PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUÍA DE APRENDIZAJE

- **Denominación del programa de formación:** Desarrollo de medios gráficos visuales.
- **Código del programa de formación:** 522309
- **Nombre del proyecto:** Desarrollo de una estrategia de comunicación gráfica fundamentada en las necesidades del cliente.
- **Fase del proyecto:** Realizar ajustes
- **Actividad de proyecto:** Validar piezas gráficas finales antes de enviar a producción.
- **Competencias:**

  Técnicas

  - **291301077** - Elaborar piezas gráficas de acuerdo con los requerimientos del cliente y principios del diseño gráfico.
  - **291301083** - Editar imágenes de acuerdo con criterios de comunicación y técnicas de edición.
  - **291301078** - Diagramar piezas gráficas de acuerdo con el medio de salida y parámetros de maquetación.

  Transversal:
  - **240201526** - Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.

- **Resultados de aprendizaje a alcanzar:**

  Técnicas:
  - **291301077-05-** Entregar producto aprobado por el cliente de acuerdo con las características del medio de salida.
  - **291301083-06-** Verificar archivos digitales según medio de salida
  - **291301078-03-** Generar archivos finales de acuerdo con las características técnicas del medio de salida.

  Transversales:

  - **240201526 - 01 -** Promover mi dignidad y la del otro a partir de los principios y valores éticos como aporte en la instauración de una cultura de paz.

  - **240201526 - 02 -** Establecer relaciones de crecimiento personal y comunitario a partir del bien común como aporte para el desarrollo social.

  - **240201526 - 03 -** Promover el uso racional de los recursos naturales a partir de criterios de sostenibilidad y sustentabilidad ética y normativa vigente.

- **240201526 – 04-** Contribuir con el fortalecimiento de la cultura de paz a partir de la dignidad humana y las estrategias para la transformación de conflictos.

- **Duración de la guía:** 360 horas.
  - Técnicas: 312 horas
  - Transversales: 48 horas.

2. PRESENTACIÓN

Estimado aprendiz, bienvenido a esta fase del proceso formativo, en la cual aplicará todos los conceptos del control de calidad del color y la etapa de finalización de un proceso gráfico, partiendo de un ejercicio práctico de ajustes finales. A continuación, se presentan las actividades donde debe desarrollar, diseñar, diagramar y almacenar archivos digitales de impresión acordes con las características técnicas requeridas, de acuerdo con los medios de salida, contemplando las correcciones que se puedan presentar dentro del proceso final. Cabe anotar que esta actividad del proyecto se enfoca en el resultado final de un producto gráfico impreso, el cual debe lograr una sinergia entre los elementos que componen el lenguaje de diseño.

Asimismo, en el marco del proceso de la formación profesional integral propuesta por el SENA, se concibe el abordaje de la dimensión ética, como eje transversal, a través de la competencia “Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz”. A través de ella, podemos desarrollar habilidades para relacionarnos con el otro desde una visión más holística y humana, con un enfoque diferencial, en el cual ese otro sea reconocido y visibilizado en su diferencia y unicidad. Esta construcción de nuevas relaciones implica una modificación de actitudes para la resolución de conflictos, lo cual nos lleva a establecer vínculos personales a partir de una comunicación asertiva, relaciones de solidaridad, de tolerancia, enmarcado en el respeto por el otro.

Establecer relaciones de crecimiento personal y comunitario, a partir del bien común y como aporte para el desarrollo social y sobre todo para la construcción de una cultura de paz, es un reto necesario y muy importante para Colombia en el momento actual. Las relaciones interpersonales constituyen en el mundo de hoy una habilidad necesaria para el desempeño profesional de los aprendices y un aporte a la construcción de una sociedad más pacífica y solidaria.

Para el desarrollo de las actividades planteadas en esta guía, contará con el acompañamiento del equipo de instructores asignados al programa, que de forma continua y permanente lo orientarán con las pautas necesarias para el logro de las actividades de aprendizaje, brindando herramientas básicas de tipo conceptual y metodológico. De igual manera, los instructores programarán encuentros para brindar orientaciones específicas relacionadas con las temáticas a desarrollar en las actividades. Las fechas y los horarios para estos encuentros se indicarán oportunamente.

El desarrollo de esta guía articula competencias específicas técnicas y transversales que le permitirán alcanzar una formación integral; es importante recalcar que los buenos resultados dependen en gran medida de su compromiso personal, el trabajo colaborativo, la participación y la motivación constante, y la organización de su tiempo, dada la exigencia que demanda la realización de las actividades mencionadas en esta guía de aprendizaje.

¡Manos a la obra y buen trabajo!

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

En este apartado, se describirán las actividades de aprendizaje para cada una de las competencias planteadas en la fase **realizar ajustes** del proyecto formativo: Desarrollo de una estrategia de comunicación gráfica fundamentada en las necesidades del cliente.

3.1. Actividades de aprendizaje de la competencia - Elaborar piezas gráficas de acuerdo con los requerimientos del cliente y principios del diseño gráfico (291301077)

El desarrollo de esta guía implica la elaboración de un flujograma de un proceso de producción y la realización de las pruebas impresas de imposición y montaje de un proyecto gráfico (tema libre), utilizando como base la información del componente formativo: Procesos de producción gráfica, que describa las características de un producto gráfico aprobado por el cliente de acuerdo con las características del medio de salida.

3.1.1. Actividad de aprendizaje GA8-291301077-AA1. Realizar pruebas de impresión y montajes según características de la encuadernación y acabados.

El trabajo en esta actividad de aprendizaje se centra en la entrega del producto aprobado por el cliente de acuerdo con las características del medio de salida. Tenga en cuenta que todas las evidencias planteadas obedecen al proyecto formativo.

Duración: 144 horas.

Materiales de formación a consultar: para el desarrollo de esta actividad, es importante la lectura y el análisis del componente formativo: **"Procesos de producción gráfica".**

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

- **Evidencia de reflexión Inicial:**

Con el fin de que el aprendiz conozca hasta dónde ha avanzado en el campo de las artes gráficas y su producción, la realización de un planteamiento inicial y las pruebas de impresión permitirán dar respuesta oportuna a distintas problemáticas que se pueden presentar en un entorno gráfico, brindando una óptima respuesta al cliente con el producto y resultado final.

Por lo anterior, como actividad de reflexión inicial y poniendo en práctica este componente de aprendizaje, se le invita a pensar e interiorizar las siguientes preguntas:



- ✓ ¿Qué entiende por proceso de producción gráfica?
- ✓ ¿Qué entiende por preprensa y cuáles son las etapas de este proceso?
- ✓ ¿Qué entiende usted por sobreimpresión y *trapping*?
- ✓ ¿Cómo se diferencian los vínculos e hipervínculos? Argumente su respuesta.
- ✓ ¿Qué entiende usted por densitómetro y espectrofotómetro?
- ✓ ¿Cuáles son las áreas de control de impresión?

Fuente: https://acortar.link/BG79Gg

Con esas respuestas, es importante compartirlas con su grupo de estudio e instructor, el objetivo de esta actividad es reconocer ampliamente los procesos de producción gráfica y la validación de piezas gráficas finales antes de enviar a producción.

Nota: este ejercicio tiene como finalidad encaminarlo y motivarlo en la elaboración de las evidencias que se plantean para esta actividad de aprendizaje, por tal razón, no es calificable, pero sí es el punto de inicio para lo que se le solicitará en las demás evidencias.

- ❖ **Evidencia GA8-291301077-AA1-EV01. Flujograma del proceso de producción.**

Un diagrama de flujo es la secuencia e interacción de las actividades realizadas en determinados procesos. Si el proceso está orientado a la producción, el diagrama de flujo tiene como objetivo mejorar la visibilidad del proceso para obtener una visión más clara y precisa de la producción, con ello, se podrá dar orden al proceso, teniendo en cuenta cuáles son los componentes del proceso de producción, cuáles son las entradas (*inputs* del proceso) y las salidas (*outputs* - productos) obtenidos por el proceso, dar orden a cada una de las actividades (en orden cronológico), seleccionar los símbolos para el diagrama, teniendo en cuenta que cada símbolo cumple un objetivo en particular, conectar las actividades usando los símbolos que se han elegido, especificar el inicio y el final para el proceso de producción.

La realización de esta evidencia se trabajará de forma grupal (máximo 2 aprendices), y para ello deberán:

- Diseñar un flujograma de su proceso de producción, teniendo en cuenta los parámetros básicos aplicados a la creación de una pieza gráfica.
- Diseñar en *inDesign* o Microsoft Visio una pieza gráfica (tema libre full color) determinando el medio de salida, si es digital o impresión, dependiendo de la finalidad de la pieza.
- Guardar el archivo final en los formatos JPG, PNG y PDF.
- Verificar el archivo final y sus características para impresión.
- Diseñar la ficha técnica del producto teniendo en cuenta; tipo de impresión, cantidad de ejemplares, acabados (si es CMYK full color), tipografía, entre otros.
- Diseñar un formato de acta de entrega del producto de acuerdo con la ficha técnica.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Productos para entregar:** Flujograma, pieza gráfica impresa (tema libre)
- **Formato:** Cuarto de pliego full color – *software* de diseño (*inDesign*) o programas de diseño del paquete de Office (Microsoft Visio)
- **Extensión:** libre.
- Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Flujograma del proceso de producción. GA8-291301077-AA1-EV01.**

❖ **Evidencia GA8-291301077-AA1-EV02. Pruebas impresas y digitales de imposición y montaje.**

Esta evidencia hace referencia a las necesidades del área de preimpresión en la industria gráfica, comprende dos ámbitos dentro del proceso productivo del área: **la imposición y la obtención de la prueba digital.** Promueve el desarrollo de habilidades en las actividades de imposición de archivos y de interpretación, elaboración y control de las pruebas de color. La idea central de esta actividad es que el aprendiz lleve a la práctica los conocimientos, destrezas y actitudes con los cuales pueda trabajar en el proceso productivo de preimpresión con un manejo adecuado en *software*, diseño, labores de imposición y materiales adecuados para la medición de color, con el fin de realizar las pruebas de impresión.

En cuanto a la imposición, los aprendices deben practicar diferentes secuencias de trabajo, aumentar su familiaridad con las herramientas y el *software* de aplicaciones informáticas, para finalmente simular la creación de diversos productos gráficos.

Para esta evidencia, se trabajará de forma grupal (máximo 2 aprendices) y para ello deberán:

- Realizar digitalmente el montaje de un archivo gráfico, teniendo en cuenta los formatos de impresión, las propiedades de los medios y las operaciones de postimpresión a realizar, según las especificaciones de una orden de trabajo.
- Efectuar por lo menos 3 pruebas de impresión utilizando las técnicas de control y prueba de color, (pantalla, pdf, maquetación) determinando el archivo de salida adecuado según su criterio y tema.
- Presentar un informe referente al proceso de desarrollo del montaje digital, teniendo en cuenta los aspectos de postimpresión de un producto.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** Fotografías de una pieza gráfica impresa (tema libre), impresión full color del producto final, anexando el proceso que utilizó para llegar al resultado final.
- **Formato:** PDF
- **Extensión:** Libre
- Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Pruebas impresas y digitales de imposición y montaje. GA8-291301077-AA1-EV02.**

3.2. Actividades de aprendizaje de la competencia - Editar imágenes de acuerdo con criterios de comunicación y técnicas de edición. (291301083).

Para el desarrollo de la actividad de esta competencia, debe tener presente el control de calidad en un producto impreso, cómo se puede utilizar dentro de un proceso de producción gráfica, los pasos de verificación dentro de la etapa de impresión y la etapa de encuadernación.

3.2.1 Actividad de aprendizaje GA8-291301083-AA2. Comprobar las condiciones de salidas de archivos para impresión y encuadernación

Esta actividad se centra en la generación de archivos gráficos, teniendo en cuenta el medio adecuado de salida, que hacen parte de un proyecto impreso de acuerdo con los requerimientos del cliente. Tenga en cuenta que todas las actividades planteadas obedecen a un proyecto formativo.

Duración: 72 horas.

Materiales de formación a consultar: para el desarrollo de esta actividad, es importante la lectura y el análisis del componente formativo: **Control de calidad del color**

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

- **Evidencia GA8-291301083-AA2-EV01. Infografía control de calidad impresos.**

Las infografías tienen como objetivo principal exponer conceptos complejos utilizando los gráficos como apoyo visual, se logra acomodar la información de forma creativa y organizada, podría decirse que es una representación visual para transmitir un mensaje con una narrativa visual. Es importante que los aprendices comprendan la importancia de la relación del diseño y un entorno, su proceso y su resultado final; la infografía hace parte de dicho proceso, por ello se hace necesario poner en práctica esta técnica; de igual forma, conocer el proceso técnico de la impresión y sus herramientas aplicadas a la realización de productos gráficos.

Para la realización de esta evidencia, se trabajará de forma grupal (máximo 2 aprendices), y para ello deberán:

- Desarrollar una infografía de un producto determinado (tema libre) **impresa,** se sugiere utilizar para su diseño *Illustrator o InDesign.*
- Realizar un informe con los parámetros que se requieren en diseño de una infografía, especifíquelos y hable de ellos.
- Determinar los objetivos de la infografía (si es un material publicitario, informativo o didáctico, si aportará valor a un tema determinado). Esta información se plasmará en un breve documento escrito.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** evidencia fotográfica de la infografía impresa**,** impresión full color del producto final, entrega de documento especificando los parámetros de diseño de una infografía y los objetivos de esta.
- **Formato:** Documento PDF con la evidencia de la infografía impresa y sus objetivos.
- **Extensión:** Libre

- Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Infografía control de calidad impresos. GA8-291301083-AA2-EV01.**

❖ **Evidencia GA8-291301083-AA2-EV02. Lista de verificación para validación de archivo para impresión.**

La calidad del producto impreso cuenta con todo un proceso de supervisión para llegar al producto final. Por lo general, dicho ejercicio es realizado por un profesional de la impresión calificado, cuenta con la experticia de conocimientos y habilidades para realizar las operaciones y técnicas avanzadas de trabajos de impresión de la industria gráfica.

Para la realización de esta evidencia, se trabajará de forma grupal (máximo 2 aprendices), y para ello deberán:

- Crear una lista de verificación, la cual incluya todas las características técnicas (formatos, especificaciones de documentos, imágenes, fuentes, perfiles o colores, sangrados) que debe tener todo documento y/o archivo para pasar a la fase de impresión.
- Elaborar la lista de verificación del proyecto con el que ha venido trabajando, revise si el proyecto cumple con las especificaciones y realice el proceso de guardar el archivo (PDF) y empaquetado, con el que podrá dar finalización al proceso de producción de un medio gráfico digital.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** lista de verificación
- **Formato:** documento de Word no mayor de 4 páginas
- **Extensión:** máximo 4 páginas.
- Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Lista de verificación para validación de archivo para impresión. GA8-291301083-AA2-EV02.**

3.3 Actividades de aprendizaje de la competencia - Diagramar piezas gráficas de acuerdo con el medio de salida y parámetros de maquetación (291301078).

Un buen diseño y una buena impresión van de la mano con buenos archivos, a través de la maquetación gráfica de los diferentes elementos que ocupan una publicación. Alcanzar el equilibrio estético disponiendo de forma visualmente acertada el conjunto de elementos que integran la página (titulares, texto, imágenes, etc.) es el gran objetivo que caracteriza toda buena maquetación gráfica, para finalmente obtener una impresión con las características seleccionadas.

3.3.1 Actividad de Aprendizaje GA8-291301078-AA3. Producir archivos finales teniendo en cuenta los requisitos de producción.

Esta actividad de aprendizaje se centra en el desarrollo de las fases de producción de una pieza gráfica que hace parte de un proyecto de impresión, de acuerdo con los requerimientos del cliente.

Duración: 96 horas.

Materiales de formación a consultar: para el desarrollo de esta actividad, es importante la lectura y el análisis del componente formativo: **Finalización**

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

- **Evidencia GA8-291301078-AA3-EV01. Paso a paso para la revisión de archivos para la impresión.**

El proceso de producción gráfica es un proceso complejo que integra numerosas fases. Se inicia con la redacción del *briefing* por parte del cliente y concluye con la entrega del producto impreso. La producción gráfica no es un proceso fácil, puesto que integra muchas etapas. Es muy importante revisar el perfil de color, CMYK, RGB, es aquí donde precisamente el profesional encargado de la revisión en la etapa de preimpresión informará al cliente de realizar los correspondientes ajustes antes de continuar el proceso. De igual forma puede pasar con la tipografía, puesto que puede ser que al momento de exportar el archivo las fuentes no se conviertan en curvas, lo que no permitirá que el archivo se vea tal como está en el diseño previo.

Para el logro de esta evidencia, se trabajará de forma grupal (máximo 2 aprendices), y para ello deberán:

- Realizar un informe argumentativo de las etapas de la preimpresión, que contenga imágenes de acuerdo con cada etapa.
- Elaborar un informe argumentativo de las etapas de la postimpresion, que contenga imágenes de acuerdo con cada etapa.
- Redactar un informe argumentativo de las áreas de control de impresión, teniendo en cuenta el producto final impreso.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** entrega de informes argumentativos de preimpresión, postimpresion e impresión.
- **Formato:** documento de Word
- **Extensión:** libre
- Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Paso a paso para la revisión de archivos para la impresión. GA8-291301078-AA3-EV01.**

- **Evidencia GA8-291301078-AA3-EV02. Archivos finales de piezas impresas y digitales.**

Existen varias formas de crear un archivo PDF para poder imprimir documentos y artes finales en el ámbito del diseño, el estándar más utilizado en artes gráficas es el PDF/Xs, esta es la forma que se recomienda para imprimir. Por lo general, los programas de diseño exportan y guardan los archivos directamente como PDF/X, por ello se recomienda lo siguiente:

- Las letras (fuentes) se deben convertir a curvas.
- Toda imagen debe contener un mínimo de 300 ppp (pixeles por pulgada) de resolución; de igual forma, estar en colores CMYK.
- Estar atento al tamaño de la página, evitando que por alguna razón se reduzca al momento de ser manipulada.
- Abrir el archivo de PDF y realizar algunas comprobaciones (textos acordes, tamaños, colores), revisar si hay alguna sobreimpresión que no es del producto final.

Para el logro de esta evidencia, se deberá trabajar en grupos (máximo 2 aprendices), y para ello deberán:

- Crear un diseño de una pieza final (tema libre) en formato PDF, que cuente con todas las características específicas para llevarlo a impresión.
- Realizar, a la pieza gráfica, las marcas y segmentos que determinan el área de impresión.
- Elaborar un informe escrito teniendo en cuenta que el archivo cuenta con errores de impresión: cuáles son los errores identificados y cuál es el proceso que se debe realizar para una correcta impresión de una pieza gráfica en formato PDF.
- Hacer una lista de verificación de los elementos de la diagramación, según los criterios técnicos y el medio de salida (determine usted el medio de salida) para la realización del ejercicio.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** entrega de pieza gráfica full color en formato de impresión PDF, entrega de informe escrito.
- **Formato:** PDF - documento de Word
- **Extensión:** Libre
- Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Archivos finales de piezas impresas y digitales. GA8-291301083-AA3-EV02.**

3.4. Actividades de la competencia Enrique Low Murtra - Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz. (240201526)

Establecer relaciones de crecimiento personal y comunitario a partir del bien común y, sobre todo, de la construcción de una cultura de paz es un reto necesario y muy importante para Colombia, para esto se deben reconocer los hechos históricos de violencia y paz, así como las estrategias de reconciliación.

3.4.1. Actividad de aprendizaje GA8-240201526-AA1. Reconocer el impacto de las acciones humanas sobre sí mismo y el entorno, dándoles un criterio de valor.

La siguiente actividad tiene como propósito conocer que la construcción de nuevas relaciones implica la modificación de actitudes para la resolución de conflictos, establecer relaciones personales a partir de una comunicación asertiva, relaciones de solidaridad, de tolerancia; todo ello enmarcado en el respeto por el otro.

Duración: 6 horas

Materiales de formación: para el desarrollo de esta actividad, es importante la lectura y el análisis del componente formativo “Ser individuo”.

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

- **Evidencia GA8-240201526-AA1-EV01. Taller de reflexión escrita. Caso Malala.**

Para desarrollar esta evidencia adecuadamente, se recomienda revisar los contenidos presentados en el componente formativo “Ser-individuo”. Esta actividad consiste en realizar una reflexión personal sobre la lectura de un texto que describe la historia de una joven que lucha por los derechos de la educación en su país. El objetivo

es promover mi dignidad y la del otro, a partir de los principios y valores éticos, como aporte a la instauración de una cultura de paz.

A continuación, se describe la secuencia de acciones y la correspondiente evidencia que conforman la actividad de aprendizaje, a partir de la lectura del anexo **"Caso_Malala-240201526-AA1-EV01".**

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** documento con el taller de reflexión elaborado. Recuerde incluir portada, conservar un adecuado manejo del lenguaje, uso de los términos, organización de ideas y bibliografía. Para mayor información, revise la rúbrica de evaluación de la evidencia.
- **Formato:** PDF.
- Para el desarrollo de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio **Taller de reflexión escrita. Caso Malala. GA8-240201526-AA1-EV01**

3.4.2. Actividad de aprendizaje GA8-240201526-AA2. Diseñar y definir su proyecto de vida, aplicando técnicas de PNL.

Crear un proyecto de vida significativo es construir la propia identidad, esto implica tomar decisiones importantes y un profundo compromiso con el desarrollo personal. Decidir el propio destino y alcanzar el máximo potencial como ser humano son las metas fundamentales que enmarcan cualquier proyecto de vida.

Duración: 6 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo de esta actividad, es importante la lectura y el análisis del componente formativo "Soy un ser social".

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

❖ **Evidencia GA6-240201526-AA2-EV01. Video presentación. Proyecto de vida.**

Para desarrollar esta actividad adecuadamente, se recomienda revisar los contenidos presentados en el componente formativo 1 Ser individuo. Esta actividad consiste en identificar y reflexionar sobre su entorno familiar y su realidad social, reconocer sus necesidades en relación con las acciones que debe realizar en su futuro en lo que tiene que ver con sus estudios profesionales y laborales; reconocer cuáles son sus valores y cuáles son sus sentimientos en comparación con esos valores que orientarán sus acciones con un proyecto a nivel individual, familiar, comunitario y ambiental. El objetivo es promover mi dignidad y la del otro, a partir de los principios y valores éticos, como aporte a la instauración de una cultura de paz.

A continuación, se describe la secuencia de acciones y la correspondiente evidencia que conforman la actividad de aprendizaje a partir de la lectura del anexo **"Video_proy_vida-240201526-AA2-EV01".**

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** documento con el proyecto de vida elaborado de acuerdo con el anexo.
- **Formato:** PDF.
- Para el desarrollo de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio

Video presentación. Proyecto de vida. GA8-240201526-AA2-EV01

3.4.3. Actividad de aprendizaje GA6-240201526-AA3 Reconocer los conceptos sobre la vida en comunidad teniendo como base las relaciones con el contexto social.

Esta actividad está orientada en la relación entre el individuo y la sociedad, la cual es muy estrecha, la sociedad es lo que rodea al individuo y abarca la cultura, como una fuerza social.

Duración: 12 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo de esta actividad, es importante la lectura y el análisis del componente formativo “Soy un ser social”.

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

- **Evidencia GA6-240201526-AA3-EV01 Diagrama de sistemas: relación del individuo con el entorno**

Para desarrollar esta actividad adecuadamente, se recomienda revisar los contenidos presentados en el componente formativo 2 Soy un ser social. Esta actividad consiste en realizar un análisis e interpretación de la relación del individuo con el entorno. El objetivo es establecer relaciones de crecimiento personal y comunitario, a partir del bien común, como aporte al desarrollo social.

A continuación, se describe la secuencia de acciones y la correspondiente evidencia que conforman la actividad de aprendizaje, a partir de la lectura del anexo “**Diagrama-240201526-AA3-EV01”,** que presenta una guía para la elaboración del diagrama de sistemas y la relación del individuo con el entorno.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** documento con el diagrama elaborado y las preguntas resueltas.
- **Formato**: PDF.
- Para el desarrollo de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio **Diagrama de sistemas. Relación del individuo con el entorno. GA8-240201526-AA3-EV01.**

3.4.4. Actividad de aprendizaje GA6-240201526-AA4: Proponer estrategias para promover el uso racional de los recursos teniendo como base los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

Está en manos de la humanidad asegurar que el desarrollo sea sostenible, asegurar que satisfaga las necesidades del presente, sin comprometer la capacidad de las futuras generaciones para satisfacer las propias.

Duración: 12 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo de esta actividad, es importante la lectura y el análisis del componente formativo “Entendiendo mi mundo”.

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

❖ **Evidencia GA8-240201526-AA4-EV01. Ejemplo de una marca sostenible que cumpla con TRIPLE BOTTOM LINE.**

Para desarrollar esta evidencia adecuadamente, se recomienda revisar los contenidos presentados en el componente formativo "Entendiendo mi mundo". Esta actividad consiste en realizar una reflexión que establezca un marco para crear empresas sostenibles, basándose en tres elementos principales: el elemento social, el ambiental y el económico. El objetivo es promover el uso racional de los recursos naturales a partir de criterios de sostenibilidad, sustentabilidad ética y normativa vigente.

A continuación, se describe la secuencia de acciones y la correspondiente evidencia que conforman la actividad de aprendizaje, a partir de la lectura del anexo **"Triple_bottom_line-240201526-AA4-EV01",** que presenta el ejemplo de una marca sostenible que cumple con Triple Bottom Line.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** documento con el ejemplo de una marca sostenible que cumpla con el Triple Bottom Line.
- **Formato**: PDF.
- Para el desarrollo de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio **Ejemplo de una marca sostenible que cumpla con TRIPLE BOTTOM LINE. GA8-240201526-AA4-EV01.**

3.4.5 Actividad de aprendizaje GA6-240201526-AA5 Reconocer los hechos históricos más representativos en la historia de Colombia que están marcados por la violencia y los acuerdos de paz.

El conflicto armado en Colombia tiene unas raíces muy profundas, que van más allá del surgimiento de las actuales guerrillas en los años 60. La siguiente actividad tiene como propósito identificar esos hechos históricos que han marcado el conflicto en el país.

Duración: 6 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo de esta actividad, es importante la lectura y el análisis del componente formativo "Ser agente de cambio".

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

❖ **Evidencia GA6-240201526-AA5-EV01. Mapa mental. Hitos del conflicto armado en Colombia en los últimos 50 años**

Para desarrollar esta evidencia adecuadamente, se recomienda revisar los contenidos presentados en el componente formativo 4 Ser agente de cambio. Esta actividad consiste en un mapa mental reflexivo sobre los principales hitos del conflicto armado en Colombia. El objetivo es reconocer los hechos históricos más representativos en la historia de Colombia que están marcados por la violencia y los acuerdos de paz. A continuación, se describe la secuencia de acciones y la correspondiente evidencia que conforman la actividad de aprendizaje a partir de la lectura del anexo **"Mapa_mental-240201526-AA5-EV01".**

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** mapa mental elaborado.
- **Formato:** PDF.
- Para el desarrollo de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio **Mapa mental. Hitos del conflicto armado en Colombia en los últimos 50 años. GA8-240201526-AA5-EV01.**

3.4.6 Actividad de aprendizaje GA8-240201526-AA6: Utilizar las estrategias de negociación frente al conflicto colombiano teniendo en cuenta las relaciones interpersonales y las experiencias de otros acuerdos exitosos.

En la negociación de la paz en Colombia, entre el Estado y las guerrillas, se han presentado varias experiencias de pactos de paz, dando lugar a esfuerzos hacia la construcción de la paz.

Duración: 6 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo de esta actividad, es importante la lectura y el análisis del componente formativo “Entendiendo mi mundo”.

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

❖ **Evidencia GA8-240201526-AA6-EV01. Documento colaborativo. Solución del caso**

Para desarrollar esta actividad adecuadamente, se recomienda revisar los contenidos presentados en el componente formativo 4 Ser agente de cambio. Esta actividad consiste en una reflexión y elaboración de un documento colaborativo; el objetivo es utilizar las estrategias de negociación frente al conflicto colombiano, teniendo en cuenta las relaciones interpersonales y las experiencias de otros acuerdos exitosos. A continuación, se describe la secuencia de acciones y la correspondiente evidencia que conforman la actividad de aprendizaje a partir de la lectura del anexo “**Solución_caso -240201526-AA6-EV01”.**

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** documento con la solución del caso.
- **Formato:** PDF.
- Para el desarrollo de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio **Documento colaborativo. Solución del caso. GA8-240201526-AA6-EV01.**

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias de aprendizaje	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
Evidencia de conocimiento. Flujograma del proceso de producción. GA8-291301077-AA1-EV01.	Genera archivo final de acuerdo con el medio de salida. Comprueba características técnicas del archivo digital de acuerdo con el medio de salida. Realiza acta de entrega del proyecto según acuerdo con el cliente.	**Lista de verificación:** IE_GA8-291301077-AA1-EV01.
Evidencia de producto. Pruebas impresas y digitales de imposición y montaje. GA8-291301077-AA1-EV02.		**Lista de verificación:** IE _GA8-291301077-AA1-EV02**.**
Evidencia de conocimiento. Infografía control de calidad impresos. GA8-291301083-AA2-EV01.	Genera archivos finales de acuerdo con el medio de salida.	**Lista de verificación:** IE_GA8-291301083-AA2-EV01.
Evidencia de producto. Lista de verificación para validación de archivo para impresión. GA8-291301083-AA2-EV02.		**Lista de verificación:** IE _ GA8-291301083-AA2-EV02.
Evidencia de conocimiento. Paso a paso para la revisión de archivos para la impresión. GA8-291301078-AA3-EV01.	Realiza correcciones al archivo diagramado teniendo en cuenta errores identificados. Revisa los elementos de la diagramación según los criterios técnicos y el medio de salida.	**Lista de verificación:** IE _GA8-291301078-AA3-EV01.
Evidencia de desempeño. Archivos finales de piezas impresas y digitales. GA8-291301078-AA3-EV02.		**Lista de verificación:** IE _GA8-291301078-AA3-EV02.
Evidencia de conocimiento. Taller de reflexión escrita. Caso Malala. GA8-240201526-AA1-EV01.	Reconoce su valor y el valor del otro de acuerdo con los principios de dignidad y construcción cultural y autonomía. Define su proyecto de vida con base en criterios axiológicos y culturales, y hábitos de convivencia.	**Rúbrica:** IE-GA8-240201526-AA1-EV01.
Evidencia de producto. Video presentación. Proyecto de vida. GA8-240201526-AA2-EV01	Define su proyecto de vida de acuerdo con los criterios de dignidad, de respeto, creencias, ecología y cultura.	**Rúbrica:** IE-GA8-240201526-AA2-EV01.
Evidencia de desempeño. Diagrama de sistemas. Relación del individuo con el entorno. GA8-240201526-AA3-EV01.	Aplica acciones de prevención de acciones violentas con base en estrategias de comunicación asertiva. Evidencia respeto por el bien común, la alteridad y el diálogo con el otro, con base en principios axiológicos.	**Rúbrica:** IE-GA8-240201526-AA3-EV01.

Evidencias de aprendizaje	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
Evidencia de producto. Ejemplo de una marca sostenible que cumpla con TRIPLE BOTTOM LINE. GA8-240201526-AA4-EV01.	Cambia actitudes frente a su comportamiento con base en la dignidad, aportando a la cultura de paz. Utiliza herramientas que permiten la comunicación asertiva en diferentes entornos, teniendo en cuenta la pedagogía para la paz.	**Rúbrica:** IE-GA8-240201526-AA4-EV01.
Evidencia de desempeño. Mapa mental. Hitos del conflicto armado en Colombia en los últimos 50 años. GA8-240201526-AA5-EV01.	Reconoce hitos históricos de violencia y paz como aporte a la construcción de una cultura de paz	**Rúbrica:** IE-GA8-240201526-AA5-EV01.
Evidencia de producto. Documento colaborativo. Solución del caso. GA8-240201526-AA6-EV01.	Modifica actitudes comportamentales a partir de la resolución pacífica de conflictos. Construye relaciones interpersonales a partir del enfoque diferencial y la promoción de una cultura de paz.	**Rúbrica:** IE-GA8-240201526-AA6-EV01.

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

CMYK: el CMYK (siglas de *Cyan*, *Magenta*, *Yellow* y *Key*) es un modelo de color sustractivo, muy importante en el terreno de la impresión. Se trata de una evolución de otro modelo más antiguo y tradicional, el RYB, que se ha convertido en el nuevo estándar dentro del campo de la maquetación y el diseño.

Conflicto armado: el concepto de conflicto armado es muy complejo, ya que hace referencia a todos aquellos enfrentamientos en los que están involucradas las armas y su uso. Los conflictos armados son un fenómeno histórico, que existe desde el comienzo de la historia y puede darse entre distintos pueblos, así como también entre el mismo pueblo, es decir, a nivel interno. De cualquier manera, el conflicto armado es muy doloroso, ya que produce muertes y mutilaciones de todo tipo, abusos, asesinatos y violencia sin fin, que muchas son difíciles de controlar, revertir o superar.

Cultura de paz: según la definición de las Naciones Unidas (1998, Resolución A/52/13), la cultura de paz consiste en una serie de valores, actitudes y comportamientos que rechazan la violencia y previenen los conflictos tratando de atacar sus causas, para solucionar los problemas mediante el diálogo y la negociación entre las personas, los grupos y las naciones.

Derechos Humanos: son derechos inherentes a todos los seres humanos, sin distinción alguna de nacionalidad, lugar de residencia, sexo, origen nacional o étnico, color, religión, lengua, o cualquier otra condición. Todos tenemos los mismos derechos humanos, sin discriminación alguna. Estos derechos son interrelacionados, interdependientes e indivisibles (UN-OHCHR, 1996-2015).

Dignidad humana: la dignidad, o «cualidad de digno» (del latín, «grandeza»),1. hace referencia al valor inherente del ser humano por el simple hecho de serlo, en cuanto ser racional, dotado de libertad. 2. No se trata de una cualidad otorgada por nadie, sino consustancial al ser humano. 3. No depende de ningún tipo de condicionamiento ni de diferencias étnicas, de sexo, de condición social o cualquier otro tipo.

Entorno social: el entorno social, también denominado contexto o ambiente social, es el lugar donde los individuos se desarrollan en determinadas condiciones de vida, trabajo, economía, nivel de ingresos, nivel educativo, y está

relacionado con los grupos a los que pertenece.1 El entorno social de un individuo es la cultura en la que el individuo fue educado y cómo vive, y abarca a las personas e instituciones con las que el individuo interactúa en forma regular.

Flujograma: o diagrama de flujo, consiste en una figura o gráfico que representa una serie de procesos o un grupo de actividades por medio de símbolos.

Infografía: una infografía es una colección de imágenes, visualizaciones de datos, gráficos de barra y gráficos circulares (o de pastel) y texto simple (minimalista) que resume un tema para que se pueda entender fácilmente.

***Input*:** Informe, entrada (conjunto de datos introducido en un sistema informático).

Marca ética: una marca que representa una empresa, organización o persona cuyos productos, servicios y actividades son: 1) moralmente correctos, 2) no dañan a las personas, los animales o el medio ambiente, 3) contribuyen a la sociedad y al bien público de manera responsable, positiva y sostenible.

Output: es el conjunto de bienes y servicios que obtiene una empresa o industria al combinar distintos factores de producción.

Proyecto de vida: el proyecto de vida es un plan trazado, un esquema vital que encaja en el orden de prioridades, valores y expectativas de una persona que, como dueña de su destino, decide cómo quiere vivir.

Resolución de conflictos: proceso por el cual un conflicto de carácter interpersonal, intergrupal, interorganizacional o internacional, de raíces profundas, es resuelto por medios no violentos y de forma relativamente estable, a través, primero, del análisis e identificación de las causas subyacentes al conflicto, y, consiguientemente, del establecimiento de las condiciones estructurales en las que las necesidades e intereses de todas las partes enfrentadas puedan ser satisfechas simultáneamente.

RGB: el modo de color RGB está basado en la suma de los colores lumínicos primarios. A esto se le conoce como síntesis aditiva, donde los colores deben sumarse para conseguir uno nuevo. Esos colores son el Rojo (*Red*), el Verde (*Green*) y el Azul (*Blue*).

Triple Bottom Line: busca definir la sostenibilidad de una empresa basándose en tres elementos principales: económico, ambiental y social.

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

Álvarez-Rodríguez, A. (2017). Acuerdos y construcción de paz en Colombia: retos a la gobernabilidad y la cultura de paz. *Prospectiva, 24*, 13-45.

Avison, D. y G. Fitzgerald, (1995). *Information Systems Development: Methodologies, Techniques, and Tools*. McGraw-Hill.

Banz, C. (2008). *Aprender a resolver conflictos de forma colaborativa y autónoma: un objetivo educativo fundamental*. Educarchile. https://www.educarchile.cl/recursos-para-el-aula/aprender-resolver-conflictos-de-forma-colaborativa-y-autonoma-un-objetivo

Carrillo, F. y Gómez, D. (2020). *Mecanismos alternativos de solución en Colombia MASC. Tomo II Colección fortalecimiento institucional y ética*. Procuraduría General de la Nación.

Dirección de Formación Profesional Integral. (2013). *Proyecto Educativo Institucional SENA*. SENA. https://repositorio.sena.edu.co/bitstream/handle/11404/3253/pei_sena.pdf

ExpokNews. (2021). *¿Qué es un proyecto Triple Bottom Line y cómo lograrlo?* Expok Comunicación de sustentabilidad y RSE. https://www.expoknews.com/que-es-un-proyecto-triple-bottom-line-y-como-lograrlo/#:~:text=Una%20empresa%20que%20se%20interesa,elementos%20en%20un%20solo%20proyecto.

Fernández, O. (2006). Una aproximación a la cultura de paz en la escuela. *Educere, 10*(33), p. 251-256. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2101074

García, M. (2015). La Cuenta del Triple Resultado o Triple Bottom Line. *Revista de Contabilidad y Dirección, 20*, p. 65-77. https://accid.org/wp-content/uploads/2018/11/LA_CUENTA_DEL_TRIPLE_RESULTADO.pdf

González, N. (2018). *Guía para crear marcas éticas*. Magenta.

Instituto Interamericano de Derechos Humanos. (2003). *Educación en valores éticos Guía metodológica para docentes*. Ministerio de Asuntos Exteriores.

Llasera, J. (2020). *RGB y CMYK: Qué son y cuándo usar cada modo de color*. Imborrable. https://imborrable.com/blog/rgb-y-cmyk/

Lozano, F., Pastor, J. y Monterde, R. (s.f.). *Impacto de los valores éticos en la toma de decisiones*. Departamento de Proyectos de Ingeniería ETSII – UPV. https://www.aeipro.com/files/congresos/2002barcelona/ciip02_0050_0057.1885.pdf

Magallón, C. (2016). La paz en Colombia: decepción, controversia y esperanza. *Cultura de Paz, 22*(70), p. 4-10.

Martínez, Y. (2014). *Habilidad para la toma de decisiones*. Escuela de Organización Industrial. https://www.eoi.es/blogs/mintecon/2014/05/18/habilidad-para-la-toma-de-decisiones/

Mercado, R. (2013). La responsabilidad ética en la toma de decisiones dentro de las organizaciones. *Sincronía*, (64), p. 1-12.

Nacer con PNL. (2016). *Cómo diseñar un proyecto de vida con PNL*. https://nacerconpnl.wordpress.com/2016/12/28/como-disenar-proyecto-de-vida/

Naciones Unidas [ONU]. (s. f.) *Objetivos de Desarrollo Sostenible*. https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/

Naciones Unidas [ONU]. (s. f). *Objetivo 16: Promover sociedades justas, pacíficas e inclusivas*. Objetivos de Desarrollo Sostenible. http://www.un.org/sustainabledevelopment/es/peace-justice/

NeoAttack. (2020). *¿Qué es CMYK?*. https://neoattack.com/neowiki/cmyk/

Rojas, L., Díaz, B., Arapé, E., Romero, S., Rojas, A. y Rojas, R. (2006). Comunicación, conflictos y cultura de paz: percepción en grupos de estudiantes universitarios. *Reflexión Política, 8*(15), p. 52-63. https://www.redalyc.org/pdf/110/11001505.pdf

Rus, E. (2020). *Flujograma*. Economipedia. https://economipedia.com/definiciones/flujograma.html

Secretaría de Educación Pública. (2014). *Manual para el Desarrollo de Habilidades Socioemocionales en Planteles de Educación Media Superior*. Estados Unidos Mexicanos. http://prepajocotepec.sems.udg.mx/sites/default/files/yna_manual_11.pdf

Villarraga, A. (2015). *Biblioteca de la paz. Los procesos de paz en Colombia, 1982-2014 (Documento resumen)*. Fundación Cultura Democrática. https://repository.iom.int/bitstream/handle/20.500.11788/769/COL-OIM%200298%20D.Resumen.pdf

Westreicher, G. (2020). *Output*. Economipedia. https://economipedia.com/definiciones/output.html

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor(es)	Alejandra María Dávila Muñoz	Instructora - Experto temático	Centro de Formación en diseño, confección y moda.	Noviembre de 2020
	Leidy Carolina Arias Aguirre	Evaluadora Instruccional	Centro de diseño y metrología.	Noviembre de 2020
	Zoraida Sossa López	Instructora	Centro Nacional de Hotelería, Turismo y Alimentos.	Julio de 2021
	Lida Guanumen	Instructor Técnico	Centro Nacional de Hotelería, Turismo y Alimentos.	Julio de 2021
	Claudia Ávila	Experto Técnico	Centro Nacional de Hotelería, Turismo y Alimentos.	Julio de 2021
	Carlos Andrés Suescun Lesmes	Experto temático	Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica – Regional Distrito Capital	Diciembre 2021
	Gloria Amparo López Escudero	Diseñador Instruccional	Regional Distrito Capital Centro de Gestión Industrial	Diciembre 2021
	Paola Moya Peralta	Diseñadora instruccional	Regional Distrito Capital - Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica	Diciembre 2021
	Alix Cecilia Chinchilla Rueda	Metodólogo para la formación virtual	Regional Distrito Capital Centro de Diseño y Metrología	Febrero 2022
	Rafael Neftalí Lizcano Reyes	Responsable de Desarrollo Curricular	Regional Santander - Centro Industrial del Diseño y la Manufactura	Febrero 2022
	Darío González	Corrección de estilo	Regional Distrito Capital – Centro de Diseño y Metrología	Febrero 2022

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del cambio
Autor(es)					