Fecha de elaboración	27 de mayo de 2017
Denominación del Programa de Formación	Diseño y Diagramación de Historietas
Modalidad de ejecución	Virtual
Código y versión del Programa	52460001
Nombre del Proyecto (si es formación titulada)	N/A
Código del proyecto (si es formación titulada)	N/A
Instructor(es) que elabora la planeación pedagógica	**Juliana García Cardona** — **Regional Risaralda - Centro de Diseño e Innovación Tecnológica Industrial**

FASE DE PROYECTO (si el programa es de titulada)	ACTIVIDAD DE PROYECTO (si el programa es titulada)	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE A DESARROLLAR	DURACIÓN ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE (HORAS)		CRÉDITOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE (TD + TI)/48	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS ACTIVAS	AMBIENTES DE APRENDIZAJE TIPIFICADOS			CRITERIOS DE EVALUACION	DESCRIPCIÓN DE LA EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	OBSERVACIONES
					HORAS TRABAJO DIRECTO	HORAS TRABAJO INDEPENDIENTE			AMBIENTE	MATERIALES DE FORMACIÓN	INSTRUCTORES RESPONSABLES			
NO APLICA	NO APLICA	**291301052: Diagramar piezas gráficas de acuerdo con el medio de salida.**	**01. Planear la diagramación de acuerdo con los elementos gráficos y el género del cómic.**	**Actividad de aprendizaje 1:** Conocer los diferentes elementos gráficos y géneros de historietas para su apropiación en el proceso de diseño y diagramación.	0	10	0,2	Mapa conceptual.	•Learning Management System (LMS) Blackboard. •Adobe Reader.	•Material de formación en versiones multimedia y descargable correspondientes al primer resultado de aprendizaje: Historia. •Material de apoyo (Archivo PDF - Enlace web) correspondiente al primer resultado de aprendizaje.	1	Define la tipología de la historieta según parámetros establecidos del proyecto.	**Evidencia de conocimiento.** Mapa conceptual: La historieta y su historia.	
								Video animado.				Selecciona el estilo gráfico según parámetros establecidos para el proyecto.	**Evidencia de producto.** Video animado: Clasificación y géneros de la historieta.	
			02. Realizar la maquetación de la historieta en el software especializado según los requerimientos entregados por el cliente.	**Actividad de aprendizaje 2:** Diseñar y maquetar la historieta en el software especializado teniendo en cuenta las necesidades del cliente.	0	14	0,3	Foro temático.	•Learning Management System (LMS) Blackboard. •Adobe Reader.	•Material de formación en versiones multimedia y descargable correspondientes al segundo resultado de aprendizaje: Maquetación. •Material de apoyo (enlaces web) correspondiente al segundo resultado de aprendizaje.	1	Identifica el público objetivo según requerimiento de la historieta.	**Evidencia de conocimiento.** Foro temático: Análisis del mercado.	
								Taller.				Emplea herramientas de software según maquetación del proyecto.	**Evidencia de producto.** Taller: Diseño de personaje.	
			03. Verificar que los elementos gráficos de la diagramación cumplan con los requerimientos técnicos y de salida.	**Actividad de aprendizaje 3:** Identificar los requerimientos técnicos y de salida y comprobar que el diseño de la historieta cumpla con ellos.	0	6	0,1	*Storyboard*.	•Learning Management System (LMS) Blackboard. •Adobe Reader.	•Material de formación en versiones multimedia y descargable correspondientes al tercer resultado de aprendizaje: Diseño. •Material de apoyo (documentos PDF) correspondiente al tercer resultado de aprendizaje.	1	Reconoce las políticas sobre derechos de autor y propiedad intelectual según requerimientos de la actividad laboral.	**Evidencia de conocimiento.** *Storyboard:* Métodos de impresión y reproducción de imágenes.	
								Blog.				Define el método de impresión teniendo en cuenta la historieta y el tipo de grafismo utilizado.	**Evidencia de producto:** Blog: Artbook personal.	
			04. Finalizar y entregar archivos según el medio de salida y requerimientos del cliente.	**Actividad de aprendizaje 4:** Conocer y apropiar las actividades de preparación y finalización del material gráfico requerido por el cliente.	0	10	0,2	Estudio de caso.	•Learning Management System (LMS) Blackboard. •Adobe Reader.	•Material de formación en versiones multimedia y descargable correspondientes al cuarto resultado de aprendizaje: Publicación. •Material de apoyo (enlaces web y documento PDF) correspondiente al cuarto resultado de aprendizaje.	1	Entrega al cliente el presupuesto para historieta.	**Evidencia de conocimiento.** **Estudio de caso:** Presupuesto de una historieta.	
								Historieta.				Finaliza el proyecto para entrega según estándares de *artbook*.	**Evidencia de producto.** **Historieta:** Deportes en Colombia.	