GUÍA DE APRENDIZAJE NÚM. 250201003-02-01-G

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE 2: Estrategia creativa.

Programa de formación: Producción de Imágenes Digitales.	**Código: 52230010** Versión: 2
Resultados de Aprendizaje: 250201003-01-02: Diseñar la estrategia creativa de acuerdo a las necesidades del cliente.	**Competencia: 250201003.** Diseñar gráficos de elementos para contenidos audiovisuales, de acuerdo con los conceptos creativos y narrativos. **Elemento: 250201003-01** Crear elementos gráficos complementarios, de acuerdo con el concepto y necesidades del contenido.
Duración de la guía (en horas): 10 horas.	

2. INTRODUCCIÓN.

Bienvenido a la Actividad de Aprendizaje 2 del Programa de Formación **Producción de Imágenes Digitales.**

Las temáticas que aportan saberes para el desarrollo de las actividades propuestas en esta Guía de Aprendizaje son las requeridas para que el Aprendiz diseñe la estrategia creativa de acuerdo a las necesidades del cliente, a través de las siguientes temáticas:

Temática 1**.** *Briefing.*
Temática 2. *Briefing* creativo.
Temática 3. Idea creativa.

¡Ánimo!

La creatividad inicia al relacionar experiencias previas con desafíos actuales y transformar esa información en revelaciones originales.

3. ESTRUCTURACIÓN DIDÁCTICA DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 Actividades de reflexión inicial

Para iniciar su conocimiento sobre el diseño la estrategia creativa de acuerdo a las necesidades del cliente, reflexione sobre el siguiente planteamiento:

"Lo que diferencia a la publicidad de otra clase de comunicación es la intención clara y expresa de alterar la conducta (cognitiva o factual) de los receptores, en el sentido de dirigir ésta de manera favorable hacia los productos o servicios anunciados". Caridad Hernández Martínez, 1999, p. 81.

A partir de la anterior cita responda el siguiente interrogante (no debe entregar la respuesta al Instructor):

La publicidad como proceso de comunicación busca persuadir el acto de compra del servicio o producto al consumidor. Por ende: **¿Cómo cree que la publicidad logra convencer al público objetivo para lograr la finalidad de consumo?**

3.2 Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje.

Consulte el cronograma de actividades que se encuentra ubicado en el botón **Información del Programa**, para conocer las acciones a realizar.

El sondeo de conocimientos previos le permite medir el nivel de conocimiento que posee sobre la temática del Programa de Formación. Para ello ingrese al botón **Actividades** y en la carpeta **Actividades previas** encontrará el cuestionario, el cual no es calificable, pero es imprescindible realizarlo.

Participe en el **Foro social** o de presentación, espacio de encuentro entre aprendices e instructor, donde se pueden compartir expectativas, proyectos de vida y gustos. Con este foro se pretende buscar lazos de compañerismo, recreación, esparcimiento y reflexión. Es necesario que cada Aprendiz haga una presentación de cada uno, aportando algún elemento que permita que entre todos puedan conocerse un poco, a su vez también es necesario responder a la presentación de al menos un compañero.

Pasos para participar en el foro:

- Ingrese al botón **Foros**, dé clic en la carpeta **Foro social o presentación** y luego en Crear secuencia.

De igual manera, participe en el foro reconocimiento de la plataforma, ingresando al botón **Foros**, dé clic en la carpeta **Foro reconocimiento de la plataforma**, luego en Crear secuencia, digite el asunto y contenido del mensaje y, por último, dé clic en enviar.

Nota: estos foros no son calificables pero son requisito para iniciar el Programa de Formación.

3.3 Actividades de apropiación del conocimiento (conceptualización y teorización).

3.3.1 Esta actividad plantea el diseño de la estrategia creativa que orienta la publicidad de una organización con el fin de diseñarla de acuerdo a las necesidades del cliente.

Para realizar esta actividad debe:

- Analizar el Material de Formación de la Actividad de Aprendizaje 2*:* **Estrategia creativa,** que se encuentra ubicado en el botón **Materiales del programa.**

- Consultar el **Material complementario** de la Actividad de Aprendizaje 2 y también en Internet.

Una vez realice la actividad, debe entregar como evidencia lo siguiente:

- Un documento que contenga la siguiente información para el desarrollo de un anuncio publicitario de un producto o servicio inventado por el aprendiz:

  - *Brief*
  - *Brief* Creativo
  - Boceto a lápiz del anuncio publicitario.

Resuelta la actividad, envíe el archivo utilizando la siguiente ruta:

1. Botón **Actividades**.
2. Carpeta Actividades de Aprendizaje 2: **Estrategia creativa.**
3. Ubicar en la carpeta el enlace de envío: **Informe estrategia creativa.**
4. Enviar.

Nota: si al momento de enviar el archivo (Actividad), el sistema genera el error: **Archivo inválido**, es porque al adjuntar el archivo, este se encuentra abierto. Por lo tanto, debe cerrarlo y probar de nuevo: Adjuntar archivo en el botón Examinar mi equipo.

3.3.2 La siguiente prueba de conocimiento se realiza con el fin de afianzar los conocimientos adquiridos en el desarrollo de la Actividad de Aprendizaje 2.

Para realizar la prueba de conocimiento, estos son los pasos:

1. Botón **Actividades**.
2. Carpeta Actividades de Aprendizaje 2: **Estrategia creativa.**
3. Ubicar prueba de conocimiento 2.
4. Presentar prueba de conocimiento 2.
5. Enviar.

3.4 Actividades de transferencia del conocimiento.

En esta actividad debe analizar el material de formación 2 y leer el siguiente enunciado:

Seleccione una campaña publicitaria existente en el mercado y responda las siguientes preguntas:

- **¿Cuál es el tono de comunicación utilizado en la campaña publicitaria?**
- **¿Cuál es la promesa de valor o beneficio que expresa la campaña publicitaria?**
- **¿Cómo logra la campaña justificar el beneficio del producto o servicio?**

Para participar en esta actividad, ingrese al botón Foros y dé clic en el enlace **Foro temático 2: Estrategia creativa,** allí podrá realizar la secuencia de la actividad.

Reflexione sobre las respuestas de sus compañeros y comparta sus comentarios. Tenga en cuenta que para dar los aportes pertinentes, es necesario revisar lo que ellos han comentado. Además debe leer la guía del buen uso de los foros, ubicada en el botón **Información del programa**.

Su participación en el foro debe ser argumentativa. Esto indica que debe aportar las referencias que originaron su punto de vista. Igual la réplica que realizará, al menos a la participación de dos de sus compañeros, debe ser soportada desde los conceptos aprehendidos.

3.5 Actividades de evaluación.

Evidencias de aprendizaje	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
Evidencias de conocimiento: Prueba de conocimiento.	Reconoce los elementos de una estrategia creativa según la campaña publicitaria de la organización.	Herramienta interactiva a través de la plataforma para valorar conocimientos.
Evidencias de desempeño: Participación en foro temático, por medio de una pregunta problematizadora.	Analiza la estrategia creativa según la campaña publicitaria de la organización.	Rúbrica TIGRE para la valoración de la evidencia.
Evidencias de producto: Un documento que contenga información para el desarrollo de un anuncio publicitario de un producto o servicio inventado por el aprendiz	Diseña la estrategia creativa publicitaria de acuerdo a las necesidades del cliente.	Rúbrica para la valoración de las evidencias.

4. RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE

- Material interactivo de la actividad de aprendizaje 2.
- Material descargable de la actividad de aprendizaje 2
- Documentos de apoyo de la actividad de aprendizaje 2.
- Ambiente de navegación (Plataforma Sofiaplus.).
- Instalación del software: Adobe Reader y Adobe Flash Player.
- Editor de texto.
- Navegador de Internet.

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Para consultar el glosario del programa diríjase al botón **Glosario**, ubicado en el menú principal del programa.

6. BIBLIOGRAFÍA/ WEBGRAFÍA

Para consultar la bibliografía / Webgrafía diríjase al botón Material de Programa de la Actividad de Aprendizaje 2, versión descargable y observe al final del documento.

7. CONTROL DEL DOCUMENTO (ELABORADA POR)

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autores	Marcela María Cardona Molina	Experta Temática	Centro de Diseño e Innovación Tecnológica Industrial	06 de diciembre de 2014
	Luz Elena Montoya Rendón	Asesor Pedagógico	Línea de Producción Risaralda. Centro de Diseño e	07 de diciembre de 2014

Revisión			Innovación Tecnológica Industrial	
	Edward Abilio Luna Díaz.	Líder de Línea de Producción	Línea de Producción Risaralda. Centro de Diseño e Innovación Tecnológica Industrial	11 de diciembre de 2014