PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: **Tecnologo en Producción de Multimedia**
- Código del Programa de Formación: **228101**
- Nombre del Proyecto: **Producción de Contenidos Multimediales para la Gestión del Patrimonio Cultural del Norte del Valle "Sembrando Historias"**
- Fase del Proyecto: **ANÁLISIS**
- Actividad de Proyecto: **Caracterizar las necesidades de producción sobre los Contenidos Multimediales para la Gestión del Patrimonio Cultural del Norte del Valle "Sembrando Historias"**
- **COMPETENCIAS :**

1. **Analizar la información recolectada para definir la tipología de proyecto multimedial.**
2. **Realizar negociación con los proveedores y clientes, según los objetivos y estrategias establecidas por la organización.**
3. **Comprender textos en inglés en forma escrita y auditiva**
4. **Promover la interaccion idonea consigo mismo, con los demas y con la naturaleza en los contextos laboral y social.**

- **RESULTADOS DE APRENDIZAJE ALCANZAR:**

1. **Determinar la plataforma del proyecto a partir de las necesidades del cliente aplicando las técnicas de recolección y procesamiento de la información.**
2. **Reconocer el lenguaje cinematográfico para la planeación de la multimedia**
3. **Identificar las tipologías multimedia a realizar según el requerimiento del público destino y del medio**
4. **Identificar las tendencias del mercado y del diseño en la producción de proyectos multimedia para orientar al cliente.**

5. **Confrontar la información recolectada con las necesidades presentadas por el público destino.**
6. **Escribir actas e informes de procesos de acuerdo con el cronograma de actividades y siguiendo las normas y protocolos establecidos.**
7. **Crear la propuesta y/o contrapropuesta que establezca detalles de rentabilidad, precios, y compromisos con base en las políticas del cliente (financiación, presupuesto, objetivos e identidad corporativa).**
8. **Definir el costo del proyecto teniendo en cuenta los gastos fijos, variables y tiempo invertido en la realización del mismo.**
9. **Verificar entre las partes la propuesta comercial de acuerdo con los parámetros de la negociación.**
10. **Comunicarse en tareas sencillas y habituales que requieren un intercambio simple y directo de información cotidiana y técnica.**
11. **Encontrar información específica y predecible en escritos sencillos y cotidianos.**
12. **Comprender la idea principal en avisos y mensajes breves, claros y sencillos en inglés técnico.**
13. **Generar procesos autónomos y de trabajo colaborativo permanentes, fortaleciendo el equilibrio de los componentes racionales y emocionales orientados hacia el desarrollo humano integral.**

- Duración de la Guía : 3 MESES, 2 semanas, **Fecha de inicio: 15 de julio 2024** -**Fecha fin 31 de octubre 2024**

2. PRESENTACIÓN

¡Hola, estimados aprendices de Tecnología en Producción de Multimedia! Estamos emocionados de darles la bienvenida a esta guía de aprendizaje para la fase de análisis, una etapa fundamental en su formación. En esta fase, nos adentraremos en el emocionante proyecto ***"Sembrando Historias", centrado en la producción de Contenidos Multimediales para la Gestión del Patrimonio Cultural del Norte del Valle***.

Su misión principal es desarrollar las habilidades necesarias para comprender en profundidad el contexto cultural del Norte del Valle. Deben identificar las



necesidades del público objetivo y definir los elementos esenciales que moldearán nuestra producción multimedia.

Durante esta etapa, alcanzararemos logros notables. Aprenderán a determinar la plataforma ideal para el proyecto, a reconocer los principios del lenguaje cinematográfico para una planificación efectiva y a identificar las tipologías multimedia que se ajusten a las necesidades del público y el medio.

Además, adquirirán la habilidad de evaluar críticamente la información recolectada y de redactar actas e informes de procesos. Sabrán cómo crear propuestas comerciales que cumplan con las políticas del cliente y definirán el costo del proyecto considerando todos los factores.

No menos importante, desarrollarán habilidades de comunicación esenciales para tareas técnicas y cotidianas, así como la capacidad de encontrar información relevante en textos técnicos y comprender mensajes breves en inglés técnico.

A lo largo de esta fase, fomentaremos un enfoque en el desarrollo humano integral. Esto significa equilibrar aspectos racionales y emocionales en su trabajo autónomo y colaborativo.

Esperamos que esta fase sea una experiencia emocionante y que los conocimientos adquiridos aquí los guíen en la creación de contenidos multimedia que celebren y preserven el patrimonio cultural del Norte del Valle.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Caracterizar las necesidades de producción sobre los Contenidos Multimediales para la Gestión del Patrimonio Cultural del Norte del Valle "Sembrando Historias", interpretando los problemas ambientales del SST, aplicando el trabajo en equipo y las relaciones interpersonales, en conjunto de las habilidades psicomotrices, en función de la comprensión oral y escrita en inglés.

3.1 Perfil del Público y Tendencias de Diseño en Multimedia

RAP : IDENTIFICAR LAS TENDENCIAS DEL MERCADO Y DEL DISEÑO EN LA PRODUCCIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA PARA ORIENTAR AL CLIENTE

1. Introducción a la Creación de Perfiles de Público y Tendencias de Diseño: Basados en la presentación de los conceptos de creación de perfiles de público objetivo, tendencias de diseño en la producción multimedia y la importancia de identificar las necesidades, motivaciones, objetivos e intereses de las partes interesadas en proyectos multimedia. Seguidamente su instructor presentara ejemplos de proyectos multimedia exitosos que han identificado y atendido las características de su público objetivo y han incorporado las tendencias de diseño actuales. , a partir de lo anterior realizaremos las siguientes actividades formativas:



a. Creación de Perfiles de Público: Los aprendices seleccionan un proyecto multimedia ficticio o real y comienzan a crear

perfiles detallados de su público objetivo. Esto incluye la demografía, preferencias, comportamientos en línea y necesidades de su audiencia.

b. Investigación de Tendencias de Diseño: Los aprendices investigaran y recopilaran información sobre tendencias actuales en diseño multimedia. Esto puede incluir el uso de colores, tipografía, diseño de interfaz, animación, etc.

c. Presentación de Perfiles de Público y Tendencias de Diseño (1 sesión): Cada aprendiz presentara el perfil de público objetivo que creó y comparte las tendencias de diseño relevantes que descubrió. Discuten cómo estos elementos pueden aplicarse a su proyecto multimedia.

d. Discusión y Retroalimentación: Después de cada presentación, los compañeros y el instructor brindan retroalimentación constructiva y sugieren formas de mejorar la identificación de necesidades, motivaciones, objetivos e intereses de las partes interesadas y la incorporación de tendencias de diseño.

Para el diseño de esta actividad recuerden aplicar el trabajo en equipo Teniendo en cuenta la necesidad e importancia del trabajo colaborativo no solo en el ámbito laboral sino en el familiar, se hace necesaria una relación interpersonal buena, Por esto, los invito a que revisen el material de apoyo sobre las 7 leyes de las relaciones interpersonales y tolerancia. Después de realizar un análisis grupal de cada una de las leyes responda en un documento Word:



Fuente: https://coworkingfy.com/ventajas-trabajo-equipo/

1. Porque son importantes las relaciones interpersonales para usted como aprendiz y en su vida personal?

2. considera que para tener una buena relacion interpersonal es necesario aplicar algunos valores?, cuales considera los mas relevantes?.

3. De un ejemplo sencillo de cómo aplicar cada una de las 7 leyes en su relación interpersonal; incluya su punto de vista acerca de la tolerancia. Luego de socializar los documentos en el grupo, participe de la actividad lúdica orientadas por su instructor de ética relacionada con el tema de trabajo en equipo, la cual tiene como finalidad contextualizar muchas de las situaciones comunes cuando se realiza trabajo en equipo.

Aprendices no olviden que la competencia de trabajo en equipo fortalecerá sus capacidades para el mundo laboral y especialmente en el sector comercial.

3.2 Evaluación de las Necesidades del Público Objetivo

RAP: CONFRONTAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA CON LAS NECESIDADES PRESENTADAS POR EL PÚBLICO DESTINO.

Momento 1: Consulta



1. Introducción a la Evaluación de Necesidades: Su instructor proporcionara una introducción sobre la importancia de confrontar la información recopilada con las necesidades presentadas por el público objetivo en proyectos multimedia. Se discuten conceptos clave y se resaltan las etapas de elaboración de instrumentos de recolección de información, validación, aplicación y tabulación de resultados. Durante esta se presentan ejemplos de proyectos multimedia anteriores donde la confrontación de información fue fundamental para el éxito del proyecto.

Momento 2: Actividad Práctica

2. Elaboración de Instrumentos de Recolección: Los aprendices eligen un proyecto multimedia simulado y desarrollan instrumentos de recolección de información específicos para ese proyecto. Pueden ser encuestas, entrevistas, cuestionarios u otros métodos relevantes. Los aprendices considerarán las necesidades del público objetivo al diseñar estos instrumentos.

3. Validación de Instrumentos: Los aprendices se reúnen en equipos y, utilizando el método de revisión entre pares, validan los instrumentos de recolección de información creados por sus compañeros. Se proporcionan pautas para la validación, como la claridad de las preguntas y la pertinencia de la información a recopilar.

Momento 3: Evaluación y Tabulación

4. Aplicación de Instrumentos: Los aprendices aplicaran los instrumentos de recolección de información en una muestra de población simulada. Esto puede hacerse en grupos pequeños. Los datos recopilados son reales o hipotéticos, dependiendo de la disponibilidad de recursos.

5. Tabulación de Resultados: Los aprendices tabularan los datos recopilados y analizaran la información para identificar patrones y tendencias relevantes. Utilizan gráficos y estadísticas básicas para presentar sus hallazgos.

3.3 Evaluación de Costos para un Proyecto Multimedia

RAP: DEFINIR EL COSTO DEL PROYECTO TENIENDO EN CUENTA LOS GASTOS FIJOS, VARIABLES Y TIEMPO INVERTIDO EN LA REALIZACIÓN DEL MISMO

En esta actividad, los aprendices aplicarán sus conocimientos sobre costos y presupuestos para definir el costo de un proyecto multimedia ficticio, teniendo en cuenta los gastos fijos, variables y el tiempo invertido en su realización. Antes de comenzar, los aprendices tendrán la oportunidad de consultar y aclarar los conceptos clave relacionados con los costos y presupuestos.



Instrucciones:

1. Los aprendices participarán en una sesión de consulta guiada sobre los conceptos clave relacionados con costos y presupuestos en el contexto de proyectos multimedia. Luego de la consulta el instructor responderá a preguntas y aclarará cualquier confusión para garantizar que todos tengan una comprensión sólida de estos conceptos.

2. Se proporciona a los aprendices un escenario hipotético de un proyecto multimedia. Deben comprender los objetivos del proyecto, su alcance, los recursos necesarios y las fechas de entrega.

3. Los aprendices trabajan en equipos para identificar todos los posibles gastos asociados al proyecto. Deben distinguir entre costos fijos y costos variables. Los costos fijos son aquellos que no cambian con la cantidad de producción, como salarios, alquiler y licencias de software. Los costos variables varían con la producción y pueden incluir materiales, horas extras y publicidad, entre otros.

4. Los aprendices estiman el tiempo que se requerirá para completar cada etapa del proyecto. Esto incluye el tiempo de preproducción, producción y posproducción. Deben considerar la duración de tareas específicas y las dependencias entre ellas.

5. Con la lista de gastos y las estimaciones de tiempo, los aprendices calculan el costo total del proyecto. Esto implica sumar los costos fijos y los costos variables y tener en cuenta el tiempo invertido por el equipo de trabajo.

6. Cada grupo presenta su cálculo del costo total ante el grupo. Explican cómo llegaron a ese número, qué supuestos utilizaron y si consideraron la relación costo-beneficio.

7. Se facilita una discusión en grupo sobre los diferentes enfoques para calcular los costos y las implicaciones financieras del proyecto. Los aprendices reciben retroalimentación del instructor y de sus compañeros.

3.4 Creación de Propuesta Comercial para un Proyecto Multimedia

RAP: CREAR LA PROPUESTA Y/O CONTRAPROPUESTA QUE ESTABLEZCA DETALLES DE RENTABILIDAD, PRECIOS, Y COMPROMISOS CON BASE EN LAS POLÍTICAS DEL CLIENTE (FINANCIACIÓN, PRESUPUESTO, OBJETIVOS E IDENTIDAD CORPORATIVA).

VERIFICAR ENTRE LAS PARTES LA PROPUESTA COMERCIAL DE ACUERDO CON LOS PARÁMETROS DE LA NEGOCIACIÓN

Descripción: En esta actividad, los aprendices aplicarán sus conocimientos sobre la creación de propuestas comerciales para proyectos multimedia, considerando aspectos de rentabilidad, precios y compromisos basados en las políticas del cliente, incluyendo financiación, presupuesto y objetivos.



Instrucciones:

1. Se proporciona a los aprendices un estudio de caso que busca un proyecto multimedia. El escenario incluirá información sobre las políticas del cliente, sus objetivos y su presupuesto disponible.

2. Los aprendices trabajarán en grupos para identificar los términos de la negociación específicos que deben considerar al crear la propuesta comercial. Esto incluirá elementos como el alcance del proyecto, los plazos de entrega, los requisitos de financiación y cualquier otro detalle relevante.

3. Los aprendices tendrán una sesión de consulta con el instructor para aclarar dudas y obtener orientación adicional sobre los términos de negociación específicos relacionados con proyectos multimedia. Pueden plantear preguntas y discutir escenarios hipotéticos.

4. Los aprendices utilizarán la información del escenario del cliente y los términos de la negociación para crear una propuesta comercial detallada. Esto incluirá una descripción del proyecto, un desglose de los costos, un plan de entrega y una explicación de cómo se cumplirán los objetivos del cliente.

5. Los aprendices revisarán y legalizarán su propuesta comercial. Esto implica asegurarse de que todos los términos sean claros y estén en conformidad con las políticas y requerimientos del cliente. Pueden buscar asesoramiento legal o contractual si es necesario.

6. Cada aprendiz o grupo presentará su propuesta comercial al cliente ficticio (el instructor o un compañero designado). Explicarán los detalles de la propuesta y responderán a preguntas o solicitudes de aclaración.

7. Después de la presentación, se llevará a cabo una sesión de negociación simulada. El "cliente" (instructor o compañero) planteará preguntas o preocupaciones y los aprendices deberán responder y, si es necesario, ajustar su propuesta comercial en tiempo real.

8. Una vez que se haya llegado a un acuerdo en la negociación, el cliente aprobará la propuesta comercial. Los aprendices cerrarán la negociación y acordarán los próximos pasos.

3.5 Redacción de Actas e Informes en Proyectos Multimedia

RAP: ESCRIBIR ACTAS E INFORMES DE PROCESOS DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y SIGUIENDO LAS NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS



Descripción: En esta actividad, los aprendices aplicarán sus conocimientos sobre la redacción de actas e informes en el contexto de proyectos multimedia. Aprenderán a elaborar estos documentos siguiendo las normas y protocolos establecidos, y asegurando que estén alineados con el cronograma de actividades.

Instrucciones:

Introducción a la Importancia de Actas e Informes

1. El instructor proporcionará una introducción sobre la importancia de las actas e informes en proyectos multimedia. Se destacará cómo estos documentos son fundamentales para el seguimiento, registro y comunicación efectiva en el proceso de producción multimedia.

Conocimiento de Normas y Protocolos

2. Los aprendices se sumergirán en el estudio de las normas y protocolos de redacción específicos para actas e informes en proyectos multimedia. Se abordarán aspectos de formato, estructura, estilo de redacción y ortografía.

Creación de Actas

3. Los aprendices, en grupos pequeños, seleccionarán una reunión de revisión de proyecto multimedia simulada y crearán actas de esa reunión. Deberán incluir detalles clave como temas discutidos, decisiones tomadas y próximos pasos.

Redacción de Informes

4. Los aprendices trabajarán en la redacción de informes de progreso para sus proyectos multimedia simulados. Estos informes resumirán el estado del proyecto, los logros alcanzados y los desafíos encontrados.

Revisión y Corrección

5. Los grupos revisarán y corregirán sus actas e informes, prestando especial atención a la ortografía y el cumplimiento de las normas de redacción y formato. Pueden utilizar herramientas de corrección ortográfica y gramatical.

Presentación y Discusión

6. Cada grupo presentará sus actas y informes al resto de la clase. Se llevará a cabo una discusión sobre la calidad de la redacción, la claridad de la información presentada y el cumplimiento de las normas y protocolos.

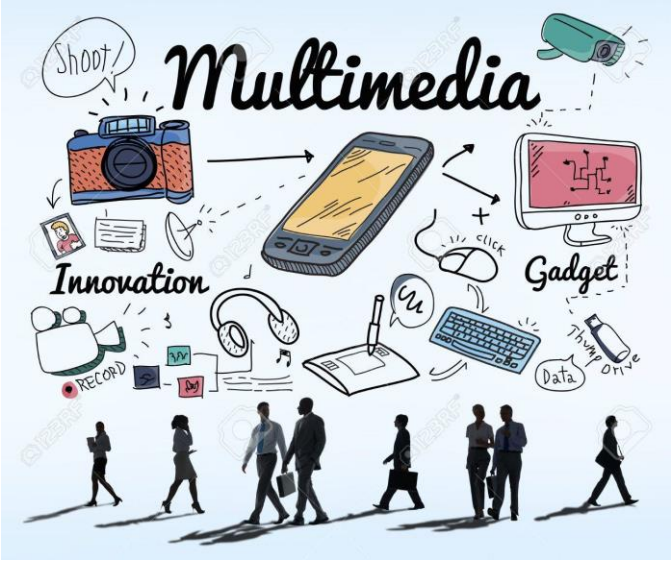
Evaluación y Retroalimentación

7. Los informes y actas serán evaluados por el instructor y los compañeros. Se proporcionará retroalimentación constructiva sobre la calidad de la redacción y la observancia de las normas.

3.7 Tipologias multimedia

RAP. IDENTIFICAR LAS TIPOLOGÍAS MULTIMEDIA A REALIZAR SEGÚN EL REQUERIMIENTO DEL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO

¡Queridos aprendices SENA, les doy la bienvenida a la emocionante formación "Explorando las Tipologías Multimedia". En esta actividad, nos sumergiremos en la diversidad de los medios de comunicación, desde imágenes hasta audio y videos. Aquí está cómo vamos a abordar esto:



1. Investigación en Equipo: Formaremos grupos y, utilizando nuestros dispositivos multimedia, nos embarcaremos en una investigación en línea. La tarea es encontrar ejemplos representativos de diferentes tipos de medios. Cada grupo deberá identificar al menos tres ejemplos por cada tipo de medio.

2. Análisis y Descripción: Una vez que hayamos identificado nuestros ejemplos, nos centraremos en uno de cada tipo de medio. Analizaremos cómo se utilizan, cuál es su propósito y cómo logran comunicar eficazmente su mensaje. Para ayudarnos, completaremos una hoja de trabajo con preguntas específicas sobre cada ejemplo.

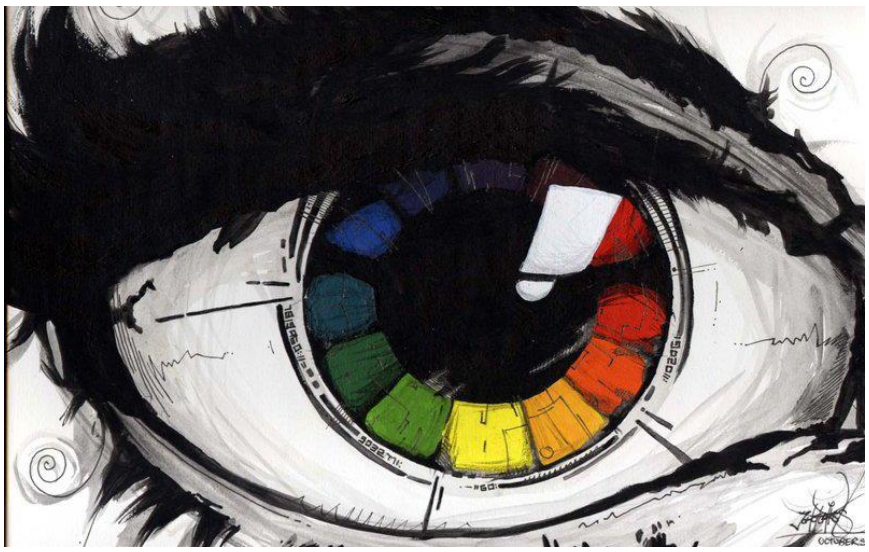
3. Creación del Collage Multimedia: Aquí es donde la creatividad entra en juego. Tomaremos la información recopilada y crearemos un collage multimedia que represente visualmente las tipologías identificadas. Podemos optar por un collage físico utilizando recortes, o uno digital utilizando herramientas disponibles en nuestros dispositivos.

4. Presentación Cada grupo presentará su collage multimedia al resto. Explicaremos nuestras elecciones de diseño, destacaremos la importancia de cada tipo de medio y compartiremos ejemplos concretos que encontramos durante la investigación. Materiales: Dispositivos multimedia (computadoras, tabletas,

teléfonos). Hojas de trabajo impresas. Pinceles, pinturas, papel (si es un collage físico). Software de diseño (si es un collage digital). Entregables: Collage Multimedia y Reflexión Escrita

3.7 Determinación de plataformas multimediales

RAP.DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN



"Tipografía en Foco: Descubriendo la Esencia del Diseño Gráfico" Estimados aprendices del SENA, bienvenidos a una serie de actividades apasionantes que nos sumergirán en el fascinante universo de la tipografía en el diseño gráfico. En esta actividad exploraremos juntos la trascendental importancia de las fuentes tipográficas en la creación visual, entendiendo cómo estas no solo transmiten información, sino que también dotan de personalidad y significado a nuestros diseños. A lo largo de estas actividades, nos sumergiremos en talleres prácticos que abordarán desde la combinación efectiva de tipografías hasta la exploración de la historia y el carácter único de cada fuente. Prepárense para descubrir cómo puede elevar la calidad y el impacto de sus creaciones en el apasionante mundo del diseño gráfico.

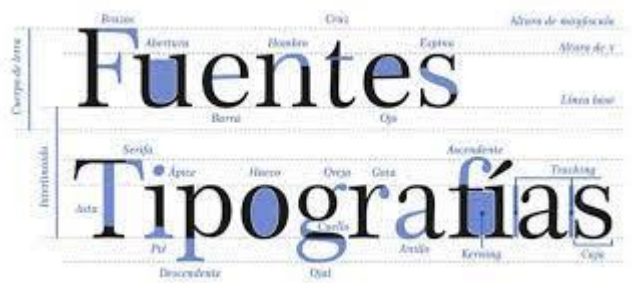
TALLER 1: ¡Queridos aprendices, les doy la bienvenida al fascinante taller "Cronistas de la Letra: Un Viaje Histórico a través de la Tipografía". En esta emocionante travesía, cada uno de ustedes seleccionará una época o estilo específico en la historia de la tipografía, desde los inicios de los tipos móviles de Gutenberg hasta la era digital que vivimos hoy. Su primera misión es sumergirse en una investigación detallada, explorando la tipografía característica de su elección y descubriendo los momentos y diseñadores clave que la marcaron. Luego, utilizando herramientas multimedia, crearán una presentación visual que destaque los aspectos más intrigantes de su investigación, desde ejemplos visuales hasta anécdotas reveladoras sobre la relevancia histórica de las tipografías estudiadas. La culminación será una sesión de exposición, donde cada uno compartirá su conocimiento con el grupo, generando preguntas y diálogo. Después, nos sumergiremos en una reflexión grupal para analizar cómo estas diferentes épocas han influido en el diseño gráfico contemporáneo.

ENTREGABLE: PRESENTACIÓN POWER POINT - MATERIALES: EQUIPO DE COMPUTO, INTERNET.

TALLER 2 : 1 Elige una palabra o frase: Los aprendices deben elegir una palabra o frase que les inspire. Puede ser una cita, un título de canción, un proverbio, una palabra que les guste, etc. Practica con diferentes estilos de letra: Los estudiantes deben experimentar con diferentes estilos de letra y practicar la escritura a mano. Pueden usar un lápiz o un marcador para crear diferentes formas y tamaños de letra. 2 crea bocetos: deben crear bocetos de diferentes diseños de lettering, utilizando diferentes fuentes y estilos de letra. Deben elegir el diseño que más les guste y que se ajuste a la palabra o frase que han elegido. 3 Agregue elementos decorativos como flores, hojas, ramas, líneas, etc. a su diseño de lettering para hacerlo más interesante y visualmente atractivo. escoja una paleta de colores que complemente su diseño de lettering y colorear su diseño a mano. 4 Cree un producto fina como un póster, una tarjeta, una portada de libro o cualquier otro tipo de diseño gráfico, que incluya su diseño de lettering. Deben tener en cuenta la tipografía, el tamaño y el color al diseñar el producto final. Entrega tu producto final: entrgue su producto final en formato digital para que los demás estudiantes lo puedan revisar y comentar. Producto creativo: Un póster de lettering que incluya la palabra o frase elegida y que esté decorado con elementos creativos y colores. El póster debe ser diseñado digitalmente y entregado en formato digital.

ENTREGABLE: PIEZA Ilustrada TAMAÑO CARTA -CARTULINA BLANCA - MATERIALES: PINCELES, PINTURAS, LAPICES, REGLAS, MARCADORES,BORRADOR, SACAPUNTAS

TALLER 3: Selecciona dos o tres fuentes diferentes: Elige dos o tres fuentes diferentes que tengan estilos y personalidades distintas. Asegúrate de que se complementen entre sí y no choquen visualmente. Identifica las características de cada fuente: Observa detenidamente cada fuente y determina sus características, como la altura de las letras, el ancho de las líneas y la inclinación. Esto te ayudará a identificar las fuentes que se complementan mejor. Asigna roles a cada fuente: Decide qué fuente utilizarás para los encabezados, su encabezados y cuerpo del texto. Por ejemplo, una fuente llamativa puede ser adecuada para los encabezados, mientras que una fuente más simple puede ser mejor para el cuerpo del texto. Experimenta con diferentes combinaciones: Juega con diferentes combinaciones de fuentes para ver cómo se ven juntas. Prueba diferentes tamaños de fuente y espaciado para encontrar la combinación perfecta. Crea una muestra de texto: Utiliza las fuentes seleccionadas para crear una muestra de texto que incluya los diferentes roles asignados a cada fuente. Asegúrate de que la muestra de texto sea legible y estéticamente atractiva.



TALLER 4: Identificación y comparación de las partes de diferentes fuentes: Compara las partes de las fuentes que has seleccionado. ¿Tienen las mismas partes? ¿Las partes tienen el mismo nombre? ¿Hay alguna diferencia entre las partes de las diferentes fuentes? "Harmonía Visual: Navegando los Principios de Composición en Diseño" ¡Aprendices, bienvenidos al taller “Composición en Diseño: ¡Construyendo Armonía Visual”! Aquí tienen una guía paso a paso para explorar y aplicar los principios clave de la composición en

diseño gráfico: Paso 1: Introducción Teórica: Vamos a comenzar con una breve introducción a los principios fundamentales de la composición en diseño, tales como equilibrio, contraste, jerarquía y ritmo. Presten atención a cómo estos principios forman la base de un diseño efectivo. Paso 2: Análisis de Ejemplos: Observen ejemplos visuales que ilustren cada uno de los principios de composición. Analicen cómo estos principios se aplican para comprender su impacto en el diseño. Paso 3: Ejercicio de Equilibrio: Dibujen o diseñen una composición que destaque el equilibrio, ya sea simétrico o asimétrico. Piensen en cómo distribuir los elementos para lograr un equilibrio visual atractivo. Paso 4: Ejercicio de Contraste: Creen una composición que utilice el contraste, ya sea en tamaño, forma, color o tipografía, para resaltar elementos específicos. Consideren cómo el contraste puede guiar la atención del espectador. Paso 5: Ejercicio de Jerarquía y Ritmo: Diseñen un cartel o página que comunique un mensaje específico. Utilicen la jerarquía visual para destacar la información más importante y creen un ritmo visual coherente. Paso 6: Revisión y Retroalimentación: Compartiremos nuestras creaciones en una revisión grupal. Presten atención a las decisiones de diseño de sus compañeros y ofrezcan retroalimentación constructiva. Entregable: Preparen una presentación visual que incluya sus creaciones, explicando las decisiones de diseño y cómo aplicaron los principios de composición. MATERIALES: PINCELES, PINTURAS, LAPICES, REGLAS, MARCADORES,BORRADOR, SACAPUNTAS

3.8. LO QUE DEBE SABER CONCEPTOS, MARCO LEGAL, PLANES Y PROGRAMAS AMBIENTALES Y DE SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO.



En 2016 sólo el 45,3% de las personas ocupadas en Colombia tenían afiliación al sistema, tasa aún muy baja que evidencia el predominio del empleo informal y elevados niveles de evasión y elusión. En el periodo 2010-2016 se presentaron unos 4,5 millones de accidentes de trabajo, de los cuales 3.937 fueron mortales. Sólo en 2016 se reportaron 701.696, o sea un promedio de 58.475 accidentes de trabajo al mes, o 365 a cada hora.

En cuanto a enfermedades laborales, en 2016 se registraron 10.572 casos (881 mensuales), con un incremento de 10,3% con respecto a 2015; y se reportaron 607 muertes laborales. Y eso sin contar el enorme subregistro o la invisibilización que se presenta en ambos casos.

Por otra parte, la campaña de la OIT en el Día Mundial de la Seguridad y la Salud en el Trabajo en el año 2017 se centró en mejorar la capacidad de los países para recopilar y utilizar datos fiables sobre seguridad y salud en el trabajo, a fin de poder reportar los progresos en relación con algunos de los 17 objetivos de la

agenda de 2030 de Naciones Unidas en Desarrollo Sostenible. La meta 8.8. Esta agenda se centra en "proteger los derechos laborales y promover un entorno de trabajo seguro y protegido para todos los trabajadores, incluidos los trabajadores migrantes, en particular las mujeres migrantes y las personas con empleos precarios".

Teniendo en cuenta la agenda planteada por las naciones unidas en esta fase vamos a conocer y apropiarnos de cuáles son los principales derechos y deberes que se tiene en materia de SST (Seguridad Y Salud En El Trabajo), en Colombia y los planes y programas que se deben implementar en el área de la formación SENA, como estrategia para lograr la mejora continua, como prevención de las lesiones y las enfermedades causadas por los accidentes de trabajo"

Teniendo en cuenta lo anterior ustedes:

Conformarán grupos de máximo 5 aprendices , realizarán la consulta relacionada con con: términos, normatividad y de programas y planes de SST y ambientales, una vez realizada la consulta y deben elaborar una Presentación en la herramienta, seleccionada por el grupo y socializarla en el ambiente, una vez recibida la retroalimentación por la instructora subir las evidencias para que sea calificada por las instructoras.

Te puedes apoyar en la consulta en el siguiente link de la biblioteca virtual del Temas de seguridad industrial para especialistas / Raúl Felipe Trujillo Mejía. (Mejía.)http://biblioteca.sena.edu.co

"Si cree que la prevención es costosa intente la ignorancia".

Evidencia requerida: exposición de Identificación, de los conceptos y planes y programas de ambientales y de Seguridad y Salud en el Trabajo.

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Tome como referencia la técnica e instrumentos de evaluación citados en la guía de Desarrollo Curricular

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Producto: Informe de caracterización necesidades de producción, con los siguientes ítems:	REALIZA EL BOCETO DE LA INTERFAZ GRÁFICA DEL PROYECTO APLICANDO TÉCNICAS CREATIVAS Y ELEMENTOS DEL DISEÑO GRÁFICO	**Técnica de Evaluación**: Valoración del producto **Instrumento de Evaluación**: Lista de chequeo.

Brief del contexto cultural del proyecto, Selección de la tipología multimedia a partir de las necesidades de producción, análisis del público objetivo en cuanto a sus tendencias de diseño (técnicas de recolección de información y tabulación de datos), propuesta visual, boceto de la interfaz gráfica.	IDENTIFICA LOS CONCEPTOS Y COMPONENTES DEL LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO EN LAS IMÁGENES SELECCIONA LA TIPOLOGÍA MULTIMEDIA REQUERIDA POR EL PÚBLICO DESTINO Y DEL MEDIO DE ACUERDO CON EL PROYECTO A DESARROLLAR. DEFINE LA PLATAFORMA Y RECURSOS NECESARIOS SEGÚN LA TIPOLOGÍA.	
Evidencias de Desempeño Presentación de informe de caracterización necesidades de producción.	ENTREGA EL INFORME DEL ANÁLISIS DEL MERCADO O PÚBLICO OBJETIVO Y LAS TENDENCIAS ACTUALES DEL DISEÑO DE PROYECTOS MULTIMEDIA. SELECCIONA LA TÉCNICA DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN DE MANERA PERTINENTE Y RESPONSABLE. CONSTRUYE LOS INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LAS NORMAS TÉCNICAS APLICA LOS INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN PARA DEFINIR LOS REQUERIMIENTOS DEL USUARIO SIGUIENDO LA METODOLOGÍA ESTABLECIDA ELABORA INFORME DE RESULTADOS DE LA TABULACIÓN DE DATOS RECOLECTADOS	**Técnica de Evaluación**: Valoración del desempeño **Instrumento de Evaluación**: Lista de chequeo.

	PRESENTA LA PROPUESTA TENIENDO EN CUENTA LAS CONDICIONES DE PAGO, FORMAS DE ENTREGA, TRASLADOS, GASTOS, GARANTÍAS, SERVICIO POST VENTA Y COSTOS DE ACUERDO CON LA NEGOCIACIÓN ACORDADA CON LOS CLIENTES. VALIDA CON EL CLIENTE LOS TÉRMINOS DE LA NEGOCIACIÓN DE ACUERDO CON LAS ESTIPULACIONES DEL CONTRATO IDENTIFICA LOS INSTRUMENTOS DE CARÁCTER LEGAL Y/O CONTRACTUAL NACIONALES E INTERNACIONALES, DE ACUERDO CON EL TIPO Y LAS POLÍTICAS DEL CLIENTE.	
Evidencia de desempeño: Actividad practica de trabajo en equipo **Evidencia de producto:** Documento con los interrogantes de las 7 leyes de relaciones interpersonales aplicado al diseño del proyecto**.**	Establece procesos comunicativos asertivos que posibilitan la convivencia en los contextos social y productivo de acuerdo con las competencias ciudadanas. Establece acuerdos mediante el uso de procesos comunicativos, racionales y argumentados orientados hacia la resolución de problemas según normas y protocolos institucionales. Se comunica fácilmente con los miembros de la comunidad educativa según protocolos y normas de convivencia institucional.	**Instrumento de evaluación:** **Lista de chequeo**

Exposición de Identificación, de los conceptos y planes y programas de ambientales y de Seguridad y Salud en el Trabajo.	Diagnóstica los riesgos ergonómicos y psicosociales de su desempeño laboral según normas.	Evidencia de producto: exposición de I SST y Ambiental Instrumento de evaluación: Lista de chequeo
	Optimiza los recursos requeridos en el desarrollo de sus actividades formativas y productivas según normas Institucionales.	

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Guion Literario: Un documento que describe la historia, diálogos y acciones de una producción audiovisual de manera escrita.

Escaleta: Una guía que detalla la estructura y secuencia de escenas, diálogos y acciones en una producción, facilitando la planificación.

Formatos de Guion: Diferentes estilos y estructuras para escribir guiones, como el formato estándar de Hollywood o el de documentales.

Escenografía: El diseño y ambientación de los escenarios y locaciones donde se filma una producción.

Dirección de Arte: La supervisión del aspecto visual y estilístico de una producción, incluyendo decorados y vestuario.

Planimetría: El estudio y diseño de los planos y ángulos de cámara para una producción.

Ficha Técnica: Un documento que enumera los detalles técnicos y artísticos de una producción, como el equipo utilizado y el personal involucrado.

Esquema Narrativo: Una representación visual o escrita de la estructura de una historia, incluyendo sus elementos clave.

Reverberación: El efecto de sonido causado por la reflexión del sonido en una superficie, que puede ser controlado en la acústica de un espacio.

Difusión Acústica: El proceso de dispersar el sonido de manera uniforme en un espacio para mejorar su calidad.

Modos Acústicos: Las frecuencias naturales de resonancia de un espacio, que pueden afectar la calidad del sonido.

Absorción Acústica: La capacidad de un material para absorber el sonido en lugar de reflejarlo.

Atrezzo: Los objetos y elementos de utilería utilizados en una producción para ambientar y enriquecer la escena.

Estudio de Grabación: Un espacio diseñado para grabar audio con control total de condiciones acústicas y sonido.

Formato de Pantalla: La relación entre el ancho y alto de la pantalla, como 16:9 o 4:3.

Anatomía: Es el contexto (estructura) en que ocurren los fenómenos (funciones) vitales.

Fisiología

Habilidades psicomotoras: Es la habilidad que requiere el sujeto para coordinar la información sensorial y la respuesta muscular para así poder realizar una tarea.

Motricidad fina: La coordinación motora fina es toda aquella acción que compromete el uso de las partes finas del cuerpo: manos, pies y dedos.

Motricidad gruesa: Es aquella que tiene que ver con los cambios de posición del cuerpo, los movimientos globales y la capacidad de mantener el equilibrio.

Motricidad: Es el dominio que el ser humano es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo.

Movilidad articular: Capacidad para desplazar un segmento o parte del cuerpo dentro de un arco de recorrido lo más amplio posible manteniendo la integridad de las estructuras anatómicas implicadas.

Psicomotricidad: Es la intervención educativa o terapéutica que tiene como objetivo el desarrollo de las habilidades motrices, expresivas y creativas a través del cuerpo.

6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

Anatomía CON ORIENTACIÓN CLÍNICA 6a Edición, Keith L. Morre y &. Editorial Wolters Kluwer. 2010

HARMUT, B/HERBERT, R Teoría del movimiento. Francfurt. 1994.

SÁNCHEZ F. Bases para una didáctica de la educación física y el deporte. Madrid: Gymnos, 1992.

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	**Harold Triana**	**Instructor Tecnico**	**CTA**	**11 de sep 2023**
	Elkin Toral	**Instructor Tecnico**	**CTA**	**11 de sep 2023**
	Jaime Franco	**Instructor Tecnico**	**CTA**	**11 de sep 2023**
	Luz Miriam Hernández	**Instructor ética**	**CTA**	**4 julio 2024**

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)	**Edgar Enrique Melo**	**Instructor**	**Formación**	**25/07/2023**	**Integración guía**