1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE DISEÑO E INTEGRACION MULTIMEDIA

- Denominación del Programa de Formación: Diseño e integración multimedia
- Código del Programa de Formación: 524139
- Nombre del Proyecto (si es formación Titulada): Imagen corporativa para micro y pequeñas empresas
- Fase del Proyecto (si es formación Titulada): Análisis
- Actividad de Proyecto (si es formación Titulada): Recopilar la información del estado y los conceptos de marca, acorde a las necesidades y capacidades de la empresa
- Competencia: Diseñar la solución multimedial de acuerdo con el informe de análisis de la información recolectada
- Resultados de Aprendizaje Alcanzar:
  - Seleccionar materiales audiovisuales según las especificaciones del guion técnico y el storyboard
  - Diseñar la interfaz gráfica con base en el storyboard
  - Definir la estructura del mapa de navegación según la necesidad del cliente
  - Redimensionar permanentemente su proyecto de vida de acuerdo con las circunstancias del contexto y con visión prospectiva.
  - Desarrollar permanentemente las habilidades psicomotrices y de pensamiento en la ejecución de los procesos de aprendizaje.
  - Leer textos muy breves y sencillos en inglés general y técnico
  - Comprender frases y vocabulario habitual sobre temas de interés personal y temas técnicos
  - Generar hábitos saludables en su estilo de vida para garantizar la prevención de riesgos ocupacionales de acuerdo con el diagnóstico de su condición física individual y la naturaleza y complejidad de su desempeño laboral.
  - Asumir responsablemente los criterios de preservación y conservación del medio ambiente y desarrollo sostenible, en el ejercicio de su desempeño laboral y social.

- **Duración de la Guía:** 4 meses

2. PRESENTACIÓN

Estimados aprendices:

Bienvenidos al inicio de las activiades técnicas del programa de formación denominado técnico en ***Diseño e Integración de Multimedia***. Lo invito a desarrollar las siguientes actividades Una vez se han establecidos ciertos parámetros básicos necesarios para iniciar la fase de análisis, es tiempo de identificar los elementos y los conceptos requeridos para la construcción de las bases del proyecto.

En este momento usted debe estar en posibilidades de comprender las necesidades del cliente y reconocer el público objetivo al que está destinado el aplicativo multimedia, identificando sus características socioeconómicas como sus hábitos de consumo ya sea de productos como de información, también ya debe

Contar con una propuesta escrita de la multimedia que desea realizar donde debe haber determinado la tipología de la aplicación que desea realizar y la plataforma que utilizará, teniendo en claro si el proyecto tiene fines educativos, comerciales, publicitarios, informativos, etc. Todo lo anterior sumado al concepto grafico e imagen corporativa desarrollado para su empresa durante actividades anteriores, lo sitúan a usted en una posición que le permite elaborar los conceptos y las guías fundamentales para llevar a cabo el proyecto, sustentando las futuras actividades en donde deberá definir, elaborar e integrar los elementos constitutivos de la interfaz gráfica de la multimedia. La presente guía es de vital importancia ya que lo que se construya aquí tiene como objetivo guiar las decisiones y las acciones que se llevaran a cabo más adelante en el proyecto hasta su finalización. En esta guía el aprendiz definirá en términos generales la aplicación multimedia a realizar. Por otro lado, también trabajará en su desarrollo humano integral, reflexionando en torno a temas de índole ética como la propiedad intelectual, de índole medio ambiental como el paisajismo y de índole física como la ergonomía y postura correcta frente al computador. También continuará complementando, su manejo del inglés enfocándose en la aplicación de términos técnicos relacionados.

Actividades de Reflexión Inicial

3.1.1 Analizar el contexto publicitario – (Percepción de la implementación de publicidad las empresas)

Teniendo en cuenta la relevancia que tienen en la actualidad la implementación de elementos publicitarios para el crecimiento y competitividad empresarial, los invitamos a realizar la lectura del estudio del caso de la empresa publicitaria VFX STUDIOS S.A.S., descargue de la plataforma Blackboard, el material de apoyo de la fase de análisis el documento llamado: conformar grupos de 3 aprendices, y realizar las **ACTIVIDAD DE REFLEXIÓN INICIAL FASE ANÁLISIS: ESTUDIO DE CASO**, realice la lectura, responda las siguientes preguntas y argumente su punto de vista ¿**Es importante recopilar información de la empresa a intervenir**? ¿**qué información cree usted que puede ser relevante para el proceso de reconocimiento de una empresa**? ¿**cómo recolectaría usted dicha información**? y ¿**cómo calificaría usted esta información**?

Para retroalimentar el desarrollo de la actividad, participe activamente y de manera respetuosa en el conversatorio dirigido por su instructor.

Ambiente Requerido: Aula I.E
Materiales y recursos: marcadores, Papel bond, colores, lápiz, borrador, sacapuntas

3.2 Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje.)

3.2.1 campaña publicitaria

Aprendiz llego el momento de identificar los conocimientos que tienen frente a los resultados de aprendizaje de esta guía, para ello los invito de manera individual a generar una campaña publicitaria donde van a elegir un producto de sus útiles escolares donde se generen estrategias de marca y utilidad en el cual transmita el mensaje, para finalizar realice una pieza grafica (volante, afiche, brochure), donde se muestren los mejores atributos del producto.

Redacte una presentación donde explique el concepto que ha plasmado de manera gráfica y ya finalizada la actividad deben subir las evidencias al portafolio del aprendiz.

Ambiente Requerido: Aula I.E
Materiales y recursos: marcadores, Papel bond, colores, lápiz, borrador, sacapuntas

3.2 Actividades de apropiación del conocimiento (Conceptualización y Teorización).

3.2.1 Inmersión en el diseño gráfico (conceptos básicos de diseño) CONCEPTUALIZACION

Realizar la lectura del primer capítulo del libro citado a continuación, el cual se encuentra en la biblioteca virtual del Sena en base de datos E-libros.

TÍTULO: Curso diseño gráfico
AUTOR: Anna María López López
EDITORIAL: Difusora Larousse - Ediciones Pirámide
ISBN DE LIBRO ELECTRÓNICO: 9788441535626
PÁGINAS: 288

Luego de realizar la lectura, elabore de manera individual un juego que contenga 20 tarjetas, a cada una asigne un concepto de los descritos en el primer capítulo del libro. En la cara principal grafique el ejemplo que corresponda a cada concepto y al respaldo de la tarjeta asigne el nombre del concepto. En un pliego de cartulina realizar unas casillas donde se colocarán las tarjetas buscando que corresponda el concepto con la definición deben ponerle un nombre a su juego.
Finalizada la actividad deben subir las evidencias al portafolio del aprendiz.

Ambiente Requerido: Aula I.E
Materiales y recursos: marcadores, cartón paja, colores, lápices, borrador, sacapuntas.

3.2.2 flipbook historia del diseño gráfico (conceptos) REDACCION- CONSTRUYA ELABORAR

Flipbook es un libro que contiene una serie de imágenes que varían gradualmente de una página a la siguiente, para que, cuando las páginas se pasen rápidamente, las imágenes parezcan animarse simulando un movimiento u otro cambio. Son ilustrados usualmente por niños, pero pueden estar también orientados a adultos y emplear una serie de animaciones. En el siguiente enlace encuentran ejemplos de flipbook el video se llama The Most Flipbook Animation Videos - Do Not Miss To Watch! https://www.youtube.com/watch?v=39HVILZDzGo
X
De manera individual redacte una corta historia que no pase de 100 palabras. Elija el tema, el lugar, la época y los personajes que harán parte de su historia. Al finalizar elabore un flipbook donde se refleje la narración, recuerde elaborar una portada. Al terminar el flipbook realice una toma fotográfica de cada una de las hojas ilustradas. Para finalizar elabore un video que refleje la secuencia de la historia utilizando cada una de las fotografías.
Envie el archivo al portafolio del aprendiz.

Ambiente Requerido: Aula I.E
Materiales y recursos: marcadores, hojas de block blancas, colores, lápices, borrador, sacapuntas, cámara fotográfica del celular.

3.2.3 Teoría del color (Combinaciones y mezclas)

De manera individual seleccione 4 logos realizar una plenaria donde cada grupo realice un análisis de cada una de ellas de acuerdo con el significado del color y que tan apropiado son los colores que utiliza cada anuncio.

Ambiente Requerido: Aula I.E
Materiales y recursos: marcadores, cartón paja, colores, lápices, borrador, sacapuntas, transportador, témperas.

3.2.4 Composición bidimensional abstracta (implementación conceptos básicos de diseño)

En esta actividad usted tendrá la oportunidad de dar rienda suelta a la creatividad haciendo uso de los conceptos básicos de diseño. De manera individual seleccione un tema musical de cualquier género y realice los siguientes pasos:

1. Realice una descripción detallada de las emociones que transmite el tema musical.
2. Escriba un listado de 5 palabras claves como mínimo, que ser relevantes en la canción.
3. Seleccione 20 conceptos de diseño básico que puedan ser plasmados en la elaboración de la composición bidimensional, que refuercen el mensaje que se quiere dar.
4. Elabore la composición bidimensional en un pliego de cartón paja utilizando diferentes materiales de su elección.
5. Realice la socialización del resultado final, ante sus compañeros e instructor.

Ambiente Requerido: Aula I.E
Materiales y recursos: Libre.

4. Actividades de transferencia del conocimiento.

4.1 Recolección de información de la empresa

En grupos de 4 aprendices van a escoger una empresa de la ciudad de Cartago a la cual le desarrollaran todos los contenidos multimediales durante los 6 meses de etapa lectiva, en esta primera etapa van a recolectar la información de la empresa teniendo en cuenta los siguiente:

1. Objetivos de la campaña
2. Pasado, presente, futuro de la marca (estilo y tono)
3. Nombre de la campaña publicitaria
4. Resumen ejecutivo de la empresa
5. Target o público objetivo definido
6. Los KPIS o indicadores de éxito

Seguridad y salud en el trabajo

Conociendo los factores de riesgos y clasificando los residuos.

Aprendices estamos dando inicio a la primera fase de análisis de su proyecto formativo, teniendo en cuenta la crisis de orden nacional por COVID-19, usted deberá determinar los factores de riesgo ocupacional, así como la clasificación de los residuos producidos, en su hogar y en el ambiente laboral de acuerdo con la normatividad legal vigente.

De manera Individual, lo invito A:

1) Que realice el taller práctico ubicado en la plataforma, sobre identificación de factores de riesgos, que se pueden presentar en el entorno laboral.
2) Realice un recorrido en el hogar, elabore el listado de los factores de riesgo que identifique y residuos generados.
3) Recuerde publicar su evidencia en la plataforma Territorium Sena, después de ser revisada.

Cultura Física: Diagnóstico de la Condición Física Individual: Con el objetivo de fomentar condiciones seguras durante la práctica de actividad física y desarrollo de habilidades psicomotrices que garanticen hábitos saludables en su vida:

- Determine el su condición física a través de la evaluación de Índice de Masa Corporal (Peso/Estatura al cuadrado) o ingresando a www.calculoimc.com, Frecuencia Cardíaca en

Reposo, Frecuencia cardíaca máxima (FC máx= 220 – Edad para hombres y 226 – Edad para mujeres). Tenga en cuenta sus antecedentes patológicos (Hipertensión Arterial, Diabetes, Hipoglicemia, Alteraciones cardiovasculares, entre otros). Consulte el material de apoyo, diligencie los resultados en la ficha de registro de la condición física individual y la lista de chequeo.

- Resuelva los talleres relacionados con la Practica y beneficios de actividad física; recreación – deporte y tipos de ejercicios (Series, Repeticiones y tiempo de pausa). En casa refuerce el desarrollo de habilidades psicomotrices y de pensamiento con la finalidad de potencializar las habilidades técnicas.

- Participe activamente en la práctica de actividad física orientada por el instructor de cultura física, relacionada con el mejoramiento de la flexibilidad, aplicación de técnicas de cultura física y desarrollo de capacidades físicas.

INGLES: Como actividad complementaria en aras a fortalecer la competencia básica en el idioma inglés, elabore una presentación personal en donde incluya los siguientes puntos:

-Name -Last Name –Full name Spelling -ID Number -Country -City -Age -Birthdate -Occupation -Sport -Gender –Nationality -Telephone Number -Marital Status -Hobby -Likes - Dislikes- Physical Appearance

Por medio de un editor de video de su preferencia, en parejas, grabe su presentación personal realizando preguntas relacionadas al perfil creado. Ambos aprendices deben crear una sección del video en donde se evidencie el uso de este tipo de preguntas.

En su presentación debe considerar los siguientes puntos:

- Utilice frases completas para presentar cada punto de su perfil. Ex. My name is George, My last name is Washington.
- Infórmese acerca del uso adecuado de la gramática, sintaxis, pronunciación y adecuación del idioma según cada uno de los puntos del perfil.
- Consulte acerca de como se estructuran las preguntas abiertas y cerradas ´´Yes/No and WH-Questions", ya que usted deberá proveer las preguntas que usualmente se realizan en una presentación con otros. Ejemplo:´´What is your name?/Where are you from?, etc.

a) ÉTICA: Vivenciando nuestros principios, valores y comportamientos en los contextos productivos y sociales.

Aprendices hemos iniciado la primera fase de nuestro proyecto formativo, la fase de análisis, que nos da la apertura para alcanzar un sin número de competencias y resultados de aprendizaje del técnico matriculado. Para ello, desde el área de ética desarrollaremos el resultado de aprendizaje que nos brinda las herramientas o técnicas base para aprender a relacionarnos en los diferentes contextos productivos y sociales con valores, conductas y hábitos.

Por consiguiente, de manera individual los invito a realizar el ejercicio análisis de las redes y del soporte social, dicho ejercicio consiste en que definamos las redes sociales que interfieren en nuestro desarrollo humano (Social o cultural, familiar, personalidad: afectivo-emocional, grupos de referencia, iglesia, deportes o hobbies, valores-principios, aspectos demográficos etc) en el centro de una hoja reciclable plasme su

nombre y alrededor marque o escribas las redes que circundan su desarrollo social. Ahora bien, establezcan el grado de vinculación que tiene con cada uno por medio de:

Ya identificadas las redes y el soporte social fundamental, concluyamos por medio de un conversatorio sobre la forma de cómo desde el proceso formativo podemos fortalecer o potencializar la injerencia de las redes como soporte social de nuestra vida. Ahora bien, conformen grupos de trabajo de 5 personas y respondan las siguientes preguntas ¿cómo logra relacionarme de manera asertiva con el otro? ¿qué valores debo alcanzar? Y a partir de ese análisis generen un compromiso que nos permita establecer una mejor Interacción en los contextos productivos y sociales en función de los principios y valores universales y por medio de una copla socialicen dicho compromiso al resto de sus compañeros.
Para terminar, participen de la reflexión orientada por el instructor sobre: Principios y valores éticos universales, constitución política colombiana, formulación y resolución de problemas, entorno y contexto, problemáticas urbanas, alteridad. Todo ello con el fin de que generemos una cultura o un hábito para impactar de manera positiva el entorno como aprendices SENA.

AMBIENTE DE FORMACIÓN	MATERIALES DE FORMACIÓN
Sala de sistemas de la I.E: Aula de sistemas, con equipos de cómputo y conectividad a internet	Pliegos de papel bond – elementos básicos para dibujo, colores.

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Producto: **ÁREA TÉCNICA:** ▫ Brief de la necesidad o problema. ▫ Ejercicios de composición con los elementos del diseño ▫ Exposición de las tipologías de la multimedia.	-Aplica normas de usabilidad y accesibilidad en la producción multimedia cumpliendo con los estándares internacionales. -Realiza el boceto de la interfaz gráfica del proyecto aplicando técnicas creativas y elementos del diseño gráfico.	**Tipo de evidencia: De producto:** 1. Brief publicitario. **Técnica de evaluación:** Valoración de producto **Instrumento de evaluación:** Lista de chequeo de Producto
Evidencias de Producto: **Seguridad y Salud en el Trabajo** o Conociendo los factores de riesgos y clasificando los residuos.	- -Contribuye en el cuidado y uso de los elementos que integran su entorno formativo y laboral según normas institucionales. Seguridad y Salud en el trabajo: Diagnóstica los riesgos ergonómicos y psicosociales de su desempeño laboral según normas de salud ocupacional	**Tipo de evidencia: De producto:** 1. Taller de identificación de riesgos y residuos. **Técnica de evaluación:** Valoración de producto **Instrumento de evaluación:** Lista de chequeo de Producto **Tipo de evidencia: De producto** **Técnica:** Valoración de producto. 1. Taller práctico de identificación **Instrumento de Evaluación:** Lista de chequeo de producto

Evidencias de Conocimiento: **<u>ÁREA TÉCNICA:</u>** ▫ Exposición de las tipologías de la multimedia. **<u>Evidencias de Producto:</u>** **<u>Protección Ambiental Seguridad y Salud en el Trabajo</u>** ○ Cuestionario de identificación de riesgos, y residuos sólidos.	-Crea el arte de las interfaces, elementos y personajes para la producción multimedia de Acuerdo a las especificaciones del guión técnico. Dispone los residuos teniendo en cuenta las normas de clasificación de los mismos. -Mantiene limpio y ordenado el lugar donde desarrolla sus actividades formativas y productivas según estándares de protección ambiental. -Optimiza los recursos requeridos en el desarrollo de sus actividades formativas y productivas según normas institucionales.	**Tipo de evidencia: De conocimiento** 1.Ramas y elementos que integran el diseño gráfico. **Técnica de evaluación:** Formulación de preguntas. **Instrumento de evaluación**: Cuestionario.
Evidencias de Desempeño: **Cultura física:** Diagnostico de la condición física individual	- Aplica la ficha antropométrica - Registra los resultados del Test - Define el número de series y repeticiones para la prevención de riesgos ergonómicos y psicosociales - Analiza las ventajas de la actividad física en la dimensión biopsicosocial Según su criterio - Realiza actividades que requieren coordinación motriz fina y gruesa de forma individual y grupal teniendo en cuenta la naturaleza y complejidad del desempeño laboral.	**<u>Técnica:</u>** Observación directa **<u>Instrumento de Evaluación:</u>** Lista de chequeo de desempeño
INGLES: Presentación personal en idioma Ingles.	-Interpreta un texto sencillo y puede construir un mapa conceptual basado en el mismo. -Elabora resúmenes cortos sobre textos sencillos, y con contenido técnico. -Reconoce palabras y expresiones muy básicas que se usan habitualmente relativas a si mismo y a su entorno. -Reconoce vocabulario técnico básico.	**Tipo de evidencia:** De Desempeño 1. Presentación personal **Técnica de Evaluación:** Observación directa **Instrumento de evaluación:** Lista de chequeo de desempeño
ÉTICA: Establece relaciones interpersonales efectivas en los diferentes contextos productivos y sociales con base en los principios y valores universales.	Establece relaciones interpersonales dentro de criterios de libertad según principios y valores universales	**Tipo de evidencia:** De Desempeño **1.** Vivenciar nuestros principios, valores y comportamientos en los contextos productivos y sociales**.** **Técnica de Evaluación:** Observación directa **Instrumento de evaluación:** Lista de chequeo de desempeño

5. GLOSARIO DE TERMINOS

Acto inseguro: es la acción u omisión del trabajador que crea un riesgo contra su seguridad y/o la de sus compañeros. Los **actos inseguros** constituyen el factor humano de las causas de accidente

ANGULO: Desde el punto de vista del objetivo de la cámara, teniendo en cuenta el punto de vista

adoptado, podemos hablar de los siguientes ángulos o puntos de vista.

Clasificación de los Residuos: Los **residuos** pueden ser clasificados según: Su fuente de origen (domiciliarios, industriales, hospitalarios, de construcción) Su biodegradabilidad (orgánicos e inorgánicos) Su composición (para efectos de manejo: papeles y cartones, vidrios, por ejemplo).

Condiciones Inseguras: Equipos de trabajo, maquinarias y herramientas que NO están en **condiciones** de ser usados y de realizar el trabajo para el cual fueron diseñadas o creadas y que ponen en de sufrir un accidente a las personas que las ocupan.

ESCENAS: Describen acciones que suceden en el mismo lugar y tiempo por lo que la iluminación, decoración, el vestuario y la utilería o elementos físicos (muebles, trastos, etc.), son los mismos en cada escena.

Factores de riesgo laboral: Un **factor de riesgo laboral** es el elemento o conjunto de elementos que, estando presentes en las condiciones de trabajo pueden desencadenar una disminución en la salud del trabajador, pudiendo causar un daño en el ámbito **laboral**

GUION LITERARIO: El guion literario detalla el contenido de cada escena y de cada secuencia. su estructura parte de una idea, cuyos pilares son los personajes, sus diálogos y los ambientes.

GUION TÉCNICO: Este guion es más detallado de lo que sucederá en la película. Se divide en planos, escenas, secuencias, siendo en realidad un montaje en borrador.

PLANO: Es la unidad mínima del lenguaje audiovisual. Es la cantidad de contenido o el tamaño del encuadre**.**

Riesgo Laboral: Se entiende como **riesgo laboral** a los peligros existentes en una profesión y tarea profesional concreta, así como en el entorno o lugar de trabajo, susceptibles de originar accidentes o cualquier tipo de siniestros que puedan provocar algún daño o problema de salud tanto físico como psicológico.

Residuos Sólidos: Constituyen aquellos materiales desechados tras su vida útil, y que por lo general por sí solos carecen de valor económico. Se componen principalmente de desechos procedentes de materiales utilizados en la fabricación, transformación o utilización de bienes de consumo.

SECUENCIA: Una sucesión o conjunto de escenas.

STORYBOARD: También llamado guion gráfico es un conjunto de ilustraciones mostradas en secuencia con

el objetivo de servir de guía para entender una historia, previsualizar una animación o seguir la estructura

de una película antes de realizarse o filmarse.

6. REFERENTES BILBIOGRAFICOS

- Mono. 2007. Identidad corporativa. Del brief a la solución final. Barcelona: Gustavo Gili.
- Cantillo, J. (2012). Material de Ayuda Básico. Recuperado de http://inglesteinforma.es.tl/MATERIAL-DE-AYUDA-BASICO.htm
- https://www.youtube.com/watch?v=p1AbmNqcz1w

http://compromiso.sena.edu.co/index.php?text=inicio&id=25

Principios, valores y virtudes. Tomado de: http://mercaba.org/ARTICULOS/Q/que_son_los_principios_los__valo.htm. Recuperado de: 2 de febrero 2017.

- FUNDAMENTOS DEL DISEÑO GRAFICO – WYSIUS WONG . Recuperado de: 18 de febrero de 2011 https://sena-primo.hosted.exlibrisgroup.com/primo-explore/fulldisplay?vid=SENA&search_scope=sena_completo&tab=sena_completo&docid=sena_aleph000055530&lang=es_ES&context=L&adaptor=Local%20Search%20Engine&query=any,contains,wucius%20wong&mode=Basic

Álvarez, F. (2012). Riesgos laborales. Ediciones de la U. Tomado de http://www.ebooks7-24.com.bdigital.sena.edu.co/?il=5505

Consultores, E. (2015). Gestión integral de residuos solidos. Ediciones de la U. Tomado de http://www.ebooks7-24.com.bdigital.sena.edu.co/?il=7914

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
	Julieta Pineda López	Instructor	Académica	
	Erika López Blanco	Instructor	Académica	

Autor (es)	Víctor Rojas Celis	Instructor	Académica	
	Cristian Triviño Girón	Instructor	Académica	

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

	Nombre	**Cargo**	**Dependencia**	**Fecha**	**Razón del Cambio**
Autor (es)	Cristian Triviño Girón	Instructor	Académica		Ajuste actividades de aprendizaje e integración
	Gloria Eugenia Escarria Aguado	Instructora	Academica	**03/04/2020**	Ajuste actividad de protección ambiental y seguridad y salud en el trabajo.