PROCESO DIRECCIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación**:** Ajustes de color y edición de imágenes
- Código del Programa de Formación: 52410361 Version 1
- Competencia: Elaborar piezas gráficas de acuerdo con los requerimientos del cliente y principios del diseño gráfico.
- Resultados de Aprendizaje Alcanzar:
  - Elaborar procesos de pensamiento creativo que promuevan la innovación.
  - Desarrollar habilidades creativas para la detección de oportunidades de innovacion en la elaboración de productos gráficos.
  - Seleccionar información sobre técnicas y herramientas que fomenten la innovación y la creatividad para el diseño de productos gráficos.
  - Planear estrategias de soluciones creativas, descubrir oportunidades y detectar necesidades que alimenten la innovación y la creatividad.
  - Emplear software especializado en el desarrollo de piezas gráficas.
- Duración de la Guía: 40 HORAS



2. PRESENTACIÓN

En el presente año el SENA tiene como estrategia el fortalecimiento de saberes técnicos en distintas áreas, adicionalmente se tiene como objetivo el fortalecimiento de las habilidades comerciales en los aprendices con el fin de que el conocimiento técnico le permita generar proyectos productivos, de esta manera obtener ingresos adicionales para mejorar la calidad de vida de la población vulnerable presente en la ciudad de Armenia.

Bienvenidos al curso de Innovación y creatividad para productos gráficos, el cual fue diseñado para fortalecer los grupos, fundaciones, organizaciones de la Ciudad de Armenia para la atención a la Población Vulnerable, como parte de las herramientas de mercadeo (Mix de Mercadeo) dentro de las cuales se encuentra una de las P de Mercadeo que se enfoca en la Publicidad que nos permitan generar estrategias para fortalecer las áreas de Ventas, Comercialización y Publicidad.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 Actividad de Reflexión Inicial

Se presenta la siguiente imagen a los aprendices y se realizan las siguientes preguntas:



¿Crees que con papel se pueden realizar objetos utilitarios?

¿Cuál es la diferencia entre utilitarios y decorativos?

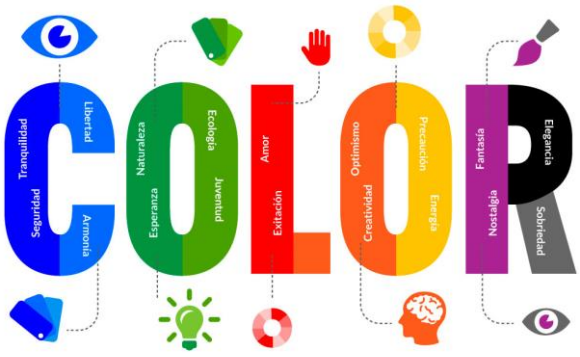
Argumente su respuesta

3.2 Actividad de Contextualización

Se realiza una presentación de los conceptos básicos de diseño gráfico

- **ELEMENTOS VISUALES**: Logotipo, Color, Tipografía, Eslogan, es lo que hace reconocible una empresa entre los consumidores





- **ELEMENTOS ABSTRACTOS**: **Sensaciones o emociones** que las personas terminan asociando con la marca.

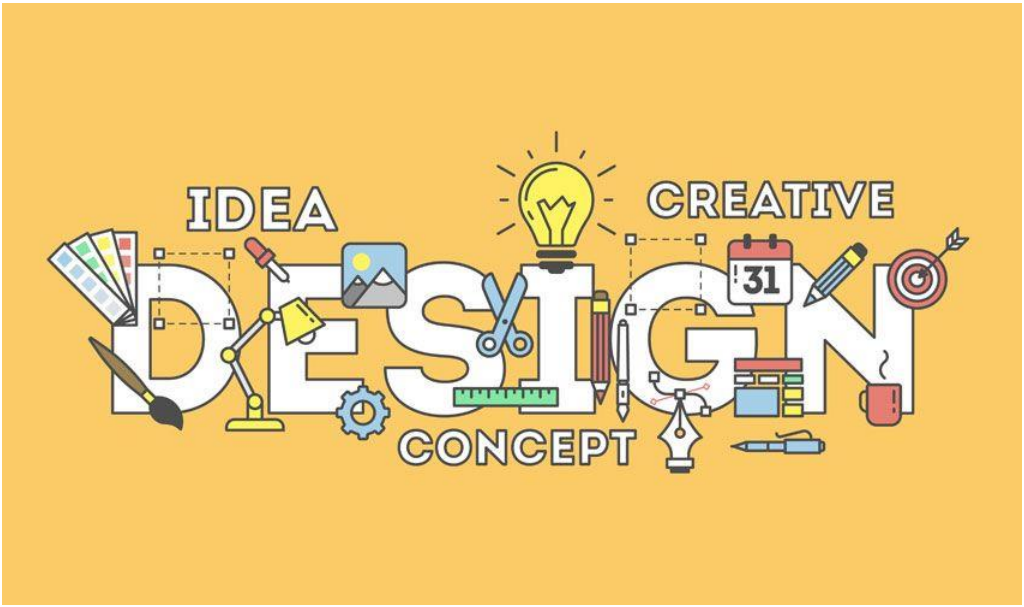
Metáforas



3.3

Actividad de Apropiación de conocimiento (Conceptualización y Teorización)

Diseño



- Actividad creativa que tiene por fin proyectar objetos que sean útiles y estéticos.

- El diseño se define como el proceso previo de configuración mental, «prefiguración», en la búsqueda de una solución en cualquier campo.



- Se aplica en diferentes contextos que requieren comunicación y creatividad.



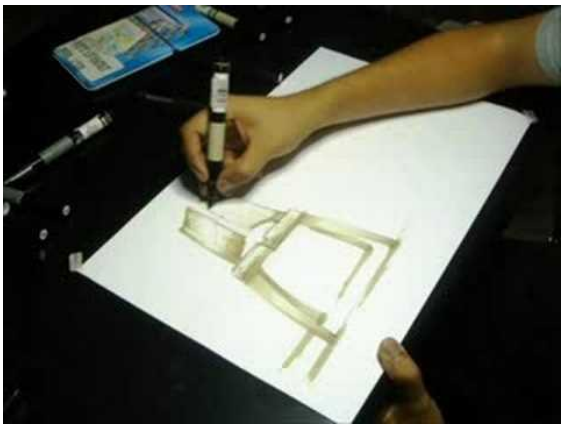
- El diseño involucra variadas dimensiones que van más allá del aspecto, la forma y el color, abarcando también la función y su interacción con el usuario



Bitacora

La bitácora es un elemento de diseño que nos permite crear y dibujar el desarrollo los diseños de productos





Teoría de Color

Para realizar los acabados de los productos se requiere la comprensión de los conceptos básicos de color y las diferentes reglas cromáticas.



◈ Diseño & Color

Para desarrollar nuevos productos en papel se requiere conocer los referentes de productos existentes











3.4 Actividad de Transferencia de Conocimiento

Se realizarán diferentes diseños durante la formación que permitan la experimentación con los materiales.

Evidencia: (Producto) Proyecto de Diseño y Color
El aprendiz deberá hacer entrega del proyecto aplicando los conceptos vistos en clase

- Recursos:

  - Bitácora
  - Papeles de diferentes tipologías
  - Pegante
  - Medidor de Circulos
  - Regla
  - Bisturi
  - Pinza

- **Ambiente Requerido**

  Ambiente de aprendizaje con mesas o superficies

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Producto: Bocetos de diseños con color Desarrollo de proyecto de diseño y color	◦ Organiza ambiente de trabajo teniendo en cuenta normas de salud ocupacional. ◦ Selecciona materiales y herramientas según la técnica que se va a realizar ◦ Elabora el proyecto según criterios de calidad presentados en clase.	Valoración de producto Lista de chequeo

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

- **Diseño:** Actividad creativa que tiene por fin proyectar objetos que sean útiles y estéticos.

- **Bitácora:** La bitácora es un elemento de diseño que nos permite crear y dibujar el desarrollo los diseños de productos

- **Diseño:** Actividad creativa que tiene por fin proyectar objetos que sean útiles y estéticos.

- **Color**: es una experiencia visual, una impresión sensorial que recibimos a través de los ojos, independiente de la materia colorante de la misma. El mundo que nos rodea se nos muestra en color. Las cosas que vemos no sólo se diferencian entre sí por su forma, y tamaño, sino también por su colorido. Cada vez que observamos la naturaleza o un paisaje podemos apreciar la cantidad de colores que están a nuestro alrededor gracias a la luz que incide sobre los objetos.

- **Recortar**: Las hojas de papel se igualan por medio de un corte mediante guillotina, bisturí o tijeras. Las hojas se cortan para ajustarse al formato requerido o medida deseada.

- **Textura**: Un diseño se enriquece y destaca, además de sus elementos de líneas, por sus variados colores y cualidades en las texturas. La palabra textura viene de la forma del órgano y no es más que rigurosidad o imperfecciones que presentan todas las superficies al tacto, o sea, no es más que la sensibilidad que crea a nuestro tacto una superficie cualquiera.

- **Textura visual:** No solo responden a la cantidad y al tipo de luz que refleja la superficie, sino también a la manera en que se reflejan. Algunas palabras de las que usamos para describir texturas visuales, provienen de nuestra experiencia táctil, como son: áspera, suave, dura, blanda; otras, sin embargo, tienen fundamentalmente su sentido visual, como son: apagado, brillante, opaco, transparente, metálico y fluorescente.

6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

- https://es.canson.com/la-marca/el-glosario-del-papel
- https://es.wikipedia.org/wiki/Filigrana_(artesan%C3%ADa)
- https://conceptodefinicion.de/color/

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	**Janneth Paola García Mendivelso**	**Intructora**	**Centro de Comercio y Turismo**	**15/09/2024**

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					