTE

4.8.3 Competencias:

PRÁCTICA DE PRINCIPIOS Y VALORES ÉTICOS UNIVERSALES.
DISPOSICIÓN AL CAMBIO.
HABILIDADES INVESTIGATIVAS.
MANEJO DE GRUPOS.
LIDERAZGO
COMUNICACIÓN EFICAZ Y ASERTIVA
DOMINIO LECTO-ESCRITURAL
DOMINIO ARGUMENTATIVO Y PROPOSITIVO
TRABAJO EN EQUIPO
MANEJO DE LAS TIC

4. CONTENIDOS CURRICULARES DE LA COMPETENCIA

4.1 NORMA / UNIDAD DE COMPETENCIA

Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.

4.2 CÓDIGO NORMA DE COMPETENCIA LABORAL

240201528

4.3 NOMBRE DE LA COMPETENCIA

RAZONAR CUANTITATIVAMENTE FRENTE A SITUACIONES SUSCEPTIBLES DE SER ABORDADAS DE MANERA MATEMÁTICA EN CONTEXTOS LABORALES, SOCIALES Y



LÍNEA TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES
GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN

RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, DISEÑO Y DESARROLLO DE
SOFTWARE

RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN INFORMÁTICA, DISEÑO Y DESARROLLO
DE SOFTWARE

4.4 DURACIÓN MÁXIMA ESTIMADA PARA EL LOGRO DEL APRENDIZAJE (Horas)

48 horas

4.5 RESULTADOS DE APRENDIZAJE

DENOMINACIÓN

IDENTIFICAR MODELOS MATEMÁTICOS DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS DEL PROBLEMA PLANTEADO EN CONTEXTOS SOCIALES Y PRODUCTIVO

PROPONER ACCIONES DE MEJORA FRENTE A LOS RESULTADOS DE LOS PROCEDIMIENTOS MATEMÁTICOS DE ACUERDO CON EL PROBLEMA PLANTEADO

RESOLVER PROBLEMAS MATEMÁTICOS A PARTIR DE SITUACIONES GENERADAS EN EL CONTEXTO SOCIAL Y PRODUCTIVO

PLANTEAR PROBLEMAS MATEMÁTICOS A PARTIR DE SITUACIONES GENERADAS EN EL CONTEXTO SOCIAL Y PRODUCTIVO

4.6 CONOCIMIENTOS

4.6.1 CONOCIMIENTOS DE PROCESO

PLANTEAR ECUACIONES
PLANTEAR SISTEMAS DE ECUACIONES
ESTABLECER RELACIONES DE PROPORCIONALIDAD ENTRE VARIABLES
APLICAR CRITERIOS DE SEMEJANZA Y CONGRUENCIA DE FIGURAS.
APLICAR LOS TEOREMAS DE THALES Y PITÁGORAS.
REPRESENTAR FUNCIONES EN EL PLANO CARTESIANO.
REALIZAR OPERACIONES CON NÚMEROS REALES Y CON NÚMEROS COMPLEJOS
CALCULAR PERÍMETROS, ÁREAS Y VOLÚMENES
REALIZAR TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS EN EL PLANO.
REALIZAR CONVERSIONES DE UNIDADES DE MEDIDA.
RESOLVER ECUACIONES DE PRIMER Y SEGUNDO GRADO.
RESOLVER SISTEMAS DE ECUACIONES.
CONSTRUIR GRÁFICOS ESTADÍSTICOS
CALCULAR ELEMENTOS DE FUNCIONES
COMPROBAR LOS PROCEDIMIENTOS MATEMÁTICOS
VERIFICAR LA SOLUCIÓN DE UNA ECUACIÓN
DETERMINAR ERRORES DE CÁLCULOS
USAR HERRAMIENTAS COMPUTACIONALES BÁSICAS PARA CÁLCULOS NUMÉRICOS
ELABORAR INFERENCIAS

4.6.2 CONOCIMIENTOS DEL SABER

NÚMEROS REALES: CONCEPTO, REPRESENTACIONES (FRACCIONES, RAZONES, DECIMALES, PORCENTAJES) Y PROPIEDADES.
NÚMEROS COMPLEJOS: CONCEPTO, REPRESENTACIONES Y OPERACIONES
OPERACIONES ARITMÉTICAS: PROPIEDADES Y ORDEN DE LAS OPERACIONES.
PROPORCIONALIDAD DIRECTA E INVERSA: CONCEPTO Y REGLA DE TRES
GEOMETRÍA: CONCEPTOS, POLÍGONOS, LA CIRCUNFERENCIAS Y SÓLIDOS
TRIGONOMETRÍA: CONCEPTOS, RAZONES, TEOREMAS Y APLICACIONES
ECUACIONES: MÉTODOS DE SOLUCIÓN
SISTEMAS DE ECUACIONES: CONCEPTO, TIPOS Y MÉTODOS DE SOLUCIÓN.
FUNCIONES: CONCEPTO, REPRESENTACIONES Y TIPOS (POLINÓMICAS, EXPONENCIALES, TRIGONOMÉTRICAS, ETC.)
VARIABLES ESTADÍSTICAS: CONCEPTO Y TIPOS



LÍNEA TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES
GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN

RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, DISEÑO Y DESARROLLO DE
SOFTWARE

RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN INFORMÁTICA, DISEÑO Y DESARROLLO
DE SOFTWARE

ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA: MEDIDAS DE CENTRALIDAD (MEDIA, MODA Y MEDIANA) Y MEDIDAS DE
DISPERSIÓN (VARIANZA Y DESVIACIÓN ESTÁNDAR)
GRÁFICOS ESTADÍSTICOS: DIAGRAMA DE BARRAS, CIRCULAR, PICTOGRAMAS Y SERIES
TEOREMA DE PITÁGORAS Y THALES: CONCEPTO Y APLICACIONES
CONVERSIÓN DE UNIDADES Y SISTEMA DE MEDIDAS.
SEMEJANZA Y CONGRUENCIA DE SUPERFICIES Y CUERPOS.
TRANSFORMACIONES SOBRE POLÍGONOS: RÍGIDAS (TRASLACIONES, ROTACIONES, REFLEXIONES) Y
HOMOTECIAS (AMPLIACIONES Y REDUCCIONES).
DERIVADA E INTEGRAL DE UNA FUNCIÓN: CONCEPTO Y REGLAS
HOJAS DE CÁLCULO: CONCEPTO, SINTAXIS Y APLICACIONES

4.7 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

PRESENTA LA RELACIÓN ENTRE DOS CANTIDADES O VARIABLES SEGÚN LOS FUNDAMENTOS MATEMÁTICOS
DEFINE EL PROBLEMA A RESOLVER DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DE SU ENTORNO.
PLANTEA ECUACIONES O SISTEMAS DE ECUACIONES DE ACUERDO CON LA RELACIÓN ENTRE LAS
VARIABLES
PRESENTA SOLUCIÓN A PROBLEMAS MEDIANTE FIGURAS GEOMÉTRICAS
APLICA PROCEDIMIENTOS ARITMÉTICOS Y ALGEBRAICOS SEGÚN EL PROBLEMA PLANTEADO
RESUELVE ECUACIONES O SISTEMAS DE ECUACIONES DE ACUERDO CON PRINCIPIOS MATEMÁTICOS
CALCULA PERÍMETROS, ÁREAS Y VOLUMENES DE ACUERDO CON LOS ELEMENTOS DE LA FIGURA
GEOMÉTRICA
REALIZA CONVERSIONES SEGÚN LAS EQUIVALENCIAS ENTRE SISTEMAS DE MEDIDA
REPRESENTA CONJUNTO DE DATOS DE ACUERDO CON LA VARIABLE ESTADÍSTICA
SELECCIONA LAS HERRAMIENTAS COMPUTACIONALES PARA LA VERIFICACIÓN DE LOS RESULTADOS DE
ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS MATEMÁTICOS.

4.8 PERFIL DEL INSTRUCTOR

4.8.1 Requisitos Académicos:

LICENCIADO EN MATEMÁTICAS O INGENIERO AFÍN AL PROGRAMA DE FORMACIÓN

4.8.2 Experiencia laboral y/o especialización:

MÍNIMO 12 MESES DE EXPERIENCIA EN DOCENCIA

4.8.3 Competencias:

PRÁCTICA DE PRINCIPIOS Y VALORES ÉTICOS UNIVERSALES.
DISPOSICIÓN AL CAMBIO.
HABILIDADES INVESTIGATIVAS.
MANEJO DE GRUPOS
LIDERAZGO
COMUNICACIÓN EFICAZ Y ASERTIVA
DOMINIO LECTO-ESCRITURAL
DOMINIO ARGUMENTATIVO Y PROPOSITIVO
TRABAJO EN EQUIPO
MANEJO DE LAS TIC



LÍNEA TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES
GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN
RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, DISEÑO Y DESARROLLO DE SOFTWARE
RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN INFORMÁTICA, DISEÑO Y DESARROLLO DE SOFTWARE

4. CONTENIDOS CURRICULARES DE LA COMPETENCIA

4.1 NORMA / UNIDAD DE COMPETENCIA	Registrar imágenes de acuerdo con elementos técnicos y especificaciones del proyecto audiovisual
4.2 CÓDIGO NORMA DE COMPETENCIA LABORAL	250201017
4.3 NOMBRE DE LA COMPETENCIA	REGISTRO DE MATERIAL AUDIOVISUAL
4.4 DURACIÓN MÁXIMA ESTIMADA PARA EL LOGRO DEL APRENDIZAJE (Horas)	288 horas

4.5 RESULTADOS DE APRENDIZAJE

DENOMINACIÓN

CAPTURAR IMÁGENES DE DIFERENTES GÉNEROS AUDIOVISUALES SEGÚN LOS FORMATOS DE GRABACIÓN

VALORAR EL REGISTRO DE IMAGEN SEGÚN ESTÁNDARES DE EMISIÓN.

REALIZAR MONTAJES DE EQUIPOS Y ACCESORIOS DE CÁMARA DE ACUERDO CON LOS MANUALES TÉCNICOS Y LOS REQUERIMIENTOS DE PRODUCCIÓN.

ACONDICIONAR LOS PARÁMETROS DE REGISTRO DE IMAGEN DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DEL PROYECTO AUDIOVISUAL

4.6 CONOCIMIENTOS

4.6.1 CONOCIMIENTOS DE PROCESO

INTERPRETAR LAS NECESIDADES DEL REGISTRO DE IMAGEN EN EL GUION TÉCNICO.
IDENTIFICAR LOS TIPOS Y PARTES DE LA CÁMARA.
SELECCIONAR LOS EQUIPOS Y ACCESORIOS DE LA CÁMARA
IDENTIFICAR LOS APLICATIVOS EN EL MENÚ DE LA CÁMARA.
ESTABLECER EL FORMATO DE GRABACIÓN
MANEJAR LOS CONTROLES DE OPERACIÓN DE LA CÁMARA.
ARMAR LOS SOPORTES.
INSTALAR CABLEADO DE ENERGÍA.
INSTALAR CONECTORES DE SEÑAL.
INSTALAR INTERCOM.
EMPLAZAR LA CÁMARA.
REGULAR POSICIÓN DEL ÁNGULO DE LA CÁMARA.
BALANCEAR A BLANCO LA CÁMARA.
REALIZAR SINCRONISMO DE LA SEÑAL.
REALIZAR MOVIMIENTOS ESTÁNDARES DE CÁMARA.
EFECTUAR DESPLAZAMIENTO DE CÁMARA.
IDENTIFICAR LOS EFECTOS DE LAS DIFERENTES ÓPTICAS FOCALES SOBRE LA CAPTURA DE IMÁGENES.
ALMACENAR Y DESMONTAR EQUIPO.
APLICAR NORMAS DE SEGURIDAD INDUSTRIAL
VERIFICAR EL REGISTRO DE LAS IMÁGENES
VALORAR MOVIMIENTOS DE CÁMARA Y TÉCNICAS DE CAPTURA DE IMAGEN
ADECUAR LOS PARÁMETROS DE CÁMARA, ÓPTICA, MONTURAS, FILTROS, SOPORTES Y ACCESORIOS,
ADAPTAR LOS CONCEPTOS DE COLORIZACIÓN Y COMPOSICIÓN



LÍNEA TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES
GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN

RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, DISEÑO Y DESARROLLO DE
SOFTWARE

RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN INFORMÁTICA, DISEÑO Y DESARROLLO
DE SOFTWARE

AJUSTAR LOS FOCOS,

4.6.2 CONOCIMIENTOS DEL SABER

FOTOGRAFÍA E ILUMINACIÓN: CONCEPTOS BÁSICOS DE LA FOTOGRAFÍA FIJA Y EN MOVIMIENTO
COMPOSICIÓN TEORÍA DEL COLOR CONCEPTOS BÁSICOS DE ARTE

LENGUAJE AUDIOVISUAL: PLANOS, MOVIMIENTOS DE CÁMARA, EL EJE, CONTINUIDAD, COMPOSICIÓN DE LA
IMAGEN, TIPOS DE ÁNGULOS, ENCUADRES Y EMPLAZAMIENTO.

CÁMARAS: FUNCIONAMIENTO DE LA CÁMARA, TIPOS DE CÁMARAS PARA TELEVISIÓN, MANUALES DE MANEJO
EQUIPO DE CAMARÓGRAFIA, CONDICIONES DE FUNCIONAMIENTO DE CÁMARA PARA DIFERENTES
FORMATOS, TÉCNICAS CON UNA SOLA CÁMARA Y MULTICÁMARA. OPERACIONES PRELIMINARES O DE
ALISTAMIENTO PARA LA GRABACIÓN. TIPOS DE COMPRESIÓN DE VÍDEO Y TÉCNICAS DE CODIFICACIÓN.
PARTES Y ACCESORIOS DE CÁMARAS: LENTES, FILTROS, TIPOS DE CONEXIONES PARA INSTALACIÓN DE
CÁMARAS.

SOPORTES PARA CÁMARA: TIPOS DE SOPORTES. PEDESTAL, TRÍPODE, GRIP, DOLLY, STEADICAM. PARTES,
ARMADO Y MANEJO.

LEYES ÓPTICAS, LENTES DE LA CÁMARA, PRIMARIOS, ZOOM Y COMPLEMENTARIOS, PERSPECTIVA,
DIAFRAGMA Y ENFOQUE CREATIVO.

PRINCIPIOS ÓPTICOS EN LENTES: PROFUNDIDAD DE CAMPO Y DISTANCIA FOCAL, VELOCIDAD Y CAMBIOS DE
PERSPECTIVA.

TEORÍA DE LA LUZ: COLORES PRIMARIOS O SIMPLES, COLORES SECUNDARIOS O COMPUESTOS. SISTEMAS
DE OBTENCIÓN DE COLORES. PRINCIPIOS DEL COLOR, COLOR SUSTRACTIVO, COLOR ADITIVO.

SEÑAL DE VIDEO: FORMACIÓN DE LA SEÑAL DE VÍDEO. SINCRONISMOS HORIZONTALES Y VERTICALES,
BURST, NIVELES DE BLANCO, NEGROS, BORRADO. LUMINANCIA Y

CROMINANCIA. RESOLUCIÓN DE VIDEO, PATRÓN DE PRUEBA, BARRAS DE COLOR, BALANCE DE BLANCOS,
NIVELES MÍNIMOS DE LUZ. ÁREAS DE SEGURIDAD EN LA CÁMARA, AJUSTE DE IMAGEN, CONTROL DE BRILLO
E IMAGEN, CONTRASTE Y COLOR, ENCUADRES EN FORMATOS. VERIFICACIÓN DE PRECISIÓN DEL VISOR,
LECTURAS DE INDICADORES DE ESTADO

4.7 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

INTERPRETA LAS NECESIDADES DEL REGISTRO DE IMAGEN SEGÚN EL GUION TÉCNICO.

IDENTIFICA LOS TIPOS Y PARTES DE LA CÁMARA SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

SELECCIONA LOS EQUIPOS Y ACCESORIOS DE LA CÁMARA DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS DE LA
PRODUCCIÓN

IDENTIFICA LOS APLICATIVOS EN EL MENÚ DE LA CÁMARA SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS Y LAS
NECESIDADES DEL PROYECTO

ESTABLECE EL FORMATO DE GRABACIÓN ACORDE A LAS NECESIDADES TÉCNICAS DEL PROYECTO

MANEJA LOS CONTROLES DE OPERACIÓN DE LA CÁMARA SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS Y LAS
NECESIDADES DEL PROYECTO

ARMA LOS SOPORTES SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL FABRICANTE

INSTALA EL CABLEADO DE ENERGÍA SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS DE LA PRODUCCIÓN

INSTALA CONECTORES DE SEÑAL SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS DE LA PRODUCCIÓN

INSTALA INTERCOM SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL FABRICANTE

EMPLAZA LA CÁMARA SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS DE LA PRODUCCIÓN

REGULA LA POSICIÓN DEL ÁNGULO DE LA CÁMARA SEGÚN LAS EXIGENCIAS CREATIVAS DEL PROYECTO

BALANCEA A BLANCO LA CÁMARA SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL EQUIPO

REALIZA SINCRONISMO DE LA SEÑAL DE ACUERDO DE LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS Y
REQUERIMIENTOS DEL EQUIPO

REALIZA MOVIMIENTOS ESTÁNDARES DE CÁMARA SEGÚN LAS EXIGENCIAS CREATIVAS DEL PROYECTO

EFFECTÚA DESPLAZAMIENTO DE CÁMARA SEGÚN LAS EXIGENCIAS CREATIVAS DEL PROYECTO

IDENTIFICA LOS EFECTOS DE LAS DIFERENTES ÓPTICAS FOCALES SOBRE LA CAPTURA DE IMÁGENES SEGÚN



LÍNEA TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES
GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN

RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, DISEÑO Y DESARROLLO DE
SOFTWARE

RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN INFORMÁTICA, DISEÑO Y DESARROLLO
DE SOFTWARE

CARACTERÍSTICAS DEL EQUIPO

ALMACENA Y DESMONTA EQUIPO SEGÚN ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL FABRICANTE

APLICA NORMAS DE SEGURIDAD INDUSTRIAL SEGÚN LAS NORMATIVAS VIGENTES

VERIFICA EL REGISTRO DE LAS IMÁGENES SEGÚN EL MATERIAL DE SOPORTE REQUERIDO POR LA
PRODUCCIÓN

VALORA MOVIMIENTOS DE CÁMARA Y TÉCNICAS DE CAPTURA DE IMAGEN SEGÚN REQUERIMIENTOS DEL
PROYECTO.

ADECUA LOS PARÁMETROS DE CÁMARA, ÓPTICA, MONTURAS, FILTROS, SOPORTES Y ACCESORIOS,
CONFORME ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO AUDIOVISUAL.

ADAPTA LOS CONCEPTOS DE COLERIZACIÓN Y COMPOSICIÓN SEGÚN LAS EXIGENCIAS CREATIVAS DEL
PROYECTO.

AJUSTA LOS FOCOS, CONFORME CON LOS REQUERIMIENTOS PARA CADA TOMA Y LAS INSTRUCCIONES DE

4.8 PERFIL DEL INSTRUCTOR

4.8.1 Requisitos Académicos:

TECNÓLOGO/PROFESIONAL EN DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA

TECNÓLOGO/PROFESIONAL EN CÁMARA

TECNÓLOGO/PROFESIONAL EN PRODUCCIÓN DE CINE Y TELEVISIÓN

PROFESIONAL EN CINE Y TELEVISIÓN

PROFESIONAL EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN

4.8.2 Experiencia laboral y/o especialización:

VEINTICUATRO (24) MESES DE EXPERIENCIA: DE LOS CUALES DIECIOCHO (18) MESES ESTARÁN
RELACIONADOS CON EL EJERCICIO DE LA PROFESIÓN U OFICIO OBJETO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL Y
SEIS (6) MESES EN LABORES DE DOCENCIA.

4.8.3 Competencias:

FORMULAR, EJECUTAR Y EVALUAR PROYECTOS

TRABAJAR EN EQUIPO

ESTABLECER PROCESOS COMUNICATIVOS ASERTIVOS

MANEJAR HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS ASOCIADAS AL ÁREA OBJETO DE LA FORMACIÓN

4. CONTENIDOS CURRICULARES DE LA COMPETENCIA

4.1 NORMA / UNIDAD DE COMPETENCIA	Registrar sonidos de acuerdo con técnicas y especificaciones del proyecto audiovisual
4.2 CÓDIGO NORMA DE COMPETENCIA LABORAL	250201019
4.3 NOMBRE DE LA COMPETENCIA	GRABACION DE MATERIAL SONORO



LÍNEA TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES
GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN

RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, DISEÑO Y DESARROLLO DE
SOFTWARE

RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN INFORMÁTICA, DISEÑO Y DESARROLLO
DE SOFTWARE

4.4 DURACIÓN MÁXIMA ESTIMADA PARA EL LOGRO DEL APRENDIZAJE (Horas)

240 horas

4.5 RESULTADOS DE APRENDIZAJE

DENOMINACIÓN

VERIFICAR EL MATERIAL SONORO DE ACUERDO CON ESTÁNDARES TÉCNICOS DE PRODUCCIÓN.

OPTIMIZAR EL SISTEMA DE GRABACIÓN DE ACUERDO CON LA VERIFICACIÓN REALIZADA.

INTERPRETAR LAS CARACTERÍSTICAS DEL PROYECTO AUDIOVISUAL PARA DETERMINAR LAS TÉCNICAS DE GRABACIÓN Y CAPTURA DE SONIDO.

REALIZAR LA CAPTURA DE AUDIO SEGÚN REQUERIMIENTOS TÉCNICOS DEL PROYECTO

4.6 CONOCIMIENTOS

4.6.1 CONOCIMIENTOS DE PROCESO

INTERPRETAR EL LIBRETO
MAPEAR EL LIBRETO
ANALIZAR LOS DIFERENTES TIPOS DE FUENTES SONORAS Y ESPACIOS ACÚSTICOS.
SELECCIONAR LOS MICRÓFONOS
REALIZAR UN LISTADO DE SONIDOS
ALISTAR LOS EQUIPOS, HERRAMIENTAS Y MATERIALES
SELECCIONAR DE SOFTWARE DE SONIDO
MANEJAR LOS MICRÓFONOS
NIVELAR LAS SEÑALES ENTRANTES DE AUDIO
ECUALIZAR LAS SEÑALES DE AUDIO
UBICAR EL EQUIPOS, HERRAMIENTAS Y MATERIALES
REALIZAR LAS CONEXIONES DE LOS SISTEMAS DE AUDIO
MICROFONEAR EL SET DE GRABACIÓN
CREAR LA SESIÓN DESDE EL SOFTWARE DE SONIDO
CONFIGURAR LOS SISTEMAS DE SONIDO DIGITAL Y ANÁLOGO
GRABAR AUDIO Y SONIDOS
EDITAR LOS SONIDOS CAPTURADOS
MEZCLAR EL AUDIO
IMPLEMENTAR TÉCNICAS DE GRABACIÓN.
REVISAR LA SEÑAL DE AUDIO Y PERIFÉRICOS
EVALUAR EL MATERIAL CAPTURADO
AJUSTAR LA CADENA DE GRABACIÓN DE AUDIO.
ADAPTAR LOS FORMATOS DE EXPORTACIÓN DE LAS PISTAS DE AUDIO

4.6.2 CONOCIMIENTOS DEL SABER

ANÁLISIS DEL SONIDO PARA LA IMAGEN: DEFINICIÓN, EXPLICARON Y USOS DEL SILENCIO SUBJETIVO Y EL SILENCIO OBJETIVO, LOS SIGNOS MOTIVADOS, LOS SIGNOS ARBITRARIOS Y ASOCIACIÓN SONIDO MATERIA, EXPLICACIÓN DE LOS PROCEDIMIENTOS PARA LA UTILIZACIÓN DEL SONIDO (SUSPENSIÓN, EXTENSIÓN, DESLIZADOR Y CONGELACIÓN)
FUENTES SONORAS: DIÁLOGOS, FOLEYS, EFECTOS, AMBIENTES, MUSICALES.
ACÚSTICA: DEFINICIÓN Y EXPLICACIÓN DE LOS CONCEPTOS DE ABSORCIÓN, DIFUSIÓN, REVERBERACIÓN, MODOS, MATERIALES Y DENSIDADES.
EFECTOS DEL SONIDO Y DE LA MÚSICA SOBRE LA IMAGEN: EXPLICACIÓN, EJEMPLOS DEL PACTO DE FICCIÓN, LA FANTASMAGORÍA, LA ILUSIÓN DEL SONIDO Y DE LA MÚSICA, EL LEITMOTIV, CÓDIGOS SONOROS, DECORADO SONORO, EL CLICHÉ SONORO Y MUSICAL.



LÍNEA TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES
GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN

RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, DISEÑO Y DESARROLLO DE
SOFTWARE

RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN INFORMÁTICA, DISEÑO Y DESARROLLO
DE SOFTWARE

MICRÓFONOS: TIPOS DE MICRÓFONOS. CARACTERÍSTICAS: SENSIBILIDAD, RESPUESTA EN FRECUENCIA, DIRECTIVIDAD. SOPORTES, BASES Y ACCESORIOS. SISTEMAS INALÁMBRICOS. PROCEDIMIENTOS PARA CONECTAR LOS MICRÓFONOS, PHANTOM POWER. CRITERIOS DE ELECCIÓN DE LOS MICRÓFONOS SEGÚN LAS NECESIDADES DE LA PRODUCCIÓN.

TÉCNICAS DE GRABACIÓN ESTERO

TÉCNICAS DE GRABACIÓN ENVOLVENTE

TÉCNICAS DE GRABACIÓN BINAURAL

CONVERSIÓN ANÁLOGO DIGITAL: FRECUENCIA DE MUESTREO, PROFUNDIDAD EN BITS.

DAW: ALISTAMIENTO SOFTWARE Y GESTIÓN DE DATOS. FORMATOS DE AUDIO, TIPOS DE CANALES. BARRA DE TRANSPORTE, SISTEMAS DE SINCRONISMO AUDIOVISUAL, MEDIDORES.

MIDI: EXPLICACIÓN Y DEFINICIÓN DEL PROTOCOLO MIDI, USO Y APLICACIONES DEL MIDI, EXPLICACIÓN, APLICACIÓN Y TIPOS DE SECUENCIADORES.

SÍNTESIS: TIPOS Y USO DE SINTETIZADORES, EL PROCESO DE SÍNTESIS, LAS CARACTERÍSTICAS DE FORMA DE ONDA ADRS, ENVOLVENTE, SÍNTESIS SUSTRATIVA ADITIVA, OSCILADORES, FILTROS DE MODULACIÓN, LFO, SAMPLERS, SECUENCIADORES DE MATRIZ.

SCRIPT DE AUDIO

4.7 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

INTERPRETA EL LIBRETO SEGÚN LAS NECESIDADES SONORAS

MAPEA EL LIBRETO DE ACUERDO LOS REQUERIMIENTOS ESPECÍFICOS DEL PROYECTO

ANALIZA LOS DIFERENTES TIPOS DE FUENTES SONORAS Y ESPACIOS ACÚSTICOS SEGÚN LOS LINEAMIENTOS DE LA PRODUCCIÓN

SELECCIONA LOS MICRÓFONOS NECESARIOS PARA LA EJECUCIÓN DEL ESQUEMA DE SONIDO

REALIZA UN LISTADO DE SONIDOS NECESARIOS PARA LAS IMÁGENES GRABADAS

ALISTA LOS EQUIPOS, HERRAMIENTAS Y MATERIALES NECESARIOS PARA LA CAPTURA DEL SONIDO QUE REQUIERE LA PRODUCCIÓN

SELECCIONA EL SOFTWARE DE SONIDO ADECUADO PARA LA EDICIÓN Y LA POST-PRODUCCIÓN

MANEJA LOS MICRÓFONOS SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS Y REQUERIMIENTOS DE LA PRODUCCIÓN

NIVELA LAS SEÑALES ENTRANTES DE AUDIO TENIENDO EN CUENTA LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL EQUIPO

ECUALIZA LAS SEÑALES DE AUDIO DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS DEL PROYECTO

UBICAR EL EQUIPOS, HERRAMIENTAS Y MATERIALES QUE CUMPLAN CON LAS EXIGENCIAS DE LA PRODUCCIÓN

REALIZA LAS CONEXIONES DE LOS SISTEMAS DE AUDIO ACORDE A LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS Y REQUERIMIENTOS DE LA PRODUCCIÓN

MICROFONEA EL SET DE GRABACIÓN SEGÚN LAS NECESIDADES DEL PROYECTO

CREA LA SESIÓN DESDE EL SOFTWARE DE SONIDO ACORDE A LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS Y REQUERIMIENTOS DE LA PRODUCCIÓN

CONFIGURA LOS SISTEMAS DE SONIDO DIGITAL Y ANÁLOGO SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DEL PROYECTO

GRABA AUDIO Y SONIDOS DE FORMA ADECUADA SEGÚN LOS LINEAMIENTOS DE PRODUCCIÓN

EDITA LOS SONIDOS CAPTURADOS SIGUIENDO LA ESTRUCTURA DEL PROYECTO Y LOS LINEAMIENTOS TÉCNICOS

MEZCLA EL AUDIO DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES CREATIVAS DEL PROYECTO

IMPLEMENTA TÉCNICAS DE GRABACIÓN ACORDE A LAS EXIGENCIAS DE LA PRODUCCIÓN

REVISLA LA SEÑAL DE AUDIO Y PERIFÉRICOS SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

EVALÚA EL MATERIAL CAPTURADO A PARTIR DE LOS LINEAMIENTOS DEL PROYECTO Y A LA CALIDAD DEL MATERIAL



LÍNEA TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES
GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN
RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, DISEÑO Y DESARROLLO DE SOFTWARE
RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN INFORMÁTICA, DISEÑO Y DESARROLLO DE SOFTWARE

4.8 PERFIL DEL INSTRUCTOR

4.8.1 Requisitos Académicos:

TECNÓLOGO/PROFESIONAL EN SONIDO
TECNÓLOGO/PROFESIONAL EN EL ÁREA DE MÚSICA
TECNÓLOGO/PROFESIONAL EN PRODUCCIÓN DE CINE Y TELEVISIÓN
TECNÓLOGO/PROFESIONAL EN DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA
PROFESIONAL EN CINE Y TELEVISIÓN
PROFESIONAL EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN

4.8.2 Experiencia laboral y/o especialización:

VEINTICUATRO (24) MESES DE EXPERIENCIA: DE LOS CUALES DIECIOCHO (18) MESES ESTARÁN RELACIONADOS CON EL EJERCICIO DE LA PROFESIÓN U OFICIO OBJETO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL Y SEIS (6) MESES EN LABORES DE DOCENCIA.

4.8.3 Competencias:

FORMULAR, EJECUTAR Y EVALUAR PROYECTOS
TRABAJAR EN EQUIPO
ESTABLECER PROCESOS COMUNICATIVOS ASERTIVOS
MANEJAR HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS ASOCIADAS AL ÁREA OBJETO DE LA FORMACIÓN

4. CONTENIDOS CURRICULARES DE LA COMPETENCIA

4.1 NORMA / UNIDAD DE COMPETENCIA	Resultado de Aprendizaje de la Inducción.
4.2 CÓDIGO NORMA DE COMPETENCIA LABORAL	240201530
4.3 NOMBRE DE LA COMPETENCIA	RESULTADO DE APRENDIZAJE DE LA INDUCCIÓN.
4.4 DURACIÓN MÁXIMA ESTIMADA PARA EL LOGRO DEL APRENDIZAJE (Horas)	48 horas
4.5 RESULTADOS DE APRENDIZAJE	
DENOMINACIÓN	
IDENTIFICAR LA DINÁMICA ORGANIZACIONAL DEL SENA Y EL ROL DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL DE ACUERDO CON SU PROYECTO DE VIDA Y EL DESARROLLO PROFESIONAL.	
4.6 CONOCIMIENTOS	
4.6.1 CONOCIMIENTOS DE PROCESO	
IDENTIFICAR EL DESARROLLO HISTÓRICO DEL SENA IDENTIFICAR LA IDENTIDAD CORPORATIVA DEL SENA DESCRIBIR LOS ELEMENTOS QUE CONFORMAN LA IMAGEN CORPORATIVA DEL SENA IDENTIFICAR LA ESTRUCTURA ORGANIZACIONAL DE LA ENTIDAD	



LÍNEA TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES
GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN

RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, DISEÑO Y DESARROLLO DE
SOFTWARE

RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN INFORMÁTICA, DISEÑO Y DESARROLLO
DE SOFTWARE

DESCRIBIR LAS NORMAS DE CONVIVENCIA QUE REGULAN EL COMPORTAMIENTO DEL APRENDIZ, DURANTE EL PROCESO DE FORMACIÓN

DESCRIBIR LAS CARACTERÍSTICAS DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL DEL SENA

DIFERENCIAR LAS CARACTERÍSTICAS DE LA OFERTA DE PROGRAMAS DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

4.6.2 CONOCIMIENTOS DEL SABER

MISIÓN, VISIÓN, HISTORIA INSTITUCIONAL, OBJETIVOS DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL, PRINCIPIOS ÉTICOS, VALORES ÉTICOS Y PROCEDERES ÉTICOS.

ELEMENTOS DE LA IMAGEN INSTITUCIONAL: ESCUDO, BANDERA, LOGOSÍMBOLO, HIMNO, ESCARAPELAS. ESTRUCTURA ORGANIZACIONAL DEL SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA,

POLÍTICAS DE BIENESTAR A APRENDICES Y NORMAS DE CONVIVENCIA INTERNA: ALTERNATIVAS PARA EL DESARROLLO DE LA ETAPA PRODUCTIVA ETAPAS DE LA FORMACIÓN: TIPOLOGÍA, CARACTERÍSTICAS, PROCEDIMIENTO. MANUAL DE CONVIVENCIA, NORMA ESPECÍFICAS DE LOS CENTROS.

FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL: CONCEPTO, PRINCIPIOS Y CARACTERÍSTICAS. TIPOS DE OFERTA DE PROGRAMAS DE FORMACIÓN PROFESIONAL Y SUS CARACTERÍSTICAS.

TIPOS DE CERTIFICADO DE ACUERDO CON LA FORMACIÓN Y DURACIÓN DE LOS PROGRAMAS DE FORMACIÓN.

DESARROLLO DE COMPETENCIAS EN LA FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL, CONCEPTO, TIPOS Y CARACTERÍSTICAS

PROYECTO FORMATIVO: CONCEPTO, FASES ACTIVIDADES, DENOMINACIÓN, OBJETIVOS, PORTAFOLIO DE EVIDENCIAS: ESTRUCTURA, TIPOS DE EVIDENCIA, FORMATO, CONTENIDOS.

PLATAFORMAS TECNOLÓGICAS SENA: TUTORIALES SENA: LMS, SOFIA PLUS, SISTEMA VIRTUAL DE APRENDICES (SVA), GESTIÓN CONTRATO DE APRENDIZAJE. CORREO MISENA. PORTALES, REDES SOCIALES DE LA ENTIDAD,

ruta de formación: ETAPA LECTIVA, ETAPA PRÁCTICA (ALTERNATIVAS). DURACIÓN, CARACTERÍSTICAS,

4.7 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

RECONOCE LA IDENTIDAD INSTITUCIONAL Y LOS PROCEDIMIENTOS ADMINISTRATIVOS Y FORMATIVOS.

IDENTIFICA LOS COMPONENTES Y ESTRUCTURA DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL SEGÚN EL PROGRAMA DE FORMACIÓN Y SU PERFIL COMO APRENDIZ DEL SENA

INCORPORA A SU PROYECTO DE VIDA LAS OPORTUNIDADES OFRECIDAS POR EL SENA

4.8 PERFIL DEL INSTRUCTOR

4.8.1 Requisitos Académicos:

PARA EL DESARROLLO INTEGRAL DE ESTA COMPETENCIA SE REQUIERE LA PARTICIPACIÓN DEL INSTRUCTOR TÉCNICO DEL PROGRAMA DE FORMACIÓN, LOS INSTRUCTORES DE LAS COMPETENCIAS CLAVE Y TRANSVERSALES, EL PROFESIONAL DE DESARROLLO HUMANO, EQUIPO DE BIENESTAR Y LIDERAZGO AL APRENDIZ, RELACIONES CORPORATIVAS, ADMINISTRACIÓN EDUCATIVA, COORDINADORES MISIONALES Y ACADÉMICOS EN COORDINACIÓN CON EL SUBDIRECTOR DE CENTRO

4.8.2 Experiencia laboral y/o especialización:

MÍNIMO 12 MESES DE EXPERIENCIA LABORAL EN EL ÁREA OBJETO DEL DESEMPEÑO



LÍNEA TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES
GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN
RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, DISEÑO Y DESARROLLO DE SOFTWARE
RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN INFORMÁTICA, DISEÑO Y DESARROLLO DE SOFTWARE

4.8.3 Competencias:

PRÁCTICA DE PRINCIPIOS, VALORES Y PROCEDERES ÉTICOS DE ACUERDO CON EL CÓDIGO DE ÉTICA INSTITUCIONAL
DISPOSICIÓN AL CAMBIO.
HABILIDADES INVESTIGATIVAS.
MANEJO DE GRUPOS.
LIDERAZGO
COMUNICACIÓN EFICAZ Y ASERTIVA
DOMINIO LECTO--‐ESCRITURAL
DOMINIO ARGUMENTATIVO Y PROPOSITIVO
TRABAJO EN EQUIPO.
MANEJO DE LAS TIC
CONOCIMIENTO DE MANUAL DE IDENTIDAD CORPORATIVA SENA
CONOCIMIENTO DE LAS POLÍTICAS INSTITUCIONALES PARA EL APRENDIZ
CONOCIMIENTO DEL PROCESO GESTIÓN DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

4. CONTENIDOS CURRICULARES DE LA COMPETENCIA

4.1 NORMA / UNIDAD DE COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA	
4.2 CÓDIGO NORMA DE COMPETENCIA LABORAL	999999999	
4.3 NOMBRE DE LA COMPETENCIA		
4.4 DURACIÓN MÁXIMA ESTIMADA PARA EL LOGRO DEL APRENDIZAJE (Horas)		864 horas
4.5 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
DENOMINACIÓN		
APLICAR EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS REALES DEL SECTOR PRODUCTIVO, LOS CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y DESTREZAS PERTINENTES A LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA DE FORMACIÓN ASUMIENDO ESTRATEGIAS Y METODOLOGÍAS DE AUTOGESTIÓN		
4.6 CONOCIMIENTOS		
4.6.1 CONOCIMIENTOS DE PROCESO		
4.6.2 CONOCIMIENTOS DEL SABER		



LÍNEA TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES
GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN
RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, DISEÑO Y DESARROLLO DE SOFTWARE
RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN INFORMÁTICA, DISEÑO Y DESARROLLO DE SOFTWARE

4.7 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

4.8 PERFIL DEL INSTRUCTOR

4.8.1 Requisitos Académicos:

4.8.2 Experiencia laboral y/o especialización:

4.8.3 Competencias:

4. CONTENIDOS CURRICULARES DE LA COMPETENCIA

4.1 NORMA / UNIDAD DE COMPETENCIA

Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

4.2 CÓDIGO NORMA DE COMPETENCIA LABORAL

220501046

4.3 NOMBRE DE LA COMPETENCIA

APLICACIÓN DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DEL ENTORNO

4.4 DURACIÓN MÁXIMA ESTIMADA PARA EL LOGRO DEL APRENDIZAJE (Horas)

48 horas

4.5 RESULTADOS DE APRENDIZAJE

DENOMINACIÓN

ALISTAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

APLICAR FUNCIONALIDADES DE HERRAMIENTAS Y SERVICIOS TIC, DE ACUERDO CON MANUALES DE USO, PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y BUENAS PRÁCTICAS.

EVALUAR LOS RESULTADOS, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS

OPTIMIZAR LOS RESULTADOS, DE ACUERDO CON LA VERIFICACIÓN

4.6 CONOCIMIENTOS

4.6.1 CONOCIMIENTOS DE PROCESO



LÍNEA TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES
GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN

RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, DISEÑO Y DESARROLLO DE
SOFTWARE

RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN INFORMÁTICA, DISEÑO Y DESARROLLO
DE SOFTWARE

IDENTIFICAR EQUIPOS TIC, TIPOS DE SOFTWARE Y SERVICIOS DE INTERNET.
DISPONER EQUIPOS TIC, TIPOS DE SOFTWARE Y SERVICIOS DE INTERNET.
MANEJAR COMPUTADORES, PERIFÉRICOS, TABLETAS, EQUIPOS MÓVILES Y REPRODUCTORES DE MEDIOS ELECTRÓNICOS.
APLICAR FUNCIONALIDADES DE SISTEMAS OPERATIVOS.
MANEJAR PROCESADOR DE TEXTO, HOJA DE CÁLCULO, SOFTWARE PARA PRESENTACIONES, DIAGRAMACIÓN, BASES DE DATOS Y PROGRAMAS ESPECÍFICOS.
UTILIZAR 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.
MANEJAR HERRAMIENTAS COLABORATIVAS EN INTERNET
VALORAR RESULTADOS OBTENIDOS
APLICAR PROCESOS DE MEJORA

4.6.2 CONOCIMIENTOS DEL SABER

TECNOLOGÍA: CONCEPTO, TIPOS, CARACTERÍSTICAS.
HERRAMIENTAS TIC: CLASES, CARACTERÍSTICAS, USOS
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN: CONCEPTO, COMPONENTES, CARACTERÍSTICAS, CLASIFICACIÓN, USOS, TENDENCIAS.
EQUIPOS Y PERIFÉRICOS TIC:
COMPUTADOR: CONCEPTO, ARQUITECTURA, FUNCIONAMIENTO, TIPOS, CARACTERÍSTICAS.
PERIFÉRICOS: CONCEPTO, CLASIFICACIÓN, CARACTERÍSTICAS, FUNCIONAMIENTO.
OTROS (TABLETAS, EQUIPOS MÓVILES, REPRODUCTORES DE MEDIOS ELECTRÓNICOS): CONCEPTO, FUNCIONAMIENTO, TIPOS, CARACTERÍSTICAS
REDES DE DATOS: CONCEPTO, CONECTIVIDAD, TIPOS, CARACTERÍSTICAS, USOS, SERVICIOS.
SOFTWARE: CONCEPTO, HERRAMIENTAS, FUNCIONES, PROPIEDADES.
TIPOS DE SOFTWARE:
SOFTWARE DE SISTEMA (SISTEMA OPERATIVO): CONCEPTO, CLASES, FUNCIONES, CARACTERÍSTICAS, USOS.
SOFTWARE DE APLICACIÓN (PROCESADOR DE TEXTO, HOJA DE CÁLCULO, PROGRAMA DE PRESENTACIÓN, BASE DE DATOS, DIAGRAMACIÓN, SOFTWARE ESPECÍFICO): CONCEPTO, CLASES, FUNCIONES, CARACTERÍSTICAS, USOS.
SOFTWARE DE DESARROLLO: CONCEPTO, CLASES, FUNCIONES, CARACTERÍSTICAS, USOS.
INTERNET:
DEFINICIÓN, HISTORIA, EVOLUCIÓN, ARQUITECTURA, UTILIDADES.
CONEXIÓN: TIPOS, CONFIGURACIÓN, CARACTERÍSTICAS.
HERRAMIENTAS COLABORATIVAS.
SERVICIOS DE INTERNET:
(NAVEGACIÓN, CORREO ELECTRÓNICO, TRANSFERENCIA DE ARCHIVOS, BÚSQUEDAS, LISTAS DE CORREOS, GRUPOS DE NOTICIAS, CHATS, BLOGS, WIKIS, FOROS WEB, SPACES, REDES SOCIALES, INTERCAMBIO DE ARCHIVOS P2P, TELEFONÍA VOIP, TELEVISIÓN IPTV, COMPRAR EN INTERNET, E-LEARNING, MARKETING DIGITAL, TRABAJO COLABORATIVO, COMPUTACIÓN EN LA NUBE): CONCEPTO, REQUERIMIENTOS, TIPOS, UTILIDADES, APLICACIONES, VENTAJAS, DESVENTAJAS.
VERIFICACIÓN DE RESULTADOS: OBJETO, TÉCNICAS.
OPTIMIZACIÓN: DEFINICIÓN, OBJETO, IMPLEMENTACIÓN.

4.7 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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



LÍNEA TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES
GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN

RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, DISEÑO Y DESARROLLO DE
SOFTWARE

RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN INFORMÁTICA, DISEÑO Y DESARROLLO
DE SOFTWARE

DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN Y CARACTERÍSTICAS.

MANEJA COMPUTADORES, TABLETAS, CELULARES Y OTROS EQUIPOS TIC, DE 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.

APLICA PROCESOS DE MEJORA A LOS PRODUCTOS, DE ACUERDO CON LAS COMPROBACIONES REALIZADAS

4.8 PERFIL DEL INSTRUCTOR

4.8.1 Requisitos Académicos:

TECNÓLOGO O PROFESIONAL EN ÁREAS AFINES CON TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN.

4.8.2 Experiencia laboral y/o especialización:

MÍNIMO, DIECIOCHO (18) MESES DE EXPERIENCIA LABORAL, DE LOS CUALES DOCE (12) MESES ESTARÁN RELACIONADOS CON EL EJERCICIO DE LA PROFESIÓN U OFICIO OBJETO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL Y SEIS (6) MESES EN LABORES DE DOCENCIA EN EL ÁREA.

4.8.3 Competencias:

PRÁCTICA DE PRINCIPIOS Y VALORES ÉTICOS UNIVERSALES.

DISPOSICIÓN AL CAMBIO.

HABILIDADES INVESTIGATIVAS.

MANEJO DE GRUPOS.

LIDERAZGO

COMUNICACIÓN EFICAZ Y ASERTIVA

DOMINIO LECTO-ESCRITURAL

DOMINIO ARGUMENTATIVO Y PROPOSITIVO

TRABAJO EN EQUIPO.

MANEJO DE LAS TIC

4.9 MATERIALES DE FORMACIÓN

Tipo Material	Descripción del Material	Codificación ORIONS	Unidades	Cantidad
---------------	--------------------------	---------------------	----------	----------



LÍNEA TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES
GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN
RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, DISEÑO Y DESARROLLO DE SOFTWARE
RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN INFORMÁTICA, DISEÑO Y DESARROLLO DE SOFTWARE

Consumible	Paño de superficie delicada absorbente	273852	UNIDAD	30
Consumible	Marcador característica recargable color negro	244682	UNIDAD	10
Consumible	Paño de superficie delicada absorbente	273852	UNIDAD	12
Consumible	Borrador nata 57 * 22 * 10 mm	272083	UNIDAD	50
Consumible	Borrador nata 57 * 22 * 10 mm	272083	UNIDAD	100
Consumible	Pila de 9 Voltios	240144	UNIDAD	25
Devolutivo	flexometro (10mts)	233535	UNIDAD	5
Devolutivo	flexometro (10 mts)	233535	UNIDAD	5
Consumible	Borrador para tablero, borrador tablero acrílico spektra tipo elemento consumo tamaño n.a. unidad de medida unidad material madera	233833	UNIDAD	20
Consumible	flexometro (10 mts)	233535	UNIDAD	5
Consumible	Resma carta presentación resma gramaje 75 grm tamaño carta unidad de medida unidad clase bond color blanco	230881	UNIDAD	50
Consumible	PAPEL PERIODICO PRESENTACION N.A. GRAMAJE N.A. TAMAÑO 70 X 100 UNIDAD DE MEDIDA UNIDAD CLASE PERIODICO COLOR N.A.	247879	PLIEGOS	100
Consumible	Pila de 9 Voltios	240144	UNIDAD	10
Consumible	Aerosol de aire comprimido	244422	UNIDAD	12
Consumible	Cinta adhesiva empaque 48mm * 100 Mt	256727	UNIDAD	100
Devolutivo	Probador de cables	259571	UNIDAD	3
Devolutivo	Mouse USB	267186	UNIDAD	25
Consumible	Marcador tipo elemento consumo uso n.a. unidad de medida unidad característica recargable color negro	244682	UNIDAD	30



LÍNEA TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES
GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN
RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, DISEÑO Y DESARROLLO DE SOFTWARE
RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN INFORMÁTICA, DISEÑO Y DESARROLLO DE SOFTWARE

Consumible	Marcador tipo elemento consumo uso n.a. unidad de medida unidad característica recargable color negro	244682	UNIDAD	100
Consumible	UNIDAD DE MEDIDA UNIDAD CARACTERISTICA SDHC PARA CAMARA	280723	UNIDAD	12
Consumible	Charpie punta delgada	231897	UNIDAD	100
Consumible	MEMORIA USB	266805	UNIDAD	12
Consumible	Papel Bond 75 Gr Tamaño carta * 500 Hojas	230881	UNIDAD	10
Consumible	PEGANTE EN PEGASTIC PRESENTACION EN BARRA UNIDAD DE MEDIDA UNIDAD CLASE	231874	UNIDAD	20
Devolutivo	Bisturí	232164	UNIDAD	20
Consumible	Teléfonos IP	279490	UNIDAD	1
Devolutivo	Gafas protectoras	268247	UNIDAD	25
Consumible	Resma carta presentación resma gramaje 75 grm tamaño carta unidad de medida unidad clase bond color blanco	230881	UNIDAD	100
Devolutivo	Destornillador de estrella	261096	UNIDAD	5
Consumible	Pila de 2A de 1.5 Voltios	272180	UNIDAD	100
Consumible	Brocha 2 pulgadas	234546	UNIDAD	25
Consumible	DVD tipo elemento consumo capacidad n.a. unidad de medida tambor formato n.a.	271486	UNIDAD	100
Consumible	Cinta adhesiva empaque 48mm * 100 Mt	256727	METROS	100
Devolutivo	Tablero de acrílico, tablero en acrílico descripción actual: tipo elemento devolutivo uso n.a. unidad de medida unidad característica n.a. especificación n.a. dimensión 120 cms x 80 cms material acrílico con soporte	258542	UNIDAD	2
Consumible	Cinta de enmascarar 48mm * 40 Mt	242434	METROS	100



LÍNEA TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES
GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN
RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, DISEÑO Y DESARROLLO DE SOFTWARE
RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN INFORMÁTICA, DISEÑO Y DESARROLLO DE SOFTWARE

Devolutivo	Destornillador de estrella	261096	UNIDAD	4
Devolutivo	Probador de cables	259571	UNIDAD	2
Consumible	Marcador tipo elemento consumo uso n.a. unidad de medida unidad característica recargable color negro	244682	UNIDAD	20
Consumible	Papel Bond 75 Gr Tamaño carta * 500 Hojas	230881	METROS	100
Devolutivo	CONOS CARACTERISTICA DE SEÑALIZACION MATERIAL N.A.	247908	UNIDAD	10
Consumible	Borrador para tablero, borrador tablero acrílico spektra tipo elemento consumo tamaño n.a. unidad de medida unidad material madera	233833	UNIDAD	10
Devolutivo	Teclado USB	230142	UNIDAD	25
Consumible	Gafas protectoras	268247	UNIDAD	30
Consumible	Bisturí	232164	UNIDAD	50
Devolutivo	Tablero de acrílico, tablero en acrílico descripción actual: tipo elemento devolutivo uso n.a. unidad de medida unidad característica n.a. especificación n.a. dimensión 120 cms x 80 cms material acrílico con soporte	258542	UNIDAD	1
Consumible	PEGANTE EN PEGASTIC PRESENTACION EN BARRA UNIDAD DE MEDIDA UNIDAD CLASE	231874	UNIDAD	10
Devolutivo	TIJERAS TAMAÑO 10 PULGADAS UNIDAD DE MEDIDA UNIDAD CARACTERISTICA N.A. MATERIAL	259838	UNIDAD	25
Consumible	Papel Bond 75 Gr Tamaño carta * 500 Hojas	230881	UNIDAD	100
Consumible	Borrador nata 57 * 22 * 10 mm	272083	UNIDAD	20
Devolutivo	Disco Duro Sata de 3 Tb	268923	UNIDAD	5
Consumible	PEGANTE EN PEGASTIC PRESENTACION EN BARRA UNIDAD DE MEDIDA UNIDAD CLASE	231874	UNIDAD	50
Devolutivo	Metro laser	280737	UNIDAD	4



LÍNEA TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES
GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN
RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, DISEÑO Y DESARROLLO DE SOFTWARE
RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN INFORMÁTICA, DISEÑO Y DESARROLLO DE SOFTWARE

Consumible	Cinta aislante	270824	METROS	100
Consumible	Limpiador electrónico crc	230664	UNIDAD	10
Devolutivo	Destornillador de pala	261099	UNIDAD	12
Consumible	Pila de 2A de 1.5 Voltios	272180	UNIDAD	20
Consumible	Cinta aislante	270824	UNIDAD	10
Consumible	Mouse USB	267186	UNIDAD	25
Devolutivo	Teléfonos IP	279490	UNIDAD	1
Consumible	CARPETAS TAMAÑO N.A. UNIDAD DE MEDIDA UNIDAD CARACTERISTICA LEGAJADORA MATERIAL N.A.	235947	UNIDAD	25
Consumible	TIJERAS TAMAÑO 10 PULGADAS UNIDAD DE MEDIDA UNIDAD CARACTERISTICA N.A. MATERIAL	259838	UNIDAD	20
Consumible	Marcador tipo elemento consumo uso n.a. unidad de medida unidad característica recargable color negro	244682	UNIDAD	10
Consumible	Tinta tipo elemento consumo presentación n.a. uso marcador recargable unidad de medida unidad color negro	231908	UNIDAD	10
Devolutivo	Destornillador de pala	261099	UNIDAD	5
Consumible	Memoria USB	280048	UNIDAD	20
Consumible	Charpie punta delgada	231897	UNIDAD	60
Consumible	MEMORIA SDHC PARA CAMARA	280723	UNIDAD	12
Consumible	Limpiador electrónico crc	230664	UNIDAD	5
Consumible	Paño de superficie delicada absorbente	273852	UNIDAD	20
Consumible	DVD tipo elemento consumo capacidad n.a. unidad de medida tambor formato n.a.	271486	UNIDAD	25



LÍNEA TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES
GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN
RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, DISEÑO Y DESARROLLO DE SOFTWARE
RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN INFORMÁTICA, DISEÑO Y DESARROLLO DE SOFTWARE

Consumible	Mouse USB	267186	UNIDAD	30
Devolutivo	Probador de cables	259571	UNIDAD	4
Consumible	Cinta aislante	270824	UNIDAD	50
Consumible	Borrador para tablero, borrador tablero acrílico spektra tipo elemento consumo tamaño n.a. unidad de medida unidad material madera	233833	UNIDAD	30
Consumible	MEMORIA SD	278449	UNIDAD	12
Consumible	Limpiador de pantallas	275695	UNIDAD	12
Consumible	Cinta de enmascarar 48mm * 40 Mt	242434	METROS	20
Consumible	Bisturí	232164	UNIDAD	12
Devolutivo	TIJERAS TAMAÑO 10 PULGADAS UNIDAD DE MEDIDA UNIDAD CARACTERISTICA N.A. MATERIAL	259838	UNIDAD	12

4.10 REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS PARA LA COMPETENCIA DE FORMACIÓN

6. CONTROL DEL DOCUMENTO

	NOMBRE	CARGO	DEPENDENCIA / RED	FECHA
--	--------	-------	-------------------	-------

CONTROL DE CAMBIOS

	NOMBRE	CARGO	DEPENDENCIA / RED	FECHA
--	--------	-------	-------------------	-------



LÍNEA TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES
GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN

RED TECNOLÓGICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, DISEÑO Y DESARROLLO DE
SOFTWARE

RED DE CONOCIMIENTO: RED DE CONOCIMIENTO EN INFORMÁTICA, DISEÑO Y DESARROLLO
DE SOFTWARE

