1. Identificación de la guía de aprendizaje

- **Denominación del programa de formación:** Producción de multimedia.

- **Código del programa de formación:** 228101.

- **Nombre del proyecto (si es formación titulada):** Producción de aplicativos multimediales para el sector productivo.

- **Fase del proyecto (si es formación titulada):** Fase planeación.

- **Actividad de proyecto (si es formación titulada):** Definición de la estructura de la multimedia.

- **Competencia:**

- **220501029:** Diseñar la solución multimedial de acuerdo con el informe de análisis de la información recolectada.
- **240201500:** Promover la interacción idónea consigo mismo, con los demás y con la naturaleza en los contextos laborales y sociales.

- **Resultados de aprendizaje a alcanzar:**

- **22050102901:** Elaborar el guion multimedia (literario y técnico), aplicando técnicas de composición literaria y lenguaje cinematográfico, conforme a la tipología definida y al público destino.
- **24020150005:** Desarrollar procesos comunicativos eficaces y asertivos dentro de criterios de racionalidad que posibiliten la convivencia, el establecimiento de acuerdos, la construcción colectiva del conocimiento y la resolución de problemas de carácter productivo y social.

- **22050102902:** Definir la estructura del mapa de navegación según la necesidad del cliente.
- **22050102903**: Construir el storyboard aplicando técnicas de creatividad de acuerdo con la estructura del guion técnico y el mapa de navegación.
- **22050102904:** Diseñar la interfaz gráfica con base en el mapa de navegación.
- **24020150105**: Encontrar vocabulario y expresiones de inglés técnico en anuncios, folletos, páginas web, etc.
- **24020150107**: Realizar intercambios sociales y prácticos muy breves, con un vocabulario suficiente para hacer una exposición o mantener una conversación sencilla sobre temas técnicos.

Duración de la guía: 390 horas / 2 meses

2. Presentación

Estimado aprendiz, bienvenido(a) a la actividad de proyecto 3, la cual tiene como propósito elaborar la sinopsis y respectivos guiones del proyecto multimedia, mediante el uso de procesos comunicativos asertivos, orientados hacia la resolución de problemas según las necesidades del cliente.

Dentro de la guía encontrará las siguientes nomenclaturas que hacen referencia a:
AP: Actividad de proyecto.
AA: Actividad de aprendizaje.
EV: Evidencia.
MF: Material de formación.
GAES: Grupo Autónomo de estudio.

Dedicación horaria: Para el desarrollo de las actividades contará con el acompañamiento de instructores de la competencia técnica, de inglés y transversal. Es importante que como aprendiz organice su tiempo con un promedio de trabajo académico diario de seis a ocho horas, dada la exigencia académica que demanda la realización de las actividades y las evidencias.

Orientación del instructor: De forma continua y permanente, el instructor lo apoyará y le dará las pautas necesarias para el logro de los objetivos en cada una de las actividades de aprendizaje, brindándole herramientas básicas de tipo conceptual y metodológico, enmarcadas en las políticas de ética y calidad que caracterizan al instructor SENA.

Encuentros sincrónicos: Mediante el uso de la plataforma virtual (Sesiones en Línea) el equipo de instructores programarán y realizarán encuentros sincrónicos (en un momento y tiempo definido), para aclarar aspectos relacionados con la elaboración de las actividades, inquietudes presentadas en los materiales de formación y complementarios. Es importante que agende estos encuentros y con anticipación ingrese a la LMS para poder participar activamente, así podrá aprovechar al máximo los recursos con los cuales cuenta el SENA en esta modalidad de aprendizaje.

El desarrollo de las actividades que se describen a continuación, corresponden a la modalidad virtual.

3. Formulación de las actividades de aprendizaje

Para llevar con éxito la actividad del proyecto 3, el aprendiz debe realizar dos actividades de aprendizaje:

Actividad de aprendizaje AA6: Elaborar los guiones del proyecto multimedia en los formatos específicos, en donde se evidencie las tipologías y el lenguaje cinematográfico de acuerdo a las necesidades del cliente.

Actividad de aprendizaje AA7: Elaborar árbol del mapa de navegación, para diseñar el storyboard, utilizando técnicas de creatividad para realizar los escenarios, elementos y personajes de la producción multimedia, de acuerdo al guion y necesidades del cliente.
Estas actividades buscan que como productor multimedia, entienda el proceso de generación y orden de contenidos para realizar un proyecto, igual que la interacción con el cliente y con su equipo de trabajo. Reconocer el paso de una idea o ideas generales a una idea concreta es de suma importancia, ya que con esto tendrá unas bases específicas para iniciar la producción; el mutuo acuerdo entre las partes (clientes y desarrolladores) es fundamental para lograr un buen producto final.

Descripción de las actividades

- **Actividades de reflexión inicial**

Con el objeto de generar algunos cuestionamientos referentes a la "***Fase de planeación***" y a la "***Actividad de proyecto 3 - Definición de la estructura de la multimedia"***, es necesario ver los videos propuestos que encontrará dentro del banner correspondiente a cada uno de ellos accediendo desde el menú principal al botón: ***"Fase 2 Planeación".*** El observar los recursos le permitirá tener una idea global de los contenidos y las actividades a desarrollar en la presente guía de aprendizaje.

- **Actividades de apropiación y transferencia del conocimiento**

Para llevar a buen término el desarrollo de las actividades de aprendizaje que se proponen en la **Actividad de proyecto 3 Definición de la estructura de la multimedia**, es necesario que el aprendiz revise de una forma comprensiva y activa los recursos que se encuentran este espacio, en cada material de formación (MF) encontrará una actividad didáctica como herramienta de realimentación que le permitirá verificar el alcance de los

conocimientos adquiridos; allí también podrá revisar el mapa orientador de contenidos, analizar el glosario de términos relevantes del tema de estudio y examinar la bibliografía, si el aprendiz requiere profundizar en los temas vistos cada recurso cuenta con material complementario.

Relación de MF (Material de formación)

1. MF Sinopsis y escaleta.
2. MF Guion literario y técnico.
3. MF Storyboard.
4. MF Comunicación asertiva.
5. MF Estructura dramática.
6. MF Técnicas de creatividad.
7. MF Sistemas de navegación multimedia, concepto de usabilidad, accesibilidad y arquitectura de la información.
8. MF Interactividad en aplicaciones multimedia.
9. MF Diseño de personajes.
10. MF GIMP.
11. MF Writing a Synopsis.

Evidencia AP3-AA6-EV1: Elaboración de la sinopsis del proyecto

Resultado de aprendizaje asociado: *Elaborar el guion multimedia (literario y técnico), aplicando técnicas de composición literaria y lenguaje cinematográfico conforme a la tipología definida y al público destino.*

La sinopsis de un proyecto multimedia es una idea básica y concisa. Debe ser elaborada minuciosamente para minimizar cualquier tipo de riesgo o que la idea falle completamente. Tenga en cuenta las siguientes observaciones a la hora de plantear una idea de proyecto:

En sentido amplio, un proyecto es un conjunto o una secuencia de actividades que desarrolla durante un tiempo un equipo de personas para obtener un resultado único. Tiene una duración, un inicio y un final. La temporalidad es quizá el elemento clave y diferencial de un proyecto frente a otra clase de proceso.

Un proyecto debería mejorar o transformar procesos de negocio para aumentar la ventaja competitiva de la empresa. No hay proyectos TIC (Tecnologías de la Información y las Comunicaciones), sino proyectos de negocio, que se apoyan de una u otra manera en herramientas TIC. De manera recíproca, hoy en día no se puede pensar en transformaciones de procesos de negocio sin tener en cuenta las TIC.

Para el desarrollo de esta actividad, el aprendiz debe desarrollar las siguientes tareas:

- Estudiar el material de formación de la actividad de proyecto 3: Sinopsis y escaleta.
- De manera grupal desarrollar el documento AP3-AA6-EV1 "Elaboración de la Sinopsis del proyecto", en el cual deben dar respuesta a las siguientes preguntas:

  - Explique con sus propias palabras:

  ¿Qué es una sinopsis?
  ¿Qué diferencia hay entre una sinopsis y una escaleta?
  ¿Cuál es la relevancia para el proyecto?
  ¿Qué puntos clave cubrirá en su caso específico?

  Esto quiere decir que una sinopsis de un producto audiovisual no es igual a una sinopsis para un sitio web.

  - Redacte la sinopsis del proyecto que realizará en un documento Word, cubriendo todos los puntos requeridos de acuerdo a lo indicado en el material de

consulta. La extensión mínima del desarrollo del tema es de una página y máxima de página y media. Recuerde presentar esta evidencia con las normas APA 2017.

1) Portada
2) Introducción
3) Desarrollo (temas mencionados)
4) Conclusión
5) Bibliografía

- Participar en el encuentro sincrónico, “Sinopsis del proyecto” programado por el Instructor con antelación; donde el GAES debe sustentar, cuál es la sinopsis para su proyecto, la relevancia y que puntos clave cubrirá ante su instructor y compañeros.
- Apoyarse en más recursos en caso de requerir mayor información para desarrollar el informe, puede realizar investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de internet.
- Enviar la evidencia de la sinopsis para su aprobación a través de la opción del menú principal: **Fase Planeación / Actividad de proyecto 3 – Definición de la estructura de la multimedia / AP3-AA6-EV1 Elaboración de la sinopsis del proyecto**. En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación “Lista de chequeo - informe elaboración de la sinopsis del proyecto”, para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

Evidencia AP3-AA6-EV2: Elaboración del Guion literario del proyecto multimedia

Resultado de aprendizaje asociado: *Elaborar el guion multimedia (literario y técnico) aplicando técnicas de composición literaria y lenguaje cinematográfico conforme a la tipología definida y al público destino.*

El siguiente paso es organizar las ideas y establecer un orden claro del desarrollo y progreso del proyecto con el objeto de elaborar el guion literario. Para esto, identifique los siguientes elementos:

- ¿Qué es lo que sea va a narrar o mostrar?
- ¿Quiénes serán los personajes o elementos? (separar los principales de los secundarios).
- Definir el tratamiento del proyecto multimedia (de ser un audiovisual, ubíquese en un género), establezca su público objetivo y el lenguaje que usará.
- Establecer el *Look and feel,* enmárcalo en un tiempo u época tomando grandes decisiones.

Desarrollar las siguientes actividades de manera grupal:

1. Estudio del material de formación de la actividad de proyecto 3: guion literario y técnico.

2. Junto con en GAES, desarrolle la evidencia AP3-AA6-EV2 "Guion literario del proyecto". Redacte el guion literario acorde a su proyecto multimedia a través de la wiki que dispone el GAES en la plataforma, con el fin de que todos los aprendices que integran el grupo puedan colaborar en el contenido (En la página de temas de wikis, seleccione "crear página Wiki").

3. Escriba un nombre y relate a cabalidad lo que sucede, como funciona, que contiene y en qué orden se desarrollan las cosas; asegúrese de narrar todo como lo cuenta una película o cuento, pero no se detenga en detalles técnicos. Debe tener en cuenta la naturaleza del proyecto para organizar los elementos (encabezado, descripción de la acción, diálogo) y poder presentarlos de manera adecuada en la evidencia. Procure

no extenderse más de la cuenta en un mismo punto, sea detallista pero no repetitivo (a menos que su proyecto lo requiera realmente).

4. Presente esta evidencia en archivo de formato Word, con un contenido máximo de tres hojas y ajustado a las Normas APA 2017, este debe tener la siguiente estructura:

a) Portada
b) Introducción
c) Desarrollo (temas mencionados)
d) Conclusión
e) Bibliografía

- Si requiere de mayor información para desarrollar el informe, puede realizar una investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de internet.

- Adjunte el "Guion literario" en un documento elaborado en formato Word a través del enlace "Guion literario del proyecto", que se encuentra en la siguiente ruta: **Fase Planeación / Actividad de proyecto 3 – Definición de la estructura de la multimedia / AP3-AA6-EV2: Elaboración del Guion literario del proyecto multimedia**. En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación "Lista de chequeo - informe Guion literario del proyecto", para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

Evidencia AP3-AA6-EV3: Elaboración del guion técnico del proyecto multimedia.

Resultado de aprendizaje asociado: *Elaborar el guion multimedia (literario y técnico) aplicando técnicas de composición literaria y lenguaje cinematográfico conforme a la tipología definida y al público destino.*

Una vez revisada y aprobada la sinopsis del proyecto, es tiempo de elaborar el guion técnico, que es una herramienta muy útil a la hora de establecer un orden claro sobre la conformación de los diferentes elementos y componentes del proyecto multimedia.

Para ello, se propone que desarrolle las siguientes actividades en GAES:

- Estudiar el material de formación de la actividad de proyecto 3: Guion técnico y literario.

- Elaborar el guion técnico acorde a su proyecto multimedia. A través de la wiki que dispone el GAES en la plataforma, con el fin de que todos los aprendices que integran el grupo puedan colaborar en el contenido (En la página de temas de wikis, seleccione Crear página Wiki).

- Escriba un nombre y desarrolle el guion técnico del proyecto. Tenga en cuenta los elementos (segmentación de la obra en secuencias y escenas con anotaciones específicas referidas a la iluminación, o cualquier otro elemento importante que sirva para construir la ambientación adecuada de la misma) y así tener en cuenta la naturaleza del proyecto para organizar los elementos y poder presentarlos de manera adecuada en la evidencia, utilice jerarquías de texto y/o tablas para darle orden a su presentación.

- Presente esta evidencia en archivo de formato Word, con un contenido máximo de tres hojas y ajustado a las Normas APA 2017, este debe tener la siguiente estructura:
    1. Portada
    2. Introducción
    3. Desarrollo (temas mencionados)
    4. Conclusión
    5. Bibliografía

- Si requiere de mayor información para desarrollar el informe, puede realizar una investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de internet.

- Adjunte el "Guion técnico" en documento elaborado en formato Word a través del enlace "Guion técnico del proyecto", el cual se encuentra en la siguiente ruta: **Fase Planeación / Actividad de proyecto 3 – Definición de la estructura de la multimedia /AP3 – AA6 –EV3: Elaboración del guion técnico del proyecto multimedia**. En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación "Lista de chequeo – informe - Guion técnico del proyecto", para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

Evidencia AP3- AA6- EV4: Estudio de caso comunicación asertiva

Resultado de aprendizaje asociado: *Desarrollar procesos comunicativos eficaces y asertivos dentro de criterios de racionalidad que posibiliten la convivencia, el establecimiento de acuerdos, la construcción colectiva del conocimiento y la resolución de problemas de carácter productivo y social.*

Establecer procesos comunicativos asertivos

La comunicación en el ser humano es innata dado los diversos ámbitos en los que se relacione una persona, ya sea en el trabajo, con la familia, su profesión, sus amigos y sociedad en general, es indispensable recurrir a un proceso de comunicación para transmitir sus ideas y pensamientos.
La siguiente actividad busca que haya una apropiación y aplicación de las herramientas de la comunicación asertiva en unas situaciones específicas, con el fin de que pueda poner en práctica lo visto en los distintos ámbitos donde se desenvuelva.

Con base en ello, desarrolle las siguientes actividades de manera individual:

- Estudie el material, “comunicación asertiva”.
- Lea con atención el siguiente caso:

“El desacuerdo”

Una empresa de artículos de higiene acaba de contratarlo para que les elabore un producto multimedia. Dicha empresa tiene una mesa de directivos conformada por cinco personas a los que se le deben mostrar lo avances realizados. Le hacen la solicitud del producto con unas características y le piden que entregue el primer avance en 15 días.

Pasado los 15 días, usted llega con los avances y nota que han cambiado a dos miembros de la mesa directiva, al mostrar lo que lleva, estos dos nuevos directivos le piden que haga una serie de modificaciones que generan una restructuración total en la idea que le habían dado al principio, los demás integrantes se muestran de acuerdo. Le dan un plazo de ocho días para el siguiente avance.

A los ocho días llega con un avance y al reunirse con la mesa directiva, solo asisten tres de los miembros. Cuando muestra los avances, le piden que haga pocos ajustes y le informan que necesitan el producto terminado en cuatro días. Pasa el tiempo y al llegar con el producto finalizado y listo para la aprobación, la mesa directiva se reúne en pleno y nuevamente los dos miembros más recientes le piden que reestructure la idea y cambie el 60% del producto final y que tiene dos días para hacerlo.

- Elabore un documento en Word donde de respuesta a las siguientes preguntas:
  - ¿De qué forma abordaría esta situación?
  - Evalúe toda la situación e identifique en qué partes del proceso realizado por usted se está fallando.
  - ¿Qué acciones tomaría para que no se le presentara una situación como esta?

- Elabore un guion literario en el que plasme de forma detallada los diálogos que sostendría con la mesa directiva para aclarar la situación, así como también las respuestas a las posibles inquietudes que le puedan plantear los directivos en este proceso". Tome como referencia el guion literario que realizó en la evidencia número dos AP3-AA6- EV2 en esta guía.

Es necesario mencionar que el guion debe especificar los argumentos que utilizaría para responder a dicha situación, propendiendo siempre por la satisfacción del cliente, las respuestas a las posibles preguntas que cree que surgirán, aplicando las herramientas de comunicación asertiva.

- Presente esta evidencia en archivo de formato Word, con un contenido máximo de tres hojas y ajustado a las Normas APA 2017, este debe tener la siguiente estructura:
    1. Portada
    2. Introducción
    3. Desarrollo (temas mencionados)
    4. Conclusión
    5. Bibliografía
- Si requiere de mayor información para desarrollar el informe, puede realizar investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de internet.
- Adjunte el “Estudio de caso comunicación asertiva” en un documento elaborado en formato Word a través del enlace que se encuentra en la siguiente ruta: **Fase Planeación / Actividad de proyecto 3 – Definición de la estructura de la multimedia / AP3- AA6- EV4: Estudio de caso comunicación asertiva**. En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación “Lista de chequeo - informe “Estudio de caso Comunicación Asertiva”, para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

Actividad de aprendizaje AA7: Elaborar un árbol del mapa de navegación para diseñar el storyboard, utilizando técnicas de creatividad para realizar los escenarios, elementos y personajes de la producción multimedia, de acuerdo al guion y necesidades del cliente.

Evidencia AP3- AA7-EV5. Elaboración del storyboard del proyecto y el acta de validación

Resultado de aprendizaje asociado: *Definir la estructura del mapa de navegación según la necesidad del cliente.*

Para esta evidencia deberá realizar un storyboard referente a una pieza gráfica del proyecto multimedia y explicar el porqué de su decisión. Así mismo, deberá explicar en su documento qué usos puede dársele al storyboard dentro de un proyecto multimedia.

A partir de lo realizado en la anterior actividad de aprendizaje, se continúa con el desarrollo de la idea del proyecto multimedia, la cual debe presentar al finalizar el presente proceso formativo.

Se propone que desarrolle las siguientes actividades junto con el GAES:

- Estudiar los materiales de formación de la actividad de proyecto 3:

  - Estructura dramática.
  - Técnicas de creatividad.
  - Storyboard.

- Con base en la sinopsis que presentó y de acuerdo con la sustentación del encuentro sincrónico de la evidencia ***"AP3-AA6-EV1: "Elaboración de la Sinopsis del proyecto"***, realice los ajustes para desarrollar el Storyboard del proyecto.

- Realizar un storyboard referente a una pieza gráfica del proyecto multimedia (en caso de que el proyecto no lo requiera, genere un promocional o un instructivo del usuario final haciendo uso del mismo) y explicar el porqué de su decisión.

- Anexar la documentación gráfica, pueden ser fotografías o dibujos y todo lo que considere conveniente (personajes, gestos, ropa, mobiliario, escenarios, etc.), fundaméntese en un estilo visual del cual haya tomado inspiración, documentelo con fotografías y links de la pieza(s) de donde obtuvo la referencia, por ejemplo una película o artista. Organice y segmente adecuadamente la información para la presentación del documento incluyendo una breve explicación. No se extienda en esto más de cuatro o cinco páginas incluyendo textos e imágenes.
- Para la elaboración del storyboard:

a. Elija o genere una plantilla adecuada para la presentación del storyboard de su proyecto multimedia. Se recomienda un espacio principal para la viñeta con el dibujo, seguido de los demás datos requeridos como breve descripción de la escena, diálogos, audio y lo que considere necesario que la viñeta por sí sola no describa. El storyboard deberá evidenciar y organizar aspectos como escena, encuadre, secuencia, tiempo y audio de diálogos y audio de fondo y comentarios (según sea necesario). Tenga en cuenta el guion técnico que desarrolló en la **AP3-AA6-EV3: Elaboración del guion técnico del proyecto multimedia.**

b. Para las viñetas deberá plasmar gráficamente la acción basándose en la documentación gráfica que anexó (es importante no empezar a plasmar nada si no se tienen claros los conceptos básicos, ni la documentación gráfica).

c. La narración debe basarse en el guion literario desarrollado en la **AP3-AA6-EV2: Elaboración del Guion literario del proyecto multimedia**, extraiga el texto requerido, recuerde que la brevedad es importante, la narración en texto

no debe contar lo que se ve, sino aportar información que no es posible evidenciar con el solo dibujo de la viñeta.

d. Utilice la simbología de storyboard para las indicaciones de viñeta, en la que se evidencien los movimientos de cámara.

● Desarrolle de manera grupal el “Acta de validación storyboard”, diligenciando a cabalidad los puntos requeridos tal como se especifica en el material de estudio y regístrela para su aprobación por parte del cliente, evidenciando las decisiones tomadas y la justificación de las mismas, especifique:

.

a) Datos generales del proyecto: Situación general del proyecto, aspectos a destacar del período y acciones pendientes.
b) Estado del proyecto: Resumen, planificación, actualización del presupuesto, cambios al alcance.

● Presentar el storyboard y el acta de validación en un documento elaborado en Word, ajustado a las Normas APA 2017 y con base en la siguiente estructura:

1. Portada
2. Introducción
3. Desarrollo (storyboard y acta de validación)
4. Conclusión
5. Bibliografía

● Si requiere de mayor información para desarrollar el informe, puede realizar investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de internet.

- Adjuntar el Storyboard y el acta de validación en documento elaborado en formato Word a través del enlace que se encuentra en la siguiente ruta: **Fase Planeación / Actividad de proyecto 3 – Definición de la estructura de la multimedia / AP3-AA7-EV5 Elaboración del Storyboard del proyecto y acta de validación**. En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación "Lista de chequeo - informe "Storyboard del proyecto y acta", para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

Evidencia AP3-AA7-EV6 Conceptos básicos de interfaz gráfica

Resultado de aprendizaje asociado: *Construir el storyboard aplicando técnicas de creatividad de acuerdo con la estructura del guion técnico y el mapa de navegación.*

Una vez revisados y aprobados los elementos y directrices del proyecto, se puede comenzar a dar forma al mismo. Uno de los elementos clave de cualquier proyecto multimedia es el aspecto visual, ya que es lo que se presentará como lo primordial, es el elemento estético que en la mayoría de proyectos de esta índole es lo primero que el usuario final accederá. Por ejemplo, en un sitio web, será el aspecto visual lo que impacte al usuario y no el hecho de ver el código sobre el cual se basa.

La interfaz de un proyecto determinará además con qué elementos tendrá que interactuar directamente el usuario, como botones e imágenes, y su posición también deberá ser determinada por patrones de uso: si el usuario no utiliza el producto como está estipulado, por ejemplo puede terminar con resultados no deseados y pérdida de interés.

De acuerdo con esto, desarrolle las siguientes actividades junto con el GAES:

- Estudiar el material de formación:
  - Sistemas de navegación multimedia, concepto de usabilidad y accesibilidad, y arquitectura de la información.
  - Interactividad en aplicaciones multimedia.

● Desarrollar los conceptos básicos de interfaz gráfica donde deben entregar un documento en Word con el resumen de requerimientos de su proyecto multimedia, con la debida justificación de su elección para cada uno de los elementos, por ejemplo: si se realiza un video deberá pensar en los elementos que componen el reproductor, como botones de reproducción, pausa, detener, etc.; si escogen un sitio web deberá justificar los vínculos necesarios y demás elementos, como botones, imágenes, fuentes, etc.

● Presentar el Storyboard y el acta de validación en un documento elaborado en Word, ajustado a las Normas APA 2017 y con base en la siguiente estructura:

1. Portada
2. Introducción
3. Desarrollo (storyboard y el acta de validación)
4. Conclusión
5. Bibliografía

● Si requiere de mayor información para desarrollar el informe, realizar investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de internet.

● Adjuntar los conceptos básicos de interfaz gráfica en un documento elaborado en formato Word y enviar a través del enlace que se encuentra en la siguiente ruta: **Fase Planeación / Actividad de proyecto 3 – Definición de la estructura de la multimedia / AP3-AA7-EV6 conceptos básicos de interfaz gráfica.** En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación “Lista de chequeo - informe ““conceptos básicos de interfaz gráfica”, para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

Evidencia AP3-AA7-EV7 bocetos de interfaz proyecto

Resultado de aprendizaje asociado: *Construir el storyboard aplicando técnicas de creatividad de acuerdo con la estructura del guion técnico y el mapa de navegación boceto.*

Un boceto por lo general se toma como una idea para dar solución a un problema específico, afirmado por un apoyo gráfico. Por lo anterior, los bocetos deben ser lo más claros posibles para dar una idea muy clara de cómo debe proceder un segmento del proyecto, basado en las necesidades del mismo. Tenga en cuenta que lo bocetos serán presentados a su cliente, por lo tanto deben tener un alto nivel de presentación de calidad comparable a lo que se espera del proyecto culminado.

Se propone que el aprendiz desarrolle las siguientes actividades en GAES:

Estudiar el material de formación:

- Sistemas de navegación multimedia, concepto de usabilidad y accesibilidad, y arquitectura de la información.
- Interactividad en aplicaciones multimedia.

● Desarrollar Bocetos de interfaz proyecto donde deberá presentar un boceto con los elementos que eligió y consideró necesarios en el resumen de requerimientos de su proyecto multimedia y presentar una interfaz adecuada para el proyecto, incluir la justificación de cada elemento o el conjunto de ellos y su posición, además de las dimensiones, colores, etc., para posterior aprobación por parte del cliente. Se requiere tanto la parte gráfica por pantalla como la explicación de cada decisión tomada.

● Presentar el Storyboard y el acta de validación en un documento elaborado en Word, ajustado a las Normas APA 2017 y con base en la siguiente estructura:

1. Portada
2. Introducción
3. Desarrollo (contenido)
4. Conclusión
5. Bibliografía

● Si requiere de mayor información para desarrollar el informe, realizar investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de internet.

● Adjuntar los bocetos de interfaz proyecto en documento elaborado en formato Word a través del enlace que se encuentra en la siguiente ruta: **Fase Planeación / Actividad de proyecto 3 – Definición de la estructura de la multimedia / AP3-AA7-EV7 Bocetos de interfaz proyecto**. En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación “Lista de chequeo - informe ““Bocetos de interfaz proyecto”, para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

Evidencia AP3-AA7-EV8 mapa de navegación y acta de progreso

Resultado de aprendizaje asociado: *Construir el storyboard aplicando técnicas de creatividad de acuerdo con la estructura del guion técnico y el mapa de navegación.*

El siguiente paso es definir la navegación del proyecto, es decir el nivel de interacción de cada parte del proyecto con el usuario. Deberá definirse de dónde viene y hacia dónde va, teniendo en cuenta todas las posibilidades. Esto es fundamental, ya que se pretende predecir todos los movimientos del usuario mientras está utilizando el producto final y que no encuentre caminos sin salida.

Para realizar un buen mapa de navegación, debe tener en cuenta los diferentes tipos de proyecto para el desarrollo de la navegación del producto.

Se propone que desarrolle las siguientes actividades junto con el GAES:

- Estudiar el material de formación:

- Sistemas de navegación multimedia, concepto de usabilidad y accesibilidad, y arquitectura de la información.
- Interactividad en aplicaciones multimedia.

● Desarrollar el Mapa de navegación y acta de progreso en un documento de Word donde el objetivo es presentar mapa de navegación completo, teniendo en cuenta que debe contar con una navegación coherente que responda ordenadamente a una estructura con un inicio y ramificaciones de contenido ordenadas y claras.

● Especificar si el menú principal permite navegar no linealmente por cada uno de los elementos, justificando las decisiones dependiendo del proyecto multimedia a desarrollar.

● Tenga en cuenta la sintaxis de los mapas de navegación para el desarrollo o diseño del mismo. Se sugiere que incluya por lo menos dos páginas explicando el mapa, aunque no debe olvidar que por sí solo el mapa debe ser entendible, ya que los demás miembros de su equipo deben ser capaces de entenderlo a la perfección: recuerde que un proyecto multimedia usualmente se trabaja entre varias personas, e incluso muchas veces estas personas no están en el mismo lugar y nunca lleguen a tener contacto entre ellas directamente. Por esto, los documentos deben realizarse en un lenguaje y claridad entendible por cualquiera del equipo, sin necesidad de explicación más allá de la que este mismo contenga.

- Deberán realizar un acta de validación de elementos cada vez que realice entregas establecidas con el cliente: en este caso entregará el acta de validación de progreso de los bocetos de la interfaz gráfica y del mapa de navegación para su aprobación por parte del cliente, evidenciando las decisiones tomadas y justificando las mismas. Deben determinar qué se ha elaborado y que queda pendiente en el proceso, para poder establecer una meta parcial del proyecto y que las dos partes se encuentren satisfechas con el proceso.

- Presentar el mapa de navegación y acta de progreso en archivo elaborado en formato Word, aplicando las Normas APA 2017 y la siguiente estructura:

    1. Portada
    2. Introducción
    3. Desarrollo (mapa de navegación y acta de progreso)
    4. Conclusión
    5. Bibliografía

- Si requiere de mayor información para desarrollar el informe, puede realizar una investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de internet

- Adjuntar mapa de navegación y acta de progreso en documento elaborado en formato Word a través del enlace que se encuentra en la siguiente ruta: **Fase Planeación / Actividad de proyecto 3 – Definición de la estructura de la multimedia / AP3-AA7-EV8 Mapa de navegación y acta de progreso**. En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación “Lista de chequeo - informe “mapa de navegación”, para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

Evidencia AP3-AA7-EV9 Construyendo los elementos gráficos del proyecto – desarrollo concept art

Resultado de aprendizaje asociado*: Diseñar la interfaz gráfica con base en el mapa de navegación*.

Esta evidencia contendrá los elementos gráficos ya definidos en los bocetos anteriores, pero ya en etapa de producción, es importante que se tenga muy presente los procesos anteriores y los acuerdos registrados en actas de validación. Esto quiere decir que si existe un boceto de un personaje o de un escenario, deberá presentarse como debería ir en la producción final. Tenga en cuenta que estos elementos formarán parte de otro entregable y también serán su biblioteca de elementos del proyecto.

Teniendo en cuenta la documentación gráfica realizada en las evidencias anteriores, profundice en el tema añadiendo todos los referentes que considere importantes sin ser repetitivo para generar sus diseños (personajes, gestos, ropa, mobiliario, escenarios, etc.), fundamentarse en un estilo visual del cual haya tomado inspiración (película o artista), documentarlo con fotografías y links de la pieza(s) y ordene correctamente en carpetas separadas cada apartado de dicha documentación.

Se propone que desarrolle las siguientes actividades en GAES:

- Estudiar el material de formación MF diseño de personajes.

- Desarrollar los elementos gráficos del proyecto generando los diseños de cada apartado: vestuarios, escenografía, colores, objetos, disposición, iluminación. Utilice su estilo propio y realice ilustraciones y/o diseños que le den un estilo característico y único a su proyecto multimedia. Ordene correctamente en carpetas separadas cada apartado de sus diseños.

- Presentar esta evidencia con un listado de elementos diseñados para su respectiva identificación. Los elementos podrán ser desarrollados en el programa de su elección (se recomienda utilizar GIMP o Adobe Photoshop).
- Entregar carpeta comprimida (para lo cual debe hacer uso de los aplicativos winzip o winrar que encuentra para descarga en sus sitios oficiales), esta carpeta no debe exceder dos (2) Mg y debe contener los diseños generados. Si los elementos no pueden ser visualizados, será responsabilidad del aprendiz, así que asegúrese de enviarlos en formatos válidos (por ejemplo en .JPG o .PNG).

- Finalmente diseñe un documento de concept art el cual contenga imágenes de alta calidad tanto en contenido como en significado y presentación, entre mejor orden mantenga los elementos, más fácil será referenciarlos.

- Presentar el informe “Construyendo los elementos gráficos del proyecto – desarrollo concept art” en un documento elaborado en formato Word, aplicando las Normas APA 2017 y la siguiente estructura.

    1. Portada
    2. Introducción
    3. Desarrollo (listado de elementos diseñados para su respectiva identificación, documento de concept art)
    4. Conclusión
    5. Bibliografía

- Si requiere de mayor información para desarrollar el informe, puede realizar investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de internet.

- Adjuntar, el informe “Construyendo los elementos gráficos del proyecto – desarrollo concept art” en documento Word y carpeta comprimida de los diseños generados a través del enlace que lo encuentra en la siguiente ruta: **Fase Planeación / Actividad de proyecto 3 – Definición de la estructura de la multimedia / AP3-AA7-EV9 Construyendo los elementos gráficos del proyecto – desarrollo concept art**. En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación “Lista de chequeo – informe - Construyendo los elementos gráficos del proyecto”, para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

Evidencia AP3- AA7-EV10: Interfaz proyecto y acta de justificación de elementos gráficos

Resultado de aprendizaje asociado*: Diseñar la interfaz gráfica con base en el mapa de navegación.*

Como ya se ha mencionado, uno de los elementos claves de cualquier proyecto multimedia es el aspecto visual, ya que es lo que se presentará como la “cara” del proyecto (interfaz o frontend), sin importar lo que haya detrás (backend). Por ejemplo, en un sitio web, será el aspecto visual lo que impacte al usuario y no el hecho de ver el código sobre el cual se basa. La interfaz de un proyecto determinará además con qué elementos tendrá que interactuar directamente el usuario, como botones e imágenes, y su posición también deberá ser determinada por patrones de uso.

Se propone que el aprendiz desarrolle las siguientes actividades junto con el GAES:

- Estudiar el material de formación MF, introducción a Balsamiq Mockups.
- Presentar esta evidencia con un listado de elementos elaborados. Los elementos podrán ser desarrollados en el programa de su elección (se recomienda utilizar GIMP, Adobe Photoshop o Adobe Illustrator).

● Ordene correctamente en carpetas separadas cada apartado de sus diseños de interfaz de proyecto como por ejemplo crear una carpeta para botones, otra para logos, entre otros.

● Entregar carpeta comprimida (para lo cual debe hacer uso de los aplicativos winzip o winrar que encuentra para descarga en sus sitios oficiales), esta carpeta no debe exceder los dos (2) Mg y debe contener:

a) Los elementos gráficos debidamente organizados y nombrados.
b) La explicación de cada uno de los elementos gráficos del listado. c) Si los elementos no pueden ser visualizados, será responsabilidad del aprendiz, así que asegúrese de enviarlos en formatos válidos (por ejemplo en .JPG o .PNG).
e) El acta de validación de la justificación elementos gráficos para su aprobación por parte del cliente, evidenciando las decisiones tomadas y justificando las mismas. Tenga en cuenta una de las finalidades de esta etapa es tener un prototipo funcional del proyecto que satisfaga las necesidades del cliente y esté de acuerdo con los lineamientos ya acordados. De ser necesario (por cambios mayores) deberá repetirse la entrega con las correcciones estipuladas para dar paso a la aprobación por parte del cliente mediante el acta de validación.
f) La información debidamente organizada para facilitar la revisión.

● Presentar la “Interfaz del proyecto y acta de justificación de los elementos gráficos” en un documento elaborado en formato Word, aplicando las Normas APA 2017 y la siguiente estructura:

1. Portada
2. Introducción
3. Desarrollo (listado e identificación de elementos diseñados con su respectiva explicación y acta de validación)
4. Conclusión
5. Bibliografía.

- Si requiere de mayor información para desarrollar el informe, puede realizar una investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de internet.

- Adjuntar la “Interfaz proyecto - acta de justificación de elementos gráficos” en un documento elaborado en formato Word y carpeta comprimida de los elementos elaborados través del enlace del enlace que se encuentra en la siguiente ruta: **Fase Planeación / Actividad de proyecto 3 – Definición de la estructura de la multimedia / AP3-AA7-EV10 Interfaz proyecto y acta de justificación de elementos gráficos.** En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación “Lista de chequeo - interfaz del proyecto”, para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

Evidencia AP3-AA7-EV11: Actividad colaborativa Multimedia Project Synopsis

Resultado de aprendizaje asociado: *Encontrar vocabulario y expresiones de inglés técnico en anuncios, folletos, páginas web, etc.*

Evidencia de producto AP3-AA7-EV12: Texto escrito: Multimedia Project Synopsis

Resultado de aprendizaje asociado: *Realizar intercambios sociales y prácticos muy breves, con un vocabulario suficiente para hacer una exposición o mantener una conversación sencilla sobre temas técnicos.*

En el material de formación "*Writing a Synopsis*", el aprendiz contó con información relacionada con la redacción de sinopsis, así como con actividades de práctica que afianzaron su conocimiento. Teniendo en cuenta esto, el aprendiz cuenta con las habilidades suficientes para hacer uso de dicho conocimiento y elaborar la siguiente actividad:

Se propone que desarrolle las siguientes actividades de manera individual:

- Estudie el material de formación llamado: *Writing a Synopsis.*
- Investigue e identifique los elementos que debe incluir en la sinopsis de su proyecto, teniendo en cuenta el formato de proyecto audiovisual seleccionado, y la sinopsis elaborada en la Evidencia AP3-AA6-EV1.

- Realice los pasos para redactar una sinopsis, trabajados en el material de formación llamado: *Writing A Synopsis.* Recuerde que estos pasos incluyen la elaboración de un mapa conceptual.

- Redacte la sinopsis de su proyecto en inglés teniendo en cuenta los siguientes puntos:

  a) *Pasos para crear una sinopsis.*
  b) *Formatos ejemplo del catálogo de Bogotá Audiovisual Market (BAM) 2015.*
  c) *Linking Words.*
  d) *Elementos que debe incluir en la sinopsis según el formato de proyecto audiovisual seleccionado.*
  e) Lea y brinde comentarios significativos (en inglés) sobre la sinopsis de mínimo dos compañeros.

- Participe en el foro "**Multimedia Project Synopsis**" que lo encuentra en la siguiente ruta: Fase Planeación / AP3-AA7-EV11. Y solicite a sus compañeros que le brinden sus opiniones. Usted debe leer y brindar comentarios significativos (en inglés) sobre la sinopsis de mínimo dos (2) compañeros.

- Redacte de nuevo su sinopsis considerando las observaciones realizadas por sus compañeros.

- Construya el texto escrito: “Multimedia Project Synopsis”, este debe contener la siguiente información:

  - Mapa conceptual.
  - Primera versión de la sinopsis de su proyecto (versión que comparte en el foro).
  - Versión final de la sinopsis, con los ajustes de las sugerencias presentadas por sus compañeros, adicionalmente con un diseño creativo que incluya los ítems trabajados en las sinopsis, tome como ejemplo del catálogo de Bogotá Audiovisual Market (BAM) 2015.

- Si requiere de mayor información para desarrollar el informe, puede realizar una investigación adicional con el material complementario, biblioteca SENA u otras fuentes de internet.

- Adjunte el “*Texto escrito Multimedia Project sinopsis”, elaborado en formato Word,* a través del enlace que se encuentra en la siguiente ruta: **Fase Planeación / Actividad de proyecto 3 – Definición de la estructura de la multimedia / AP3-AA7-EV12 Multimedia Project Synopsis**. En este espacio podrá consultar el instrumento de evaluación “Lista de chequeo - “Multimedia Project synopsis”**.** Para verificar que el informe contiene todos los aspectos solicitados por el instructor.

4. Actividades de evaluación

Evidencias de aprendizaje	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
Evidencia de desempeño AP3-AA6-EV1: Elaboración de la Sinopsis del proyecto.	Escribe el guion literario utilizando las técnicas de composición y comunicación según la idea creativa, la tipología definida y la necesidad cliente usuario.	Informe escrito. Encuentro sincrónico.
Evidencia de producto: AP3-AA6-EV2: Elaboración del guion literario de proyecto multimedia.	Escribe el guion literario utilizando las técnicas de composición y comunicación según la idea creativa, la tipología definida y la necesidad cliente usuario.	Informe escrito. Lista de chequeo.
Evidencia de producto: AP3-AA6-EV3: Elaboración guion técnico del proyecto multimedia.	Elabora el guion técnico en el formato apropiado de acuerdo con el análisis de la información.	Informe escrito Lista de chequeo
Evidencia de producto: AP3- AA6- EV4: Estudio de caso, comunicación asertiva.	Establece acuerdos mediante el uso de procesos comunicativos, racionales y argumentados orientados hacia la resolución de problemas. Aporta elementos en la construcción colectiva del conocimiento. Se comunica fácilmente con los miembros de la comunidad educativa. Establece procesos comunicativos asertivos que posibilitan la convivencia en los contextos social y productivo.	Informe escrito. Lista de chequeo.
Evidencias de desempeño – producto AP3-AA7-EV5: Elaboración del storyboard del proyecto y acta de validación.	Construye el storyboard utilizando técnicas de creatividad con base en el guion literario y el guion técnico.	Informe escrito. Lista de chequeo.
Evidencias de conocimiento-producto: AP3-AA7-EV6: Conceptos básicos de interfaz.	Crea el arte de los escenarios, fondos, elementos y personajes para la producción multimedia de acuerdo a las especificaciones del guion literario, utilizando herramientas para la edición de imagen.	Informe escrito. Lista de chequeo.

Evidencia de producto: AP3-AA7-EV7 Boceto de interfaz del proyecto.	Crea el arte de los escenarios, fondos, elementos y personajes para la producción multimedia de acuerdo a las especificaciones del guion literario, utilizando herramientas para la edición de imagen.	Informe escrito. Lista de chequeo.
Evidencia de Producto: AP3-AA7-EV8: Mapa de navegación y acta de progreso.	Identifica los medios de difusión y aplica los estándares de usabilidad apropiados para el proyecto.	Informe escrito. Lista de chequeo.
Evidencia de Producto AP3-AA7-EV9: Construyendo los elementos gráficos del proyecto - desarrollo concept art.	Crea el arte de los escenarios, fondos, elementos y personajes para la producción multimedia de acuerdo a las especificaciones del guion literario, utilizando herramientas para la edición de imagen.	Informe escrito. Lista de chequeo.
Evidencia de Producto: AP3-AA7-EV10**:** Interfaz proyecto y acta de justificación de elementos gráficos.	Crea el arte de los escenarios, fondos, elementos y personajes para la producción multimedia de acuerdo a las especificaciones del guion literario, utilizando herramientas para la edición de imagen.	Informe escrito. Lista de chequeo.
Evidencia de desempeño: AP3-AA7-EV11 Actividad colaborativa Multimedia Project Synopsis.	Interpreta un texto sencillo y puede construir un mapa conceptual basado en el mismo.	Foro interactivo. Informe escrito. Lista de chequeo.
Evidencia de producto: AP3-AA7-EV12: Multimedia Project Synopsis.	Traduce del inglés documentos técnicos sencillos en tiempo presente y pasado.	Informe escrito Lista de chequeo

Glosario de términos

Acta de validación: Documento que se establece entre el cliente y el equipo de trabajo, en el cual se presentan los aspectos a validar a satisfacción por parte del cliente y para los

cuales se deja constancia.

Adobe Photoshop: Editor de gráficos rasterizados desarrollado por Adobe Systems Incorporated. Usado principalmente para el retoque de fotografías y gráficos, su nombre en español significa literalmente "taller de fotos". Líder mundial en el mercado.

Adobe Ilustrator: Editor de gráficos vectoriales en forma de taller de arte que trabaja sobre un tablero de dibujo, conocido como «mesa de trabajo» y está destinado a la creación artística de dibujo y pintura para ilustración (ilustración como rama del arte digital aplicado a la ilustración técnica o el diseño gráfico, entre otros).

Boceto: Dibujo realizado rápidamente o de forma muy sencilla, que muestra las características iniciales sin entrar en detalles.

Claridad: Exponer ideas concretas y definidas, con frases bien construidas y terminología común, al alcance de los destinatarios. Cuando hay que emplear palabras que puedan generar dudas al receptor, lo mejor es explicarlas a profundidad para que puedan ser comprendidas.

Coherencia: Construir los mensajes de forma lógica, encadenando ordenadamente las ideas, remarcando lo que son hechos objetivos y lo que son opiniones, bien sea del orador o de otras personas.

Composición literaria: Obra o escrito en el cual intervienen varios elementos que, formando una unidad, ofrecen un todo coherente; se denomina literaria porque se vale del lenguaje propio de la literatura para dar una impresión estética que toda expresión literaria debe tener.

Comunicación: La palabra deriva del latín *communicare,* que significa “compartir algo, poner en común”. Por lo tanto, la comunicación es un fenómeno inherente a la relación que los seres vivos mantienen cuando se encuentran en grupo. A través de la comunicación, las personas o animales obtienen información respecto a su entorno y pueden compartirla con el resto.

Comunicación asertiva: Consiste en saber transmitir de manera efectiva y precisa un mensaje ante cualquier situación, incluyendo las que representan un reto. Requiere de control emocional y claridad en las ideas.

Concept art: Usualmente es una representación del arte en el proceso de desarrollo de juegos o películas, donde se definirán detalles que construyan el look final antes de ir a producción. Esto generalmente se realiza en preproducción.

Concisión: Utilizar las palabras justas y huir de la palabrería, no se debe ser lacónico, pero tampoco emboscar al destinatario en una farragosa oratoria por más que sea minuciosa.

Elemento gráfico: Cualquier componente visual.

Escaleta: Es el resumen de mayor extensión que contiene una estructuración de la totalidad de una historia y que divide en bloques la información.

Estético: que está relacionado con lo feo o lo bello. Se define como que tan agradable es un elemento.

GIMP: Programa de edición de imágenes digitales en forma de mapa de bits, tanto dibujos como fotografías. Es un programa libre y gratuito. Forma parte del proyecto GNU y está

disponible bajo la Licencia pública general de GNU y GNU Lesser General Public License.

Guion: En el ámbito del cine, la televisión, la radio y el teatro, el guion es el texto que expone todos los detalles y contenidos necesarios para que una obra o emisión pueda llevarse a cabo. Tomemos el caso de una película: el guion indicará dónde transcurre cada escena, los diálogos entre los personajes, la actitud corporal de cada uno, etc.

Guion multimedia: Documento escrito que contiene una descripción detallada de todas y cada una de las escenas del producto audiovisual.

Guion literario: Resumen escrito de la historia, contiene la información central; en él están los detalles de los personajes y lugares, sirve de guía a los actores. Debe basarse lo más posible a la realidad. De este se desprenden el guion gráfico (storyboard) y el técnico.

Guion técnico: Transcripción en secuencias y planos cinematográficos de las escenas definidas en el guion literario.

Interfaz: Se denomina a la plataforma por medio de la cual se comunican 2 o más individuos.

Interfaz gráfica o visual: Consiste en el grupo de botones, palancas, comandos, formatos gráficos, y dispositivos provenientes por un computador o programa de computación para permitir al usuario comunicarse y usar el computador o programa, además de ser una forma gráfica para interactuar con la tecnología.

Lenguaje cinematográfico: Lenguaje propio del ámbito cinematográfico.

Mapa de navegación: Esquema de navegación de un producto multimedia con todos los

caminos posibles. Muestra el flujo lógico que será soportado por la interfaz de usuario.

Multimedia: La multimedia consiste en el uso de diversos tipos de medios para transmitir, administrar o presentar información. Estos medios pueden ser texto, gráficas, audio y video, entre otros.

Naturalidad: Uno de los aspectos más difíciles de lograr, debido a que se requiere una expresión viva y espontánea, lo que no implica vulgaridad o descuido. Es la prueba del dominio del lenguaje y el camino para lograr la naturalidad, precisamente por una cuidadosa preparación de la intervención. Vale la pena resaltar que solo con preparación y con ensayo, se puede asegurar que el mensaje llegue a sus destinatarios de forma precisa y fácilmente comprensible.

Normas APA: Conjunto de estándares y normas establecidos para elaborar documentos formales.

Pieza gráfica: Cualquier composición visual, más asociada al diseño. Varía en formato y características, según el tipo de resultado a buscar.

Proyecto: Conjunto de acciones interrelacionadas para ser ejecutadas en un lapso de tiempo fijo y con limitantes de costo, entre otras.

Proyecto multimedia: Proyecto enfocado a resolver un problema mediante el uso de varios medios audiovisuales.

Sencillez: Tanto en la forma de construir el mensaje, como en las palabras empleadas.

Sinopsis: Resumen o sumario de los principales puntos de un artículo, libro o plan.

Solución multimedia: Producto final que satisface las necesidades del proyecto

multimedia planteado.

Storyboard: También conocido como guion gráfico, es un conjunto de paneles con bocetos y/o ilustraciones, en los que se muestra los cambios significativos o características de una escena en una historia.

Tipología: Estudio o clasificación en diferentes tipos existentes que se lleva a cabo en cualquier disciplina.

Glosario – Inglés

Audience: A group of listeners or spectators.

Biochemical: Characterized by, produced by, or involving chemical reactions in living organisms.

Disease: A condition of the living animal or plant body or of one of its parts that impairs normal functioning and is typically manifested by distinguishing signs and symptoms.

Blinded: Unable or unwilling to discern or judge.

Brief: Short in duration, extent, or length.

Capitalization: The use of a capital letter in writing or printing.

Character: A person represented in a drama, story, etc.

Mind map: A diagrammatic method of representing ideas, with related concepts arranged around a core concept.

Peer: One that is of equal standing with another. One belonging to the same societal group especially based on age, grade, or status.

Planning: The establishment of goals, policies, and procedures for a social or economic unit.

Promoting: To present (merchandise) for buyer acceptance through advertising, publicity, or discounting.

Simulation: The imitative representation of the functioning of one system or process by means of the functioning of another.

Spelling: A sequence of letters composing a Word.

Statement: A report of facts or opinions.

Shift: To change the place, position, or direction.

6. Referencias bibliográficas

Aicher, O.; Krampen, M. (1995). *Sistemas de signos en la comunicación visual.* Barcelona: Ed. Gustavo Gili.

Arnheim, R. (1997). *Arte y percepción visual*. Madrid: Alianza.

Chapman, N. P.; Chapman, J. (2009). *Digital multimedia*. Wiley.

Universidad Nueva Granada. (S.F) *El STORYBOARD o Guion Gráfico.* Recuperado de http://www.ugr.es/~ahorno/STA.pdf

Universidad de Huelva. (2013) *Glosario de Cine y Televisión*. Recuperado de http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/glosariocine.htm

González J, D. (2014) *Arte De Videojuegos. Da forma a tus sueños*. España: Ra-Ma Editorial.

Gutiérrez Marín, A. (1997). *Educación multimedia y nuevas tecnologías*. 1st ed. España: Publidisa.

Furht, B. (2009). *Encyclopedia of Multimedia*. 1st ed. Boston, MA: Springer Science+Business Media, LLC.

Mark Simon. (2009). Storyboards: *cómo dibujar el movimiento.* 3ra ed. España: Ediciones Omega.

Nielsen, J. (2000). *Usabilidad de sitios web.* Madrid: Prentice Hall.

Project Management Institute (2008). *A Guide to the Project Management Body of Knowledge (PMBOK Guide)*, 4th. Edition. Pensylvania (EUA): PMI.

Ranjan Parekh (2006), *Principles of Multimedia*, Tata McGraw Hill

González, R. (2007). *Manual para la realización de Storyboards.* España: Universidad Politécnica De Valencia. Servicio De Publicación

Richard Williams. (2001). *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles, and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion, and Internet Animators.* London: FABER AND FABER.

Rodríguez, J. R.; García Minués, J.; Lamarca Orozco, I. (2007). *Gestión de Proyectos informáticos: métodos, herramientas y casos*. Barcelona: Editorial UOC

.

Unger, R.; Chandler, C. (2009). *A project guide to UX Design: For user experience designers in the field or in the making*. Pearson Education.

Merrian. (2017). *Dictionary: Search the Merriam-Webster dictionary first. Here's why.* Recuperado de https://www.merriam-webster.com/

FESTIVAL INTERNACIONAL DE CINE DE CARTAGENA DE INDIAS CARTAGENA, COLOMBIA. Recuperado de http://ficcifestival.com/descargas.php

Bogotá Audiovisual Market BAM. (2015). *Catalog* Bogotá D.C, Bogotá D.C.: BAM.

Mike Wells Official Website. (S.F). *Retrieved*.

How To Write A 1-. (2015). *Page Synopsis*.

Imdb. (2007). I Am Legend.

writersdigest. (2012) Learn How to Write a Synopsis, Quick & Easy Format Tips & Examples. Recuperado de http://www.writersdigest.com/editors-picks/learn-how-to-write-a-synopsis-like-a-pro

Inktip. (2002). Tips on Synopses. Recuperado de https://www.inktip.com/tips-synopses.php

Itunes. (S.F). *Goldsman, A., & Protosevich, M. I Am Legend on iTunes.*

Referentes bibliográficos transversal

Brönstrup, S., Celsi, E. y Ribeiro, A. (2009). *Comunicación, lenguaje y comunicación organizacional.* Bogotá, Colombia: Red signo y pensamiento.

Castro, A. (2014). *Comunicación organizacional: técnicas y estrategias*. Bogotá, Colombia: Autor.

Definición de. (2008).*Comunicación*. Recuperado de http://definicion.de/comunicacion/

Díaz, S. (2014). *Una mirada a la racialidad desde la comunicación organizacional.* La Habana, Cuba: Editorial universitaria.

EcuRed (1997). *Barreras de la comunicación.* Recuperado de https://www.ecured.cu/Barrera_de_la_Comunicaci%C3%B3n

SENA (2005). *Módulo de Comunicación para la comprensión*.

Pacheco, R. (2006). *Competencias claves para la comunicación organizacional*. Quito, Ecuador: ProQuest ebrary.

Pixabay (2015). *Comunicación.* Recuperado de https://pixabay.com/

Pixabay (2016). *Diálogo*. Recuperado de https://pixabay.com/

Pixabay (2016). *Reunión y comunicación*. Recuperado de https://pixbay.com/

Sayago, L. (2009). *Investigación en comunicación organizacional*. Córdoba, Argentina: El cid editor.

Villares J. (2009). *Comunicación Asertiva.* Recuperado de http://delcampovillares.com/comunicacion-asertiva-2/

7. Control de documento

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Erika Danely Pérez Barrera –	Líder expertos temáticos	Centro de Gestión de Mercados, Logística y Tecnologías de la Información.	Mayo 2017
	Lina Patricia Váquiro	Experto inglés	Centro de Gestión de Mercados, Logística y Tecnologías de la Información.	
	Laura Salomé Ortiz Moreno	Experto transversal	Centro de Servicios Empresariales y Turísticos CSET.	
	Janet Lucia Villalba Triana	Asesora pedagógica	Centro de Desarrollo Agropecuario y Agroindustrial Regional Boyacá.	
	Zulma Yurany Vianchá Rodríguez	Líder Línea de producción Boyacá	Centro de Desarrollo Agropecuario y Agroindustrial Regional Boyacá.	

8. Control de cambios (diligenciar únicamente si realiza ajustes a la guía)

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					