PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: **TECNICO EN INTEGRACION DE CONTENIDOS DIGITALES.**
- Código del Programa de Formación: **524704**
- Nombre del Proyecto: **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS DIGITALES PARA LA CREACIÓN DE CONTENIDOS Y PIEZAS MULTIMEDIA PARA EL SECTOR PRODUCTIVO**
- Fase del Proyecto: **PLANEACIÓN**
- Actividad de Proyecto: **FUNDAMENTOS DEL DISEÑO PARA EL ÓPTIMO DESARROLLO DE PIEZAS GRÁFICAS Y DE LA ESTRATEGIA DIGITAL PARA UNA EMPRESA**
- Competencia: **Integrar elementos multimedia de acuerdo con técnicas y herramientas de producción digital**
- Resultados de Aprendizaje Alcanzar: **REALIZAR LOS CONTENIDOS DIGITALES DE ACUERDO**
- **CON LOS FUNDAMENTOS DE DISEÑO Y EL LENGUAJE AUDIOVISUAL.**
- Duración de la Guía: **62 Horas**

2. PRESENTACIÓN



https://www.freepik.com/free-vector/colourful-dynamic-flow-background_9320262.htm#query=design%20color&position=2&from_view=search

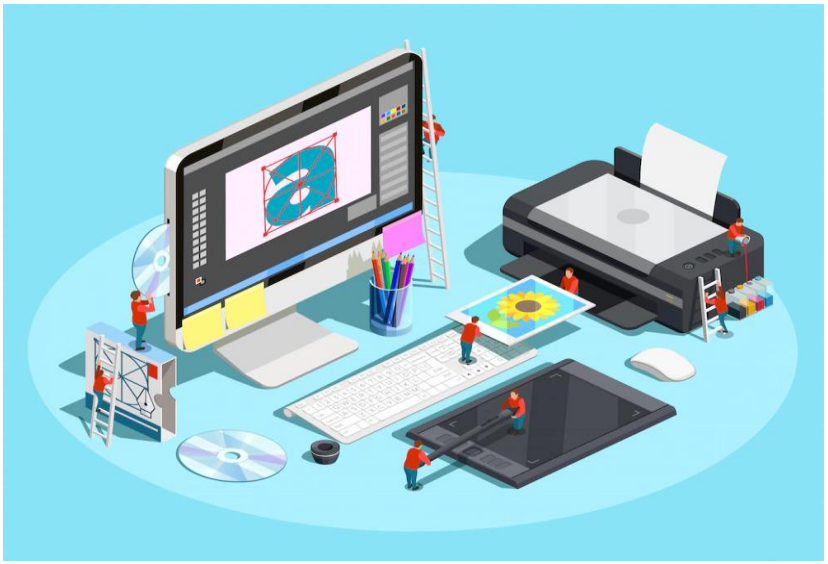
Introducción

En el desarrollo de la presente guía, se profundizará en los fundamentos del diseño y la teoría de color, elaboración de una o más piezas gráficas a partir de los elementos del diseño gráfico y la definición de la estrategia digital, la comunicación es una necesidad innata en los humanos como seres sociales, y es también una herramienta fundamental de la vida en comunidad. A lo largo de la historia de la humanidad, la comunicación ha permitido que se gesten todos los desarrollos que conforman el mundo actual.

Bienvenidos.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 Actividad de Reflexión inicial.



https://www.freepik.com/free-vector/graphic-designer-workspace-concept_4324809.htm#query=design&position=19&from_view=search

Reconocer la importancia del programa de formación en el contexto de la cuarta revolución industrial

El programa de formación INTEGRACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES pretende otorgar al aprendiz SENA los conocimientos necesarios para desarrollar estrategias de planeación y producción de contenidos digitales y multimedia que las Mipymes el país requieren en el contexto de la cuarta revolución industrial, tal como se puede apreciar en el siguiente video. Contenido digital - YouTube.

Conformando grupos de máximo 3 aprendices se analizará el Video de “Contenido Digital”. Dando respuesta a las siguientes interrogantes:

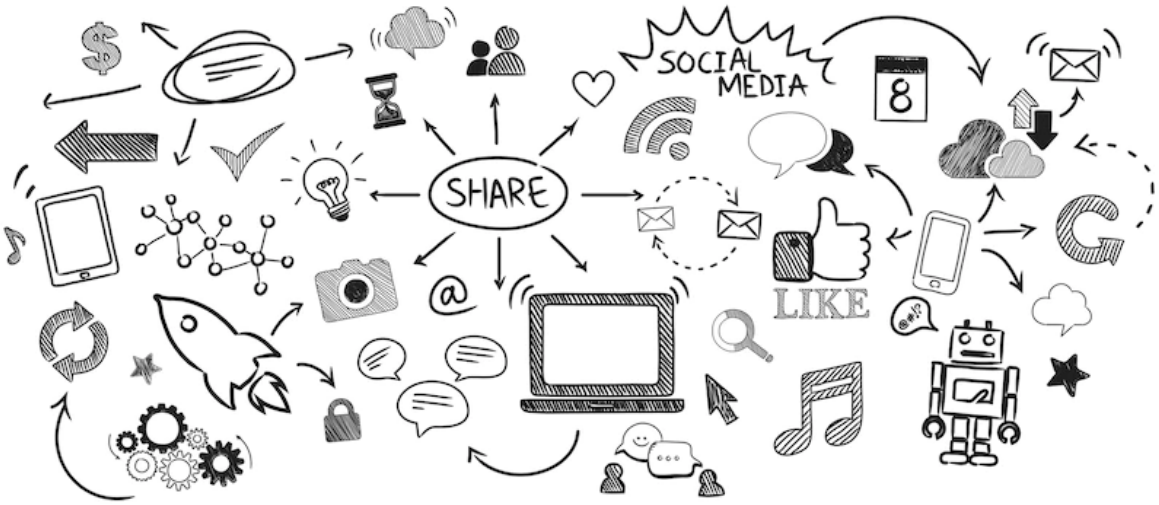
- ¿Qué entiende usted por contenido digital?
- ¿Por qué cree que es necesario estos temas en la actualidad?
- ¿Qué fue lo que le llamo la atención del video gráficamente del video?

Al finalizar la actividad, el instructor socializará sus experiencias y moderará un debate entre quienes estén a favor o en contra de las ideas y opiniones que nos indican en el video. Una vez terminada la actividad se realizará la retroalimentación pertinente y se despejarán las dudas que surjan.

Nota: Los aprendices pueden hacer consultas adicionales en internet

Duración de la actividad: 3 horas.
Tipo de actividad: Grupal.

Ambiente Requerido: Informática.
Materiales: Computadores, televisor / video beam.
3.2 Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje.



https://www.freepik.es/vector-gratis/ilustracion-concepto-redes-sociales_2808032.htm#query=digital&position=13&from_view=search

Identificar aspectos generales sobre contenidos digitales a través de una lluvia de ideas

Después de realizar la actividad anterior, saber un poco más acerca de varios conceptos y con el fin de validar los conocimientos se realizará una actividad de saberes previos orientando al aprendiz para desarrollar, socializar sus conocimientos y el de sus compañeros.

Los aprendices se reunieran en parejas y debatirán y escribirán conceptos sobre el contenido digital, que el instructor ira entregando; para ello, es importante que los aprendices escriban y comenten lo que ellos saben y no utilizar ayudas por internet en esta ocasión.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

Duración de la actividad: 3 horas.
Tipo de actividad: Parejas.
Ambiente Requerido: Informática.
Materiales: Computadores, televisor / video beam.

3.3. Actividades de apropiación del conocimiento (Conceptualización y Teorización).

Realizar contenidos audiovisuales y el manual de identidad de la estrategia digital



https://www.freepik.com/free-vector/design-community-concept-illustration_6610841.htm#query=dise%C3%B1o&position=15&from_view=search

Actividad No 1
Reconocer los fundamentos del color de una pieza grafica

En el desarrollo de esta actividad se debe reconocer la importancia de los fundamentos de la teoría del color de una pieza grafica a través de una investigación que se realizara en equipos de trabajo mínimo 3 aprendices

Los contenidos a investigar son los siguientes:

- La teoría del color
- Los principios de la composición
- Diseño digital y el color
- La importancia del color en una pieza grafica

Luego se realizará una socialización de la investigación usando un programa de diseño online (**CANVA-GENIALLY**), para un mejor acompañamiento grafico de los temas.

El instructor concluirá aspectos generales y acompañará el proceso de la presentación.

Duración de la actividad: 4.5 horas.
Tipo de actividad: Grupal.
Ambiente Requerido: Informática.
Materiales: Computadores, televisor / video beam.

Actividad No 2
Reconocer los fundamentos del diseño de una pieza grafica

En el desarrollo de esta actividad se debe reconocer la importancia de los fundamentos de la teoría del color de una pieza grafica a través de una investigación que se realizara en equipos de trabajo mínimo 3 aprendices

Los contenidos a investigar son los siguientes:

- Fundamentos del diseño
- Disposición y composición
- El diseño en una imagen
- Que es tipografía y como elegir correctamente el tipo de letra
- Qué es branding o identidad corporativa

Luego se realizará una socialización de la investigación usando un programa de diseño online (**CANVA-GENIALLY**), para un mejor acompañamiento grafico de los temas.

El instructor concluirá aspectos generales y acompañará el proceso de la presentación.

Duración de la actividad: 4.5 horas.
Tipo de actividad: Grupal.
Ambiente Requerido: Informática.
Materiales: Computadores, televisor / video beam.

3.4. Actividades de transferencia del conocimiento

Pieza gráfica a partir de los elementos del diseño gráfico

3.3.1 Uso de un software digital para el desarrollo de una pieza gráfica.



https://messenacademy.com/evento/curso-introduccion-a-adobe-illustrator-2/

Adobe Illustrator es un editor de gráficos vectoriales que sirve para la edición, ilustración, vectorización, desarrollo de piezas gráficas entre otros definiendo en cierta manera el lenguaje gráfico mediante el dibujo vectorial.

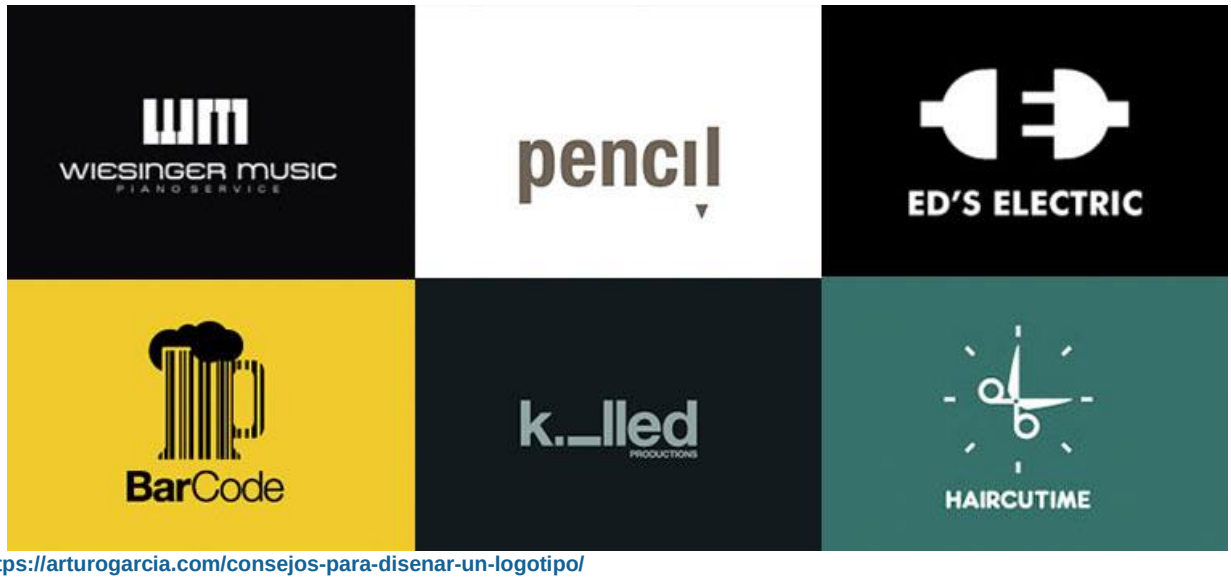
Actividad No.1

Con la ayuda del instructor a cargo, el aprendiz realizará una actividad sencilla con el uso de las herramientas básicas del programa aplicando el uso de los fundamentos del diseño y la teoría del color realizaran un dibujo vectorial de un estilo minimalista para que le aprendiz se oriente y se adapte al entorno del software vectorial haciendo uso de buen manejo de capas, color, diagramación, tamaño, formato, entre otros.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

Duración de la actividad: 5 horas.
Tipo de actividad: individual o parejas.
Evidencia de aprendizaje: diseño de pieza gráfica: dibujo vectorial.
Ambiente Requerido: Informática.
Materiales: Computadores, televisor / video beam.

3.3.2. Analizar los diferentes tipos de logos que se encuentran en el diseño grafico



https://arturogarcia.com/consejos-para-disenar-un-logotipo/

Actividad No.1

Para cumplir con los objetivos de la actividad del proyecto y la competencia técnica definida, como aprendiz del programa Técnico en integración de contenidos digitales, deberá adquirir habilidades referidas a la elaboración de tres tipos de producto: digital, gráfico y audiovisual tanto en 2D como en 3D. Cada una de las actividades de aprendizaje, abordan los contenidos teóricos, los cuales deben ir acompañados de la adquisición de las destrezas prácticas que se consiguen por medio de la producción del contenido que cada resultado de aprendizaje determine; atendiendo a su vez a la elaboración de productos o contenidos que permitan diseñar la estrategia digital en la que se integrarán dichos contenidos, completando así, el proceso que persigue la competencia técnica. Con el ánimo de que los contenidos que se produzcan permitan integrar la estrategia digital y vivenciar el proceso de creación de contenidos digitales, se propone la presente evidencia, así como, las demás evidencias técnicas asociadas.

Para iniciar este proceso creativo, se le entregará un perfil de empresa, que servirá como cliente guía, que le permitirá guiar la construcción de los contenidos y productos, así como también, los objetivos establecidos para el desarrollo de la estrategia digital. Una de las primeras piezas gráficas con las que debe contar la estrategia digital es con el **logotipo**, ya que este sirve de carta de presentación de la empresa. Así, a partir del desarrollo de esta evidencia podrá reconocer los elementos principales del diseño gráfico y aplicarlos en la creación de su primera pieza gráfica. La realización del logotipo le llevará previamente a plantear y definir los elementos principales que comprenderá el manual de identidad corporativo (definición de colores, línea de diseño, tono de comunicación, entre otros.).

Para realizar esta evidencia, es necesario iniciar con la revisión de los contenidos del componente formativo “Contenido digital”, incluyendo los enlaces y videos referidos a los conceptos, importancia y características de los elementos del diseño gráfico.

Posteriormente, para comprender el procedimiento de elaboración de un logo, le será de mucha utilidad consultar los siguientes recursos que con seguridad le ayudarán en el desarrollo de la evidencia:

a) Consulte el artículo Consejos y pasos para diseñar un buen logotipo, con ejemplos que se encuentra en el enlace https://www.arturogarcia.com/consejos-para-disenar-un-logotipo/
b) Explore algunas herramientas en: Diseñar un logo es muy fácil. https://www.canva.com/es_co/crear/logos/
c) Apoye su diseño en herramientas como Envato, Tailor brand y otras del mismo tipo.

Nota: Para poder acceder al recurso del contenido digital el aprendiz debe haber ingresado a Terrotorium para que no tenga problemas de visualización del contenido.

Duración de la actividad: 15 horas.
Tipo de actividad: Grupal.
Ambiente Requerido: Informática.
Materiales: Computadores, televisor / video beam.

Actividad No.2

El aprendiz deberá abordar la actividad de manera práctica y concisa para iniciar el proceso creativo del diseño gráfico:

● El primer elemento que se debe tener en cuenta para realizar el logotipo es el briefing o brief, que se refiere a un documento informativo que brinda datos de utilidad para el desarrollo de una acción, campaña o estrategia.
● Con la información clara, defina el tipo de logotipo que realizará: imagotipo, isotipo, isologo.
● Busque referentes, haga una lluvia de ideas; encuentra la fuente de inspiración.
● Inicie la fase de bocetos combinando texto, imagen, colores, entre otros. Puede utilizar herramientas de diseño de logos como las vistas anteriormente, pero tenga en cuenta que se evaluarán sus conocimientos de diseño aplicados al resultado final.
● Analice cada una de las primeras propuestas, si cumplen con los requisitos, y cuando tenga una selección final, realice tres capturas de pantalla del proceso.
● Tenga en cuenta que no se valorarán copias exactas, muy cercanas o cercanas de otros logotipos.
● Utilice cualquier programa de diseño que le resulte apropiado para su producto, en esta parte el instructor le indicará también el uso de un programa vectorial usado con anterioridad como **Illustrator** para el desarrollo de esta actividad facilitando el uso de los recursos digitales.
Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

Duración de la actividad: 15 horas.
Tipo de actividad: Grupal.
Evidencia de aprendizaje: diseño de pieza gráfica: logotipo de empresa.
Formato: documento en PDF donde se incluya el diseño final y capturas de pantalla donde se evidencia el proceso de construcción en al menos tres etapas distintas.
Ambiente Requerido: Informática.
Materiales: Computadores, televisor / video beam.

3.3.3 Analizar la estrategia digital e implementarla.
Elaborar el documento de la estrategia digital



https://www.freepik.es/vector-gratis/concepto-ilustracion-marketing-idea-crecimiento-empresarial-medios_29243226.htm#query=estrategia%20digital&position=11&from_view=search

Teniendo en cuenta los contenidos que se produzcan a partir del desarrollo de cada una de las evidencias están relacionados con el cliente previamente definido, al igual que los objetivos de la estrategia digital, atendiendo a la consecución del proyecto formativo. En todo caso, esta definición previa sólo contempla algunos aspectos de los muchos que recoge la estrategia digital, por lo que el ejercicio que propone esta evidencia debe ser completado por usted, detallando el total de elementos que la componen.
Para desarrollar esta actividad es necesario acudir nuevamente al componente formativo "Contenido digital" y repasar el contenido del punto 6. Estrategia digital.

De igual manera, tenga en cuenta el documento o el **brief** que desarrollaron, eligiendo el tipo de estrategia elegida y objetivos de la misma. Así mismo, debe revisar los siguientes enlaces para obtener información adicional sobre el tema.

● Estructura de un plan de marketing digital: https://www.wearemarketing.com/es/blog/paso-a-pasoestructura-de-un-plan-de-marketing-digital.html

● Cómo hacer un plan de marketing digital: https://raiolanetworks.es/blog/plan-de-marketing-digital/
Finalmente, el instructor le compartirá una guía, para desarrollar la estrategia completa como la propuesta de trabajo que será presentada al cliente.

Esta evidencia le permitirá comprender el proceso que engloba la definición de la estrategia digital como herramienta efectiva para alcanzar los objetivos planteados por una empresa a nivel de marketing.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

Duración de la actividad: 12 horas.
Tipo de actividad: Grupal o individual.
Evidencia de aprendizaje: documento de la estrategia digital
Formato: documento en PDF
Ambiente Requerido: Informática.
Materiales: Computadores, televisor / video beam.

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

La evaluación se ha dado durante el proceso formativo, en las evidencias presentadas por cada actividad planteada. Para el cierre de la formación mediada por esta guía de aprendizaje se organizará una evaluación digital por medio de una plataforma como Kahoot y finalizará con un espacio de discusión en el cual se plantean las fortalezas y aspectos por mejorar tanto de los aprendices como del instructor.

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento: Evaluación teórica y práctica de conocimientos. Análisis y saberes previos **Evidencias de Desempeño** Prácticas y sustentación sobre estrategias de recolección y de sustentación **Evidencias de Producto:** Desarrollo de la propuesta, y visualización proyecto Brief y logo del producto	Produce componentes gráficos y audiovisuales aplicando el lenguaje y técnicas de composición, edición y montaje siguiendo las especificaciones técnicas de la estrategia digital**.**	**Formulación de preguntas** Cuestionario Pruebas escritas o virtuales Socialización de los temas **2. Observación** Lista de chequeo Registro de observación **3. Valoración del producto** Documento de la estrategia digital

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Armonía de color: Se conoce como el conjunto de técnicas que se aplica a la creación de un color para lograr cierto equilibrio. En la interacción de los colores que lo componen.

Target: En el ámbito de la publicidad, los anglicismos target, target group y target market, se utilizan como sinónimos para designar al destinatario ideal de una determinada campaña, producto o servicio.

Interfaz gráfica de usuario: conocida también como GUI (del inglés graphical user interface), es un programa informático que actúa de interfaz de usuario, utilizando un conjunto de imágenes y objetos gráficos para representar la información y acciones disponibles en la interfaz. Su principal uso,

consiste en proporcionar un entorno visual sencillo para permitir la comunicación con el sistema operativo de una máquina o computador.

Imagen: Representación de una persona o cosa captada por el ojo, por un espejo, un aparato óptico, una placa fotográfica, etc., gracias a los rayos de luz que recibe y proyecta.

Plataforma: Entorno informático determinado, que utiliza sistemas compatibles entre sí.

Pixel: Unidad básica de una imagen digitalizada en pantalla a base de puntos de color o en escala de grises

Resolución: Nitidez con que se percibe una imagen observada por un instrumento óptico o la imagen formada en una película fotográfica o en la televisión.

Paleta cromática: El concepto de paleta de colores es aquel que se utiliza para designar al conjunto de colores y tonalidades existentes o elegidas para decorar, pintar, colorear algún elemento o superficie.

Prototipo: Primer modelo que se fabrica de una figura, un invento u otra cosa, y que sirve de modelo para fabricar otras iguales, o molde original con el que se fabrica.

Tipografía: Forma o estilo en el que se representa un texto.

6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

Conceptos básicos de diseño gráfico: Fundamentos del diseño. (2022). GCFGlobal.org. https://edu.gcfglobal.org/es/conceptos-basicos-de-diseno-grafico/fundamentos-del-diseno/1/

Contenido digital. (2021, 14 marzo). YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=UxbAz3Z0KMQ&ab_channel=EcosistemadeRecursosEducativosDigitalesSENA

García, A. (2020, 10 enero). Cómo hacer un logo de empresa profesional, paso a paso y desde cero. arturogarcia. https://arturogarcia.com/consejos-para-disenar-un-logotipo/

Scott, Robert Gillam, and Castillo De Molina Y Vedia, Martha Del Traductor. Fundamentos Del Diseño. México: Editorial Limusa, 2009. Print.

CIBERGRAFIA.

www.youtube.com

http://biblioteca.sena.edu.co/

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	**Diego Julian Hurtado G.**	**Instructor** **Instructora**	CEAI – (Valle)	**10 – Agosto - 2022**

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)	**Diego Julian Hurtado G.**	**Instructor**	CEAI – (Valle)	**18– Agosto - 2022**	**Reajuste de la información y orden en la secuencia de las actividades**