GUÍA DE APRENDIZAJE NÚM. 250201003-03-01-G

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE 3: Medios convencionales publicitarios.

Programa de formación: Producción de Imágenes Digitales.	**Código: 52230010** Versión: 2
Resultados de Aprendizaje: 250201003-01-03: Evaluar la producción del medio publicitario de acuerdo a la estrategia de comunicación.	**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 3 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 evalúe la producción del medio publicitario de acuerdo a la estrategia de comunicación, a través de las siguientes temáticas:

Temática 1. Tipos de medios convencionales.
Temática 2. Campañas de publicidad.
Temática 3. Comunicación trasmedia.

¡Ánimo!

La publicidad se debe ajustar continuamente a las nuevas narrativas y expresiones simbólicas del ser humano.

3. ESTRUCTURACIÓN DIDÁCTICA DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 Actividades de reflexión inicial

Para iniciar su conocimiento sobre la evaluación de la producción del medio publicitario de acuerdo a la estrategia de comunicación, reflexione sobre el siguiente planteamiento:

"Las narraciones transmediáticas pueden expandir el mercado potencial de una propiedad a base de crear diferentes puntos de entrada para distintos segmentos de la audiencia" (Jenkins, 2013).

La planificación estratégica de medios posibilita el impacto al público objetivo, sin embargo, el uso de plataformas mediáticas alternativas puede atraer a diferentes espectadores por medio de la comunicación transmedia. De acuerdo a lo enunciado, **¿Cómo pueden las narraciones transmediáticas impactar a distintos segmentos de audiencia?**

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 gráfico de un medio convencional publicitario teniendo en cuenta los lineamientos establecidos en la estrategia de comunicación con el fin de producirlo de acuerdo con los lineamientos establecidos en la estrategia de comunicación.

Para realizar esta actividad debe:

- Analizar el Material de Formación de la Actividad de Aprendizaje 3*:* **Medios convencionales publicitarios,** que se encuentra ubicado en el botón **Materiales del programa.**

- Consultar el **Material complementario** de la Actividad de Aprendizaje 3 y también en Internet.

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

- Un documento que contenga el diseño de un cartel publicitario para un mupi en formato *.psd* u otra extensión, teniendo en cuenta el boceto realizado en la unidad dos como fundamento para la creación del cartel publicitario. Se recomienda utilizar **Adobe Photoshop.**

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

1. Botón **Actividades**.
2. Carpeta Actividades de Aprendizaje 3: **Medios convencionales publicitarios.**
3. Ubicar en la carpeta el enlace de envío: **Cartel publicitario.**
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 interactiva se realiza con el fin de afianzar los conocimientos adquiridos en el desarrollo de la Actividad de Aprendizaje 3.

Para realizar la prueba interactiva, estos son los pasos:

1. Botón **Actividades**.
2. Carpeta Actividades de Aprendizaje 3: **Medios convencionales publicitarios.**
3. Ubicar prueba interactiva 3.
4. Presentar prueba interactiva 3.
5. Finalizar.

3.4 Actividades de transferencia del conocimiento.

En esta actividad debe leer el Material de Formación 3 y leer el siguiente enunciado:

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

- **¿Qué medios convencionales ha utilizado y por qué?**
- **¿Qué etapas posee la campaña? Explique**
- **¿Qué impacto ha generado la campaña publicitaria?**

Para participar en esta actividad, ingrese al botón Foros y dé clic en el enlace **Foro temático 3: Medios convencionales publicitarios,** 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 interactiva.	Identifica los formatos de los medios convencionales de acuerdo a la composición publicitaria.	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 de comunicación según la campaña publicitaria con medios convencionales de una organización.	Rúbrica TIGRE para la valoración de la evidencia.
Evidencias de producto: Un documento que contenga el diseño de un cartel publicitario para un mupi en formato .pds, u otra extensión. Se recomienda utilizar Adobe Photoshop.	Produce un medio publicitario de acuerdo a los lineamientos establecidos en la estrategia de comunicación.	Rúbrica para la valoración de las evidencias.

4. RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE

- Material interactivo de la actividad de aprendizaje 3.
- Material descargable de la actividad de aprendizaje 3.
- Vídeos tutoriales de la actividad de aprendizaje 3.
- Documentos de apoyo de la actividad de aprendizaje 3.
- 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 3, 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	9 de diciembre de 2014
Revisión	Luz Elena Montoya Rendón	Asesor Pedagógico	Línea de Producción Risaralda. Centro de Diseño e Innovación Tecnológica Industrial	10 de diciembre de 2014
	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