PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: **Tecnólogo en Desarrollo de Medios Gráficos Visuales.**
- Código del Programa de Formación: **2905929.**
- Nombre del Proyecto Formativo: Desarrollo de una estrategia de comunicación gráfica fundamentada en las necesidades del cliente.
- Fase del Proyecto: Elaborar piezas gráficas.
- Actividad de Proyecto Formativo: Editar archivos para generar publicaciones digitales de acuerdo con el dispositivo de salida.
- Competencia:
  - Elaborar productos editoriales multimedia según acuerdo editorial y parámetros técnicos.
- Resultados de Aprendizaje:
  - R01: Generar archivos de acuerdo con el dispositivo de salida
- Duración de la Guía de Aprendizaje (horas): 80 horas

2. PRESENTACIÓN

Estimado aprendiz, bienvenido a esta fase del proceso formativo en la que se definirá el esquema visual del proyecto multimedia formulado en la etapa anterior. A continuación, se presentan actividades en las que se diseñará el concepto gráfico del producto con los elementos, contenidos y funciones que permitirán lograr una experiencia de usuario satisfactoria, de acuerdo con las necesidades identificadas en la fase de análisis. En esta etapa se planifica el diseño inicial a través de la elaboración de guiones, componentes narrativos, interactivos y demás piezas que determinarán la estructura técnica del proyecto; se construirá el primer prototipo con el cual comenzar a probar su facilidad de acceso y uso en las diferentes plataformas y entornos informáticos.

Para el desarrollo de las actividades planteadas se contará con el acompañamiento del instructor calificado asignado al programa, que de forma continua y permanente lo orientará con las pautas necesarias para el logro de las actividades de aprendizaje, facilitando herramientas básicas de tipo conceptual y metodológico.

¡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 fase de elaborar piezas gráficas del proyecto formativo: Desarrollo de una estrategia de comunicación gráfica fundamentada en las necesidades del cliente.

3.1. Actividades de la competencia - Elaborar productos editoriales multimedia según acuerdo editorial y parámetros técnicos.

La elaboración de esta guía implica la identificación de los parámetros técnicos de comunicación gráfica y visual del proyecto editorial, para la realización de tareas de producción y posproducción con lo cual se puedan validar y optimizar los productos digitales desarrollados de acuerdo con las necesidades y especificaciones establecidas en el diseño.

3.1.1. Actividad de aprendizaje: Analizar elementos multimedia aplicando conceptos de diagramación digital.

Esta actividad se centra en analizar los elementos incorporados en la maquetación del proyecto editorial, para determinar cuáles se integrarán, proporcionar al usuario aspectos de interacción y funcionalidad, con el fin de que el producto sea más usable.

Duración: 32 horas.

Materiales de formación a consultar: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis de material viral, tendencias y demás herramientas visuales.

Evidencias: a continuación, se describen las acciones y las correspondientes evidencias que conforma la actividad de aprendizaje:

● Evidencia de reflexión inicial.
En el concepto gráfico de un proyecto editorial se considera además del contenido y los elementos visuales de su apariencia, también los elementos y componentes que le proporcionan accesibilidad, usabilidad e interactividad para lograr una experiencia de usuario satisfactoria, acorde con sus necesidades.

El objetivo de esta reflexión inicial es reconocer los elementos gráficos que le proporcionan interactividad a un proyecto editorial, para lo cual lo(a) invito(a) a responder la siguiente pregunta:

✓ Cuando consulta un libro digital online con fines educativos ¿Qué elemento o cuáles elementos en el concepto gráfico espera encontrar para facilitar el proceso de lectura? Argumente su respuesta

Socializar la respuesta con el grupo de estudio.

Nota: este ejercicio tiene como finalidad encaminarlo(a) y motivarlo(a) en el desarrollo de esta actividad de aprendizaje, por tal razón no es calificable.

❖ Evidencia: Elementos multimedia en catálogo digital.

Para que un producto editorial sea accesible, interactivo y funcional se deben integrar los componentes como textos, fotos, vídeos, enlaces y otros elementos multimedia a su diseño, para brindar una experiencia visual. Para la elaboración de esta evidencia, realice las siguientes acciones:

• Identificar en la maqueta cuáles son los componentes que proporcionan interactividad al producto editorial que se desea publicar.

• Crear una carpeta que hará las veces de catálogo con los elementos multimedia que se implementarán en el producto editorial para que sea interactivo: imágenes, fotografías, videos, animaciones 2D o 3D, audios, cajas de textos, archivos con estilos de fuentes para los textos.

• Integrar los componentes interactivos al producto editorial diseñado utilizando la herramienta InDesing.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

o Producto por entregar: elementos multimedia en catálogo digital.
o Formato: IDPP
o Extensión: libre
o Para presentar la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio:
Elementos multimedia en catálogo digital.
3.1.2. Actividad de aprendizaje. Verificar la usabilidad de los productos editoriales digitales de acuerdo con los diferentes dispositivos de salida.

Esta actividad se centra en comprobar la usabilidad de un producto editorial, este paso es esencial para garantizar que la experiencia de usuario sea óptima en diferentes dispositivos, por ello se debe tener en cuenta una gran variedad de tamaños de pantalla, configuraciones de dispositivos y realizar pruebas para tabletas, móviles y computadores.

Duración: 48 horas.

Materiales de formación a consultar: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis del material de formación del Componente Formativo: Producción epub.

Otros materiales:

● Programa InDesign.

Evidencias: a continuación, se describen las acciones y las correspondientes evidencias que conforma la actividad de aprendizaje:

❖ Evidencia. Ejercicio práctico - producción.

La publicación digital de un libro se puede leer en diferentes tipos de dispositivos, como celulares, tabletas y computadores entre otros. Existe diversidad de formatos en los cuales se puede leer un ebook, dependiendo de ciertas características. Para que un producto editorial se pueda verificar en los dispositivos de salida se deberán llevar a cabo las siguientes acciones:

• Seleccione un tema de su interés, investigue sobre este, busque contenidos libres de derechos de autor y elementos multimedia.
• Ingrese a InDesing y realice la maquetación del Epub.
• Seleccione Archivo > Exportar.
• Especifique un nombre de archivo y una ubicación.
• En la lista Guardar como tipo, elija Epub (ajustable) y, a continuación, haga clic en Guardar.
• En el cuadro de diálogo Opciones de exportación de Epub, especifique las opciones deseadas y haga clic en Aceptar.
• Compruebe que el archivo es ajustable a diferentes dispositivos.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

o Producto por entregar: ejercicio práctico - producción.
o Formato: EPUB
o Extensión: libre

o Para presentar la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: Ejercicio práctico - producción. G

4. PLANTEAMIENTO DE EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE PARA LA EVALUACIÓN EN EL PROCESO FORMATIVO.

Fase del proyecto formativo	Actividad del proyecto formativo	Actividad de Aprendizaje	Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
			Elementos multimedia en catálogo digital.	Realiza integración de elementos multimedia mediante software especializado.	**Lista de Verificación**
			Evidencia de desempeño: Ejercicio práctico - producción.	Finaliza archivos según el dispositivo de salida.	**Lista de Verificación**

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

- Marca: identificación de un producto o servicio, mediante la forma del nombre. Símbolo, diseño o combinación de estos para diferenciarlo de la competencia
- Usabilidad: la usabilidad es entendida según la ISO 9241-11 como la medida en que un sistema software, producto o servicio puede ser utilizado por usuarios específicos para lograr objetivos específicos con efectividad, eficiencia y satisfacción en un contexto específico de uso (Chanchí G, 2019).

6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

Construya o cite documentos de apoyo para el desarrollo de la guía, según lo establecido en la guía de desarrollo curricular. (**BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA).**

- **Bardeen, Matthew & Cerpa, Narciso. (2015). Editorial: Technological Evolution in Society - The Evolution of Mobile Devices. Journal of Theoretical and Applied Electronic Commerce**

Research. 10. 10.4067/S0718-18762015000100001. https://www.researchgate.net/publication/267391509_Editorial_Technological_Evolution_in_Society_-_The_Evolution_of_Mobile_Devices Lupton, E. (2014). *Pensar con tipos*. Princeton Architectural Press.

- **Minguell, M. (2002) Interactividad e Interacción, https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/1252603.pdf**

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Yuly Tatiana Orjuela Baquero	**Instructora**	**Centro de comercio y turismo, Regional Quindío.**	**05/05/2025**

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					

PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: **Tecnólogo en Desarrollo de Medios Gráficos Visuales.**
- Código del Programa de Formación: **2925137.**
- Nombre del Proyecto Formativo (si aplica):
- Fase del Proyecto (si aplica):
- Actividad de Proyecto Formativo (si aplica):
- Competencia:
  - Editar imágenes de acuerdo con criterios de comunicación y técnicas de edición.
- Resultados de Aprendizaje:
  - R01: Finalizar ilustración mediante recursos técnicos, tecnológicos y parámetros del brief.
  - R02: Intervenir los archivos de las imágenes digitales según el medio de salida
- Duración de la Guía de Aprendizaje (horas): 80 horas

2. PRESENTACIÓN

¡Bienvenidos a esta guía de aprendizaje para la competencia Editar imágenes de acuerdo con criterios de comunicación y técnicas de edición!

Durante esta etapa del proceso formativo, el aprendiz desarrollará habilidades relacionadas con la edición avanzada de imágenes y composiciones visuales, orientadas a la comunicación publicitaria digital. Se abordarán conceptos clave como la estructura tipográfica, textura, profundidad, composición gráfica y fotomanipulación. Además, se experimentará con herramientas tecnológicas actuales, incluyendo plataformas de inteligencia artificial para enriquecer la creación visual.

Como producto final, los aprendices estructurarán una campaña de lanzamiento digital que incluirá una página web, un feed de 9 piezas para redes sociales y 3 historias que refuercen visualmente la estrategia comunicativa.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 Actividad de aprendizaje de la competencia Editar imágenes de acuerdo con criterios de comunicación y técnicas de edición

3.1.1 Actividad 1

Tema: Importancia del diseño comercial y publicitario. Elementos del diseño: tipografía, textura, gradientes, sombras, iluminación, profundidad, producto. Herramientas y ventajas de Illustrator y Photoshop. Integración de software en el flujo comercial. Guías básicas de composición artística.

Objetivo: Reflexionar sobre el valor del diseño visual en la comunicación comercial, comprendiendo sus elementos fundamentales y herramientas clave.

Descripción: Se desarrollará un espacio de análisis y discusión sobre la importancia del diseño en contextos comerciales y publicitarios. Se presentarán ejemplos de composiciones visuales que evocan emociones y motivan a la acción. Se explicarán brevemente herramientas como Illustrator y Photoshop, y su aplicación en campañas visuales. Los aprendices explorarán principios básicos de composición artística y concluirán con una reflexión individual escrita sobre la temática.

Estrategia didáctica: Conversatorio guiado, análisis de casos, exposición visual y reflexión individual por escrito.

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.

3.1.2 Actividad 2

Tema: Replicar una pieza compositiva teniendo en cuenta elementos como tipografía, textura, gradientes, sombras, iluminación, profundidad y producto.

Objetivo: Aplicar de manera práctica los elementos visuales fundamentales mediante la observación y réplica de una pieza de diseño.

Descripción: Los aprendices deberán seleccionar una pieza de diseño proporcionada por el instructor, analizarla visualmente e intentar replicarla usando herramientas digitales. El objetivo es identificar y aplicar conceptos como jerarquía visual, armonía de color, profundidad y técnica de edición.

Estrategia didáctica: Taller práctico individual, con acompañamiento técnico y retroalimentación sobre el proceso.

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.

3.2 Actividades de contextualización

3.2.1 Actividad 2

Tema: Estructura tipográfica y jerarquía visual.

Objetivo: Comprender la construcción y aplicación de la tipografía en piezas digitales.

Descripción: Exploración de familias tipográficas, pesos y usos. Ejercicios prácticos de jerarquización visual.

Estrategia didáctica: Taller guiado y ejercicios individuales.

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.

3.3 Actividades de apropiación

3.3.1 Actividad 3

Tema: Fotomanipulación y composición visual

Objetivo: Aplicar herramientas de edición para construir imágenes coherentes y creativas.

Descripción: Uso de Photoshop para la combinación de elementos visuales, manejo de luz, textura y perspectiva.

Estrategia didáctica: Práctica en laboratorio y seguimiento personalizado.

3.3.2 Actividad 4

Tema: Inteligencia artificial y recursos para composición visual.

Objetivo: Explorar herramientas digitales para la generación de recursos visuales.

Descripción: Experimentación con bancos de IA para crear fondos, texturas, personajes u objetos que apoyen las piezas digitales.

Estrategia didáctica: Exploración libre con supervisión y retroalimentación.

3.4 Actividad integradora

3.4.1 Actividad 5: Desarrollo de campaña digital

Tema: Creación de estrategia visual para lanzamiento.

Objetivo: Integrar los conocimientos adquiridos en un proyecto de comunicación digital.

Descripción: Diseño de una campaña de lanzamiento digital que incluya:

- Una página web (prototipo visual)
- Un feed de 9 publicaciones para Instagram
- 3 historias que complementen la narrativa de marca

Estrategia didáctica: Trabajo por etapas, con entregas parciales, asesorías grupales y presentación final.

EVIDENCIAS

Actividades individuales: Las evidencias correspondientes a las actividades prácticas (replicación de pieza, ejercicios tipográficos, fotomanipulación, exploración de IA) deberán ser entregadas en formato digital (JPG o PNG) acompañadas de una breve explicación escrita del proceso y los elementos aplicados. Se entregarán por medio del aula virtual o plataforma designada.

Actividad integradora (campaña digital):

La campaña debe ser presentada en un único archivo PDF organizado, incluyendo:

- Mockups de la página web (puede ser prototipo visual en Figma, Illustrator o Photoshop).
- Feed de 9 publicaciones para Instagram en formato cuadrado (1080x1080 px), incluyendo mockups de las previsualizaciones del feed.
- 3 historias en formato vertical (1080x1920 px).
- Justificación conceptual de la propuesta (máximo 1 página).
- Breve resumen de herramientas y recursos utilizados.

Además, se deberá entregar un documento editable (AI, PSD o similar) como respaldo técnico.

Reflexión final: Cada aprendiz deberá adjuntar un párrafo reflexivo sobre el aprendizaje adquirido y cómo aplicaría los conocimientos en un contexto profesional real.

4. PLANTEAMIENTO DE EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE PARA LA EVALUACIÓN EN EL PROCESO FORMATIVO.

Fase del proyecto formativo	Actividad del proyecto formativo	Actividad de Aprendizaje	Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
		Identificación de principios de diagramación y composición visual.	**Ejercicios prácticos (tipografía, textura, fotomanipulación)**	Aplicación de conceptos de edición y composición visual	**Lista de chequeo, observación directa**
			Campaña digital (página, feed, historias)	Coherencia visual, aplicación técnica, creatividad, alineación con brief	**Rúbrica de evaluación, presentación final**

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

- Fotomanipulación: Alteración creativa de imágenes mediante software.
- Composición visual: Organización de elementos dentro de una imagen.
- Brief: Documento que resume los requerimientos del cliente.
- Mockup: Simulación visual de cómo se verá una pieza en contexto real.

6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

Construya o cite documentos de apoyo para el desarrollo de la guía, según lo establecido en la guía de desarrollo curricular. (**BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA).**

- **Adobe. (2024).** ***Guía de herramientas y funciones de Photoshop.***
- **Lupton, E. (2014).** ***Pensar con tipos*****. Princeton Architectural Press.**
- **Samara, T. (2007).** ***Diseño y composición visual*****. Rockport Publishers.**

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Yuly Tatiana Orjuela Baquero	**Instructora**	**Centro de comercio y turismo, Regional Quindío.**	**05/05/2025**

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					

PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: **Tecnólogo en Desarrollo de Medios Gráficos Visuales.**
- Código del Programa de Formación: **2978621.**
- Nombre del Proyecto Formativo: Desarrollo de una estrategia de comunicación gráfica fundamentada en las necesidades del cliente.
- Fase del Proyecto: Elaborar piezas gráficas
- Actividad de Proyecto Formativo: Diagramar piezas editoriales y publicaciones impresas de acuerdo con el medio de salida
- Competencia:
  - Diagramar piezas gráficas de acuerdo con el medio de salida y parámetros de maquetación
- Resultados de Aprendizaje:
  - R01: Armar piezas gráficas en software especializado según proyecto aprobado.
- Duración de la Guía de Aprendizaje (horas): 80 horas

2. PRESENTACIÓN

Bienvenido estimado aprendiz a la continuación de este aprendizaje, es un gusto observar que ha llegado a esta etapa del proceso formativo gracias a su dedicación y disciplina para con este programa, solo su esfuerzo y trabajo arduo lo harán llegar a culminar con éxito esta etapa de su vida. En esta guía de aprendizaje podrá poner a prueba todo el conocimiento adquirido hasta el momento, conocimiento basado no solo en la parte teórica sino también en la parte práctica con las evidencias que ha desarrollado en las guías anteriores.

Esta actividad de proyecto se enfoca en la diagramación de piezas editoriales y posterior publicación de piezas impresas de acuerdo con el medio de salida, por lo que es importante llevar a cabo procesos de investigación, bocetación y apropiar el manejo del software requerido.

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 orientará 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.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 Actividad de aprendizaje de la competencia Diagramar piezas gráficas de acuerdo con el medio de salida y parámetros de maquetación.

La maquetación o diagramación se encarga de la composición de diferentes publicaciones, su principal función es la de resaltar y volver atractivo cualquier producto editorial, teniendo en cuenta los elementos más importantes como la tipografía, las imágenes, el color, la disposición y el orden de los elementos compositivos que hacen parte de la publicación en un espacio definido.

3.1.1 Actividad de aprendizaje GA6-291301078-AA1. Definir la estructura del producto editorial según conocimientos de diseño definidos.

Ante la necesidad de una publicación se plantea el denominado proyecto editorial, que define de manera anticipada el tipo de publicaciones que se tratará, cuál será su objetivo, a quién se dirige, cuál será su contenido, su estructura y su aspecto, sin perder de vista que las publicaciones son el medio y no el fin mediante el cual se alcanzará el objetivo de la comunicación.

Duración: 96 horas.

Materiales de formación a consultar: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura, comprensión y análisis del componente formativo “Maquetación de productos editoriales”.

Evidencias: a continuación, se describen las acciones y las correspondientes evidencias que conforman la actividad de aprendizaje:

La diagramación es la base del diseño, pues es la encargada de distribuir, establecer y organizar todos los elementos que componen el mensaje en el espacio determinado. Por lo anterior, como actividad de reflexión inicial para entender e incorporar los componentes que ayudan a comprender esta guía se invita a pensar e interiorizar las siguientes preguntas:

- ¿Qué es organizar?
- ¿Qué es diagramar o maquetar?
- ¿Qué elementos del diseño se tienen en cuenta a la hora de diagramar?
- ¿Cuáles son los pasos para diagramar un libro?
- ¿Cuál es la importancia de realizar una buena maquetación?
- ¿Por qué considera que es importante la diagramación en la creación de un documento?
- ¿Cuáles elementos diferentes al diseño son relevantes a la hora de diagramar?
- ¿Por qué una excelente diagramación hace la diferencia ante el lector o espectador?
- ¿Qué es una pieza gráfica?
- Tipos de piezas gráficas
- Relación entre piezas gráficas y diagramación.

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 GA6-291301078-AA1-EV01. Maqueta del producto editorial

La maqueta o modelo inicial de un producto editorial es de gran importancia, ya que es la estructura o esqueleto sobre el cual se colocan y organizan todos los elementos que componen el producto editorial (libro, revista, periódico, catálogo), con el fin de dar armonía, estética y organización. Es de vital importancia tener en cuenta muchos aspectos a la hora de maquetar como el formato, el uso de jerarquías, la retícula, los módulos, las márgenes, la sangría, el interlineado, entre otros, aunque generalmente se pone mucho énfasis en el texto y la imagen, todos hacen parte del proyecto, si alguno falla o simplemente no es tenido en cuenta, el producto final no va a tener el impacto que se busca obtener.

Para la elaboración de esta evidencia tenga en cuenta las siguientes acciones:

➢ Realice la lectura del PDF del link anexo denominado “Manual de diseño editorial”, https://issuu.com/rosalythr/docs/manual_dise_c3_b1o_editorial

➢ Realice un mapa mental en el que referencie cada uno de los siguientes conceptos necesarios para el proceso de maquetación:

Diseño editorial - maquetación – libro – catálogo – revista – periódico - texto – tipografías – imágenes – color – retículas - módulos – composición – proporción – simetría – equilibrio.

➢ Elija el formato a utilizar para la maquetación, teniendo en cuenta las medidas de dicho formato y su orientación.

➢ Seleccione el tipo de retícula(s) a utilizar en su proyecto, justificando su utilización de acuerdo con la idea del proyecto.

➢ Desarrolle la retícula de cada una de las páginas del libro o producto editorial a realizar, presentando las cajas de texto y los espacios requeridos para las imágenes, utilizando diferentes colores para cada uno de los componentes para dar mayor claridad.

➢ Tenga en cuenta el uso de módulos y jerarquías dentro de la composición.

➢Realice el ejercicio práctico en la bitácora de bocetación que desarrolló en la Guía No. 3 “Bitácora de bocetación GA3-291301077-AA1-EV02”.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- Productos a entregar: maqueta del producto editorial.
- Formato: PDF.
- Extensión: libre
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio

Maqueta del producto editorial. GA6-291301078-AA1-EV01.

3.1.2 Actividad de aprendizaje GA6-291301078-AA2. Diagramar piezas editoriales de acuerdo con las necesidades del proyecto.

El diseño editorial hoy en día está presente en cada diseño o arte impreso que se realiza, desde un folio hasta los grandes libros. Es imprescindible saber comunicar y expresar los contenidos para que pueda ser entendible al lector. Es conveniente usar diferentes herramientas para transmitir un mensaje y además mostrar que cada elemento debe estar relacionado para que coincida estéticamente. Se puede crear una plantilla siendo la base para la diagramación y maquetación de textos e imágenes para nuestras publicaciones, tales como revistas, periódicos o libros.

Duración: 144 horas.

Materiales de formación a consultar: para el desarrollo de estas actividades es importante la lectura, comprensión y análisis del componente formativo “Producción de editoriales y tipografía”.

Evidencias: a continuación, se describen las acciones y las correspondientes evidencias que conforman la actividad de aprendizaje:

- Evidencia GA6-291301078-AA2-EV01. Diagrama de flujo producción de productos editoriales.

El diseño editorial tiene como objetivo fundamental la maquetación, diagramación y producción de piezas literarias, este proceso pasa por diferentes fases dentro de las que se realizan ajustes y correcciones hasta llegar al producto deseado.

Esta evidencia tiene como objetivo que identifique plenamente los pasos requeridos durante el proceso de producción de productos editoriales.

Por lo anterior y con el fin de cumplir con esta evidencia realice lo siguiente:

- Recuerde que debe utilizar las diferentes formas gráficas como conectores según su significado.
- Presente el diagrama de flujo en cualquier medio digital de divulgación.
- Se sugiere consultar en Internet la diversidad de maneras de presentar un diagrama de flujo.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- Productos a entregar: diagrama de flujo.
- Formato: PDF.
- Extensión: libre
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio
- Evidencia GA6-291301078-AA2-EV02. Piezas gráficas productos editoriales.

Un diseñador requiere ordenar los diferentes elementos conceptuales técnicos y visuales para lograr la creación de una estructura visual para el diseño de piezas gráficas. El objetivo de la siguiente evidencia es que afiance el uso y manejo del programa Indesign, programa adecuado específicamente para la maquetación de productos editoriales. En este ejercicio tendrá que poner en práctica sus conocimientos en el programa, llevando a cabo el proyecto editorial para esta evidencia (libro editorial), teniendo en cuenta no solo los componentes del diseño sino también los componentes tecnológicos de la herramienta.

Una vez concertada y aprobada por el instructor la bitácora de bocetación que realizó anteriormente, empiece a diseñar en Indesign el libro requerido teniendo en cuenta los siguientes ítems:

- Revise el material a trabajar, teniendo en cuenta los requerimientos del proyecto editorial a desarrollar.
- Defina y adecue los textos que se van a utilizar y haga las correcciones en Word.
- Escoja la galería fotográfica incluyendo al menos 8 imágenes propias como referencia.

En los siguientes bancos de imágenes puede encontrar galerías gratuitas que puede utilizar:

https://www.freepik.es/
https://pixabay.com/es/

- Elabore las piezas gráficas en el software especializado, teniendo en cuenta la pauta de diagramación.
- Desarrolle la portada y contraportada del libro, tomando como referencia el tema principal.
- Elija las tipografías a utilizar, justificando la elección de acuerdo con el producto.
- Elija las paletas de color, teniendo en cuenta el contenido del libro y justificar.
- Cree los estilos de texto y de párrafo.
- Establezca los elementos en páginas maestras.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

o Producto a entregar: proyecto editorial (libro).
o Formato: InDesign.
o Extensión: libre.
o Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio Piezas gráficas productos editoriales. GA6-291301078-AA2-EV02.

4. PLANTEAMIENTO DE EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE PARA LA EVALUACIÓN EN EL PROCESO FORMATIVO.

Fase del proyecto formativo	Actividad del proyecto formativo	Actividad de Aprendizaje	Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
			Maqueta del producto editorial.	Elabora la maqueta de acuerdo con los parámetros del proyecto editorial.	**Lista de chequeo, observación directa**
			Piezas gráficas productos editoriales.	Elabora piezas gráficas en software especializado según la pauta de diagramación	**Lista de chequeo**

				aprobada. Revisa el material teniendo en cuenta requerimientos físicos y técnicos del proyecto editorial.	

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

- Fotomanipulación: Alteración creativa de imágenes mediante software.
- Composición visual: Organización de elementos dentro de una imagen.
- Brief: Documento que resume los requerimientos del cliente.
- Mockup: Simulación visual de cómo se verá una pieza en contexto real.
- Maquetar: componer gráficamente las páginas de una publicación, distribuyendo los distintos elementos que van a formar parte de ellas, dando formato a las imágenes y a los diferentes tipos de letra, etc., a partir del esbozo o diseño inicial.
- Jerarquía: es una estructura que se establece en orden a su criterio de subordinación entre personas, animales y valores.

6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

Construya o cite documentos de apoyo para el desarrollo de la guía, según lo establecido en la guía de desarrollo curricular. (**BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA).**

- **Adobe. (2024).** ***Guía de herramientas y funciones de Photoshop.***
- **Lupton, E. (2014).** ***Pensar con tipos*****. Princeton Architectural Press.**
- **Samara, T. (2007).** ***Diseño y composición visual*****. Rockport Publishers.**

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Yuly Tatiana Orjuela Baquero	**Instructora**	**Centro de comercio y turismo, Regional Quindío.**	**05/05/2025**

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					

PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: **Tecnólogo en Desarrollo de Medios Gráficos Visuales.**
- Código del Programa de Formación: **3111695.**
- Nombre del Proyecto Formativo: Desarrollo de una estrategia de comunicación gráfica fundamentada en las necesidades del cliente.
- Fase del Proyecto: Elaborar piezas gráficas.
- Actividad de Proyecto Formativo: Generar imágenes vectoriales y/o mapas de bits de acuerdo con las características técnicas de la pieza gráfica y el medio de salida.
- Competencia:
  - Editar imágenes de acuerdo con criterios de comunicación y técnicas de edición.
- Resultados de Aprendizaje:
  - R01: Aplicar técnicas en el desarrollo de la ilustración de acuerdo con el boceto aprobado.
- Duración de la Guía de Aprendizaje (horas): 80 horas

2. PRESENTACIÓN

Bienvenido, estimado aprendiz, al proceso formativo. En esta fase, desarrollará habilidades a partir del conocimiento y análisis de herramientas que componen el entorno del desarrollo de medios gráficos visuales aplicadas a la edición y digitalización de imágenes atendiendo al proyecto solicitado por un cliente. Se espera que apropie la manera como estos elementos se integran, con el fin de finalizar la ilustración de los bocetos planteados, los cuales deben atender a los parámetros del brief y los medios de salida

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 orientará 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 motivación constante, y la organización de su tiempo, dada la exigencia que demanda la realización de las actividades mencionadas en esta guía de aprendizaje. ¡Buena suerte!

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 de análisis del proyecto formativo: Desarrollo de una estrategia de comunicación gráfica fundamentada en las necesidades del cliente.

3.1. Actividades de aprendizaje de la competencia - Editar imágenes de acuerdo con criterios de comunicación y técnicas de edición.

Implementar los conocimientos en el desarrollo de proyectos publicitarios y diseño, concepto de brief, y la utilización de recursos tecnológicos como los programas para la ilustración, edición de imágenes, maquetación, y dispositivos de captura es de gran importancia, por lo que debe profundizar en elementos como la fotografía digital, adicional al manejo de las características técnicas digitales, las técnicas de ilustración, entre muchos otros, que harán que este programa lo haga mucho más competente para el mundo laboral.

3.1.1. Actividad de aprendizaje GA5-291301083-AA1. Definir estilo gráfico de la ilustración a partir de referentes, técnicas y conceptos.

La presente actividad de aprendizaje se encuentra asociada al estilo gráfico, el cual se concibe como una serie de características morfológicas definidas para los diferentes elementos que componen una pieza de comunicación. características morfológicas definidas para los diferentes elementos que componen una pieza de comunicación.

Se espera que apropie todos los conocimientos frente al tratamiento de las imágenes, el estilo de las fuentes, las gamas cromáticas, el uso de íconos, su nivel de abstracción, la implementación de texturas y los formatos que se utilizan, entre otros.

Duración: 72 horas.

Materiales de formación a consultar: para el desarrollo de esta actividad, es importante la lectura, comprensión y análisis del componente formativo “Imagen y captura”.

Evidencias: a continuación, se describen las acciones y las correspondientes evidencias que conforman la actividad de aprendizaje

- Evidencia de reflexión inicial.

  Actualmente, la tecnología ha evolucionado de manera exponencial, y con ello, las formas de comunicar, las cuales implican nuevas herramientas que lo faciliten. Se dice que una imagen vale más que mil palabras, aprender a preparar las imágenes a partir de técnicas, conceptos y utilización de herramientas informáticas será la clave en la creación de ilustraciones que impacten y comuniquen una idea; los proyectos gráficos visuales serán la clave de nuevas oportunidades en el mundo digital.

  De acuerdo con lo anterior y lo que se aborda en el material de formación, se le invita a pensar e interiorizar en las siguientes preguntas:

  - ¿Cuáles son las características de una imagen?
  - ¿Cuáles son los tipos de imagen y formatos?
  - ¿De qué se tratan los conceptos de resolución, tamaño y dimensión?
  - ¿Cuáles son los modos de color?
  - ¿Qué es la optimización y compresión de imágenes?

  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 GA5-291301083-AA1-EV01. Cuadro comparativo de resolución, tamaño y dimensión de imágenes.

  La resolución, el tamaño y la dimensión son características de una imagen, y para definirlas es necesario determinar el grado de detalles que la imagen contiene, como, por ejemplo, la calidad que se define a partir de la cantidad de pixeles.

  Con esta evidencia, se pretende que logre la elaboración de un cuadro comparativo, en el cual se describan las características de una imagen. Para ello, realice las siguientes acciones:

  - Revise lo descrito en el componente formativo “Imagen y captura”.
  - Seleccione una imagen o fotografía de su agrado

● Posteriormente, impórtela a Photoshop y realice el procedimiento de exportación en los diferentes formatos (JPG, PNG, TIFF, BMP, PSD, PDF y RAW) utilizando, en Photoshop, la opción en el menú superior (archivo-exportar como).
● Realice los ajustes de resolución, tamaño y dimensión en el programa Photoshop, dependiendo del dispositivo de salida (72, 150, 300 PPP).
● Varíe la resolución, tamaño y dimensión a la misma imagen (3 veces), guarde cada una de las imágenes que se generan con la variación. Esto lo puede realizar por la opción menú superior- imagen-tamaño de imagen.
● Aplique los diferentes modos de color (RGB, CMYK, LAB, ESCALA DE GRIS) a la imagen o fotografía, dependiendo del dispositivo de salida. Realice el procedimiento en Photoshop por la opción: menú-imagen-modo; guarde las imágenes con cada aplicación de modo de color.
● Implemente la optimización y comprensión de imágenes según la necesidad, utilizando los formatos JPG, PNG y GIF; realice el proceso en Photoshop, guarde las imágenes que se generan con cada formato.
● Finalmente, cree un cuadro comparativo aplicando los conceptos de tamaño, resolución y dimensión de imágenes. Para este cuadro comparativo, utilice las imágenes con las que desarrolló este ejercicio y complete teniendo en cuenta lo siguiente:

- Detalle las características de las diferentes imágenes.
- Indique los elementos que diferencian las imágenes.
- Describa los atributos y propiedades de cada imagen.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

o Productos para entregar: Cuadro comparativo resolución, tamaño y dimensión de imágenes.
o Formato: PDF.
o Extensión: mínimo cuatro elementos para realizar la comparación.
o Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al
espacio: Cuadro comparativo resolución, tamaño y dimensión de imágenes. GA5-291301083-AA1-
EV01.

● Evidencia GA5-291301083-AA1-EV02. Construcción de un escenario fotográfico.

La fotografía permite realizar una comunicación eficaz y, de esta manera, se ha convertido en una herramienta útil para diversas representaciones que se deseen lograr; se hace indispensable generar un escenario ideal para un proyecto publicitario. Para cumplir con la presente evidencia, plantee una propuesta de diseño de su elección; para ello:

- Cree un documento en el programa Adobe Photoshop, para esto, utilice el menú superior en la opción archivo-nuevo, dé clic en el módulo que se despliega, defina la opción según las características del proyecto (foto, imprimir, obra de arte, web, móvil, película y video).
- Realice la toma fotográfica para la propuesta de diseño.
- Desarrolle los ajustes de detalles correspondientes, según la opción definida para el proyecto (Nombre del documento, tamaño de anchura y altura, orientación y mesa de trabajo y resolución (72-150-300 ppp).
- Ajuste el modo de color según el proyecto o dispositivo de salida (rgb, mapa de bits, escala de gris, color rgb, color cmyk, color, lab, en fin, los que considere).

Aplique las opciones avanzadas en los ajustes del documento en el módulo nuevo documento y defina el
perfil de color según el proyecto (espacio de trabajo rgb, adobe rgb (1998), Apple rgb, Prophoto rgb, entre
otros).

- Realice el revelado digital.
- Presente las imágenes, paso a paso, de la construcción de este escenario.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- Producto para entregar: escenario fotográfico.
- Formato: Archivo psd Photoshop
- Extensión: Libre
- Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: Construcción de un escenario fotográfico. GA5-291301083-AA1-EV02.

3.1.2 Actividad de aprendizaje GA5-291301083-AA2. Editar imágenes digitales utilizando software especializado, de acuerdo con bocetos previamente aprobados.

Dicen que una imagen vale más que mil palabras, hoy en día las imágenes son un elemento importante para una buena estrategia de marketing y contenidos, su aplicación es cada vez más importante, implementar los programas de retoque de imagen ayudará a una mejor persuasión en proyectos futuros.

Duración: 144 horas.
Materiales de formación a consultar: para el desarrollo de estas actividades, es importante la lectura, comprensión y análisis del componente formativo “Bocetación e ilustración”.

Evidencias: a continuación, se describen las acciones y las correspondientes evidencias que conforman la actividad de aprendizaje:

● Evidencia GA5-291301083-AA2-EV01. Taller de bocetación de acuerdo con proyecto de ilustración.

La ilustración juega un papel muy importante en el diseño, que presenta un alto valor en contenido gráfico y visual. Se caracteriza por su versatilidad de componentes, técnicas, formas, manejo de recursos, entre otros. Por medio de ella, se transmiten mensajes claros y concisos, que llegan al espectador de una manera directa, lo que permite una comprensión total de cualquier tema.

Para llevar a cabo la elaboración de la evidencia, deberá realizar las siguientes acciones:

- Aborde el material de formación "Bocetación e Ilustración".
- Utilice el proyecto con el que desarrolló otras evidencias en la guía anterior, o plantee uno nuevo.
- Para realizar la ilustración, use el programa Adobe Illustrator, tenga en cuenta que debe planear y crear mediante la utilización del lenguaje y la comunicación visual.
- Aplique la composición y perspectiva en el proceso creativo, la preparación, incubación, iluminación y verificación.
- Cree el boceto utilizando los tipos burdo, comprensible y dummy, herramientas del programa Illustrator. Se debe guardar la evidencia del proceso en el programa Illustrator.
- Desarrolle la ilustración a partir de la creación de ambientes, creación de personajes y props, dependiendo del proyecto a realizar (imagen corporativa, producto editorial o gráficos). Se debe guardar la evidencia gráfica del proceso en formato AI.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- Productos para entregar: Taller de bocetación de acuerdo con proyecto de ilustración.
- Formato: PDF y archivo AI Illustrator.
- Extensión: Libre.
- Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio:
  Taller de bocetación de acuerdo con proyecto de ilustración. GA5-291301083-AA2-EV01.

● Evidencia GA5-291301083-AA2-EV02. Productos gráficos y técnicas de ilustración.

El producto gráfico permite representar visualmente un concepto o idea, por lo que se deben aplicar los procesos paso a paso con el fin de lograr que este cumpla con todos los requisitos, tanto de composición gráfica como de composición editorial, uniéndose con las técnicas digitales de ilustración existentes.

Para la elaboración de la evidencia, deberá realizar las siguientes acciones:

- Demuestre manejo del programa Adobe IIlustrator.
- Desarrolle la evidencia sobre el proyecto con el que viene trabajando.
- Utilice las técnicas de ilustración análogas, mixtas y digitales, y aplíquelas en el proceso de construcción de la ilustración al proyecto. Se deben aplicar las tres técnicas de ilustración completas.
- Aplique las técnicas de ilustración en el diseño del producto gráfico que elija, puede ser: infografía, afiche, cartel, material didáctico.
- Guarde evidencia del proceso en el archivo nativo AI y preséntelo como evidencia.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

o Productos para entregar: Productos gráficos.
o Formato: Archivo PDF y Archivo AI Illustrator.
o Extensión: Libre
o Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio:
Productos gráficos y técnicas de ilustración. GA5-291301083-AA2-EV02.

4. PLANTEAMIENTO DE EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE PARA LA EVALUACIÓN EN EL PROCESO FORMATIVO.

Fase del proyecto formativo	Actividad del proyecto formativo	Actividad de Aprendizaje	Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
		Definir estilo gráfico de la ilustración a partir de referentes, técnicas y conceptos.	**Evidencia de conocimiento: Cuadro comparativo resolución, tamaño y dimensión de imágenes.**	Selecciona el dispositivo de captura de imagen de acuerdo con las especificaciones técnicas del diseño. Realiza toma fotográfica según la propuesta de diseño. Realiza revelado digital a la imagen	**Lista de chequeo, observación directa**

				según medio de salida.	
		Cuadro comparativo de resolución, tamaño y dimensión de imágenes.	**Evidencia de producto: Construcción de un escenario fotográfico. GA5-291301083-AA1-EV02.**	Selecciona el dispositivo de captura de imagen de acuerdo con las especificaciones técnicas del diseño. Realiza toma fotográfica según la propuesta de diseño. Realiza revelado digital a la imagen según medio de salida.	**Lista de chequeo, observación directa**

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Gestión de color: es el proceso a través del cual se normalizan los colores de una manera previsible y reproducible a lo largo de la denominada cadena gráfica

Modo de color: el modo de color o modo de imagen determina la combinación de los colores en función del número de canales de un modelo de color. Los diferentes modos de color dan lugar a diferentes niveles de detalle de color y tamaño de archivo. Por ejemplo, utilice el modo de color CMYK para las imágenes de un folleto para impresión a todo color y utilice el modo de color RGB para las imágenes web o de correo electrónico, para reducir el tamaño del archivo y mantener la integridad del color.

Perfil de color: conjunto de datos que caracteriza o bien un dispositivo, como una pantalla o un proyector, o bien un espacio de color en el cual se trabaja, como un RGB o un CMYK.

6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

Construya o cite documentos de apoyo para el desarrollo de la guía, según lo establecido en la guía de desarrollo curricular. (**BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA).**

Adobe. (2020). Modos de color. https://helpx.adobe.com/es/photoshop/using/color-modes.html

Bravo, G. (2020). Revelado básico en fotografía digital en la cámara. Profesor de fotografía. https://fotogasteiz.com/blog/revelado-basico-fotografia-digital-en camara/#:~:text=El%20revelado%20es%20el%20tratamiento,conceptuales%20ajenas%20a%20la%20toma

Dani. (2019). El perfil de color: qué es y para qué lo usamos. ProPrintWeb. https://www.proprintweb.com/blog/perfil-de-color

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Yuly Tatiana Orjuela Baquero	**Instructora**	**Centro de comercio y turismo, Regional Quindío.**	**05/05/2025**

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					

PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: **Tecnólogo en Animación Digital**
- Código del Programa de Formación: **3176508.**
- Nombre del Proyecto Formativo: Construcción de contenidos animados.
- Fase del Proyecto: Realizar la preproducción del proyecto animado.
- Actividad de Proyecto Formativo: Realizar un guion técnico de acuerdo a las necesidades del proyecto.
- Competencia:
  - Desarrollar el storyboard según el guion literario y el guion técnico
- Resultados de Aprendizaje:
  - R01: Ajustar el storyboard de acuerdo a las necesidades del proyecto
- Duración de la Guía de Aprendizaje (horas): 40 horas

2. PRESENTACIÓN

Hola aprendiz, en esta guía de aprendizaje te adentrarás en los fundamentos esenciales del lenguaje audiovisual y la planificación técnica aplicada a la animación digital. A través de una serie de actividades prácticas, desarrollarás habilidades que te permitirán interpretar un guion de manera clara y efectiva, y traducirlo en un storyboard funcional y narrativo.

Durante el proceso formativo trabajaremos conceptos como la toma, la escena y la secuencia, los tipos de plano y ángulos de cámara, y desarrollaremos guiones técnicos con el objetivo de construir narrativas visuales sólidas. Todo esto te permitirá fortalecer tu capacidad de análisis visual, pensamiento narrativo y estructuración secuencial para aplicarlos finalmente en una producción animada. el aprendiz comprenderá y aplicará los conceptos fundamentales del lenguaje audiovisual, centrándose en los elementos básicos de narrativa visual y planificación técnica. La competencia se

enfoca en la correcta interpretación del guion para estructurar de manera clara y efectiva un storyboard, pieza clave en la preproducción de animaciones o proyectos audiovisuales.

Se trabajarán conceptos como la toma, la escena y la secuencia, los tipos de plano y ángulos de cámara, y se desarrollarán habilidades para la creación de guiones técnicos, los cuales posteriormente se convertirán en storyboards. A través de la identificación de estos elementos, los aprendices fortalecerán su capacidad de análisis visual, pensamiento narrativo y estructuración secuencial, aplicándolos finalmente en una producción animada.

¡Manos a la obra y buen trabajo!

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Actividad 1

Tema: Introducción al lenguaje audiovisual: toma, escena y secuencia
Objetivo: Comprender la diferencia entre toma, escena y secuencia, y su función dentro de una narrativa visual animada
Estrategia didáctica: Clase magistral apoyada con ejemplos audiovisuales y discusión grupal
Duración: 6 horas

Actividad 2

Tema: Tipos de planos y ángulos de cámara
Objetivo: Identificar y aplicar los diferentes tipos de planos y ángulos de cámara en ejercicios fotográficos
Estrategia didáctica: Ejercicio individual de captura fotográfica con dispositivo móvil, aplicando los planos y ángulos aprendidos
Duración: 4 horas

Actividad 3

Tema: Estructura del guión técnico y movimientos de cámara
Objetivo: Conocer los elementos formales del guión técnico y combinarlos con un guion creativo elaborado en grupo
Estrategia didáctica: Elaboración colaborativa de un guión creativo + estructuración del guión técnico
Duración: 4 horas
Actividad 4

Tema: Aplicación del guión técnico a una producción animada
Objetivo: Identificar planos, tomas, ángulos, secuencias y escenas en una animación existente
Estrategia didáctica: Análisis en grupo de un fragmento de animación aplicando los elementos estudiados
Duración: 8 horas

Actividad 5

Tema: Desarrollo de un guion técnico original
Objetivo: Estructurar el guión técnico de una historia propia, con miras a la producción del storyboard
Estrategia didáctica: Taller práctico de escritura técnica individual
Duración: 12 horas

Recursos Requeridos

- Equipos de cómputo
- Software de procesamiento de texto (Microsoft Word o similar)
- Acceso a internet para consulta
- Herramientas de diseño y reproducción audiovisual

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

- **Actividad evaluativa:** Entrega final de storyboard y guión técnico.
- **Técnicas e instrumentos de evaluación:** Lista de chequeo, observación directa, entrega digital del storyboard final y del documento del guión técnico.Lista de chequeo, observación directa, entrega digital del storyboard final

4. PLANTEAMIENTO DE EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE PARA LA EVALUACIÓN EN EL PROCESO FORMATIVO.

Fase del proyecto formativo	Actividad del proyecto formativo	Actividad de Aprendizaje	Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Preproducción	Análisis de lenguaje audiovisual	Introducción al lenguaje audiovisual: toma,	Identificación correcta de toma, escena y secuencia en ejemplos	Reconoce adecuadamente los conceptos básicos del lenguaje	**Lista de chequeo, observación directa**

		escena y secuencia		audiovisual software especializado.	
Preproducción	Exploración visual	Tipos de planos y ángulos de cámara	Capturas fotográficas aplicando los diferentes planos y ángulos	Aplica con precisión los diferentes tipos de planos y ángulos con intención comunicativa	**Lista de chequeo, análisis de entregables**
Preproducción	Desarrollo narrativo	Estructura del guión técnico y movimientos de cámara	Documento de guion técnico aplicado a un guion creativo en grupo	Integra correctamente los elementos formales del guion técnico y los movimientos de cámara	**Rúbrica de evaluación, revisión del guion**
Producción	Aplicación práctica	Aplicación del guión técnico a una producción animada	Análisis detallado de escenas, planos y tomas en una animación	Identifica y describe con propiedad los elementos técnicos aplicados en una producción animada	**Lista de chequeo, informe de análisis**
Producción	Creación de producto visual	Desarrollo de un guión técnico original para storyboard	Entrega del guión técnico original + storyboard ilustrado	Desarrolla una propuesta técnica clara y coherente, adecuada para ser representada visualmente en storyboard	**Rúbrica de evaluación, entrega digital final**

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

- Toma: Registro continuo realizado por la cámara sin interrupciones.
- Escena: Conjunto de tomas que ocurren en el mismo espacio y tiempo dentro de la narrativa.
- Secuencia: Sucesión de escenas que desarrollan una unidad dramática.
- Plano: Unidad mínima de la narrativa audiovisual que indica el encuadre de la cámara sobre el sujeto u objeto.
- Ángulo de cámara: Posición desde la cual se graba una escena, influye en la percepción del espectador.
- Guion técnico: Documento que especifica detalladamente los aspectos visuales y sonoros de una producción.
- Storyboard: Representación gráfica del guion técnico que muestra en viñetas el desarrollo visual de la historia.
- Movimiento de cámara: Técnica que consiste en mover la cámara para seguir la acción o cambiar el encuadre.
- Lenguaje audiovisual: Conjunto de recursos visuales y sonoros usados para comunicar una historia a través de imágenes en movimiento.
- Narrativa visual: Forma de contar historias usando principalmente elementos gráficos y secuenciales.

6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

Construya o cite documentos de apoyo para el desarrollo de la guía, según lo establecido en la guía de desarrollo curricular. (**BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA).**

- **Millerson, Gerald. *La técnica del guion para televisión y cine*. Editorial Omega, 2008.**
- **Katz, Steven D. *El lenguaje de la cámara: guía ilustrada de técnicas cinematográficas*. Ediciones Cátedra, 2010.**
- **Zettl, Herbert. *Estética de la producción televisiva y audiovisual*. Paraninfo, 2015.**
- **McCloud, Scott. *Entender el cómic: El arte invisible*. Astiberri Ediciones, 2017.**
- **Poynor, Rick. *Narrativas visuales: la ilustración contemporánea y la narración gráfica*. Gustavo Gili, 2011.**

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Yuly Tatiana Orjuela Baquero	**Instructora**	**Centro de comercio y turismo, Regional Quindío.**	**05/05/2025**

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio

Autor (es)					

		Versión: 02
		Código: DE-F-027

GESTION DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

PLAN DE TRABAJO CONCERTADO

e formación:	Tecnólogo en **DESARROLLO DE MEDIOS GRÁFICOS VISUALES**	**Ficha:**	2905929
etencia:	Elaborar productos editoriales multimedia según acuerdo editorial y parámetros técnicos		
ltado:	Generar archivos de acuerdo con el dispositivo de salida		
l Instructor:	YULY TATIANA ORJUELA BAQUERO		

el Aprendiz	**Actividad a Desarrollar**	**Forma de Entrega de la Actividad**		**Fecha de Entrega**	**Entregó**	
		Física	**Digital**		**SI**	**NO**
GARCIA ROA	Verificar la usabilidad de los productos editoriales digitales de acuerdo con los diferentes dispositivos de salida.		X	4/07/2025		

ARIAS NOGUERA	Verificar la usabilidad de los productos editoriales digitales de acuerdo con los diferentes dispositivos de salida.		X	4/07/2025		
LONDOÑO SANCHEZ	Verificar la usabilidad de los productos editoriales digitales de acuerdo con los diferentes dispositivos de salida.		X	4/07/2025		
TABARES VERGARA	Verificar la usabilidad de los productos editoriales digitales de acuerdo con los diferentes dispositivos de salida.		X	4/07/2025		
RENDON CARDOZO	Verificar la usabilidad de los productos editoriales digitales de acuerdo con los diferentes dispositivos de salida.		X	4/07/2025		
ARISTIZABAL ISAZA	Verificar la usabilidad de los productos editoriales digitales de acuerdo con los diferentes dispositivos de salida.		X	4/07/2025		
MARTINEZ GRAJALES	Verificar la usabilidad de los productos editoriales digitales de acuerdo con los diferentes dispositivos de salida.		X	4/07/2025		
GARCIA ARIAS	Verificar la usabilidad de los productos editoriales digitales de acuerdo con los diferentes dispositivos de salida.		X	4/07/2025		
GIL MARIN	Verificar la usabilidad de los productos editoriales digitales de acuerdo con los diferentes dispositivos de salida.		X	4/07/2025		
CANO MORENO	Verificar la usabilidad de los productos editoriales digitales de acuerdo con los diferentes dispositivos de salida.		X	4/07/2025		
TAMAYO ZAPATA	Verificar la usabilidad de los productos editoriales digitales de acuerdo con los diferentes dispositivos de salida.		X	4/07/2025		
BETANCOURT SOLANILLA	Verificar la usabilidad de los productos editoriales digitales de acuerdo con los diferentes dispositivos de salida.		X	4/07/2025		
RODRIGUEZ CASTRILLON	Verificar la usabilidad de los productos editoriales digitales de acuerdo con los diferentes dispositivos de salida.		X	4/07/2025		

CHAVES CHAVARRIAGA	Verificar la usabilidad de los productos editoriales digitales de acuerdo con los diferentes dispositivos de salida.		X	4/07/2025		
MEJIA PUENTES	Verificar la usabilidad de los productos editoriales digitales de acuerdo con los diferentes dispositivos de salida.		X	4/07/2025		
BETANCOURT GOMEZ	Verificar la usabilidad de los productos editoriales digitales de acuerdo con los diferentes dispositivos de salida.		X	4/07/2025		
FRANCO PERDOMO	Verificar la usabilidad de los productos editoriales digitales de acuerdo con los diferentes dispositivos de salida.		X	4/07/2025		
BUITRAGO MORALES	Verificar la usabilidad de los productos editoriales digitales de acuerdo con los diferentes dispositivos de salida.		X	4/07/2025		
TORO PAVA	Verificar la usabilidad de los productos editoriales digitales de acuerdo con los diferentes dispositivos de salida.		X	4/07/2025		

PROCESO GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL

INTEGRAL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Regional: QUINDÍO
Centro de formación: COMERCIO Y TURISMO

Denominación del Programa de Formación: DESARROLLO DE MEDIOS GRAFICOS VISUALES
Código del Programa de Formación: 2905929
Versión: 01

Nombre del Aprendiz: _____

No. de Documento: _____ **No. De Ficha:** 2905929

Nombre del Instructor: **YULY TATIANA ORJUELA BAQUERO**

- Competencia: Elaborar productos editoriales multimedia según acuerdo editorial y parámetros técnicos..
- Resultados de Aprendizaje: Generar archivos de acuerdo con el dispositivo de salida

Actividad 1: DDHH – MANUAL DE SEÑALETICA PERIODICO

Prepara los elementos necesarios para la realización del Manual de señalética

CUERPO DEL INSTRUMENTO:

1. Elaborar productos editoriales multimedia según acuerdo editorial y parámetros técnicos.
2. Analizar elementos multimedia aplicando conceptos de diagramación digital.
3. Verificar la usabilidad de los productos editoriales digitales de acuerdo con los diferentes dispositivos de salida.

RESULTADOS:

Aprobado ☐ Deficiente ☐

OBSERVACIONES-RECOMENDACIONES:

Abril de 2025

Firma del Aprendiz

Firma del Instructor

ACTA No. 01			
PLAN DE MEJORA			
CIUDAD Y FECHA: Armenia 19 de junio 2025		**HORA INICIO:** 06:50 p.m.	**HORA FIN:** 07:20 p.m.
LUGAR Y/O ENLACE: Ambiente 17		**DIRECCIÓN / REGIONAL / CENTRO** **Regional Quindío -Centro Comercio y Turismo**	

AGENDA O PUNTOS PARA DESARROLLAR:

1.Realizar reunión con el aprendiz para reportar novedad académica.

OBJETIVO(S) DE LA REUNIÓN:

1. Orientación sobre actividad no entregada y asignación de nueva evidencia.

DESARROLLO DE LA REUNIÓN

El aprendiz PEDRO ANTONIO URBINA FERNANDEZ no cumplió con el compromiso pactado en el llamado de atención anterior, el cual establecía como fecha y hora límite de entrega el miércoles 7 de mayo de 2025 a la 1:00 p.m.

Como medida correctiva, se asigna una nueva actividad complementaria obligatoria que consiste en el diseño y diagramación de una revista con las siguientes características:

- Tema de la revista: Industrias creativas, enfocadas en los programas de formación del SENA como desarrollo de medios gráficos visuales, animación digital y desarrollo de videojuegos. *Mínimo 2 paginas por programa de formación*
- Público objetivo: Personas interesadas en formarse académicamente, fortalecer sus habilidades creativas y motivarse a inscribirse en el SENA.
- Contenido textual: Se prohíbe el uso de inteligencia artificial (IA) como ChatGPT u otros generadores automáticos de texto. Todo el contenido debe ser escrito por la aprendiz y entregado previamente en un documento Word. No se aceptará ningún material copiado extraído de IA, bancos de texto ni recursos gráficos de terceros que no cuenten con licencia libre o justificación clara de uso autorizado.
- Diseño gráfico: Debe realizarse la portada, contraportada y las páginas internas de la revista, aplicando principios de diagramación.
- Entrega del proyecto:
  - Archivo PDF digital de la revista.
  - Archivo listo para impresión (con marcas de corte y sangrado, en formato PDF).

CONCLUSIONES
Se concluye que el aprendiz PEDRO ANTONIO URBINA FERNANDEZ fue notificado y comprendió que incumplió nuevamente con la hora de entrega de la actividad correctiva asignada. Como consecuencia, se le asignó una nueva actividad complementaria con parámetros estrictos que fomenten la responsabilidad, la creatividad y el cumplimiento técnico y ético en la producción de contenido editorial. El aprendiz fue informado de que todo el contenido de la revista debe ser de su autoría, tanto en texto como en diseño gráfico, y que no está permitido el uso de inteligencia artificial para generar textos ni el uso de recursos gráficos sin derechos de uso.

ESTABLECIMIENTO Y ACEPTACIÓN DE COMPROMISOS

ACTIVIDAD /DECISIÓN	FECHA	RESPONSABLE	FIRMA O PARTICIPACIÓN VIRTUAL
Entrega de actividad complementaria	**Viernes 18 de julio a la 9:00 p.m.**	**Pedro Antonio Urbina Fernández**	

DE: ASISTENTES Y APROBACIÓN DECISIONES

NOMBRE	DEPENDENCIA/ EMPRESA	APRUEBA (SI/NO)	OBSERVACIÓN	FIRMA O PARTICIPACIÓN VIRTUAL
Yuly Tatiana Orjuela Baquero	**CCYT**	**SI**		
Pedro Antonio Urbina Fernandez	**Aprendiz**	**SI**		
John Alejandro Ramírez Castillo	**Aprendiz**	**SI**		

De acuerdo con La Ley 1581 de 2012, Protección de Datos Personales, el Servicio Nacional de Aprendizaje SENA, se compromete a garantizar la seguridad y protección de los datos personales que se encuentran almacenados en este documento, y les dará el tratamiento correspondiente en cumplimiento de lo establecido legalmente.

ANEXOS