



PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUÍA DE APRENDIZAJE

- **Denominación del programa de formación:** Tecnólogo en desarrollo multimedia y web.
- **Código del programa de formación:** 217320.
- **Nombre del proyecto:** Creación de contenidos multimedia y web para suplir necesidades contextuales del sector productivo.
- **Fase del proyecto:** Ejecución.
- **Actividad de proyecto:** AP7 - Codificar los elementos y componentes gráficos e interactivos necesarios para la elaboración del proyecto.
- **Competencias:**

Técnica:

- 220501102 - Integrar elementos multimedia de acuerdo con técnicas y herramientas de producción digital.

Clave:

- 240202501 - Interactuar en lengua inglesa de forma oral y escrita dentro de contextos sociales y laborales según los criterios establecidos por el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas.

- **Resultados de aprendizaje:**

Técnica:

- 220501102-02 - Codificar los elementos del proyecto utilizando herramientas de desarrollo y maquetación según estándares de usabilidad y accesibilidad.

Clave:

- 240202501-04 - Implementar acciones de mejora relacionadas con el uso de expresiones, estructuras y desempeño según los resultados de aprendizaje formulados para el programa.
- 240202501-05 - Presentar un proceso para la realización de una actividad en su quehacer laboral de acuerdo con los procedimientos establecidos desde su programa de formación.

- **Duración de la guía:** 278 horas.
 - Técnicas: 182 horas.
 - Claves 96 horas.

2. PRESENTACIÓN

Bienvenido, estimado aprendiz, al proceso formativo del producto de multimedia. Aplicar los conocimientos adquiridos en esta etapa del proyecto multimedia servirá como apoyo para el análisis y codificación de los elementos, componentes gráficos e interactivos necesarios para su construcción, aplicar las destrezas en el desarrollo y maquetación, creando estándares de usabilidad y accesibilidad, optimizando tiempo y recursos. El objetivo de esta guía a desarrollar ayudará al aprendiz a crear algoritmos para el aplicativo, implementación de buenas prácticas de programación, integración de herramientas de repositorios, control de versiones dentro de la aplicación y la aplicación de metodologías ágiles. Todo esto, bien aplicado, traerá como resultado una organización eficaz en el diseño de estrategias de *marketing* digital.



Asimismo, se propone desarrollar actividades que implementen buenas prácticas laborales, ayudando a un desarrollo integral, comprendiendo la responsabilidad que cumplen nuestras acciones con el medio ambiente. El mundo global implica cambios sociales y culturales, y el aprendizaje del idioma inglés abre nuevas oportunidades de emprendimiento por considerarse como una de las habilidades contemporáneas más importantes y de mayor impacto en el mundo laboral y social.

En este componente formativo, se han planteado actividades generales y específicas para el desarrollo de las competencias del inglés, como un complemento a las competencias específicas del Tecnólogo en desarrollo multimedia y web; teniendo en cuenta el aprendizaje articulado de las cuatro habilidades de la lengua (leer, escribir, hablar y escuchar) alineado al MCERL (Marco Común Europeo de Referencia para Lenguas) como estándar del nivel de conocimiento de lengua y categorización de los conocimientos en niveles de competencia en un idioma.

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

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

En este apartado, se describirán las actividades de aprendizaje para cada una de las competencias que plantea la fase de ejecución del proyecto formativo “Creación de contenidos multimedia y web” para suplir necesidades contextuales del sector productivo.

3.1. Actividad de reflexión inicial.

En la actualidad, la tecnología ha ido creciendo positivamente el proceso de aprendizaje, son muchos los beneficios que aporta. Estas tecnologías están incidiendo en el campo educativo y empresarial, la multimedia juega un papel de gran importancia en el aprendizaje. La tecnología no solo es de uso educativo, sino también de uso social y cultural.

Socializar la reflexión con el grupo de estudio.

Nota: este ejercicio tiene como finalidad encaminarlo(a) y motivarlo(a) en el desarrollo de los temas de esta actividad de aprendizaje, por tal razón no es calificable.

3.2. Actividades de la competencia Integrar elementos multimedia de acuerdo con técnicas y herramientas de producción digital (220501102).

El desarrollo de esta guía requiere analizar e identificar los componentes necesarios del producto multimedia; igualmente, integrar los elementos audiovisuales de acuerdo con las diferentes plataformas para su construcción. Se socializa y se presenta la implementación de herramientas de desarrollo y lenguajes de maquetación.

3.2.1. Actividad de aprendizaje GA7-220501102-AA1 - Sustentar descripción y representación de personas, situaciones, costumbres y experiencias de vida comunes al sitio seleccionado.

La implementación de buenas prácticas, herramientas de desarrollo y maquetación brindan al usuario experiencias con estándares de usabilidad y accesibilidad.



Duración: 182 horas.

Materiales de formación a consultar: para el desarrollo de esta actividad, es importante la lectura y el análisis del material de formación ubicado en el componente formativo: Codificación de los elementos del proyecto multimedia.

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

- **Evidencia GA7-220501102-AA1-EV01. Codificación de los elementos y componentes gráficos e interactivos necesarios para la elaboración del producto multimedia.**

Utilizar la codificación de los elementos y componentes gráficos del producto de multimedia ayuda a entender y explicar las funcionalidades y características del proyecto en general.

Para la realización de esta evidencia, se trabajará de forma colaborativa, y para ello deberán:

- ✓ Repasar lo estudiado en el componente Codificación de los elementos del proyecto multimedia.
- ✓ Identificar los elementos y componentes gráficos que se van a integrar en el producto multimedia.
- ✓ Seleccionar una herramienta de programación para el desarrollo de los elementos y componentes gráficos del producto multimedia.
- ✓ Aplicar la herramienta seleccionada para el desarrollo de los componentes gráficos e interactivos del producto multimedia.

Codificación de los elementos y componentes gráficos e interactivos del producto multimedia.

- ✓ Elaborar los algoritmos correspondientes de acuerdo con las especificaciones de los elementos y componentes gráficos e interactivos del producto multimedia.
- ✓ Codificar los elementos y componentes gráficos e interactivos del producto multimedia.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto por entregar:** Elementos y componentes gráficos e interactivos del producto gráfico codificados.
 - **Formato:** Herramienta de codificación.
 - Para presentar la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Codificación de los elementos y componentes gráficos e interactivos necesarios para la elaboración del producto multimedia. GA7-220501102-AA1-EV01.**
- **Evidencia GA7-220501102-AA1-EV02. Sustentación de las metodologías ágiles y herramientas de programación del proyecto.**

En esta actividad, deberá implementar herramientas que optimicen las prácticas de programación y codificación de los elementos y componentes del producto multimedia. Asimismo, podrá valerse de métodos de trabajo en equipo que le permitirán agilizar los tiempos y los recursos que se necesitan para culminar el desarrollo.

En esta evidencia, deberá llevar a cabo las siguientes acciones:

- ✓ Repasar lo estudiado en el componente Codificación de los elementos del proyecto multimedia.



- ✓ Identificar los segmentos de programa desarrollados que pueden ser reutilizados en la elaboración de elementos y componentes gráficos e interactivos similares en el producto multimedia (*frameworks*).
- ✓ Solicitar, en el entorno web, los *frameworks* que necesite el producto multimedia.
- ✓ Implementar la herramienta de repositorios para realizar un *backup* de las actualizaciones al código del producto multimedia.
- ✓ Seleccionar una herramienta de trabajo en equipo para el desarrollo del producto multimedia.

Sustentación de las metodologías y herramientas de programación:

- ✓ Integrar los *frameworks* solicitados a la web en el producto.
- ✓ Incorporar la herramienta de control de versiones del producto multimedia.
- ✓ Implementar una herramienta de trabajo en equipo.
- ✓ Socializar las metodologías y herramientas utilizadas para agilizar los tiempos de desarrollo del producto multimedia.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto por entregar:** Sustentación de las metodologías ágiles y herramientas de programación del proyecto.
 - **Formato:** Herramienta de comunicación *online*.
 - Para presentar la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Sustentación de las metodologías ágiles y herramientas de programación del proyecto. GA7-220501102-AA1-EV02.**
- **Evidencia GA7-220501102-AA1-EV03. Infografía de las bases de datos y técnicas de optimización a utilizar en el proyecto.**

Los sistemas de información están organizados en las tablas llamadas bases de datos, donde se establecen relaciones para llevar a cabo procesos que conduzcan a una determinada función. Por ejemplo, un sistema de información de ventas debe contener los datos correspondientes a los clientes, proveedores, productos, entre otros, e interactuar entre sí, para ejecutar el proceso completo de ventas, descargando los inventarios y realizando la facturación correspondiente.

Para llevar a cabo esta evidencia, deberá realizar las siguientes acciones:

- ✓ Repasar lo estudiado en el componente Codificación de los elementos del proyecto multimedia.
- ✓ Identificar las bases de datos que se requieren dentro del proyecto multimedia.
- ✓ Desarrollar las bases de datos y establecer las relaciones entre ellas.
- ✓ Analizar la información de las bases de datos y definir las técnicas que puede utilizar para implementar estrategias de SEO.
- ✓ Utilizar la herramienta informática de Word para presentar la información en una infografía.

Infografía de las bases de datos y técnicas de optimización a utilizar en el proyecto:

- ✓ Realizar una infografía con la información de las bases de datos y las técnicas de optimización SEO.



Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto por entregar:** Infografía de las bases de datos y técnicas de optimización a utilizar en el proyecto.
- **Formato:** Word.
- Para presentar la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Infografía de las bases de datos y técnicas de optimización a utilizar en el proyecto. GA7-220501102-AA1-EV03.**

3.3. Actividades de la competencia Interactuar en lengua inglesa de forma oral y escrita dentro de contextos sociales y laborales según los criterios establecidos por el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (240202501).

3.3.1 Actividad de aprendizaje GA7-240202501-AA1 - Establecer acciones de mejora relacionadas con expresiones, estructuras y desempeño de acuerdo al programa de formación.

Dentro de los contextos personales y laborales, es necesario tener en cuenta las diferentes situaciones en las que se pueden poner en práctica los conocimientos adquiridos; dentro de estas, se destacan el uso de recomendaciones, sugerencias e indicaciones, así como reportar instrucciones y comentarios a subordinados y colegas, siendo estos enlazados con vocabulario de interés general, de actualidad y de trabajo, ya que es importante comprenderlas y ponerlas en práctica, así como emitir las, dando soluciones a diferentes situaciones problemáticas que puedan darse. En idiomas, es bastante útil este conocimiento, ya que permite ese intercambio conversacional con otros hablantes por medio del reportaje, estableciendo actos comunicativos eficientes y provechosos.

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

Duración: 48 horas.

Material de formación: el contenido de soporte para el desarrollo de la actividad es el componente formativo “**English Level 6 MCER B1.1**”

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

- **Evidencia GA7-240202501-AA1-EV01. Cuestionario.**

Presenta un cuestionario de acuerdo con el contenido formativo del sexto nivel “English Level 6 MCER B1.1”. El cuestionario consta de quince (15) preguntas y un tiempo aproximado de 30 minutos.

Lineamientos para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** cuestionario con preguntas de acuerdo con la información brindada en el sexto nivel.
- Para responder el cuestionario (evaluación en línea), remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Cuestionario. GA7-240202501-AA1-EV01.**



- **Evidencia GA7-240202501-AA1-EV02. Mapa mental.**

Elaborar un mapa mental que relacione su *Personal Learning Environment* (PLE) a partir de sus estrategias de aprendizaje de una lengua extranjera y su aplicación a su entorno laboral inmediato.

Para el desarrollo de esta evidencia, siga los pasos que se describen a continuación:

1. Ingrese al tercer componente formativo denominado “English Level 6 MCER B1.1”, allí encontrará los elementos gramaticales de importancia para el desarrollo de la evidencia.
2. Realice una revisión del artículo realizado por Kupchyk y Litvinchuk (2020) y elabore el mapa mental en el que represente ideas, conceptos e información que permitan reconocer los elementos que utiliza o ha utilizado para gestionar su aprendizaje y su aplicación en su entorno laboral.
3. Para la realización del mapa mental, se recomienda consultar las orientaciones presentadas en el documento: “**anexo_Guia_para_hacer_mapa_mental**”.
4. Para la elaboración del mapa mental, descargue o acceda a alguna de las siguientes herramientas digitales que facilitan la construcción y presentación del mismo: Goconqr, Mindmeister, Draw.io, Coggle o Mindomo. Una vez elegida la herramienta, elabore el mapa mental.
5. Cuando tenga el producto final, deberá descargarlo en un formato de imagen JPG o archivo PDF, para enseguida adjuntarlo en la plataforma virtual en el espacio designado para dicha evidencia en las fechas establecidas por el instructor.

Lineamientos para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** mapa mental que representa las ideas, conceptos e información que permiten reconocer los elementos que utiliza o ha utilizado para gestionar su aprendizaje y su aplicación en su entorno laboral, sin olvidar elaborar un esquema de su propio PLE.
- **Formato:** exportar a PDF el mapa mental desde la herramienta digital utilizada.
- **Extensión:** el mapa mental debe contener al menos 5 niveles de bifurcación.
- Para hacer el envío del producto, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Mapa mental. GA7-240202501-AA1-EV02.**

- **Evidencia GA7-240202501-AA1-EV03. Blog.**

En su proceso de formación, se han generado videos, audios, textos orales y escritos, entre otros elementos relacionados con temas de familia, aficiones, intereses, trabajo, viajes y hechos de actualidad, que le han permitido mejorar el dominio de una segunda lengua, en este caso, el inglés.

De acuerdo con lo anterior, elabore un blog de forma creativa en el que consolide y muestre diferentes entradas o *posts*. Adicionalmente, organice dos entradas relacionadas con el pensamiento crítico y la alfabetización mediática (*Critical thinking and media literacy*), y Crimen y Castigo (*Crime and punishment*), propuestas en el componente formativo.

Lineamientos para la entrega de la evidencia:



- **Producto a entregar:** archivo de texto o documento con la URL de acceso al blog donde se mostrarán los diferentes *posts* o entradas.
- **Formato:** Web.
- **Extensión:** 5 a 7 entradas.
- Para hacer el envío del archivo, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Blog. GA7-240202501-AA1-EV03.**

3.3.2 Actividad de Aprendizaje GA7-240202501-AA2 - Simular un proceso para la realización de una actividad en su quehacer laboral.

Dentro de los contextos laborales, es necesario tener en cuenta las diferentes situaciones en las que se pueden poner en práctica los conocimientos adquiridos; dentro de estas, se destaca el indicar los procedimientos a seguir, dar recomendaciones, sugerencias e indicaciones en casos de emergencia. Es importante comprenderlas y ponerlas en práctica, así como poder emitir las, dando soluciones a diferentes situaciones problemáticas que pueden darse, empleando la descripción del contexto inmediato en el que se encuentra el usuario del idioma. En idiomas, es bastante útil este conocimiento, ya que permite ese intercambio conversacional con otros hablantes y el establecimiento de actos comunicativos eficientes y provechosos dentro de contextos laborales y personales.

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

Duración: 48 horas.

Material de formación: el contenido de soporte para el desarrollo de la actividad es el componente formativo “**English Level 7 MCER B1.2**”.

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

- **Evidencia GA7-240202501-AA2-EV01. Diagrama de flujo.**

Es importante tener en cuenta que un diagrama de flujo de procesos es una de las herramientas gráficas tradicionales utilizadas, y se desarrolla con el debido cuidado, por lo que se deberá crear un diagrama que trace un proceso del quehacer laboral del aprendiz o afín al programa de formación, en el que se pueda identificar y analizar un proceso administrativo, de producto o académico.

Para dibujar el diagrama de flujo, identifique las tareas y decisiones durante el proceso y escríbalas en orden; luego, organice estos pasos a través de un diagrama de flujo, usando los símbolos apropiados y de acuerdo con el documento anexo: “guía para elaborar diagramas de flujo”.

Finalmente, verifique su diagrama de flujo para asegurarse que representa con precisión el proceso y que muestra la forma más eficiente de hacer el trabajo.

A continuación, puede ver algunos ejemplos de algunos diagramas de flujo que pueden guiar para la construcción propia:



Descripción	Fuente
Diagrama de flujo que describe las formas de identificar los diferentes componentes de una muestra de material para guiar la creación de componentes moleculares.	ISA-TAB-Nano flowchart.jpg - Wikimedia Commons. (2021, Apr. 27). https://commons.wikimedia.org/wiki/File:ISA-TAB-Nano_flowchart.jpg
Diagrama de flujo que muestra el proceso de nombramiento de los magistrados de la Corte Suprema de los Estados Unidos.	SCOTUS appointment flowchart.svg - Wikimedia Commons. (2021, Apr. 7). https://commons.wikimedia.org/wiki/File:SCOTUS_appointment_flowchart.svg
Este diagrama de flujo representa el proceso de desarrollo e implementación en uso por Wikimedia.	Wikimedia development and deployment flowchart.png - Wikimedia Commons. (2014, Mar. 04). https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Wikimedia_development_and_deployment_flowchart.png

Recuerde que puede utilizar algunas herramientas digitales, como Canva, Draw.io, LucidChart, e incluso Word o Excel permiten crear el esquema y organizarlo de acuerdo con cada necesidad.

Lineamientos para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** diagrama de flujo que representa las instrucciones de un proceso relacionado con su quehacer laboral o programa de formación.
- **Formato:** exportar a PDF el diagrama de flujo desde la herramienta digital utilizada.
- **Extensión:** se deben definir todas las entradas y salidas del proceso, así como las actividades que se desarrollan en el mismo.
- Para hacer el envío del archivo, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Diagrama de flujo. GA7-240202501-AA2-EV01.**

● Evidencia GA7-240202501-AA2-EV02. Ensayo.

El contexto laboral o académico genera diferentes puntos de vista y es parte de la condición humana, y a medida que la vida se vuelve más disputable y compleja, la gestión de conflictos de interés sigue creciendo. De acuerdo con lo anterior, elabore un ensayo en el que se expongan situaciones generales, cuándo ocurre una situación de conflicto en un contexto laboral o académico, y reporte (*reporting instructions and requests, adverbial clauses, conditional clauses*) una situación de conflicto de interés en alguna de las etapas de su proceso laboral o académico donde se exponga de forma argumentativa la situación (*adjectives with –ed and –ing*) y los procesos que pudieron involucrarse, exponiendo las afectaciones que se generan en el campo laboral o académico debido a los conflictos de interés.



La estructura general del ensayo debe ser la siguiente:

- **Título:** encuadrar la idea general del ensayo y describir brevemente la temática del mismo. No limitarse a una sola palabra.
- **Conceptos y palabras clave:** este apartado debe contener algunas palabras o conceptos clave que denotan importancia y que puede incluir y resaltar en la tesis.
- **Tesis:** esta sección debe contar con las ideas que, usted considere, enmarcan su postura frente al tema de conflicto de interés (un ejemplo claro se presenta en el documento de Beyon denominado "*microeconomics: Conflict among interests in a multiple self as a determinant of value. The multiple self*"). Si lo requiere, estas ideas pueden estar sustentadas en posturas teóricas. De ser así, por favor, cítelas dentro del texto, haciendo uso correcto de las normas APA.
- **Conclusiones:** aquí se deben proponer por lo menos tres (3) conclusiones respecto a las implicaciones de lo propuesto en la tesis. Estas deben ser claras, concisas y coherentes.
- **Referencias:** en la parte final, se deben relacionar todas aquellas referencias bibliográficas que pudieron haberse utilizado durante el desarrollo del ensayo. Estas deben presentarse teniendo en cuenta el formato de la norma APA.
- Es ideal tener cuidado con la redacción, y las estructuras gramaticales utilizadas deben ser coherentes con las temáticas estudiadas en el material de estudio.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** documento tipo ensayo en el que se exponen situaciones de conflicto de interés.
- **Extensión:** el ensayo debe contener de 2 a 3 páginas, con tipo de letra Arial, tamaño 12 e interlineado doble.
- **Formato:** documento escrito en Word y se deberá exportar a PDF.
- Para hacer el envío del documento en PDF, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Ensayo. GA7-240202501-AA2-EV02.**

● Evidencia GA7-240202501-AA2-EV03. Video.

El bienestar en el ámbito laboral y académico se relaciona con todos los procesos de la vida, desde la calidad y seguridad del entorno físico hasta cómo se siente una persona respecto a las actividades que realiza, como su entorno, clima, estrés y salud.

De acuerdo con lo anterior y lo propuesto en el material formativo, y por medio de un video corto activando su cámara web, de forma oral, realice una presentación desde su experiencia laboral o académica sobre la gestión que se realiza en los procesos organizacionales y de bienestar relacionados con nutrición (*vocabulary about food and cooking*), actividad física y ejercicio (*sport vocabulary*), para mostrar un vínculo directo entre los niveles de productividad y la salud general y el bienestar.

Para la elaboración del video con la cámara web, tenga en cuenta el desarrollo de un guion o estructura a través de una herramienta como PowerPoint, Emaze, o Prezi, en la que se dispongan algunas diapositivas con imágenes y textos para dar cuenta de la presentación sobre la importancia del ejercicio, la nutrición y el bienestar mental.



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

- Diapositiva de portada (datos básicos del aprendiz, nombre del curso, instructor y nombre de la actividad).
- Diapositivas relacionadas con los procesos organizacionales en bienestar y calidad de vida, haciendo énfasis en nutrición, actividad física y ejercicio.
- Diapositiva relacionada con los referentes bibliográficos.

Estructura del video con cámara web: cuando grabe el video, tenga en cuenta que las fotos, imágenes y textos que use en las diapositivas deben ser un apoyo visual para que, de forma oral, denote buena pronunciación y su aprendizaje sobre las temáticas estudiadas y abordadas.

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

Una vez finalizado el video, debe cargarlo en YouTube o Vimeo, con su cuenta de correo personal o institucional. Compruebe que no tenga restricciones para que pueda compartir el enlace de visualización.

Lineamientos para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** documento con los datos del aprendiz y enlace del video.
- **Formato:** Word o PDF con la URL del video.
- **Extensión:** De 2 a 5 minutos.
- Para hacer el envío del documento, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Video. GA7-240202501-AA2-EV03.**

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias de aprendizaje	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
Evidencia de conocimiento: Codificación de los elementos y componentes gráficos e interactivos necesarios para la elaboración del producto multimedia. GA7-220501102-AA1-EV01.	Selecciona herramientas de codificación para el desarrollo del proyecto. Crea los algoritmos para el aplicativo y/o sitio de acuerdo con los documentos técnicos. Codifica la aplicación dependiendo de la tecnología seleccionada, aplicando buenas prácticas de programación.	Lista de verificación: IE-GA7-220501102-AA1-EV01.



Evidencia de desempeño: Sustentación de las metodologías ágiles y herramientas de programación del proyecto. GA7-220501102-AA1-EV02.	Utiliza <i>frameworks</i>, kits de desarrollo y/o servicios web para agilizar procesos de programación. Implementa metodologías ágiles para la gestión del proyecto. Utiliza servicios web para intercambio de datos.	Lista de chequeo: IE-GA7-220501102-AA1-EV02.
Evidencia de producto: Infografía de las bases de datos y técnicas de optimización a utilizar en el proyecto. GA7-220501102-AA1-EV03.	Crea las bases de datos relacionales para gestión de la información de acuerdo con el tipo de proyecto. Aplica técnicas de optimización para motores de búsqueda SEO dentro de la codificación.	Lista de chequeo: IE-GA7-220501102-AA1-EV03.
Evidencia de conocimiento: Cuestionario. GAA7-240202501-AA1-EV01.	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.	Cuestionario: IE-GA7-240202501-AA1-EV01.
Evidencia de conocimiento: Mapa mental. GA7-240202501-AA1-EV02.		Lista de chequeo: IE-GA7-240202501-AA1-EV02.
Evidencia de desempeño: Blog. GA7-240202501-AA1-EV03.		Lista de chequeo: IE-GA7-240202501-AA1-EV03.
Evidencia de conocimiento: Diagrama de flujo. GA7-240202501-AA2-EV01.	Sigue instrucciones de un proceso relacionado con su quehacer laboral. Hace uso de términos y expresiones relacionadas con su ámbito laboral específico.	Lista de chequeo: IE-GA7-240202501-AA2-EV01.
Evidencia de producto: Ensayo. GA7-240202501-AA2-EV02.		Lista de chequeo: IE-GA7-240202501-AA2-EV02.



Evidencia de desempeño: Video. GA7-240202501-AA2-EV03.	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 precisión.	Lista de chequeo: IE-GA7-240202501-AA2-EV03.
--	--	--

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Acentuación: se refiere a la distribución de los acentos ortográficos.

Adaptable: adaptarse adecuadamente a las nuevas condiciones que pueden darse o a una situación determinada en un contexto laboral o personal.

Algoritmo: Un algoritmo informático es un conjunto de instrucciones definidas, ordenadas y acotadas para resolver un problema o realizar una tarea. En programación, supone el paso previo a ponerse a escribir el código. Primero, se debe encontrar la solución al problema (definir el algoritmo informático), para luego, a través del código, poder indicarle a la máquina qué acciones se requiere que lleve a cabo. De este modo, un programa informático no sería más que un conjunto de algoritmos ordenados y codificados en un lenguaje de programación para poder ser ejecutados en un ordenador. (Raquel Maluenda de la Vega, 2021).

Bienestar: el estado de sentirse cómodo, saludable o feliz. Con el tiempo, es concebible que esta definición se perfeccione para reflejar el contexto de vida.

Cláusulas adverbiales: una cláusula adverbial es un grupo de palabras que desempeña el papel de un adverbio. (Como todas las cláusulas, una cláusula adverbial contiene un sujeto y un verbo).

Conflicto de intereses: ocurre cuando una parte tiene intereses o lealtades en competencia debido a sus deberes para con más de una persona u organización. Una persona con un conflicto de intereses no puede hacer justicia a los intereses reales o potencialmente conflictivos de ambas partes.

Diagrama de flujo: es un esquema de los pasos separados de un proceso en orden secuencial, que se puede adaptar para una amplia variedad de propósitos y se puede utilizar para describir varios procesos, como un proceso de fabricación, un proceso administrativo o de servicio o un plan de proyecto. Es una herramienta común de análisis de procesos.

Entonación: rasgo lingüístico suprasegmental constituido por la secuencia sonora de los tonos con que se emite el discurso oral; constituye una línea melódica y contribuye al significado del discurso.

Estilo indirecto: se emplea para expresar lo expresado por otro hablante a otro hablante, el cual no estuvo presente en el momento de la alocución inicial, esto puede ser en forma afirmativa, negativa o interrogativa.

Flexibilidad: capacidad de adaptarse fácilmente a nuevas situaciones para hacer frente a las nuevas condiciones de forma adecuada.



Fonética: parte de la lingüística que estudia los sonidos de las lenguas.

Frases adverbiales: son situaciones en las cuales un adverbio puede modificar al verbo y que de esta relación se pueda cambiar el verbo o adjetivo.

Framework: En pocas palabras, un *framework* es una estructura previa que se puede aprovechar para desarrollar un proyecto. El *framework* es una especie de plantilla, un esquema conceptual, que simplifica la elaboración de una tarea, ya que solo es necesario complementarlo de acuerdo con lo que se quiere realizar. (Gabriela Munte, 2020)

Gerundio: Es una forma del verbo finalizada en “-ing” que funciona como un sustantivo y tiene relación con actividades finalizadas o concretas.

Infinitivo: Es una forma del verbo antecedida por “to” que funciona como un sustantivo y tiene relación con actividades futuras o abstractas.

MCERL: Es una relación estándar a nivel internacional de los niveles de competencia en un lenguaje.

Metodologías ágiles: Son los pasos para la creación de *software*. Se centran en las interacciones humanas para poder mantener un flujo de conversación entre las partes que permita un desarrollo más dinámico y participativo. Las metodologías ágiles utilizan un sistema de desarrollo adaptativo en lugar de uno predictivo. Esto significa que el equipo de trabajo tiene en mente el resultado deseado, pero no conoce de forma exacta el tipo de producto que podría crearlo por la imposibilidad de entender las necesidades del cliente. (Manuel Maldonado, 2018)

Netiqueta: reglas básicas de comunicación que se deben poner en práctica al usar Internet.

Palabras compuestas: son palabras que se componen de varias partículas, en las cuales, al adicionar alguna, se puede intensificar su significado, direccionarlo o cambiarlo.

Segundo condicional: se emplea para hablar de situaciones irreales que tienen consecuencias irreales dentro de esa condicionalidad, y puede ser empleado tanto en presente como en pasado.

SEO: SEO significa Search Engine Optimization (Optimización para motores de búsqueda). Se trata del conjunto de estrategias y técnicas de optimización que se hacen en una página web para que aparezca orgánicamente en buscadores de Internet como Google, Yahoo o YouTube. La correcta aplicación del SEO puede causar incrementos expresivos en el tráfico y la visibilidad de las marcas en Internet. (André Mousinho, 2020).

Servicios web: Un *web service* es una vía de intercomunicación e interoperabilidad entre máquinas conectadas en red. En el mundo de Internet, se han popularizado enormemente, ya se trate de *web services* públicos o privados. Generalmente, la interacción se basa en el envío de solicitudes y respuestas entre un cliente y un servidor, que incluyen datos. El cliente solicita información enviando a veces datos al servidor para que pueda procesar su solicitud. El servidor genera una respuesta que envía de vuelta al cliente, adjuntando otra serie de datos que forman parte de esa respuesta. Por tanto, se puede entender un servicio web como un tráfico de mensajes entre dos máquinas. (Fernán Jarcia de Zúñiga, 2015).

Tercer condicional: se emplea para hablar acerca de un hecho no sucedido en el pasado con una consecuencia directa en ese pasado.



Verbo intransitivo: Es un verbo que no requiere del uso de un objeto directo.

Verbo transitivo: Es un verbo que requiere del uso de un objeto directo sobre el que recae la acción.

Verbos compuestos: Son verbos que contienen una o más partículas que hacen que el significado del verbo cambie ligera o totalmente.

Verbos modales: los verbos modales son auxiliares que se combinan con otros verbos para expresar el "modo" del verbo, principalmente su posibilidad o necesidad. Son: *can, could, may, might, shall, should, will, would, must* y *ought to*.

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

ABA English. (s. f.). Cómo se pronuncia TH en inglés. <https://www.abaenglish.com/es/fonetica-inglesa/th/>

Ainslie, G. (1986). Beyond microeconomics: Conflict among interests in a multiple self as a determinant of value. En J. Elster, *The multiple self*, p. 133-175. https://www.suz.uzh.ch/dam/jcr:ffffff-f952-f950-ffffff869f7f5a/05.13_ainslie_86.pdf

García, F. (2015) *¿Qué son los web services y qué tecnología usar en su desarrollo?* Arsys. <https://www.arsys.es/blog/programacion/web-services-desarrollo/>

Gil, Y. y Vallejo, E. (2008). *Guía para la identificación y análisis de los procesos de la Universidad de Málaga*. Universidad de Málaga. https://www.uma.es/publicadores/gerencia_a/wwwuma/guiaprocessos.pdf

International Labour Organization [ILO]. (2009). *Workplace well-being*. https://www.ilo.org/global/topics/safety-and-health-at-work/areasofwork/workplace-health-promotion-andwell-being/WCMS_118396/lang--en/index.htm

Kupchyk, L. y Litvinchuk, A. (2020). *Constructing Personal Learning Environments through ICT-Mediated Foreign Language Instruction*. EasyChair Preprint 4251. <https://easychair.org/publications/preprint/download/kxvw>

Maldonado, M. (2018). *Las mejores metodologías ágiles para la creación de software*. Digital55. https://www.digital55.com/desarrollo-tecnologia/mejores-metodologias-agiles-creacionsoftware/#Metodologias_agiles

Maluenda, R. (2021). *Qué es un algoritmo informático: características, tipos y ejemplos*. Profile. <https://profile.es/blog/que-es-un-algoritmo-informatico/>

Moure, O. (s. f.). *El acento en las palabras de dos sílabas*. OM Pronounce. <http://www.ompersonal.com.ar/ompronounce/unit11/page1.htm>

Mousinho, A. (2020). *SEO: la guía completa para que conquistes la cima de Google en el 2022*. Rockcontent. <https://rockcontent.com/es/blog/que-es-seo/>

Muente, G. (2020). *Guía completa del Framework: qué es, cuáles tipos existen y por qué es importante en Internet*. Rockcontent. <https://rockcontent.com/es/blog/framework/>



Vaughan Systems. (2013). *Inglés: grado superior*. McGraw-Hill Education.

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

Autor(es)	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
	Elkin Rodolfo Moreno Merchán	Experto Temático	Regional Distrito Capital - Centro de Formación de Talento Humano en Salud	Febrero 2021
	Oscar Absalón Guevara	Diseñador Instruccional	Regional Distrito Capital - Centro de Gestión Industrial	Febrero 2021
	Eduardo José Velasco Acevedo	Experto Temático	Regional Distrito Capital - Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica	Agosto 2021
	Juan Manuel Reyes Ramírez	Experto Temático	Regional Distrito Capital - Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica	Agosto 2021
	Carlos Andrés Suescun Lesmes	Experto Temático	Regional Distrito Capital - Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica	Agosto 2021
	Olga Lucía Mogollón Carvajal	Experta Temático	Regional Distrito Capital - Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica	Agosto 2021
	Caterine Bedoya Mejía	Diseñadora Instruccional	Regional Distrito Capital – Centro de Gestión Industrial	Septiembre 2021
	Ana Catalina Córdoba Sus	Revisora Metodológica y Pedagógica	Regional Distrito Capital – Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica.	Diciembre 2021
	Rafael Neftalí Lizcano Reyes	Asesor pedagógico	Regional Santander - Centro Industrial del Diseño y la Manufactura.	Diciembre 2021
	Darío González	Corrección de estilo	Regional Distrito Capital – Centro de Diseño y Metrología	Febrero 2022