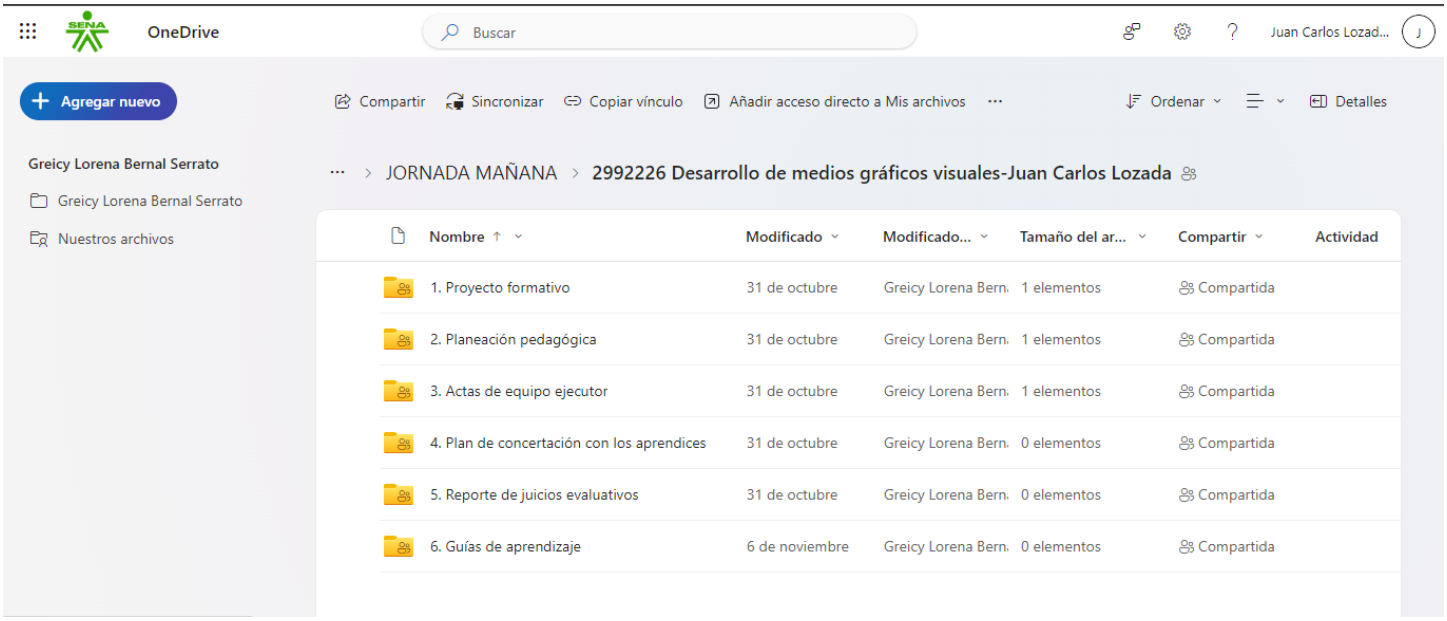
18- Portafolio del instructor, Plan de trabajo concertado con el aprendiz para el desarrollo de la ruta- Guías de aprendizaje- Listado de asistencia a formación presencial.



CENTRO DE DESARROLLO AGROEMPRESARIAL Y TURÍSTICO DEL HUILA
FORMATO PLAN DE TRABAJO CONCERTADO DE LA RUTA DE APRENDIZAJE

Fecha elaboración: 2/10/2024	**Instructor: JUAN CARLOS LOZADA RAMIREZ**
Programa de Formación: Desarrollo de Medios Gráficos Visuales	**Ficha: 2992226**

Nombre de la Competencias: Elaborar piezas gráficas de acuerdo con los requerimientos del cliente y principios del diseño gráfico.

Resultados de Aprendizaje: Elaborar bocetos teniendo en cuenta el brief, línea de diseño y derechos de autor.

Actividad de Proyecto: desarrollar piezas gráficas que cumplan con los requerimientos del cliente y lineamientos del brief, teniendo en cuenta principios de diseño.

No.	NOMBRE DEL APRENDIZ	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE A DESARROLLAR	FORMA DE ENTREGA DE LA ACTIVIDAD		FECHA ENTREGA	ENTREGO	
			FISICA	DIGITAL		SI	NO
1	ALVARO SEBASTIAN RIVERA PAJOY	• Informe de Análisi y Campaña de Marca		X	22/11/2024		x
2	ANYI LORENA RIVAS PRDOMO	• Informe de Análisi y Campaña de Marca		X	22/11/2024		x
3	DANIEL FELIPE CASTILLO VELASCO	• Informe de Análisi y Campaña de Marca		X	22/11/2024		x
4	DANIEL STIVEN CASTRO YANDY	• Informe de Análisi y Campaña de Marca		X	22/11/2024		x
5	DIEGO ALEJANDRO MENDEZ GOMEZ	• Informe de Análisi y Campaña de Marca		X	22/11/2024		x
6	DILAN STIVEN JIMENEZ ARTUNDUAGA	• Informe de Análisi y Campaña de Marca		X	22/11/2024		x
7	JHON ALEXANDER ORTIZ CANDELA	• Informe de Análisi y Campaña de Marca		X	22/11/2024		x
8	JOHAN JULIAN PAJOY COTAZO	• Informe de Análisi y Campaña de Marca		X	22/11/2024		x
9	JORGE LUIS CHANTRE GUALI	• Informe de Análisi y Campaña de Marca		X	22/11/2024		x
10	JUAN CAMILO ANDRADE MEDINA	• Informe de Análisi y Campaña de Marca		X	22/11/2024		x
11	JUAN JOSE ARROLLO ORDOÑEZ	• Informe de Análisi y Campaña de Marca		X	22/11/2024		x
12	JUAN SEBASTIAN PEREZ JARAMILLO	• Informe de Análisi y Campaña de Marca		X	22/11/2024		x
13	LUZ ELENA ORDOÑEZ ACHURY	• Informe de Análisi y Campaña de Marca		X	22/11/2024		x
14	MARIA ALEJANDRA MUÑOZ SIERRA	• Informe de Análisi y Campaña de Marca		X	22/11/2024		x
15	MARIA JOSE CAMPOS ACHIPIZ	• Informe de Análisi y Campaña de Marca		X	22/11/2024		x
16	MARIA LUISA PENNA CHANTRE	• Informe de Análisi y Campaña de Marca		X	22/11/2024		x

17	MARIA MERCEDES ALVARADO PERDOMO	• Informe de Análisi y Campaña de Marca		X	22/11/2024		x
18	MICHEL DAYHANA OSPINA RUBIO	• Informe de Análisi y Campaña de Marca		X	22/11/2024		x
19	NICOLL DAYANNA LOPEZ MARTIN	• Informe de Análisi y Campaña de Marca		X	22/11/2024		x
20	ROXANA ROJAS MANQUILLO	• Informe de Análisi y Campaña de Marca		X	22/11/2024		x
21	SAHILY NATALIA CRIOLLO VARGAS	• Informe de Análisi y Campaña de Marca		X	22/11/2024		x
22	SARA VALENTINA PALACIOS SANTAMARIA	• Informe de Análisi y Campaña de Marca		X	22/11/2024		x
23	SEBASTIAN PENNA CUCHIMBA	• Informe de Análisi y Campaña de Marca		X	22/11/2024		x
24	SERGIO ANDRÉS SANDOVAL ANDRADE	• Informe de Análisi y Campaña de Marca		X	22/11/2024		x
25	YOHANERTH GARCIA OLCUNCHE	• Informe de Análisi y Campaña de Marca		X	22/11/2024		x

CENTRO DE DESARROLLO AGROEMPRESARIAL Y TURÍSTICO DEL HUILA
FORMATO PLAN DE TRABAJO CONCERTADO DE LA RUTA DE APRENDIZAJE

Fecha elaboración: 2/10/2024	**Instructor: JUAN CARLOS LOZADA RAMIREZ**
Programa de Formación: Desarrollo de Medios Gráficos Visuales	**Ficha: 2992226**

Nombre de la Competencias: Elaborar piezas gráficas de acuerdo con los requerimientos del cliente y principios del diseño gráfico.

Resultados de Aprendizaje: Elaborar bocetos teniendo en cuenta el brief, línea de diseño y derechos de autor.

Actividad de Proyecto: desarrollar piezas gráficas que cumplan con los requerimientos del cliente y lineamientos del brief, teniendo en cuenta principios de diseño.

No.	NOMBRE DEL APRENDIZ	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE A DESARROLLAR	FORMA DE ENTREGA DE LA ACTIVIDAD		FECHA ENTREGA	ENTREGO	
			FISICA	DIGITAL		SI	NO
1	ALVARO SEBASTIAN RIVERA PAJOY	• Bitacora de Bocetación		X	29/11/2024		x
2	ANYI LORENA RIVAS PRDOMO	• Bitacora de Bocetación		X	29/11/2024		x
3	DANIEL FELIPE CASTILLO VELASCO	• Bitacora de Bocetación		X	29/11/2024		x
4	DANIEL STIVEN CASTRO YANDY	• Bitacora de Bocetación		X	29/11/2024		x
5	DIEGO ALEJANDRO MENDEZ GOMEZ	• Bitacora de Bocetación		X	29/11/2024		x
6	DILAN STIVEN JIMENEZ ARTUNDUAGA	• Bitacora de Bocetación		X	29/11/2024		x
7	JHON ALEXANDER ORTIZ CANDELA	• Bitacora de Bocetación		X	29/11/2024		x
8	JOHAN JULIAN PAJOY COTAZO	• Bitacora de Bocetación		X	29/11/2024		x
9	JORGE LUIS CHANTRE GUALI	• Bitacora de Bocetación		X	29/11/2024		x
10	JUAN CAMILO ANDRADE MEDINA	• Bitacora de Bocetación		X	29/11/2024		x
11	JUAN JOSE ARROLLO ORDOÑEZ	• Bitacora de Bocetación		X	29/11/2024		x
12	JUAN SEBASTIAN PEREZ JARAMILLO	• Bitacora de Bocetación		X	29/11/2024		x
13	LUZ ELENA ORDOÑEZ ACHURY	• Bitacora de Bocetación		X	29/11/2024		x
14	MARIA ALEJANDRA MUÑOZ SIERRA	• Bitacora de Bocetación		X	29/11/2024		x
15	MARIA JOSE CAMPOS ACHIPIZ	• Bitacora de Bocetación		X	29/11/2024		x
16	MARIA LUISA PENNA CHANTRE	• Bitacora de Bocetación		X	29/11/2024		x

17	MARIA MERCEDES ALVARADO PERDOMO	• Bitacora de Bocetación		X	29/11/2024		x
18	MICHEL DAYHANA OSPINA RUBIO	• Bitacora de Bocetación		X	29/11/2024		x
19	NICOLL DAYANNA LOPEZ MARTIN	• Bitacora de Bocetación		X	29/11/2024		x
20	ROXANA ROJAS MANQUILLO	• Bitacora de Bocetación		X	29/11/2024		x
21	SAHILY NATALIA CRIOLLO VARGAS	• Bitacora de Bocetación		X	29/11/2024		x
22	SARA VALENTINA PALACIOS SANTAMARIA	• Bitacora de Bocetación		X	29/11/2024		x
23	SEBASTIAN PENNA CUCHIMBA	• Bitacora de Bocetación		X	29/11/2024		x
24	SERGIO ANDRÉS SANDOVAL ANDRADE	• Bitacora de Bocetación		X	29/11/2024		x
25	YOHANERTH GARCIA OLCUNCHE	• Bitacora de Bocetación		X	29/11/2024		x

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:** elaborar piezas gráficas.
- **Actividad de proyecto:** desarrollar piezas gráficas que cumplan con los requerimientos del cliente y lineamientos del *brief*, teniendo en cuenta principios de diseño.
- **Competencias:**

  Técnicas:
  291301077 - Elaborar piezas gráficas de acuerdo con los requerimientos del cliente y principios del diseño gráfico.

  Claves:

  220201501 - Aplicación de conocimientos de las ciencias naturales de acuerdo con situaciones del contexto productivo y social.

  240202501 - Interactuar en lengua inglesa de forma oral y escrita dentro de contextos sociales y laborales según los criterios establecidos por el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas.

- **Resultados de aprendizaje a alcanzar:**

  Técnicos:
  291301077-03 - Elaborar bocetos teniendo en cuenta el *brief*, línea de diseño y derechos de autor.

  Claves:
  220201501-01 - Identificar los principios y leyes de la física en la solución de problemas de acuerdo con el contexto productivo.
  220201501-02 - Solucionar problemas asociados con el sector productivo con base en los principios y leyes de la física.
  220201501-03 - Verificar las transformaciones físicas de la materia utilizando herramientas tecnológicas.
  220201501-04 - Proponer acciones de mejora en los procesos productivos de acuerdo con los principios y leyes de la física.

  240202501-03 - Discutir sobre posibles soluciones a problemas dentro de un rango variado de contextos sociales y laborales.

- **Duración de la guía:** 336 horas.
  - Técnico: 192 horas
  - Claves: 144 horas.

2. Presentación

Estimado aprendiz bienvenido a esta fase del proceso formativo en la cual se entenderán y pondrán en práctica todos los conceptos de la comunicación visual partiendo del ejercicio comunicativo, A continuación, se presentan las actividades que desarrollará mediante el diseño de una composición gráfica, y lo que ella conlleva, propuesta de diseño según requerimiento del cliente, la cual se verá reflejada en una bitácora de producto, cabe anotar que esta actividad de proyecto se enfoca en la descripción de las técnicas de comunicación, y el lenguaje visual, percepción de la imagen con las cuales un individuo puede expresar y comunicar una idea clara objetiva al momento de crear un pieza gráfica Igualmente se proponen actividades que desarrollan competencias básicas de comunicación en los contextos sociales y productivos, integrando esto con competencias para la aplicación de conocimientos de las ciencias naturales de acuerdo con situaciones del contexto productivo y social. Por consiguiente, es importante reconocer que el estudio de las ciencias naturales permite situarse frente a los fenómenos físicos y asumir retos que ayudan a mejorar el desarrollo de la humanidad con nuevas tecnologías que generen el fortalecimiento de las capacidades de producción de Colombia, acompañado de algo muy importante: el manejo de una segunda lengua que en este caso es el inglés.

Para el desarrollo de las actividades planteadas en esta guía, contará con el acompañamiento de los instructores asignados al programa quienes de forma continua y permanente le orientarán con las pautas necesarias para el logro de las actividades de aprendizaje, brindando las herramientas básicas de tipo conceptual y metodológico. Lo anterior permite que logre los objetivos del programa y desarrolle las capacidades para nuevos desarrollos o proyectos con la seguridad de que la ciencia, la tecnología y la humanidad avanzan de manera ligada.

Los instructores programaron encuentros de asesoría virtual para brindar orientaciones específicas relacionadas con las temáticas a desarrollar en las actividades. Es importante que organice su tiempo, dada la exigencia que demanda la realización de las actividades mencionadas en esta guía de aprendizaje. No olvide revisar y explorar los materiales de estudio del programa. Por consiguiente, se presentan cada una de las acciones de aprendizaje que le permitirán desarrollar lo anteriormente mencionado.

¡Manos a la obra y buen trabajo!

3. Formulación de las actividades de aprendizaje

En este apartado se describirán las actividades de aprendizaje para la competencia que plantea la fase de elaboración de piezas gráficas. Adicionalmente se conocerá su proceso creativo de composición.

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

El desarrollo de esta guía implica el aprender a percibir la realidad en todo su contexto frente a la creación de imágenes conociendo su estructura, características y funcionamiento, además de los elementos involucrados en la creación de contenidos creativos que permitirán una mejor comunicación con el cliente y sus necesidades.

3.1.1. Actividad de aprendizaje GA3-291301077-AA1. Generar composición gráfica mediante bocetos de las piezas a desarrollar según requerimiento del cliente.

Para el trabajo en esta actividad de aprendizaje debe tener en cuenta el material de formación y las actividades que se presentan a continuación, se centra en el desarrollo de una pieza gráfica que hace 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 establecido.

Duración: 192 horas.

Materiales de formación a consultar: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis del componente formativo "**Comunicación visual".**

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 se conozca hasta dónde se ha avanzado en el campo de la comunicación, sus vertientes gráficas, entender lo que los bocetos representan, lo que será el producto gráfico cuando esté terminado. Por intermedio de la pieza gráfica se podrá entender la importancia de la creación visual cuando estas cuentan con parámetros establecidos que pueden ser dados por un cliente en especial o una empresa y no necesariamente enfocada a las artes gráficas, por lo que es importante conocer sus talentos creativos y explorar el área del lenguaje y comunicación visual.

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

¿Qué entiende por comunicación visual?

¿Cuáles son las técnicas y elementos de la comunicación visual?

¿Qué entiende por semiótica, retórica y sintaxis de la imagen?

¿Cuáles son las figuras retóricas que se pueden aplicar en la comunicación visual?

¿Cuáles son los filtros por los cuales pasan un mensaje para que este sea recibido dentro del mensaje visual?

Con esas respuestas escritas en sus apuntes permítase voluntariamente compartirlas con su grupo de estudio o instructor; el objetivo de esta actividad es reconocer ampliamente la comunicación visual y sus elementos.

Nota: este ejercicio tiene como finalidad encaminarlo(a) y motivarlo(a) en el desarrollo de los temas de esta actividad de aprendizaje.

- **Evidencia GA3-291301077-AA1-EV01 Informe análisis de campaña y marca**

A la hora de crear un informe de análisis de campaña y marca no solo es importante el qué, sino también el cómo. La presentación del documento, la información que se introduce y cómo se estructura, son aspectos clave para que el cliente final pueda interpretarlo y le resulte de utilidad, por lo que el informe debe transmitir todo lo que necesita saber de la campaña de forma rápida, sencilla pero muy creativa.

A través del informe será posible medir el impacto de las acciones desarrolladas según una marca en particular, de esta forma se puede realizar un trabajo sistemático que permita el análisis y brinde información relevante. Se requieren informes que agrupen toda la información. Esta es la única forma de obtener un historial de los resultados de la gestión de campañas.

Por lo anterior y para cumplir con esta evidencia, debe elaborar un informe de campaña y marca para un cliente que elegido por usted, por lo que se recomienda seleccionar solo la información más relevante de la empresa y su producto, anexando datos secundarios con el fin de conseguir que el informe sea eficaz, además de elegir los datos más importantes, es fundamental saber representar estos datos de una forma visual y que de un solo vistazo resulten comprensibles. Es importante elaborar un documento ejecutivo y claro.

Para la realización de esta evidencia tenga en cuenta lo siguiente:

- Se trabajará de forma grupal (la cantidad de participantes por grupo será determinada por el instructor) y para ello deberán:

  - ✓ Buscar una empresa en su región o familia que le permita trabajar un proyecto de campaña.
  - ✓ Definir los objetivos de la campaña y la marca de acuerdo con el público objetivo (específicos, medibles, alcanzables).
  - ✓ Determinar y aplicar las métricas cuantitativas y cualitativas que se necesitan para medir los objetivos de la marca.
  - ✓ Evidenciar qué herramientas se utilizarán para recolectar los datos y cómo realizarán la actividad.
  - ✓ Determinar qué tipo de estrategia publicitaria utilizarán para la difusión de la marca.
  - ✓ Diseñar el cuestionario (formato) de evaluación de la marca por parte de los usuarios.
  - ✓ Generar las conclusiones (cómo se comportan los usuarios, qué está haciendo la competencia, qué opciones de mejora se pueden presentar).
  - ✓ Presentar el informe en conjunto con su(s) compañero(s) de trabajo y hagan una presentación del mismo para la empresa interesada de manera asincrónica por medio de un video.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Productos para entregar:** informe análisis de campaña y marca.
- **Formato:** PDF.
- **Extensión:** libre.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Informe análisis de campaña y marca. GA3-291301077-AA1-EV01.**

- **Evidencia GA3-291301077-AA1-EV02 Bitácora de bocetación**

La bitácora es la forma de dejar un registro al momento en que se desarrollan ideas de acuerdo con un proyecto específico; además, permite organizar todo el contenido creado y es un soporte físico de todo el proceso de diseño logrando llevar el paso a paso hasta llegar al producto final, tenga en cuenta que la diagramación, el papel y el cómo utilizar el espacio, serán factores determinantes para aclarar las ideas.

CENTRO DE DESARROLLO AGROEMPRESARIAL Y TURÍSTICO DEL HUILA
FORMATO PLAN DE TRABAJO CONCERTADO DE LA RUTA DE APRENDIZAJE

Fecha elaboración: 2/10/2024	**Instructor: JUAN CARLOS LOZADA RAMIREZ**
Programa de Formación: Desarrollo de Medios Gráficos Visuales	**Ficha: 2758198**

Nombre de la Competencias: Diagramar piezas gráficas de acuerdo con el medio de salida y parámetros de maquetación.

Resultados de Aprendizaje: Generar archivos finales de acuerdo con las características técnicas del medio de salida.

Actividad de Proyecto: Paso a paso para la revisión de archivos para la impresión.

No.	NOMBRE DEL APRENDIZ	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE A DESARROLLAR	FORMA DE ENTREGA DE LA ACTIVIDAD		FECHA ENTREGA	ENTREGO	
			FISICA	DIGITAL		SI	NO
1	JAVIER ESTEBAN CORTES HERNANDEZ	Producir archivos finales teniendo en cuenta los requisitos de producción.		X	29/11/2024		X
2	JEAN CARLOS MURILLO HERNANDEZ	Producir archivos finales teniendo en cuenta los requisitos de producción.		X	29/11/2024		X
3	VALENTINA PALMET ORDOÑEZ	Producir archivos finales teniendo en cuenta los requisitos de producción.		X	29/11/2024		X
4	ALEJANDRO PATIÑO HOYOS	Producir archivos finales teniendo en cuenta los requisitos de producción.		X	29/11/2024		X
5	VALENTINA RODRIGUEZ CASALLAS	Producir archivos finales teniendo en cuenta los requisitos de producción.		X	29/11/2024		X
6	ANTONY FERNANDO CRUZ MENDEZ	Producir archivos finales teniendo en cuenta los requisitos de producción.		X	29/11/2024		X
7	MABRIND NATALIA CACERES ESPINAL	Producir archivos finales teniendo en cuenta los requisitos de producción.		X	29/11/2024		X
8	VALENTINA GALLO MONTAÑO	Producir archivos finales teniendo en cuenta los requisitos de producción.		X	29/11/2024		X

CENTRO DE DESARROLLO AGROEMPRESARIAL Y TURÍSTICO DEL HUILA
FORMATO PLAN DE TRABAJO CONCERTADO DE LA RUTA DE APRENDIZAJE

Fecha elaboración: 2/10/2024	**Instructor: JUAN CARLOS LOZADA RAMIREZ**
Programa de Formación: Desarrollo de Medios Gráficos Visuales	**Ficha: 2758198**

Nombre de la Competencias: Diagramar piezas gráficas de acuerdo con el medio de salida y parámetros de maquetación.

Resultados de Aprendizaje: Generar archivos finales de acuerdo con las características técnicas del medio de salida.

Actividad de Proyecto: Archivos finales de piezas impresas y digitales.

No.	NOMBRE DEL APRENDIZ	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE A DESARROLLAR	FORMA DE ENTREGA DE LA ACTIVIDAD		FECHA ENTREGA	ENTREGO	
			FISICA	DIGITAL		SI	NO
1	JAVIER ESTEBAN CORTES HERNANDEZ	Producir archivos finales teniendo en cuenta los requisitos de producción.		X	11/12/2024		X
2	JEAN CARLOS MURILLO HERNANDEZ	Producir archivos finales teniendo en cuenta los requisitos de producción.		X	11/12/2024		X
3	VALENTINA PALMET ORDOÑEZ	Producir archivos finales teniendo en cuenta los requisitos de producción.		X	11/12/2024		X
4	ALEJANDRO PATIÑO HOYOS	Producir archivos finales teniendo en cuenta los requisitos de producción.		X	11/12/2024		X
5	VALENTINA RODRIGUEZ CASALLAS	Producir archivos finales teniendo en cuenta los requisitos de producción.		X	11/12/2024		X
6	ANTONY FERNANDO CRUZ MENDEZ	Producir archivos finales teniendo en cuenta los requisitos de producción.		X	11/12/2024		X
7	MABRIND NATALIA CACERES ESPINAL	Producir archivos finales teniendo en cuenta los requisitos de producción.		X	11/12/2024		X
8	VALENTINA GALLO MONTAÑO	Producir archivos finales teniendo en cuenta los requisitos de producción.		X	11/12/2024		X

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:

Consolidado de Inasistencias - Aprendices por Ficha

FICHA	INSTRUCTOR	IDENTIFICACIÓN APRENDIZ	APRENDIZ	FECHA INICIO	FECHA FIN	CANT. HORA
2992226 - D. DE MEDIOS GRAFICOS VISUALES	JUAN CARLOS LOZADA RAMIREZ	CC - 1007845627	HERNAN FELIPE CARDONA ARIAS	12/11/2024	12/11/2024	6
2992226 - D. DE MEDIOS GRAFICOS VISUALES	JUAN CARLOS LOZADA RAMIREZ	CC - 1007845627	HERNAN FELIPE CARDONA ARIAS	05/11/2024	05/11/2024	6
2992226 - D. DE MEDIOS GRAFICOS VISUALES	JUAN CARLOS LOZADA RAMIREZ	CC - 1007845627	HERNAN FELIPE CARDONA ARIAS	01/11/2024	01/11/2024	6
2992226 - D. DE MEDIOS GRAFICOS VISUALES	JUAN CARLOS LOZADA RAMIREZ	CC - 1081421725	YUDY ESPERANZA MEDINA QUINTERO	12/11/2024	12/11/2024	6
2992226 - D. DE MEDIOS GRAFICOS VISUALES	JUAN CARLOS LOZADA RAMIREZ	CC - 1081421725	YUDY ESPERANZA MEDINA QUINTERO	01/11/2024	01/11/2024	6
2992226 - D. DE MEDIOS GRAFICOS VISUALES	JUAN CARLOS LOZADA RAMIREZ	CC - 1081421725	YUDY ESPERANZA MEDINA QUINTERO	05/11/2024	05/11/2024	6