PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: ELABORACIÓN DE OBJETOS ARTESANALES CON FIBRAS TEXTILES
- Código del Programa de Formación 934200 versión 1
- Nombre del Proyecto ELABORACIÓN DE OBJETOS ARTESANALES CON COMPONENTES DE IDENTIDAD CULTURAL
- Fase del Proyecto:
- Actividad de Proyecto: Análisis, planeación, ejecución

1. RECONOCER REFERENTE CULTURALPARA PRODUCTO ARTESANAL
2. ELABORAR FICHAS TÉCNICAS DE PRODUCTOS ARTESANALES CON IDENTIDAD CULTURAL
3. PRODUCIR LINEA DE PRODUCTO ARTESANAL CON REFERENTE CULTURAL

- Competencia: PLANEACIÓN PRODUCCIÓN SEGÚN REQUERIMIENTO TÉCNICO
- Resultados de Aprendizaje Alcanzar:
  1. Identificar características de la artesanía según contexto cultural.
  2. Representa gráficamente la idea objeto artesanal a partir técnicas de dibujo.
  3. Realizar propuesta de productos artesanales según técnicas textil y requerimientos

- Duración de la Guía: 96 horas

2. PRESENTACIÓN

- Motivar hacia la actividad de aprendizaje en consideración a las fortalezas que aportará en el desarrollo de habilidades y destrezas
- Guiar y organizar el aprendizaje de manera que se oriente al desarrollo integral del aprendiz
- Motivar a la acción, al trabajo autónomo sistemático y organizado
- Relacionar conocimientos previos con los nuevos para la construcción significativa de los mismos
- Promover el aprendizaje colaborativo y el crecimiento integral del grupo

En el mundo actual, la importancia de tener un contexto cultural direcciona los productos a desarrollar teniendo en cuenta las características necesarias para la elaboración de los mismos, por tan razón la identificación de los patrones culturales es necesaria para poder trabajarlos desde la representación gráfica para luego llevar a cabo la propuesta final de productos artesanales.

Ela formación el aprendiz aprenderá a desarrollar las habilidades y destrezas pára la planeación , diseño y desarrollo de propuestas de productos artesanales teniendo en cuenta las técnicas de producción .

Lo anterior lo podrán desarrollar por medio de actividades de resolución de preguntas y ejercicios de trabajo de grupo como evidencia para el logro de sus resultados de aprendizaje. Descripción de la(s) Actividad(es)

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Actividad de reflexión

¿En el desarrollo de esta actividad se realizará el análisis de las siguientes preguntas con base en la imagen?



¿Por qué es importante conocer a mi cliente?

¿Por qué es importante conocer mi región, mi cutura, las características que hacen que una región de diferencie de otra?

¿Cuáles creen que son las posibilidades de generar más recursos económicos si existen un mayor análisis de mi cliente y de los problemas y/o necesidades que existen en ellos o en el sector?

Las respuestas serán socializadas y sustentadas por el grupo.

Actividad de contextualización

Con base en las preguntas anteriores en grupos de trabajo, deberán realizar una propuesta en donde se muestre una solución al problema; y en donde muestren y/o expresen la importancia de desarrollar nuevos productos a través de un referente de identidad cultural constituyendo de esta formaun medio de expresión en la creatividad individual y un indudable elemento motivador para la creación de los diversos productos.

Actividad de apropiación

De acuerdo al material que impartirá la instructora en la formación el aprendiz será capaz de desarrollar actividades a través de los conocimientos que se imparten .

RESULTADO 1

IDENTIFICAR CARACTERÍSTICAS DE LA ARTESANÍA SEGÚN CONTEXTO CULTURAL.

Duración :32 horas

A través de los conceptos básicos el aprendiz identificara, desarrollara e implementara los conceptos vistos en la formación:

1. Qué es la artesanía?

   El aprendiz logrará identificar las características necesarias para tener en cuenta que diferencia un producto comercial a un producto artesanal.

   De acuerdo a características y patrones de identidad cultural tales como los oficios artesanales, técnicas, materias primas entre otros.

2. Diferencia entre artesanía, manualidad , arte, aquí el aprendiz logrará identificar las diferencias que hacen que cada categoría tenga su relevancia, estableciendo parámetros de identificación en cada una de ellas.





3. Qué es un referente cultural y para qué se utiliza



Tenerclaro que tipo de referente o inspiración para el desarrollo de propuesta de diseño es importante a la hora de planear un nuevo procucto, de ello dende que el producto cuente una historia y que se vea reflejado por los elementos de diseño que presenta la propuesta final.

4.¿Qué es una tendencia? ¿Para qué sirven las tendencias? ¿Cómo identifcar tendencias actuales en el mercado?

El aprendiz deberá identificar las tendencias y aplicar los conceptos básicos para lograr implementar los elementos de diseño en lasrepresentaciones gráficas o bocetos.



Para lograr ejecutar el resultado de aprendizaje el aprendiz deberá de acuerdo a los conceptos básicos adquiridos identificar de forma clára un referente cultural de su región, el cual deberá desarrollar bajo conceptos y elementos de diseño.

A través de estos pasos el aprendiz lograra identificar y establecer elementos de un patrón o referente cultural el cual podrá tener claro para el desarrollo o patrón grafico

RESULTADO 2

REPRESENTA GRÁFICAMENTE LA IDEA OBJETO ARTESANAL A PARTIR TÉCNICAS DE DIBUJO.

DURACIÓN :32 horas

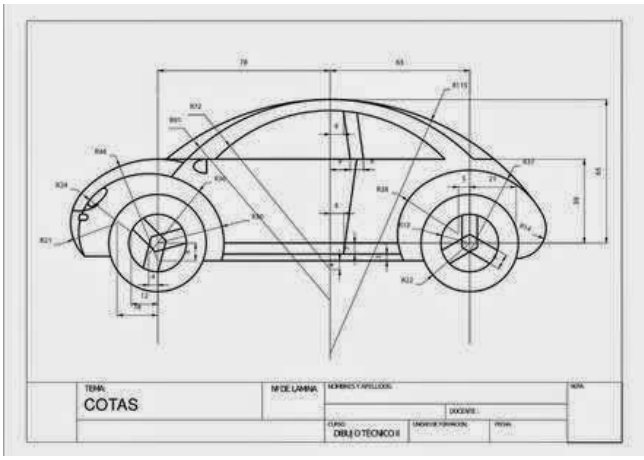
1. **¿Cuáles son los instrumentos de medición , dibujo, bocetación y para qué sirven?**



El aprendiz identificara, seleccionara y trabajara con los elementos necesarios para el desarrollo de su propuesta gráfica teniendo en cuenta las herramientas que más se acomoden a su diseño o patrón gráfico

Se identifican estilos y formas de acotar dibujo desde las formas más básicas para parametrizar.

En el proceso el aprendiz deberá trabajar las bases del Dibujo técnico, cotas y mediciones, aquí el aprendiz debe de identificar gráficamente el producto a realizar, teniendo en cuenta las dimensiones y materiales primas a trabajar .





2. SICOLOGIA DEL COLOR

La **psicología del color** es una ciencia que está dedicada al estudio de los efectos que produce el **color** sobre la percepción y la conducta del ser humano, una realidad que tiene una vinculación clara con el mundo de la impresión profesional y que resulta muy interesante.

3. CARTA DE COLOR

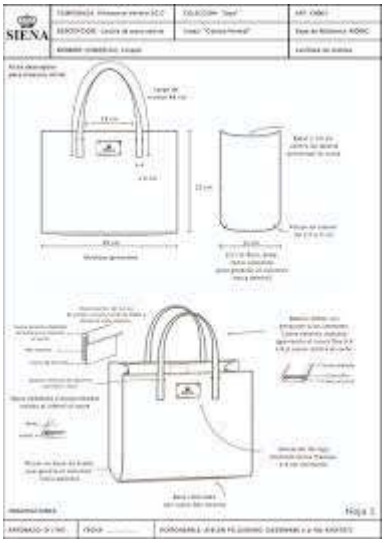


La **carta de colores** es un elemento indispensable antes de pintar. ... Para eso una de las herramientas **que** utilizamos es la **carta de colores que** no es otra cosa **que** un muestrario **que** el fabricante de pinturas realiza de tal forma **que** es una aproximación lo más fiable posible al **color** final **que** vas a comprar.

El color se emplea en los productos para atraer la atención, agrupar elementos, indicar significados y realzar la estética. El color puede lograr que los diseños resulten más interesantes y estéticos desde el punto de vista visual, además de reforzar la organización y el significado de los componentes de un producto. Pero si se aplica de forma inadecuada, puede perjudicar seriamente la forma y la función del mismo

El aprendiz deberá desarrollar la carta de color correspondiente a su patrón gráfico dependiendo de lo identificado en el resultado anterior.

4. FICHAS TÉCNICAS



La **ficha técnica** es un documento en él se consolidan las especificaciones técnicas que se requieren para el seguimiento de la producción de la prenda, articulando los procesos con el fin de garantizar la comunicación entre las distintas dependencias involucradas en la transformación de la materia prima para obtener un PRODUCTO.



el aprendiz deberá desarrollarla ficha tércnica correspondiente al diseño o patron a realizar en el producto artesanal.

5. LÍNEA DE PRODUCTO

Una línea de productos es un grupo de productos relacionados entre sí que se ofrecen a la venta. Al contrario que la agrupación de productos en la que varios productos se combinan en uno, la creación de líneas de productos implica el ofrecer varios productos relacionados entre sí pero de forma individual.



Las líneas de producto se identifican porque se trabajan en números impares , 1,3,5,7 es el ideal.

RESULTADO 3

REALIZAR PROPUESTA DE PRODUCTOS ARTESANALES SEGÚN TÉCNICAS TEXTIL Y REQUERIMIENTOS

1. PREPARACIÓN DESARROLLO LÍNEA DE PRODUCTO

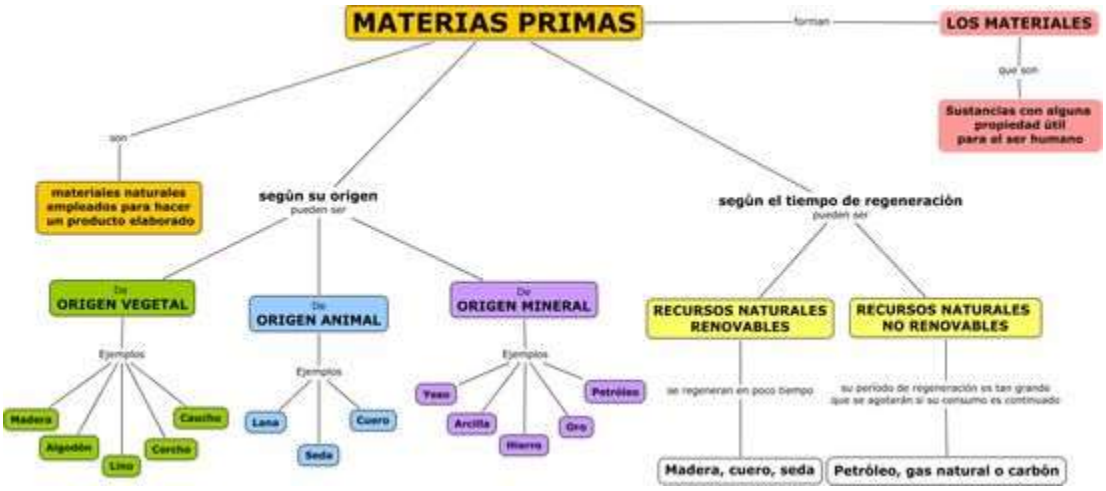
El aprendiz deberá desarrollar las habilidades y destrezas para el desarrollo de las técnicas artesanales para ser implementadas en los diseños o patrones en los productos artesanales.

De acuerdo a los conceptos anyteriormente impartidos, el aprendiz deberá desarrollar el producto de acuerdo a lo establecido por el patrón grafico, el boceto o dibujo ténico establecido, trabajando los diferentes oficios artesanales en las técnicas establecidas por el diseño, tendencias y solictud del cliente.



2. ACONDICIONAR MATERIAS PRIMAS

El aprendiz deberá determinar la cantidad de materia prima que requerirá para el diseño propuesto, debe de tener en cuenta no solo las materias primas sino los insumos , elementos y/o rrcursos necesarios para el desarrollo de la líneas de producto.



Para ello es necesario identificar y trabajar desde el desarrollo de patrón, diseño o diseño gráfico.

3. DESARROLLO PRODUCTO TÉCNICA ARTESANAL

El aprendiz debe de poner en práctica el conocimiento técnico de acuerdo al oficio artesanal , aplicándolo a la línea de producto mediante los procesos técnicos, verificando los conocimientos de medidad, manejo de color textura y otros.





Acudiendo al material didáctico entregado por la instructora en formación el aprendiz deberá realizar uno a uno los pasos enseñados anteriormente para la realización de las evidencis requeridas.

Actividad de transferencia

RESULTADO 1

1. El Aprendiz deberá identificar y socializar el referente cultural teniendo en cuenta las caracteristicas culturales y sustentaren el grupo de formación, el por qué es importante para la artesanía local.

RESULTADO 2

1. El aprendiz debe de representar por medio de dibujos, bocetos y/o gráficos el patrón gráfico y sus proyecciones en el producto artesanal.

   El aprendiz frente al grupo deberá exponer su representación de patrón y diseño de línea de producto teniendo en cuenta las características generales.

RESULTADO 3

1. El aprendiz debe desarrollar línea de producto artesanal tiendo en cuenta las técnicas y materiales artesanales de acuerdo a su referente cultural.

   El aprendiz hará exposición de su línea de producto en formación

Ambiente Requerido: ambiente virtual, atraves de medios como internet, smartphones, aplicaciones wathsapp.

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

El aprendiz debe de presentarlínea de producto artesanal donde se evidencie propuesta de diseño según la necesidad del cliente y de la empresa, donde se muestre que investigo las necesidades del cliente, formulo alternativas de diseño y que valoro las propuestas según requerimientos del cliente

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
RESULTADO 1 IDENTIFICAR CARACTERÍSTICAS DE LA ARTESANÍA SEGÚN CONTEXTO CULTURAL. **Evidencia de conocimiento : Preguntas abiertas en formación** **Lista de chequeo** **Evidencia de producto: Patrón o referente cultural**	• CLASIFICA LA ARTESANÍA A PARTIR DE SU ORIGEN, CULTURA E IDENTIDAD. • DETERMINA LAS CARACTERÍSTICAS DE DISEÑO DE UN PRODUCTO ARTESANAL SEGÚN SU FORMA Y FUNCIÓN.	**LISTA DE CHEQUEO** **OBSERVACIÓN DIRECTA**
RESULTADO 2 REPRESENTA GRÁFICAMENTE LA IDEA OBJETO ARTESANAL A PARTIR TÉCNICAS DE DIBUJO **Evidencia de conocimiento : Preguntas abiertas en formación** **Lista de chequeo** **Evidencia de producto: Ficha técnica línea de producto artesanal**	• MANIPULA INSTRUMENTOS Y MATERIALES PARA BOCETAR SEGÚN REQUERIMIENTOS TÉCNICOS Y NORMAS • DE SALUD Y SEGURIDAD EN EL TRABAJO. • OBTIENE FICHAS TÉCNICAS DE ACUERDO AL PROCESO Y AL PRODUCTO. • VERIFICA DIBUJO A PARTIR DE LAS CARACTERÍSTICAS FORMALES DEL PRODUCTO. • ELABORA DIBUJO TÉCNICO SEGÚN ESCALA Y MEDIDAS DEL OBJETO.	**LISTA DE CHEQUEO** **OBSERVACIÓN DIRECTA**

	• APLICA TEORÍA SEGÚN REQUERIMIENTO DE PRODUCTO ARTESANAL Y CONTEXTO CULTURAL. • OBTIENE FICHAS TÉCNICAS DE ACUERDO AL PROCESO Y AL PRODUCTO	
RESULTADO 3 REALIZAR PROPUESTA DE PRODUCTOS ARTESANALES SEGÚN TÉCNICAS TEXTIL Y REQUERIMIENTOS **Evidencia de conocimiento : Preguntas abiertas en formación** **Lista de chequeo** **Evidencia de producto: línea de producto artesanal**	• PLANTEA ALTERNATIVAS DE MEJORA CONTINUA EN LOS PROCESO DE PRODUCCIÓN SEGÚN CRITERIOS • TÉCNICOS. • PROPONE LÍNEA DE PRODUCTOS ARTESANAL SEGÚN CONTEXTO CULTURAL Y REQUERIMIENTOS DEL • MERCADO ARTESANAL	**LISTA DE CHEQUEO** **OBSERVACIÓN DIRECTA**

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

DISEÑO : El **diseño**[1] se define como el proceso previo de configuración mental, «prefiguración», en la búsqueda de una solución en cualquier campo. Se aplica habitualmente en el contexto de la industria, ingeniería, arquitectura, comunicación y otras disciplinas que requieren creatividad. El diseño involucra variadas dimensiones que van más allá del aspecto, la forma y el color, abarcando también la función de un objeto y su interacción con el usuario. Durante el proceso se debe tener en cuenta además la funcionalidad, la operatividad, la eficiencia y la vida útil del objeto del diseño.

BIEN: Los bienes son objetos que pueden ser vistos y tocados, tales como libros, plumas, sal, zapatos, sombreros, y carpetas

SERVICIO: Los servicios son realizados por otras personas, tales como doctores, jardineros, dentistas, peluqueros o camareros

PRODUCTO: En mercadotecnia, un producto es una opción elegible, viable y repetible que la oferta pone a disposición de la demanda, para satisfacer una necesidad o atender un deseo a través de su uso o consumo. El producto es uno de los componentes estructurales de la mezcla de mercadotecnia

- **METODOLOGIA DE DISEÑO**: La **Metodología del Diseño** , es el área de conocimiento en la que los diseñadores estudio, la investigación y prueba de referencias mediante el cual se obtiene un resultado determinado projetual, no necesariamente planeado de antemano o un conjunto de reglas, procedimientos, **técnicas utilizadas** para alcanzar una meta prescrito para la solución esperada en **Diseño Industrial** y / o del producto , diseño gráfico y / o comunicación
- **LLUVIA DE IDEAS:** La **lluvia de ideas**, también denominada **tormenta de ideas**, o "brainstorming", es una herramienta de trabajo grupal que facilita el surgimiento de nuevas ideas sobre un tema o problema determinado. La lluvia de ideas es una técnica de grupo para generar ideas originales en un ambiente relajado.

6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

- https://es.wikipedia.org/wiki/Comunicaci%C3%B3n
- https://metodoss.com/diseno/
- https://www.canalcero.es/que-es-la-comunicacion-visual/
- *https://www.youtube.com/watch?v=pxhaEAssnKo*
- *https://www.youtube.com/watch?v=kwIJo4Ia4qI*
- *https://www.youtube.com/watch?v=oeMhgrz91Nc*
- *https://www.youtube.com/watch?v=__5oH-POHe4*
- *https://www.youtube.com/watch?v=4vWhJMZc-VM&t=2s*

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	**Sandra Marcela Jaramilllo Moscoso**	**Instructor**	**Centro de comercio y turismo**	**8/02/2022**

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					


SENA

PROCESO GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Regional: QUINDÍO
Centro de formación: COMERCIO Y TURISMO
Denominación del Programa de Formación: TÉCNICO ELABORACION DE OBJETOS ARTESANALES CON FIBRAS TEXTILES
Código del Programa de Formación: 934200
Versión: 1

Nombre del Aprendiz: _____

No. de Documento: _____ **No. De Ficha:**

Nombre del Instructor: Sandra Marcela Jaramillo Moscoso

Competencia:
PLANEACIÓN PRODUCCIÓN SEGÚN REQUERIMIENTO TÉCNICO
resultado de aprendizaje:

- IDENTIFICAR CARACTERISTICAS DE LA ARTESANIA SEGÚN CONTEXTO CULTURAL
- REPRESENTAR GRAFICAMENTE LA IDEA OBJETO ARTESANAL APARTIR TECNICAS DE DIBUJO

Actividad de aprendizaje:

1. Elabora documento de referente cultural según el oficio artesanal.
2. Desarrolla patrón gráfico en para implementar en diseño de producto artesanal.

Evidencia:
Evidencia de conocimiento : Respuestas abiertas en formación que se evaluan a traves de lista de chequeo.
Evidencia de producto : Desarrollo patron gráfico para diseño

INSTRUCCIONES PARA EL DILIGENCIAMIENTO:

En el desarrollo de este instrumento se valorarán las evidencias de conocimiento, desempeño y/o producto del proceso, según las técnicas y habilidades desarrolladas durante la formación. Estas evidencias corresponden a las actividades que se describen en la guía de aprendizaje, las cuales fueron socializadas y concertadas con el instructor. Según sus evidencias presentadas el instructor valorará cada uno de los factores que contiene la siguiente lista de chequeo para alcanzar el resultado de aprendizaje.

LISTA DE CHEQUEO

CONOCIMIENTO ● PRODUCTO ● DESEMPEÑO ○

No.	ASPECTO	INDICADORES/FACTORES A EVALUAR	CUMPLE		OBSERVACIONES
			SI	NO	
1	Actitud Reflexión	El aprendiz participó de manera activa y colaborativa en la actividad de reflexión.			
2	Actitud Contextualización	El aprendiz participó de manera activa y colaborativa en la actividad de contextualización.			
3	Actitud Apropiación	El aprendiz participó en las actividades didácticas para la apropiación del conocimiento.			
4	Actitud Apropiación	El aprendiz se presentó puntual a las actividades de aprendizaje.			
5	Actitud Apropiación	El aprendiz evidenció un buen porte del uniforme durante el proceso de aprendizaje.			
6	Actitud Apropiación Técnico	El aprendíz identifica los diferentes conceptos relacionados al diseño, tendencias, referentes culturales.			
7	Actitud Apropiación Técnico	el aprendíz identifica y desarrolla patron de diseño paralínea de producto artesanal teniendo en cuenta referente cultural según técnica artesanal.			
8	Actitud Portafolio de evidencias	El aprendiz presentó la evidencia solicitada por el instructor y las socializó frente al grupo de formación			

RESULTADOS:

Aprobado ☐ Deficiente ☐

OBSERVACIONES-RECOMENDACIONES:

Ciudad y fecha de aplicación del instrumento: junio de 2023

_____
Firma del Aprendiz

Sandra Marcela Jaramillo Moscoso
Firma del Instructor

PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: GENERACION DE IDEAS INNOVADORAS CON DESIGN THINKING
- Código del Programa de Formación: 21540000 versión 1
- Nombre del Proyecto N/A
- Fase del Proyecto N/A
- Actividad de Proyecto N/A
- Competencia: Formular soluciones de diseño según requerimientos y documentación del proyecto.
- Resultados de Aprendizaje Alcanzar:

1. caracterizar usuario con base en herramientas de empatía
2. definir reto de innovación según técnicas de formulación
3. generar ideas innovadoras con base en técnicas de creatividad

Duración de la Guía: 48 horas

2. PRESENTACIÓN

- Motivar hacia la actividad de aprendizaje en consideración a las fortalezas que aportará en el desarrollo de habilidades y destrezas
- Guiar y organizar el aprendizaje de manera que se oriente al desarrollo integral del aprendiz
- Motivar a la acción, al trabajo autónomo sistemático y organizado
- Relacionar conocimientos previos con los nuevos para la construcción significativa de los mismos
- Promover el aprendizaje colaborativo y el crecimiento integral del grupo

Según la iniciativa CLIC del Banco Interamericano de Desarrollo BID, debido a los cambios acelerados que está viviendo el ser humano, el individuo del siglo 21 se desenvuelve en un entorno extremadamente dinámico y cambiante, va a vivir más años en sociedades diversas, va a convivir con inteligencia artificial que le va a resolver algunos problemas y generar algunos desafíos desde el punto de vista práctico como ético, y va a tener que hacer frente a cambios sociales, tecnológicos, económicos y medioambientales que lo obligarán a reajustar sus expectativas y adaptar sus hábitos de vida y consumo.
El Design Thinking es una metodología que se ha convertido en un lugar común para todos en las empresas. Se basa en la idea de que, para innovar con éxito, los colaboradores necesitandesarrollar sus habilidades de empatía para poder identificar las necesidades latentes del usuario objetivo. En todo momento, la innovación se entiende aquí como un proceso de cuestionamiento hasta encontrar la necesidad más relevante a cubrir y validar que es auténtica y real.
Esta acción de formación se encuentra enfocada en los tres pasos iniciales de la metodología Design Thinking logrando comprender a profundidad el comportamiento y motivaciones de los usuarios, definir los retos de innovación con técnicas para la formulación, y generación ideas innovadoras utilizando técnicas creativas.
Este tipo de formación es pertinente en todo el territorio nacional y se encuentran cursos en empresas privadas y algunas universidades especializadas en el tema. A nivel internacional se ubican cursos en diferentes países a nivel mundial. Se ofertan diplomados, post grados y cursos cortos.Lo anterior lo podrán desarrollar por medio de actividades de resolución de preguntas y ejercicios de trabajo de grupo como evidencia para el logro de sus resultados de aprendizaje. Descripción de la(s) Actividad(es)

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Actividad de reflexión

¿En el desarrollo de esta actividad se realizará el análisis de las siguientes preguntas con base en la imagen?



¿Por qué es importante conocer a mi cliente?

¿Cuáles creen que son las posibilidades de generar más recursos económicos si existen un mayor análisis de mi cliente y de los problemas y/o necesidades que existen en ellos o en el sector?

Las respuestas serán socializadas y sustentadas por el grupo.

Actividad de contextualización

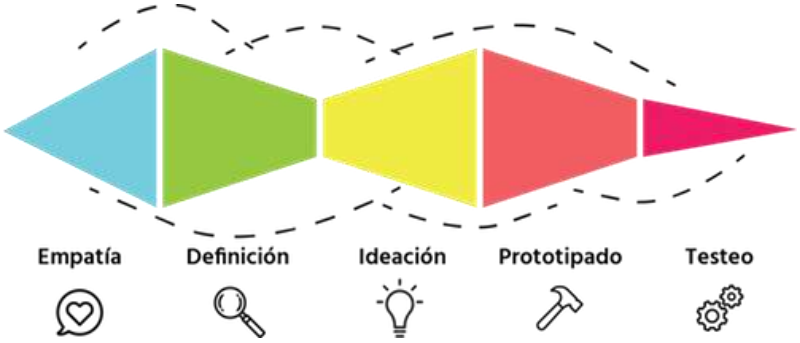
Con base en las preguntas anteriores en grupos de trabajo, deberán realizar una propuesta en donde se muestre una solución al problema; y en donde muestren y/o expresen la importancia de desarrollar nuevos productos a través de un referente de identidad cultural constituyendo de esta formaun medio de expresión en la creatividad individual y un indudable elemento motivador para la creación de los diversos productos.

Actividad de apropiación

De acuerdo al material que impartirá la instructora en la formación el aprendiz será capaz de desarrollar actividades a través de los conocimientos que se imparten .

A través de los conceptos básicos el aprendiz identificara, desarrollara e implementara los conceptos vistos en la formación:

1. Design thinking : vamos a ver las diferentes fases hasta la fase 3 que abarca el programa de formación, vamos a ver para que sirven cada una de las fases EMPATIA, DEFINICIÓN E IDEACIÓN.



2. Vamos a caracterizar nuestro usuaria por medio de mapas de empatía



3. Mapa travesia del usuario, vamos a realizar el mapa donde vamos a identificar algunos problemas que se tienen en el mapa de acuerdo a nuestro usuario.





4. Definir el reto o producto a desarrollar : se desarrollaran varia técnicas para poder definir el reto a solucionar. Aquí vamos a revisar muy bien el sector (problemas y necesidades) y trabajamos identificar las tendencias actuales del mercado.

Se analizan las tendencias de acuerdo al reto que se plantea para tener en cuenta en la ideación o brainstorming.



5. Brainstorming: se aplica la herramienta del brainstormin para idear ideas a partir de un reto o problema a solucionar



A través de estos pasos el aprendiz podrá realizar la ideación y determinar las necesidades del cliente, Generará las ideas para desarrollar un nuevo producto que podrá validar mediante el proceso, el aprendiz hara exposición verbal a través del grupo de formación medio whatsapp y/o videoconferencia.El aprendiz presentara el concepto de diseño para el diseño del producto

Acudiendo al material didáctico entregado por la instructora en formación el aprendiz deberá realizar uno a uno los pasos enseñados anteriormente para la realización de las evidencis requeridas.

Actividad de transferencia

Con base en las actividades realizadas el aprendiz debe realizar la siguiente evidencia para ser socializadas en formación:

1. El aprendiz deberá sustentar el documento de acuerdo al análisis del cliente, las tendecnias y el mercado evidenciando el proceso a travez del producto final presentado.
2. Esta evidencia se puede desarrollar en grupos de trabajo.

Ambiente Requerido: ambiente virtual, atraves de medios como internet, smartphones, aplicaciones wathsapp.

- Materiales: se trabajará con los materiales que cada aprendiz tenga en su casa.

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

El aprendiz debe de presentar un producto final donde se evidencie propuesta de diseño según la necesidad del cliente y de la empresa, donde se evidencia que investigo las necesidades del cliente, formulo alternativas de diseño y que valoro las propuestas según requerimientos del cliente

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencia de conocimiento : Preguntas abiertas en formación **Lista de chequeo** **Evidencia de producto: Mapa de empatía**	- IDENTIFICA LAS NECESIDADES Y MOTIVACIONES FÍSICAS Y EMOCIONALES DEL USUARIO CON BASE EN EL MAPA DE EMPATÍA - ESTABLECE NIVELES DE SATISFACCIÓN DEL CLIENTE SEGÚN EXPERIENCIA DE USO - ESTRUCTURA ENTREVISTA SEGÚN METODOLOGÍA - IDENTIFICA HÁBITOS E INFORMACIÓN SEGÚN TÉCNICA UN DÍA EN LA VIDA DE - CARACTERIZA EL USUARIO CON BASE EN LOS RESULTADOS DE LAS TÉCNICAS APLICADAS	**LISTA DE CHEQUEO**
Evidencia de conocimiento : Preguntas abiertas en formación **Lista de chequeo** **Evidencia de producto:**	- IDENTIFICA RETOS SEGÚN ENTORNO DE LA EMPRESA Y METODOLOGÍA DE EXPLORACIÓN DE RETOS - FORMULA RETO SEGÚN METODOLOGÍA	**LISTA DE CHEQUEO**
Evidencia de conocimiento : Preguntas abiertas en formación **Lista de chequeo** **Evidencia de producto:**	- GENERA IDEAS SEGÚN METODOLOGÍA - PLANTEA PROPUESTAS DE ACUERDO CON TÉCNICAS DE VISUALIZACIÓN GRÁFICA - DEFINE IDEAS CON BASE EN METODOLOGÍA DE SELECCIÓN	**LISTA DE CHEQUEO**

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

DISEÑO : El **diseño**[1] se define como el proceso previo de configuración mental, «prefiguración», en la búsqueda de una solución en cualquier campo. Se aplica habitualmente en el contexto de la industria, ingeniería, arquitectura, comunicación y otras disciplinas que requieren creatividad. El diseño involucra variadas dimensiones que van más allá del aspecto, la forma y el color, abarcando también la función de un objeto y su interacción con el usuario. Durante el proceso se debe tener en cuenta además la funcionalidad, la operatividad, la eficiencia y la vida útil del objeto del diseño.

BIEN: Los bienes son objetos que pueden ser vistos y tocados, tales como libros, plumas, sal, zapatos, sombreros, y carpetas

SERVICIO: Los servicios son realizados por otras personas, tales como doctores, jardineros, dentistas, peluqueros o camareros

PRODUCTO: En mercadotecnia, un producto es una opción elegible, viable y repetible que la oferta pone a disposición de la demanda, para satisfacer una necesidad o atender un deseo a través de su uso o consumo.El producto es uno de los componentes estructurales de la mezcla de mercadotecnia

- **METODOLOGIA DE DISEÑO**: La **Metodología del Diseño** , es el área de conocimiento en la que los diseñadores estudio, la investigación y prueba de referencias mediante el cual se obtiene un resultado determinado projetual, no necesariamente planeado de antemano o un conjunto de reglas, procedimientos, **técnicas utilizadas** para alcanzar una meta prescrito para la solución esperada en **Diseño Industrial** y / o del producto , diseño gráfico y / o comunicación
- **LLUVIA DE IDEAS:** La **lluvia de ideas**, también denominada **tormenta de ideas**, o "brainstorming", es una herramienta de trabajo grupal que facilita el surgimiento de nuevas ideas sobre un tema o problema determinado. La lluvia de ideas es una técnica de grupo para generar ideas originales en un ambiente relajado.

6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

- https://es.wikipedia.org/wiki/Comunicaci%C3%B3n
- https://metodoss.com/diseno/
- https://www.canalcero.es/que-es-la-comunicacion-visual/
- *https://www.youtube.com/watch?v=pxhaEAssnKo*
- *https://www.youtube.com/watch?v=kwIJo4Ia4qI*
- *https://www.youtube.com/watch?v=oeMhgrz91Nc*
- *https://www.youtube.com/watch?v=__5oH-POHe4*
- *https://www.youtube.com/watch?v=4vWhJMZc-VM&t=2s*

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	**Sandra Marcela Jaramilllo Moscoso**	**Instructor**	**Centro de comercio y turismo**	**01/ 03/2023**

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					

PROCESO GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Regional: QUINDÍO
Centro de formación: COMERCIO Y TURISMO
Denominación del Programa de Formación: GENERACION DE IDEAS INNOVADORAS CON DESIGN THINKING

Código del Programa de Formación: 21540000

Versión: 1

Nombre del Aprendiz: _____

No. de Documento: _____ **No. De Ficha:**

Nombre del Instructor: Sandra Marcela Jaramillo Moscoso

Competencia:

Formular soluciones de diseño según requerimientos y documentación del proyecto

Resultado de Aprendizaje:

- caracterizar usuario con base en herramientas de empatía
- definir reto de innovación según técnicas de formulación
- generar ideas innovadoras con base en técnicas de creatividad

Actividad:

1. Desarrollar mapa de empatia del usuario
2. Determinar el problema de diseño a solucionar
3. Desarrollar ideas por medio del brainstorming.

El aprendiz debe de presentar un producto final donde se evidencie propuesta de diseño según la necesidad del cliente y de la empresa, donde se evidencia que investigo las necesidades del cliente, formulo alternativas de diseño y que valoro las propuestas según requerimientos del cliente

Evidencia:

Conocimiento: Preguntas abiertas en formación

Producto:

1. Desarrollar mapa de empatia del usuario
2. Determinar el problema de diseño a solucionar
3. Desarrollar ideas por medio del brainstorming.

INSTRUCCIONES PARA EL DILIGENCIAMIENTO:

En el desarrollo de este instrumento se valorarán las evidencias de conocimiento, desempeño y/o producto del proceso, según las técnicas y habilidades desarrolladas durante la formación. Estas evidencias corresponden a las actividades que se describen en la guía de aprendizaje, las cuales fueron socializadas y concertadas con el instructor. Según sus evidencias presentadas el instructor valorará cada uno de los factores que contiene la siguiente lista de chequeo para alcanzar el resultado de aprendizaje.

LISTA DE CHEQUEO

CONOCIMIENTO ● PRODUCTO ● DESEMPEÑO ○

No.	ASPECTO	INDICADORES/FACTORES A EVALUAR	CUMPLE		OBSERVACIONES
			SI	NO	
1	Actitud Reflexión	El aprendiz participó de manera activa y colaborativa en la actividad de reflexión.			
2	Actitud Contextualización	El aprendiz participó de manera activa y colaborativa en la actividad de contextualización.			
3	Actitud Apropiación	El aprendiz participó en las actividades didácticas para la apropiación del conocimiento.			
4	Actitud Apropiación	El aprendiz se presentó puntual a las actividades de aprendizaje.			
5	Actitud Apropiación	El aprendiz evidenció un buen porte del uniforme durante el proceso de aprendizaje.			
6	Actitud Apropiación Técnico	El aprendíz identifica los diferentes conceptos relacionados a diseño y desarrollo de producto			
7	Actitud Apropiación Técnico	el aprendíz deberá caracterizar usuario con base en herramientas de empatía, definir reto de innovación según técnicas de formulación, generar ideas innovadoras con base en técnicas de creatividad según requerimientos y documentación del proyecto			
8	Actitud Portafolio de evidencias	El aprendiz presentó la evidencia solicitada por el instructor y las socializó frente al grupo de formación			

RESULTADOS:

Aprobado ☐ Deficiente ☐

OBSERVACIONES-RECOMENDACIONES:

Ciudad y fecha de aplicación del instrumento: de 2023

_____
Firma del Aprendiz

Sandra Marcela Jaramillo Moscoso
Firma del Instructor

PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: FOTOGRAFIA DE PRODUCTO
- Código del Programa de Formación: 52210011 Versión 1
- Nombre del Proyecto : N/A
- Fase del Proyecto : N/A
- Actividad de Proyecto: N/A
- Competencia : Capturar imágenes fijas con equipos fotográficos de acuerdo con los requerimientos del cliente.
- Resultados de Aprendizaje Alcanzar:
    - Planear la toma fotografica de acuerdo a los requerimientos del producto comercial
    - Adecuar la iluminación y el escenario para la toma del producto comercial.
    - Preparar el producto utilizando técnicas de maquillaje requeridos para la toma fotografica.
    - Realizar las tomas fotograficas teniendo en cuenta el tipo de iluminación para el
    - Evaluar la fotografía final de acuerdo a los parametros establecidos por el cliente
- Duración de la Guía : 40 horas

2. PRESENTACIÓN

Esta formación complementaria pretende apropiar los conocimientos básicos para poder realizar fotografía de productos de acuerdo a las necesidades del cliente en cualquier contexto ; se ha diseñado para ser ofertado en la modalidad presencial y /o virtual . Esta acción de formación se ha diseñado con parámetros de calidad, cimentado en las normas de competencia laborar del sector.

La fotografía de producto, hace parte de la fotografía comercial y publicitaria, el SENA con este programa complementario da respuesta a las necesidades del sector gráfico, pues se centra en esta área específica, ofreciendo la posibilidad a los candidatos de fortalecer los conocimientos en el manejo de captura de imágenes enfocadas a este fin.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Actividad de reflexión

- ¿En el desarrollo de esta actividad se realizará el análisis de las siguientes preguntas con base en la imagen?

¿Por qué es importante una buena fotografía de producto?

¿Cuáles creen que son las posibilidades de generar más recursos económicos si existe una buena fotografía que promociones mi producto?

Las respuestas serán socializadas y sustentadas por el grupo.



Actividad de contextualización



Con base en las preguntas anteriores en grupos de trabajo o individual , deberán realizar una propuesta en donde se muestre una solución al problema; y en donde expresen la importancia de realizar un buen registro fotográfico del producto trabajando un medio de expresión en la creatividad individual y un indudable elemento motivador para la venta del Productos.

Actividad de apropiación

De acuerdo al material que impartirá la instructora en la formación el aprendiz será capaz de desarrollar actividades a través de los conocimientos que se imparten .

A través de los conceptos básicos fotografía de producto el aprendiz aprenderá a:

1. Plantear toma de fotográfia.
2. Adecuar la iluminación y preparara escenarios.
3. Preparar el producto (técnicas de maquillaje).
4. Realizar la toma de productos.
5. Evaluar el producto final.

Para ello es importante que el aprendiz tenga claros los conocimientos de principio que se van a ver a través del material de formación que les compartirá la instructora , de esta forma se tendrá en cuenta lo siguiente:

¿ Qué es la fotográfia de producto?



¿Cuáles son los objetivos de la fotografía de producto?



¿ Cómo preparar mi estudio para realizar fotografía de producto?

¿Para qué se utiliza la Iluminacion y qué tipos de iluminación existen?

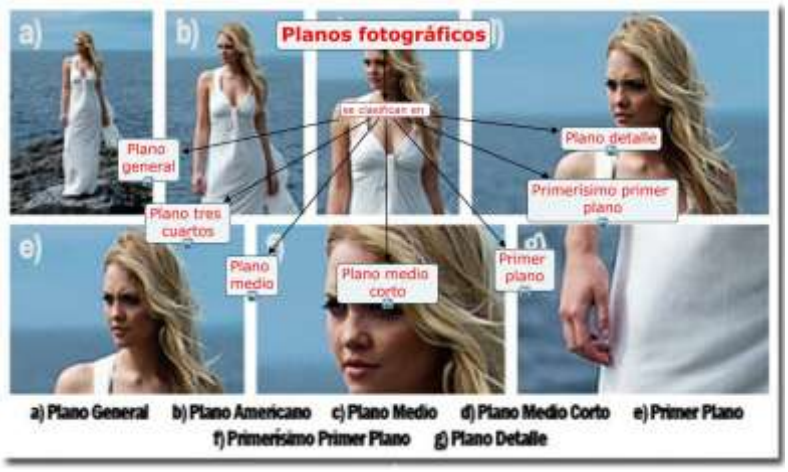


La **luz** es el factor más importante en el arte **fotográfico**, ya que se vale de ella para ser creada, y su correcto control es determinante para el resultado final. Consiste en dirigir y rebotar **luz** hacia un objeto con la intención de que ésta pueda ser registrada por una película, un sensor electrónico CCD o CMOS.

Según la fuente lumínica de la que provenga la luz, podemos diferenciar entre:

- **Luz natural**. Proviene del sol.
- **Luz artificial**. Proviene de lámparas, rebotadores, flashes,… colocados y manejados por el fotógrafo.

Aquí vamos a trabajar los diferentes tipos de luz y las diferentes formas de trabajarla



¿Qué es una composición, un encuadre y un plano en fotografía?





Se verán conceptos básicos de maquillaje de fotografía donde el aprendiz realizara ejercicios fotográficos a productos maquillados

Todos los conceptos se trabajaran en la formación y se desarrollaran talleres para identificar el aprendizaje del resultado en el aprendiz.

Estos talleres o trabajos se presentaran por parte del aprendiz en las sesiones de formación de acuerdo a lo establecido por el instructor y hara exposición verbal a través del grupo de formación medio whatsapp y/o videoconferencia.

El aprendiz en taller realizara su propia caja de fotografía para aplicar los diferentes concptos de conocimiento en la fotografía de product, por medio de registros fotográficos que el aprendiz va a realizar e de acuerdo al conexto y/o producto que se trabaje.

Actividad de transferencia

Con base en las actividades realizadas el aprendiz debe realizar la siguiente evidencia para ser socializadas en formación:

1. El aprendiz deberá desarrollar su porpia caja de luz para realizar los regfistros fotográficos.

2. El aprendiz prepara el área para poder realizar el registro de producto de acuerdo a las herramientas y materiales necesarios para el proceso
3. El aprendiz deberá realizar en su caja de luz una fotografía donde trabaje la composición, encuadre y planos, iluminación entre otros
4. El aprendiz realizará una foto de producto especialmente de persona aplicando los conocimientos de principio
5. El aprendiz deberá realizar una fotografía de producto que tenga que ver con su trabajo o emprendimiento actual.
6. El aprendiz deberá de trabajar en la fotografía los conceptos impartidos en la actividad de aprendizaje
7. Esta evidencia se puede desarrollar en grupos de trabajo o realizarla individual
8. El aprendiz deberá hacer la presentación de su registro de imagen frente al grupo y exponerla de acuerdo a los conceptos trabajados .

Ambiente Requerido: ambiente virtual, atraves de medios como internet, smartphones, aplicaciones wathsapp.

- Materiales: se trabajará con los materiales que cada aprendiz tenga en su casa.

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

El aprendiz debe de presentar una Fotografia final donde se evidencie que cumplio con los resultados esperados de aprendizaje donde se pueda ver la planeación y concepto de la fotografía , iluminación, aplicando las técnicas necesarias para poder trabajar de forma acertada una fotografa de producto para promoción en redes sociales según la necesidad del cliente y/o de la empresa, donde se evidencia que investigo las necesidades del cliente, formulo alternativas para el registro fotográfico y que valoro las propuestas según requerimientos del cliente

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento : Preguntas abiertas en formacion **Evidencias de Desempeño** Evidencia el desempeño en la planeación , adecuación, preparación, realización y	Define el set para el montaje y producción fotográfica según plan de producción. Elige los equipos fotograficos de acuerdo con la necesidad de iluminación. Define los tipos de encuadre y planos necesarios a aplicar al producto según Requerimientos comunicativos. aplica el tipo de luz necesaria al producto de	**LISTA DE CHEQUEO** **LISTA DE CHEQUEO**

evaluación del registro fotográfico. **Evidencias de Producto:** Presentar la fotografía de producto de acuerdo al requerimiento del cliente. 1. Imagen que refleje el contexto, ambiente ,organizado para realizar la fotografía 2. Registro fotográfico de producto en la caja de luz. 3. Registro fotográfico de producto aplicando técnicaas de maquillado 4. Registro fotoráfico teniendo en cuenta los diferentes tipos de iluminación y angulaciones 5. Valoración objetivde forma verbal a de registros fotograficos	acuerdo a sus atributos (textura, material). aplica la fotometría al producto acorde a las necesidades del proyecto. alista los equipos fotográficos para montaje en el set acorde con las necesidades del proyecto. analiza las cualidades del producto (textura, tamaño, materiales) previo a la captura de imágenes según naturaleza del proyecto. define la técnica de maquillaje de acuerdo con el tipo de producto. realiza pruebas de velocidad, sensibilidad iso y balance de blancos en la sesión de fotos de acuerdo a necesidades técnicas. verifica el resultado obtenido en las capturas del producto comercial según las necesidades del cliente.	**Lista de chequeo**

6. GLOSARIO DE TÉRMINOS

FOTOGRAFIA

fotografía (de *foto-* y *-grafía*)[2] es el arte y la técnica de obtener imágenes duraderas debido a la acción de la luz.[2] Es el proceso de proyectar imágenes y capturarlas, bien por medio del fijado en un medio sensible a la luz o por la conversión en señales electrónicas.

PRODUCTO

En mercadotecnia, un producto es una opción elegible, viable y repetible que la oferta pone a disposición de la demanda, para satisfacer una necesidad o atender un deseo a través de su uso o consumo.El producto es uno de los componentes estructurales de la mezcla de mercadotecnia.

COMPOSICION

La composición es el planeamiento del arte, la colocación o el arreglo de elementos o de ingredientes en un trabajo de arte, o la selección y la colocación de elementos del diseño según principios del diseño dentro del trabajo

ILUMINACION

La **iluminación en fotografía** es utilizado para iluminar una escena o sujeto ya sea en fotografía, cine o televisión. La luz es el factor más importante en el arte fotográfico, ya que se vale de ella para ser creada,[1] y su correcto control es determinante para el resultado final.

Consiste en dirigir y rebotar luz hacia un objeto con la intención de que ésta pueda ser registrada por una película, un sensor electrónico CCD o CMOS. La luz resulta fundamental en la fotografía ya que sin ella no es posible plasmar una imagen.

PLANOS

En **fotografía** y en cine, el **plano** refiere la proporción que tiene el objeto o personaje dentro del encuadre, estos nos indican que sección de la imagen aparecerá en la toma y cuáles son los mejores cortes que se pueden realizar sin que se descuide la proporción adecuada y que la misma conserve la estética de la imagen.

PROPRCION AUREA

El **número áureo** (también llamado **número de oro**, **razón extrema y media**,[1] **razón áurea**, **razón dorada**, **media áurea**, **proporción áurea** y **divina proporción**[2]) es un número irracional,[3] representado por la letra griega φ (phi) (en minúscula) o Φ (Phi) (en mayúscula) en honor al escultor griego Fidias.

ENCUADRE

La **composición de la imagen** es la forma en que se **encuadra** y ubican los objetos comprendidos en una fotografía. Este artículo describe los criterios más importantes empleados en la fotografía fija, y que comparte con la pintura y el cine.

7. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

https://www.dzoom.org.es/15-consejos-indispensables-para-aprender-a-dominar-la-iluminacion-en-tus-fotos/

https://www.youtube.com/watch?v=cMbJgfmS6L8

https://www.youtube.com/watch?v=PK7685-EsRM

https://www.youtube.com/watch?v=Up-jAVRisQQ

https://www.youtube.com/watch?v=_tmhMZrXJpw

https://www.youtube.com/watch?v=vwSlGWCM_jo&vl=es

https://www.youtube.com/watch?v=tBUdO3fSl8Q

https://www.youtube.com/watch?v=U2gtlCcrarI

https://clubdefotografia.net/estudio-fotografico-barato/

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	**SANDRA MARCELA JARAMILLO MOSCOSO**	**INSTRUCTORA**	**CENTRO COMERCIO Y TURISMO**	**20 febrero de 2021**

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					

PROCESO GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Regional: QUINDÍO
Centro de formación: COMERCIO Y TURISMO

Denominación del Programa de Formación: Fotografia de Producto
Código del Programa de Formación: 22510006
Versión: 1

Nombre del Aprendiz: _____
No. de Documento: _____ **No. De Ficha:**
Nombre del Instructor: Sandra Marcela Jaramillo Moscoso

Competencia:

Capturar imágenes fijas con equipos fotográficos de acuerdo con los requerimientos del cliente.

Resultado de Aprendizaje:

- Planear la toma fotografica de acuerdo a los requerimientos del producto comercial
- Adecuar la iluminación y el escenario para la toma del producto comercial.
- Preparar el producto utilizando técnicas de maquillaje requeridos para la toma fotografica.
- Realizar las tomas fotograficas teniendo en cuenta el tipo de iluminación para el
- Evaluar la fotografía final de acuerdo a los parametros establecidos por el cliente

Actividad:

El aprendiz debe de presentar una Fotografia final donde se evidencie que cumplio con los resultados esperados de aprendizaje donde se pueda ver la planeación y concepto de la fotografía , iluminación, aplicando las técnicas necesarias para poder trabajar de forma acertada una fotografa de producto para promoción en redes sociales según la necesidad del cliente y/o de la empresa, donde se evidencia que investigo las necesidades del cliente, formulo alternativas para el registro fotográfico y que valoro las propuestas según requerimientos del cliente

Evidencia:

- ✓ Producto: Presentar la fotografía de producto de acuerdo al requerimiento del cliente.

INSTRUCCIONES PARA EL DILIGENCIAMIENTO:

En el desarrollo de este instrumento se valorarán las evidencias de conocimiento, desempeño y/o producto del proceso, según las técnicas y habilidades desarrolladas durante la formación. Estas evidencias corresponden a las actividades que se describen en la guía de aprendizaje, las cuales fueron socializadas y concertadas con el instructor.

Según sus evidencias presentadas el instructor valorará cada uno de los factores que contiene la siguiente lista de chequeo para alcanzar el resultado de aprendizaje.

LISTA DE CHEQUEO

CONOCIMIENTO ⬬ PRODUCTO ⬬ DESEMPEÑO ⬬

No.	ASPECTO	INDICADORES/FACTORES A EVALUAR	CUMPLE		OBSERVACIONES
			SI	NO	
1	Actitud Reflexión	El aprendiz participó de manera activa y colaborativa en la actividad de reflexión.			
2	Actitud Contextualización	El aprendiz participó de manera activa y colaborativa en la actividad de contextualización.			
3	Actitud Apropiación	El aprendiz participó en las actividades didácticas para la apropiación del conocimiento.			
4	Actitud Apropiación	El aprendiz se presentó puntual a las actividades de aprendizaje.			
5	Actitud Apropiación Técnico	El aprendíz identifica los diferentes conceptos relacionados a la fotografía de producto			
6	Actitud Apropiación Técnico	El aprendíz identifica los diferentes conceptos relacionados a la fotografía de producto			
7	Actitud Apropiación Técnico	El aprendíz realizó y presentó diferentes FotografiaS donde se evidencie que cumplio con los resultados esperados de aprendizaje donde se pueda verla planeación del entorno para la fotografía, angulaciones , planos, composición , iluminación,maquillaje de producto,y evaluación de las mismas de forma oral aplicando las técnicas básicas para fotografía de producto			
8	Actitud Portafolio de evidencias	El aprendiz presentó la evidencia solicitada por el instructor y las socializó frente al grupo de formación			

RESULTADOS:

Aprobado ☐ Deficiente ☐

OBSERVACIONES-RECOMENDACIONES:

Ciudad y fecha de aplicación del instrumento: de 2023

_____
Firma del Aprendiz

Sandra Marcela Jaramillo Moscoso
Firma del Instructor

PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: FOTOGRAFIA BASICA DE PRODUCTOS PARA REDES SOCIALES
- Código del Programa de Formación: 52210014 Versión 1
- Nombre del Proyecto : N/A
- Fase del Proyecto : N/A
- Actividad de Proyecto: N/A
- Competencia : Producir imágenes fotográficas de acuerdo con la intención comunicativa y las especificaciones técnicas
- Resultados de Aprendizaje Alcanzar:
  - DEFINIR EL PROYECTO FOTOGRÁFICO SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DEL PRODUCTO Y LAS DIRECTRICES DE LA EMPRESA.
  - REGISTRAR LA IMAGEN DEL PRODUCTO DE ACUERDO CON EL LENGUAJE VISUAL Y LA COMPOSICIÓN FOTOGRÁFICA.
  - MANIPULAR EL SOFTWARE PARA LA EDICIÓN FOTOGRÁFICA DE ACUERDO CON PROCEDIMIENTOSTÉCNICOS
- Duración de la Guía : 48 horas

2. PRESENTACIÓN

Esta formación complementaria pretende apropiar los conocimientos básicos para poder realizar fotografía de productos de acuerdo a las necesidades del cliente en cualquier contexto ; se ha diseñado para ser ofertado en la modalidad presencial y /o virtual . Esta acción de formación se ha diseñado con parámetros de calidad, cimentado en las normas de competencia laborar del sector.

El programa complementario FOTOGRAFÍA BÁSICA DE PRODUCTOS PARA REDES SOCIALES desarrolla competencias en el aprendiz desde la planificación, guion, edición y producción de composiciones audiovisuales que transmitan un mensaje y desarrollen una narrativa coherente con los productos y servicios que se comercialicen y el sector de impacto.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Actividad de reflexión

- ¿En el desarrollo de esta actividad se realizará el análisis de las siguientes preguntas con base en la imagen?

¿Por qué es importante una buena fotografía de producto?

¿Cuáles creen que son las posibilidades de generar más recursos económicos si existe una buena fotografía que promociones mi producto?

Las respuestas serán socializadas y sustentadas por el grupo.



Actividad de contextualización



Con base en las preguntas anteriores en grupos de trabajo o individual , deberán realizar una propuesta en donde se muestre una solución al problema; y en donde expresen la importancia de realizar un buen registro fotográfico del producto trabajando un medio de expresión en la creatividad individual y un indudable elemento motivador para la venta del Productos.

Actividad de apropiación

De acuerdo al material que impartirá la instructora en la formación el aprendiz será capaz de desarrollar actividades a través de los conocimientos que se imparten .

A través de los conceptos básicos el aprendiz aprenderá a:

1. Plantear toma de fotográfia.
2. Adecuar la iluminación y preparara escenarios.
3. Preparar el producto
4. Realizar la toma de productos.
5. Organizar el producto final.

Para ello es importante que el aprendiz tenga claros los conocimientos de principio que se van a ver a través del material de formación que les compartirá la instructora , de esta forma se tendrá en cuenta lo siguiente:



¿ Qué es la fotográfia de producto?



¿Cuáles son los objetivos de la fotografía de producto?

¿ Cómo preparar mi estudio para realizar fotografía de producto?

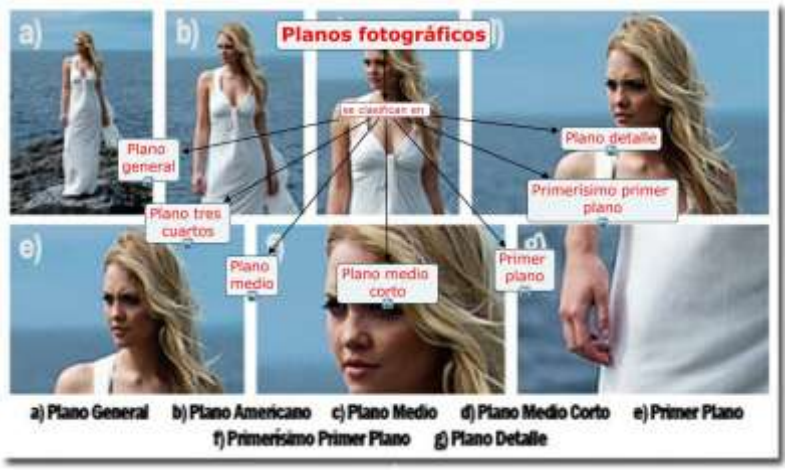


¿Para qué se utiliza la Iluminacion y qué tipos de iluminación existen?

La **luz** es el factor más importante en el arte **fotográfico**, ya que se vale de ella para ser creada, y su correcto control es determinante para el resultado final. Consiste en dirigir y rebotar **luz** hacia un objeto con la intención de que ésta pueda ser registrada por una película, un sensor electrónico CCD o CMOS.

Según la fuente lumínica de la que provenga la luz, podemos diferenciar entre:

- **Luz natural**. Proviene del sol.
- **Luz artificial**. Proviene de lámparas, rebotadores, flashes,… colocados y manejados por el fotógrafo.



Aquí vamos a trabajar los diferentes tipos de luz y las diferentes formas de trabajarla

¿Qué es una composición, un encuadre y un plano en fotografía?



Manejo de Software o de aplicaciones para la mejora de la fotografía digital

- Snapseed
- Adobe ligthroom
- Pixlr
- Picsart
- Adobephotoshop

Con ellos puedes trabajar desde la facilidad de tus dispositivos moviles y fotográficos los cambios necesarios en la fotografía.

Todos los conceptos se trabajaran en la formación y se desarrollaran talleres para identificar el aprendizaje del resultado en el aprendiz.

Estos talleres o trabajos se presentaran por parte del aprendiz en las sesiones de formación de acuerdo a lo establecido por el instructor y hara exposición verbal a través del grupo de formación medio whatsapp y/o videoconferencia.

El aprendiz en taller realizara su propia caja de fotografía para aplicar los diferentes concptos de conocimiento en la fotografía de product, por medio de registros fotográficos que el aprendiz va a realizar e de acuerdo al conexto y/o producto que se trabaje.

Actividad de transferencia

Con base en las actividades realizadas el aprendiz debe realizar la siguiente evidencia para ser socializadas en formación:

1. El aprendiz deberá desarrollar su porpia caja de luz para realizar los regfistros fotográficos.
2. El aprendiz prepara el área para poder realizar el registro de producto de acuerdo a las herramientas y materiales necesarios para el proceso
3. El aprendiz deberá realizar en su caja de luz una fotografía donde trabaje la composición, encuadre y planos, iluminación entre otros
4. El aprendiz deberá realizar una fotografía de producto que tenga que ver con su trabajo o emprendimiento actual.
5. El aprendiz deberá mejorar la fotografía por medio de aplicaciones digitales.

Ambiente Requerido: Ambiente taller,ambiente virtual, atraves de medios como internet, smartphones, aplicaciones wathsapp.

- Materiales: se trabajará con los materiales que cada aprendiz tenga en su casa.

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

El aprendiz debe de presentar una Fotografia final donde se evidencie que cumplio con los resultados esperados de aprendizaje donde se pueda ver la planeación y concepto de la fotografía , iluminación, aplicando las técnicas necesarias para poder trabajar de forma acertada una fotografa de producto para promoción en redes sociales según la necesidad del cliente y/o de la empresa, donde se evidencia que investigo las necesidades del cliente, formulo alternativas para el registro fotográfico y que valoro las propuestas según requerimientos del cliente

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento : Preguntas abiertas en formacion	CLASIFICA EL CONTENIDO DE PRODUCTO Y RECURSOS DIGITALES CON ESTÁNDARES Y PROTOCOLOS.	**LISTA DE CHEQUEO**

Evidencias de Desempeño Evidencia el desempeño en la planeación , adecuación, preparación, realización y evaluación del registro fotográfico. **Evidencias de Producto:** Presentar la fotografía de producto de acuerdo al requerimiento del cliente.	PREPARA EL AMBIENTE Y ESPACIO DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS DEL PRODUCTO ORGANIZA LOS RECURSOS DIGITALES Y DE PRODUCTO SEGÚN EL PLANO TÉCNICO MODIFICA LOS PARÁMETROS TÉCNICOS DE LOS EQUIPOS FOTOGRÁFICOS DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS DEL PRODUCTO. INTEGRA EFECTOS VISUALES EN LA PRODUCCIÓN FOTOGRÁFICA SEGÚN EL PLANO TÉCNICO EXPORTA LOS ARCHIVOS FOTOGRÁFICOS DE ACUERDO CON EL PLANO TÉCNICO Y LA PLANIFICACIÓN FOTOGRÁFICA. PUBLICA LA FOTOGRAFÍA SEGÚN LOS PARÁMETROS DE SALIDA Y LA PLATAFORMA SOCIAL.	**LISTA DE CHEQUEO** **Lista de chequeo**

6. GLOSARIO DE TÉRMINOS

FOTOGRAFIA

fotografía (de *foto-* y *-grafía*)[2] es el arte y la técnica de obtener imágenes duraderas debido a la acción de la luz.[2] Es el proceso de proyectar imágenes y capturarlas, bien por medio del fijado en un medio sensible a la luz o por la conversión en señales electrónicas.

PRODUCTO

En mercadotecnia, un producto es una opción elegible, viable y repetible que la oferta pone a disposición de la demanda, para satisfacer una necesidad o atender un deseo a través de su uso o consumo.El producto es uno de los componentes estructurales de la mezcla de mercadotecnia.

COMPOSICION

La composición es el planeamiento del arte, la colocación o el arreglo de elementos o de ingredientes en un trabajo de arte, o la selección y la colocación de elementos del diseño según principios del diseño dentro del trabajo

ILUMINACION

La **iluminación en fotografía** es utilizado para iluminar una escena o sujeto ya sea en fotografía, cine o televisión. La luz es el factor más importante en el arte fotográfico, ya que se vale de ella para ser creada,[1] y su correcto control es determinante para el resultado final.

Consiste en dirigir y rebotar luz hacia un objeto con la intención de que ésta pueda ser registrada por una película, un sensor electrónico CCD o CMOS. La luz resulta fundamental en la fotografía ya que sin ella no es posible plasmar una imagen.

PLANOS

En **fotografía** y en cine, el **plano** refiere la proporción que tiene el objeto o personaje dentro del encuadre, estos nos indican que sección de la imagen aparecerá en la toma y cuáles son los mejores cortes que se pueden realizar sin que se descuide la proporción adecuada y que la misma conserve la estética de la imagen.

PROPRCION AUREA

El **número áureo** (también llamado **número de oro**, **razón extrema y media**,[1] **razón áurea**, **razón dorada**, **media áurea**, **proporción áurea** y **divina proporción**[2]) es un número irracional,[3] representado por la letra griega φ (phi) (en minúscula) o Φ (Phi) (en mayúscula) en honor al escultor griego Fidias.

ENCUADRE

La **composición de la imagen** es la forma en que se **encuadra** y ubican los objetos comprendidos en una fotografía. Este artículo describe los criterios más importantes empleados en la fotografía fija, y que comparte con la pintura y el cine.

7. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

https://www.dzoom.org.es/15-consejos-indispensables-para-aprender-a-dominar-la-iluminacion-en-tus-fotos/

https://www.youtube.com/watch?v=cMbJgfmS6L8

https://www.youtube.com/watch?v=PK7685-EsRM

https://www.youtube.com/watch?v=Up-jAVRisQQ

https://www.youtube.com/watch?v=_tmhMZrXJpw

https://www.youtube.com/watch?v=vwSIGWCM_jo&vl=es

https://www.youtube.com/watch?v=tBUdO3fSI8Q

https://www.youtube.com/watch?v=U2gtICcrarI

https://clubdefotografia.net/estudio-fotografico-barato/

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	SANDRA MARCELA JARAMILLO MOSCOSO	INSTRUCTORA	CENTRO COMERCIO Y TURISMO	15 febrero 2023

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					

PROCESO GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Regional: QUINDÍO
Centro de formación: COMERCIO Y TURISMO

Denominación del Programa de Formación: FOTOGRAFIA BASICA DE PRODUCTOS PARA REDES SOCIALES

Código del Programa de Formación: 52210014

Versión: 1

Nombre del Aprendiz: _____
No. de Documento: _____ **No. De Ficha:**
Nombre del Instructor: Sandra Marcela Jaramillo Moscoso

Competencia : Producir imágenes fotográficas de acuerdo con la intención comunicativa y las especificaciones técnicas

Resultados de Aprendizaje Alcanzar:

- DEFINIR EL PROYECTO FOTOGRÁFICO SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DEL PRODUCTO Y LAS DIRECTRICES DE LA EMPRESA.
- REGISTRAR LA IMAGEN DEL PRODUCTO DE ACUERDO CON EL LENGUAJE VISUAL Y LA COMPOSICIÓN FOTOGRÁFICA.
- MANIPULAR EL SOFTWARE PARA LA EDICIÓN FOTOGRÁFICA DE ACUERDO CON PROCEDIMIENTOSTÉCNICOS

Actividad:

El aprendiz debe de presentar una Fotografia final donde se evidencie que cumplio con los resultados esperados de aprendizaje donde se pueda ver la planeación y concepto de la fotografía , iluminación, aplicando las técnicas necesarias para poder trabajar de forma acertada una fotografa de producto para promoción en redes sociales según la necesidad del cliente y/o de la empresa, donde se evidencia que investigo las necesidades del cliente, formulo alternativas para el registro fotográfico y que valoro las propuestas según requerimientos del cliente

Evidencia:

- ✓ Producto: Presentar la fotografía de producto de acuerdo al requerimiento del cliente.

INSTRUCCIONES PARA EL DILIGENCIAMIENTO:

En el desarrollo de este instrumento se valorarán las evidencias de conocimiento, desempeño y/o producto del proceso, según las técnicas y habilidades desarrolladas durante la formación. Estas evidencias

corresponden a las actividades que se describen en la guía de aprendizaje, las cuales fueron socializadas y concertadas con el instructor.

Según sus evidencias presentadas el instructor valorará cada uno de los factores que contiene la siguiente lista de chequeo para alcanzar el resultado de aprendizaje.

LISTA DE CHEQUEO

CONOCIMIENTO ⬬ PRODUCTO ⬬ DESEMPEÑO ⬬

No.	ASPECTO	INDICADORES/FACTORES A EVALUAR	CUMPLE		OBSERVACIONES
			SI	NO	
1	Actitud Reflexión	El aprendiz participó de manera activa y colaborativa en la actividad de reflexión.			
2	Actitud Contextualización	El aprendiz participó de manera activa y colaborativa en la actividad de contextualización.			
3	Actitud Apropiación	El aprendiz participó en las actividades didácticas para la apropiación del conocimiento.			
4	Actitud Apropiación	El aprendiz se presentó puntual a las actividades de aprendizaje.			
5	Actitud Apropiación Técnico	El aprendíz identifica los diferentes conceptos relacionados a la fotografía de producto			
6	Actitud Apropiación Técnico	El aprendíz identifica los diferentes conceptos relacionados a la fotografía de producto			
7	Actitud Apropiación Técnico	El aprendíz realizó y presentó diferentes Fotografia donde se evidenció que cumplio con los resultados esperados de aprendizaje donde se pueda verl a planeación del entorno para la fotografía, angulaciones , planos, composición , iluminación, ,y evaluación de las mismas para redes sociales, explicando de forma oral y aplicando las técnicas básicas para fotografía de producto			
8	Actitud Portafolio de evidencias	El aprendiz presentó la evidencia solicitada por el instructor y las socializó frente al grupo de formación			

RESULTADOS:

Aprobado ☐ Deficiente ☐

OBSERVACIONES-RECOMENDACIONES:

Ciudad y fecha de aplicación del instrumento: junio de 2023

_____

Firma del Aprendiz

Sandra Marcela Jaramillo Moscoso

Firma del Instructor

PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: VALIDACION DE IDEAS Y PROTOTIPOS CON DESIGN THINKING
- Código del Programa de Formación: 21540001 versión 1
- Nombre del Proyecto N/A
- Fase del Proyecto N/A
- Actividad de Proyecto N/A
- Competencia: Formular soluciones de diseño según requerimientos y documentación del proyecto
- Resultados de Aprendizaje Alcanzar:
  1. Prototipar idea priorizada según nivel de fidelidad y técnica de fabricación
  2. Testear prototipo según técnicas de validación
  3. Dirigir proceso de design thinking según metodología
- Duración de la Guía: 48 horas

2. PRESENTACIÓN

- Motivar hacia la actividad de aprendizaje en consideración a las fortalezas que aportará en el desarrollo de habilidades y destrezas
- Guiar y organizar el aprendizaje de manera que se oriente al desarrollo integral del aprendiz
- Motivar a la acción, al trabajo autónomo sistemático y organizado
- Relacionar conocimientos previos con los nuevos para la construcción significativa de los mismos
- Promover el aprendizaje colaborativo y el crecimiento integral del grupo

Esta formación complementaria pretende apropiar los conocimientos básicos para validar ideas y prototipar soluciones de acuerdo a las necesidades de la empresa en cualquier contexto

Se enseñara la importancia de formarse íntegramente en las diferentes áreas que con llevan a la obtención del producto final y verán la importancia de un proceso práctico, innovador y organizado.

El crecimiento de una empresa depende de su capacidad para introducir nuevos productos y realizar un desarrollo consistente de los mismos.
Esta acción de formación se encuentra enfocada en los dos pasos finales de la metodología Design Thinking prototipar y validar, logrando prototipar la idea priorizada según nivel de fidelidad y técnica de fabricación y testeando el prototipo según técnicas de validación..

Lo anterior lo podrán desarrollar por medio de actividades de resolución de preguntas y ejercicios de trabajo de grupo como evidencia para el logro de sus resultados de aprendizaje. Descripción de la(s) Actividad(es)

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Actividad de reflexión

¿En el desarrollo de esta actividad se realizará el análisis de las siguientes preguntas con base en la imagen?



¿Por qué es importante validar ideas y prototipar hoy en dia?

¿Cuáles creen que son las posibilidades de generar más recursos económicos si existe un buen diseño?

Las respuestas serán socializadas y sustentadas por el grupo.

Actividad de contextualización

Con base en las preguntas anteriores en grupos de trabajo, deberán realizar una propuesta en donde se muestre una solución al problema; y en donde muestren y/o expresen la importancia de prototipar ideas para hacer validaciones de productos y/o servicios antes de invertir en un producto o / servicio final.

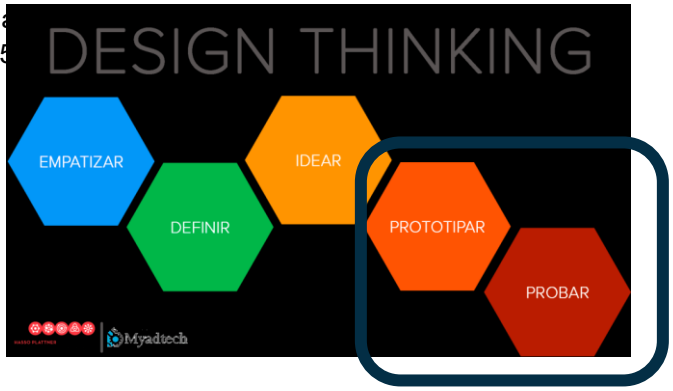
Actividad de apropiación

De acuerdo al material que impartirá la instructora en la formación el aprendiz será capaz de desarrollar actividades a través de los conocimientos que se imparten .

A través de los conceptos básicos de diseño, desarrollo y producto el aprendiz identificara que tipo de producto y/o servicio se debe de trabajar teniendo en cuenta siempre el cliente para ello se trabajara lo siguiente:

1. Desing thinking: metodología de diseño aplicada al diseño y desarrollo de producto trabajada en 5 fases.

   Por medio de la metodología hacemos prácticos de acuerdo al producto o servicio desarrolla el aprendiz en las 2 fases ultimas.



2..Concepto: se analiza el término concepto y se

realizan ejercicios de apropiación del mismo

para ser implementados en el diseño de producto.



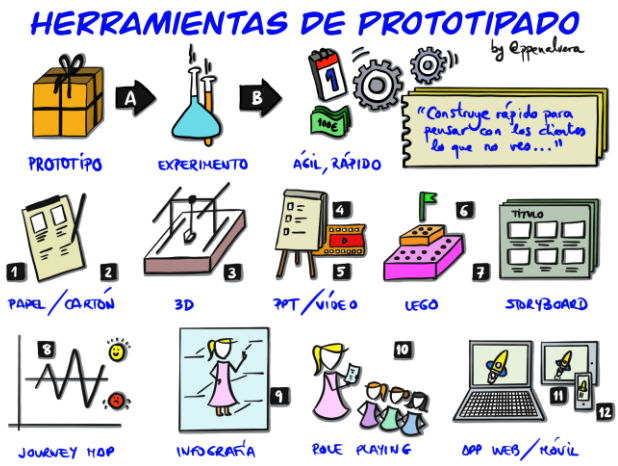
3. Desarrollamos la fase de validación de las idea por medio de una matriz donde se ponderan las ideas en esta fase el aprendiz debe identificar las ideas de mayor relevancia según puntuación para entrar a desarrollar los aspectos técnicos de la misma (color, forma, tamaño, materiales, insumos, dimensiones, entre otras)



4. prototipo de producto: Se prototipa el producto, en esta fase el aprendiz hace un prototipo del mismo donde se puede ver el producto en su desarrollo para poder poner a prueba frente a los clientes o posibles compradores para obtener información escencial del mismo.

Aquí se ven las diferentes formas de prototipar:

1. Dibujos (bocetos)
2. Funcionales
3. Exhibición
4. Miniaturas o a escala
5. Maquetado
6. Digitalización



5. Validación de prototipo, es importante obtener información clara del producto para saber si el ciente acepto o no el producto, si se deben de realizar cambios en el mismo y poderlos implementar



Para ello se trabajan desde dos perspectivas:

1. Ecuestas digitales : se desarrollaran encuestas de validación de prototipos donde se analizaran los datos que arroja la misma para determinar que cambios se deben de hacer en el prototipo.





2. Por observación: se desarrollan pruebas a través de los clientes que tienen o en elcaso de no tener clientes se hace un juego de roles.

A través de estos pasos el aprendiz podrá validar las ideas,protoipar y validar la información de acuerdo a la metodología del Design Thinking.

Acudiendo al material didáctico entregado por la instructora en formación el aprendiz deberá realizar uno a uno los pasos enseñados anteriormente para la realización de las evidencis requeridas.

Actividad de transferencia

Con base en las actividades realizadas el aprendiz debe realizar la siguiente evidencia para ser socializadas en formación:

1. El aprendiz deberá sustentar en fomación los ejercicios planteados para cada uno de los resultados: Matriz validación de ideas, Definición de prototipos de acuerdo a su producto , validación por medio de encuestas y observación.
2. Esta evidencia se puede desarrollar en grupos de trabajo o de forma individual

Ambiente Requerido: ambiente virtual, atraves de medios como internet, smartphones, aplicaciones wathsapp.

- Materiales: se trabajará con los materiales que cada aprendiz tenga en su casa.

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

El aprendiz debe de presentar las evidencias requeridas en la planeación pedagígica:

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencia de conocimiento : Preguntas abiertas **Lista de chequeo : Observación directa.** **Evidencia de producto:** **Producto : Documento prototipo de producto.** **Producto: Documento análisis resultados ENCUESTAS**	RA1 - ESTABLECE EL MATERIAL DEL PROTOTIPO SEGÚN NIVEL DE FIDELIDAD - MATERIALIZA IDEA CON BASE EN TÉCNICAS DE PROTOTIPADO RA2 - VALIDA PROTOTIPO SEGÚN REQUISITOS DEL CLIENTE Y METODOLOGÍA - TOMA DECISIONES SOBRE EL ESTADO DEL PROYECTO SEGÚN EXPERIENCIA DEL USUARIO FINAL - DOCUMENTA LA EXPERIENCIA SEGÚN RESULTADOS OBTENIDOS RA3 - PLANEA SESIONES SIGUIENDO METODOLOGÍA DE DESIGN THINKING - ORIENTA SESIONES DE DESIGN THINKING CON BASE EN METODOLOGÍA	**LISTA DE CHEQUEO** **PRODUCTO**

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

DISEÑO : El **diseño**[1] se define como el proceso previo de configuración mental, «prefiguración», en la búsqueda de una solución en cualquier campo. Se aplica habitualmente en el contexto de la industria, ingeniería, arquitectura, comunicación y otras disciplinas que requieren creatividad. El diseño involucra variadas dimensiones que van más allá del aspecto, la forma y el color, abarcando también la función de un objeto y su interacción con el usuario. Durante el proceso se debe tener en cuenta además la funcionalidad, la operatividad, la eficiencia y la vida útil del objeto del diseño.

BIEN: Los bienes son objetos que pueden ser vistos y tocados, tales como libros, plumas, sal, zapatos, sombreros, y carpetas

SERVICIO: Los servicios son realizados por otras personas, tales como doctores, jardineros, dentistas, peluqueros o camareros

PRODUCTO: En mercadotecnia, un producto es una opción elegible, viable y repetible que la oferta pone a disposición de la demanda, para satisfacer una necesidad o atender un deseo a través de su uso o consumo.El producto es uno de los componentes estructurales de la mezcla de mercadotecnia

- **METODOLOGIA DE DISEÑO**: La **Metodología del Diseño** , es el área de conocimiento en la que los diseñadores estudio, la investigación y prueba de referencias mediante el cual se obtiene un resultado determinado projetual, no necesariamente planeado de antemano o un conjunto de reglas, procedimientos, **técnicas utilizadas** para alcanzar una meta prescrito para la solución esperada en **Diseño Industrial** y / o del producto , diseño gráfico y / o comunicación
- **PROTOTIPO**

La palabra prototipo tiene varias definiciones: Un prototipo es un ejemplo del primer molde fabricado o una figura u otra cosa. Un prototipo también se puede referir a cualquier tipo de máquina en pruebas, o un objeto diseñado para una demostración de cualquier tipo.

- **VALIDACIÓN**

Según el Diccionario de la Real Academia Española, es dar fuerza o firmeza a algo, hacerlo válido, y se entiende por VÁLIDO en su tercera acepción: lo apreciado o estimado..

- **ENCUESTAS**

Una encuesta es un procedimiento dentro de los diseños de una investigación descriptiva en el que el investigador recopila datos mediante el cuestionario previamente diseñado, sin modificar el entorno ni el fenómeno donde se recoge la información ya sea para entregarlo en forma de tríptico, gráfica o tabla.

6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

- https://es.wikipedia.org/wiki/Comunicaci%C3%B3n
- https://metodoss.com/diseno/
- https://www.canalcero.es/que-es-la-comunicacion-visual/

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	**Sandra Marcela Jaramilllo Moscoso**	**Instructor**	**Centro de comercio y turismo**	**15/ 09/2021**

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					

PROCESO GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Regional: QUINDÍO
Centro de formación: COMERCIO Y TURISMO
Denominación del Programa de Formación: VALIDACION DE IDEAS Y PROTOTIPOS CON DESIGN THINKING

Código del Programa de Formación: 21540001

Versión: 1

Nombre del Aprendiz: _____

No. de Documento: _____ **No. De Ficha:**

Nombre del Instructor: Sandra Marcela Jaramillo Moscoso

Competencia:

- Formular soluciones de diseño según requerimientos y documentación del proyecto.

Resultado de Aprendizaje:

1. Prototipar idea priorizada según nivel de fidelidad y técnica de fabricación
2. Testear prototipo según técnicas de validación
3. Dirigir proceso de design thinking según metodología

Actividad:

Elaborar producto final con propuesta de diseño según la necesidad del cliente y de la empresa, donde se evidencia que investigo las necesidades del cliente, formulo alternativas de diseño y valoro las propuestas según requerimientos del cliente o la empresa.

Evidencia:

- ✓ Conocimiento : preguntas abiertas en formación
- ✓ Producto:
- **Documento prototipo de producto.**
- **Documento análisis resultados ENCUESTAS**
- ✓ Desempeño: Observación directa

INSTRUCCIONES PARA EL DILIGENCIAMIENTO:

En el desarrollo de este instrumento se valorarán las evidencias de conocimiento, desempeño y/o producto del proceso, según las técnicas y habilidades desarrolladas durante la formación. Estas evidencias

corresponden a las actividades que se describen en la guía de aprendizaje, las cuales fueron socializadas y concertadas con el instructor.

Según sus evidencias presentadas el instructor valorará cada uno de los factores que contiene la siguiente lista de chequeo para alcanzar el resultado de aprendizaje.

LISTA DE CHEQUEO

CONOCIMIENTO		PRODUCTO		DESEMPEÑO	

No.	ASPECTO	INDICADORES/FACTORES A EVALUAR	CUMPLE		OBSERVACIONES
			SI	NO	
1	Actitud Reflexión	El aprendiz participó de manera activa y colaborativa en la actividad de reflexión.			
2	Actitud Contextualización	El aprendiz participó de manera activa y colaborativa en la actividad de contextualización.			
3	Actitud Apropiación	El aprendiz participó en las actividades didácticas para la apropiación del conocimiento.			
4	Actitud Apropiación	El aprendiz se presentó puntual a las actividades de aprendizaje.			
5	Actitud Apropiación	El aprendiz evidenció un buen porte del uniforme durante el proceso de aprendizaje.			N/A
6	Actitud Apropiación Técnico	El aprendíz identifica los diferentes conceptos relacionados prototipar y validar producto			
7	Actitud Apropiación Técnico	El aprendíz realizó y presentó **Documento prototipo de producto y Documento análisis resultados ENCUESTAS**			
8	Actitud Portafolio de evidencias	El aprendiz presentó la evidencia solicitada por el instructor y las socializó frente al grupo de formación			

RESULTADOS:

Aprobado ☐ Deficiente ☐

OBSERVACIONES-RECOMENDACIONES:

Ciudad y fecha de aplicación del instrumento: de 2021

_____

Firma del Aprendiz

Sandra Marcela Jaramillo Moscoso
Firma del Instructor