



PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRALFORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUÍA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: **Técnico En Integración De Contenidos Digitales.**
- Código del Programa de Formación: **524704**
- Nombre del Proyecto Formativo (si aplica): **Producción de contenidos digitales paramarketing digital en unidades empresariales.**
- Fase del Proyecto (si aplica): **Análisis.**
- Actividad de Proyecto Formativo (si aplica): **Innovadigital con la creación de soluciones empresariales digitales en el área de cobertura del centro de biotecnología agropecuaria.**
- Competencia: **INDUCCIÓN.**
- Resultados de Aprendizaje: **INDUCCIÓN.**
- Duración de la Guía de Aprendizaje (horas): **20 horas**

2. PRESENTACIÓN

Esta guía está diseñada para garantizar la comprensión de los pilares fundamentales del SENA, promoviendo el aprendizaje significativo y la participación activa de los estudiantes. A través de actividades dinámicas y creativas, los aprendices explorarán los valores, historia y metodología del SENA de manera interactiva.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 Actividades de reflexión inicial:

Estas actividades permiten a los aprendices conocer la institución, reflexionar sobre su propósito y comprender sus valores fundamentales.

- **Mapa conceptual colaborativo:** Los aprendices crean un mapa conceptual en cartulina sobre la historia y misión del SENA, identificando sus principales áreas de impacto.
<https://youtu.be/B3b7T6-h8i4?si=7CPI6bIsi1r8kYpS>
- **Línea de tiempo visual:** Cada grupo ilustra en una línea de tiempo los hitos importantes del SENA, facilitando la comprensión cronológica de su evolución.

Ambiente requerido: Ambiente con proyector, conexión a internet, mesas de trabajo

Estrategias o técnicas didácticas activas: Mapa conceptual, línea de tiempo

Materiales de formación: hojas, lápices, colores.

Material de apoyo: videos

Duración de la actividad: 2 horas.



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

Mediante actividades lúdicas y participativas, los aprendices identificarán los elementos representativos del SENA y su importancia.

VALORES INSTITUCIONALES:

1. Compromiso
2. Responsabilidad
3. Innovación
4. Inclusión
5. Trabajo en equipo
6. Excelencia

- **Murales colaborativos:** Creación de un mural con ilustraciones y frases sobre los valores del SENA, promoviendo la creatividad y el trabajo en equipo.

Ambiente requerido: Ambiente con proyector, conexión a internet, mesas de trabajo

Estrategias o técnicas didácticas activas: Mapa conceptual, línea de tiempo

Materiales de formación: hojas, lápices, colores.

Material de apoyo: videos

Duración de la actividad: 2 horas.

3.3 Actividades de apropiación:

Estas actividades profundizan en la estructura y funciones del SENA, asegurando que los aprendices comprendan su papel dentro de la institución.

- **Mapa de servicios:** Elaboración de un diagrama con las áreas de formación y servicios del SENA, permitiendo una visión clara de sus funciones.
- **Dibujo de impacto:** Crear ilustraciones que representen cómo el SENA transforma vidas, promoviendo la sensibilización sobre su importancia.

Ambiente requerido: Ambiente con proyector, conexión a internet, mesas de trabajo

Estrategias o técnicas didácticas activas: Mapa conceptual, línea de tiempo

Materiales de formación: hojas, lápices, colores.

Material de apoyo: videos

Duración de la actividad: 4 horas.

3.4 Actividades de Transferencia el Conocimiento:

Estas actividades fomentan la aplicación de lo aprendido a través de la creatividad y el análisis. Inicialmente el aprendiz deberá dibujar el logo y bandera del SENA. Posteriormente de manera individual realizaran desde su punto de vista.

- **Creación de un logo alternativo:** Diseñar un logo que represente el espíritu del SENA, estimulando la interpretación visual y la identidad institucional.



- **Canto y análisis:** Aprender el himno del SENA y reflexionar sobre su significado, promoviendo la identidad y el sentido de pertenencia.
- **Banderas creativas:** Reinterpretar la bandera del SENA con símbolos que los aprendices consideren relevantes, incentivando la creatividad y la apropiación de los valores institucionales.

Reglamento del Aprendiz

En grupos de 3 integrantes los aprendices deberán realizar un video, un comic, un concurso de preguntas.

- **Juego de roles:** Simulación de situaciones donde se aplican las normas del reglamento, facilitando su comprensión de manera vivencial.
- **Historietas normativas:** Crear cómics representando reglas y consecuencias del reglamento del aprendiz, promoviendo la reflexión sobre su cumplimiento.
- **Preguntas y respuestas:** Un concurso con preguntas sobre el reglamento del aprendiz, reforzando el aprendizaje de una manera dinámica.

Metodología SENA

Por medio de los anteriores grupos de tres integrantes realizar el siguiente diagrama de flujo. Posteriormente mediante mesa redonda se realizará la reflexión grupal.

- **Construcción de un diagrama de flujo:** Representar visualmente el proceso de formación en el SENA, favoreciendo la estructuración del conocimiento.
- **Reflexión grupal:** Compartir experiencias y expectativas sobre la metodología educativa del SENA, fomentando el diálogo y la participación activa.

Ambiente requerido: Ambiente con proyector, conexión a internet, mesas de trabajo

Estrategias o técnicas didácticas activas: Mapa conceptual, línea de tiempo

Materiales de formación: hojas, lápices, colores.

Material de apoyo: videos

Duración de la actividad: 12 horas.

4. PLANTEAMIENTO DE EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE PARA LA EVALUACIÓN EN EL PROCESOFORMATIVO.

Fase del proyecto formativo	Actividad del proyecto formativo	Actividad de Aprendizaje	Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
-----------------------------	----------------------------------	--------------------------	---------------------------	-------------------------	---------------------------------------



Análisis	Inducción SENA	Video reglamento del aprendiz	- Evidencia de Producto: video - Evidencia de desempeño: Evidencias SENA induccion	Plantea el concepto creativo -Boceta la pieza gráfica básica de acuerdo con requerimientos comunicacionales.	Lista de chequeo
----------	----------------	-------------------------------	--	---	------------------

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS:

Aprendiz: Persona que recibe formación en el SENA, adquiriendo conocimientos y habilidades para su desarrollo profesional.

Biodiversidad: Variedad de especies en un ecosistema, promovida en los programas del SENA relacionados con medio ambiente.

Cartografía conceptual: Representación gráfica de ideas y relaciones, utilizada en actividades de aprendizaje.

Formación técnica y tecnológica: Educación especializada en distintas áreas del conocimiento ofrecida por el SENA.

Metodología SENA: Estrategia educativa que combina teoría y práctica para el aprendizaje de los estudiantes.

Reglamento del Aprendiz: Normativa que rige la conducta y compromisos de los aprendices dentro del SENA.

Valores institucionales: Principios que guían el comportamiento y desempeño de la comunidad SENA.

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

- Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA). (2023). *Historia y misión del SENA*. Recuperado de <https://www.sena.edu.co>
- Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA). (2023). *Reglamento del aprendiz*. Bogotá, Colombia.
- Ministerio de Educación Nacional. (2023). *Normas educativas en Colombia*. Bogotá, Colombia.

7. CONTROL DEL DOCUMENTO



	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	NANCY CÁRDENAS NUÑEZ	INSTRUCTORA	ARTICULACIÓN CON LA MEDIA	FEBRERO 2025

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					



A continuación, se presentan algunos de los hitos más destacados en la historia del Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA) desde su creación hasta la fecha:

1. **1957:** Creación del SENA el 21 de junio mediante el Decreto-Ley 118, impulsado por el economista cartagenero Rodolfo Martínez Tono.
2. **1957:** Establecimiento de las primeras seccionales en los departamentos de Antioquia, Atlántico, Bolívar, Cauca, Cundinamarca, Magdalena, Nariño y Valle.
3. **1958:** Realización de una investigación en cinco mil empresas del país para identificar necesidades de formación profesional, revelando que 210 mil trabajadores requerían capacitación adicional.
4. **1960:** En solo tres años, el SENA contaba con 30 centros de formación en todo el territorio nacional.
5. **1968:** Expansión a 50 centros de formación en todo el país.
6. **1971:** El SENA alcanza prestigio internacional, recibiendo visitas de distintos países interesados en sus procesos de formación y apoyo al emprendimiento.
7. **1976:** Inicio de la formación a distancia como alternativa para ampliar la cobertura de los programas ofrecidos.
8. **1982:** La formación a distancia se establece como política de Estado, creando la División Formación a Distancia con presencia en 18 regionales.
9. **1985:** Lanzamiento del programa Capacitación para la Participación Campesina (Capaca), dirigido a líderes campesinos e indígenas para promover el desarrollo rural.
10. **1990:** Creación de la Agencia Pública de Empleo, principal servicio de intermediación laboral en Colombia.
11. **2000:** Implementación de aulas móviles para llevar formación a zonas alejadas de los cascos urbanos.
12. **2002:** Lanzamiento del portal web www.sena.edu.co, estableciendo el aprendizaje virtual.
13. **2003:** Inicio de la formación titulada virtual, ampliando las oportunidades de educación a distancia.
14. **2005:** Creación del Fondo Emprender, otorgando recursos de capital semilla para iniciativas de negocio.
15. **2006:** Nacimiento del programa Tecnoparque, una red para la promoción del talento y el desarrollo tecnológico en Colombia.
16. **2015:** Lanzamiento de SENA Emprende Rural (SER), estrategia dirigida a jóvenes rurales emprendedores.
17. **2018:** Nombramiento de Carlos Mario Estrada como director general del SENA, con una maestría en gobierno y políticas públicas.
18. **2019:** Más de 8.8 millones de jóvenes obtuvieron títulos como técnicos, tecnólogos y en formación complementaria.
19. **2023:** El SENA continúa ofreciendo formación gratuita con programas técnicos, tecnológicos y complementarios, consolidándose como una institución clave en la educación y el desarrollo laboral en Colombia.

ELABORACIÓN DE PROYECTOS
PRODUCTIVOS
PROGRAMA DE ARTICULACIÓN
CENTRO DE BIOTECNOLOGIA
AGROPECUARIA



¿Porque Productivo?

- Busca constituir empresas autosostenibles con productos o servicios que mejoren la calidad de vida del Aprendiz y de su entorno.
- Es pedagógico porque promueve el trabajo colaborativo de manera organizada, enseña a tomar decisiones, a manejar recursos, a ser emprendedores y a resolver problemas.



¿Porque Productivo?

- **Ministerio del trabajo**
- **Fondo emprender**
- **Economía Naranja SENA**



CARACTERÍSTICAS DEL PROYECTO PRODUCTIVO

- El grupo autónomo de estudio (GAES) estará conformado por máximo tres (3) aprendices.
- Debe tener relación directa con las competencias del programa de su formación.
- Será trabajado por los Instructores Técnicos
- En el grado 10° debe elaborar de la fase 1 a la fase 3
- En el grado 11° debe elaborar de la fase 4 a la fase 7

CARACTERÍSTICAS DEL PRODUCTO O SERVICIO

1. Innovador
2. Diferenciador
3. Valor Agregado
4. Auto sostenible
5. Real

Modelo Anterior

1. Identificación de Entorno
2. Marco Teórico.
3. Marco Referencial
4. Marco Legal
5. Estudio de Mercados
6. Estudio Técnico
7. Análisis financiero
8. Análisis de Riesgo.



Modelo Actual

1. Identificación de Entorno
2. Evaluación Preliminar
3. Estudio de Mercados
4. Marco Administrativo y de Legalización
5. Estudio Técnico
6. Estudio Económico y Financiero
7. Matriz de Riesgo.



Fase 1

IDENTIFICACIÓN DE ENTORNO

1 IDENTIFICACIÓN DE ENTORNO

Identifica el entorno económico y sociocultural del municipio donde se aplicará el proyecto productivo, teniendo como base la investigación de hechos reales y actuales.

Evalúa los factores más importantes de los sectores de la economía para encaminar el desarrollo del proyecto productivo.

IDENTIFICACIÓN DE ENTORNO

— EVIDENCIAS:

- Integrantes del Proyecto
- Identificación de:
 - Entorno Económico
 - Entorno Social
 - Problemas o Necesidades
- Lluvia de ideas
- Planteamiento del Problema
- Antecedentes
- Justificación



Fase 2

EVALUACION PRELIMINAR

2 Evaluación Preliminar

Mediante el diagrama Canvas, se busca tener una visión global del negocio identificando todos los aspectos que rodean la propuesta de valor.

La matriz DOFA, permite identificar los enfoques de: éxito, adaptación, reacción y de supervivencia que reflejan una visión global e integral de la verdadera situación de la idea de negocio.

El **árbol de problemas** es una técnica que se emplea para identificar una situación negativa (**problema** central), la cual se intenta solucionar analizando relaciones de tipo causa-efecto.

Evaluación Preliminar

EVIDENCIAS:

- Modelo Canvas
- DOFA
- Árbol de problemas
- Sustentación de La Idea de Negocio.



Fase 3

ESTUDIO DE MERCADOS

3 Estudio de Mercados

Consiste en analizar y estudiar la viabilidad del **proyecto productivo**, este proceso recopila una gran cantidad de información relativa a clientes, lugar para la comercialización del bien o servicio y promoción de este.

Estudio de Mercados

— EVIDENCIAS:

- Análisis del sector productivo
- Segmentación del Mercado
- Tamaño de la Encuesta
- Modelo de la Encuesta
- Matriz y Tabulación de la Encuesta
- Ficha Técnica de la Encuesta
- Análisis de la Oferta
- Análisis de la Competencia
- Características del Producto o servicio
- Usos Principales del Producto o servicio



Grado 11°

Fase 4

**MARCO ADMINISTRATIVO Y DE
LEGALIZACION**

4 Marco Administrativo y de Legalización (Planeación Estratégica)

Identifica la plataforma estratégica define y direcciona los lineamientos organizacionales, como lo es la misión, visión, objetivos, valores corporativos y políticas institucionales

Busca que el aprendiz simule el procedimiento y la tramitología legal para la formalización de la empresa (Diligenciamiento de documentos, permisos y normas) para su respectiva constitución

Marco Administrativo y de Legalización

— EVIDENCIAS:

- Identidad Corporativa
- Planeación Estratégica
- Marco de Legalización



Fase 5

ESTUDIO TECNICO

Contempla los aspectos técnicos operativos necesarios en el uso eficiente de los recursos disponibles para la producción de un bien o servicio, define las características, capacidad, cualidades, diseño, tamaño, tecnología, características fisicoquímicas, condiciones climáticas, factores ambientales, características de empaque, embalaje y almacenamiento.

— EVIDENCIAS:

- PRODUCTO
- Ficha técnica
- Diseño de producto
- Diseño de planta
- Alistamiento
- Materiales y herramientas
- Costos



Fase 6

ESTUDIO ECONOMICO

6 ANALISIS FINANCIERO

Estudia la estructura económica de la empresa mediante la interpretación, comparación y análisis de los diferentes estados financieros de una organización, determinando la viabilidad de la idea de negocio.

ANALISIS FINANCIERO

EVIDENCIAS

- Valor de la inversión
- Activos Fijos
- Costos fijos y variables
- Punto de Equilibrio
- Costo del Producto o Servicio
- Matriz de Ventas
- Flujo de Caja
- Balance General
- Estado de Resultados



Fase 7

MATRIZ DE RIESGO

7 MATRIZ DE RIESGOS

Esta fase está enfocada en el análisis e investigación que se debe hacer sobre los factores internos y externos que amenacen las operaciones y la existencia del proyecto.

MATRIZ DE RIESGOS

— EVIDENCIAS:

Análisis de:

- Matriz de riesgos empresariales.



GRACIAS



PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: **Técnico En Integración De Contenidos Digitales.**
- Código del Programa de Formación: **524704**
- Nombre del Proyecto Formativo (si aplica): **Producción de contenidos digitales para marketing digital en unidades empresariales.**
- Fase del Proyecto (si aplica): **Análisis.**
- Actividad de Proyecto Formativo (si aplica): **Innovadigital con la creación de soluciones empresariales digitales en el área de cobertura del centro de biotecnología agropecuaria.**
- Competencia: **Integrar elementos multimedia de acuerdo con técnicas y herramientas de producción digital**
- Resultados de Aprendizaje: **Editar los elementos gráficos y audiovisuales de acuerdo con las características técnicas del medio de difusión.**
- Duración de la Guía de Aprendizaje (horas): **110 horas**

2. PRESENTACIÓN

El diseño gráfico es una disciplina que combina creatividad, técnica y estrategia para comunicar mensajes visuales de manera efectiva. En esta guía de aprendizaje, se abordan aspectos fundamentales como la **teoría del color**, los **principios del diseño gráfico**, la **tipografía** y la **diagramación básica**, que son esenciales para la creación de piezas visuales impactantes y funcionales. Estos temas proporcionan las bases para explorar el mundo del diseño desde una perspectiva profesional y comunicativa.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- Descripción de la(s) Actividad(es)

3.1 Actividades de reflexión inicial:

3.1.1 Descripción de la actividad: (teoría de color) En esta actividad inicial, los aprendices reflexionarán sobre sus conocimientos previos en torno a la teoría del color mediante las siguientes preguntas clave.



¿Por qué los hospitales usan los colores fríos como el blanco y el azul?



Hospital.jpeg. (2024) https://finance.sina.cn/2024-09-08/detailincnmrah6669760.d.html?vt=4&cid=76524&node_id=76524.

¿Por qué las marcas de pañales no muestran los pañales sino las nalguitas del bebé?



pañalesw.jpeg. (2024) https://www.winny.com.co/co/?utm_source=google.com&utm_medium=cpc&utm_campaign=SEM

Ambiente requerido: Aula equipada con proyector y acceso a internet.

Estrategias o técnicas didácticas activas: Foro grupal, análisis de casos.

Materiales de formación: Proyector, computador, acceso a ejemplos de contenido gráfico digital.

Material de apoyo: Artículos y videos introductorios sobre diseño gráfico.

Duración de la actividad: 45 min.

3.1.2 Descripción de la actividad: (tipografía) El instructor proyectará diferentes ejemplos de tipografías utilizadas en distintos contextos (marcas, libros, señalética, entre otros). Los aprendices observarán las imágenes y reflexionarán sobre cómo el tipo de letra afecta la percepción del mensaje y la intención comunicativa.



Logos invertidos.jpeg. (2024). <https://www.malatintamagazine.com/marcas-que-intercambian-sus-tipografias-con-la-competencia-quieres-ver-el-resultado/tipografico01.jpg>.



Ambiente requerido: Aula equipada con proyector y acceso a internet.

Estrategias o técnicas didácticas activas: Foro grupal, análisis de casos.

Materiales de formación: Proyector, computador, acceso a ejemplos de contenido gráfico digital.

Material de apoyo: Artículos y videos introductorios sobre tipografía.

Duración de la actividad: 45 min.

3.1.3 Descripción de la actividad: (Fundamentos del Diseño) Al comenzar la actividad inicial, los aprendices observarán y analizarán una escena de la película “Intensamente” [en la habitación de pensamiento abstracto](#). Allí los aprendices responderán a la pregunta:

- ¿Qué formas vieron?
- ¿Consideran que las formas proyectadas tienen relación con la comunicación gráfica?

Ambiente requerido: Aula equipada con proyector y acceso a internet.

Estrategias o técnicas didácticas activas: Foro grupal, análisis de casos.

Materiales de formación: Proyector, computador, acceso a ejemplos de contenido gráfico digital.

Material de apoyo: La habitación del pensamiento abstracto. **CARPETA MATERIAL/VIDEOS/ Video_Act3-1-3_habitacion_abstrac.mp4**

Duración de la actividad: 45 min

3.1.4 Descripción de la actividad: (Diagramación)

Los aprendices analizarán la composición y organización visual de un fragmento de un cómic, novela gráfica o storyboard. El instructor proyectará las imágenes correspondientes y solicitará a los estudiantes que observen detenidamente los elementos en cada viñeta: disposición de los personajes, elementos gráficos, uso del espacio y la perspectiva. Posteriormente con orientación del instructor mediante mesa redonda los aprendices responderán las siguientes interrogantes.

- ¿Qué emociones transmiten las distintas composiciones de las viñetas?
- ¿Cómo la disposición de los elementos dentro de la viñeta influye en la narrativa?
- ¿Qué forma o disposición está más relacionada con el protagonista?
- ¿Qué función narrativa cumple la separación entre las viñetas?
- ¿Qué relación tienen los colores (o la falta de ellos) con el tono de la historia en ese fragmento?
- ¿En qué parte del diseño de viñetas ocurre un punto de giro importante en la narrativa?
- ¿Cómo se usa la perspectiva o el tamaño de los elementos para guiar la atención del lector?
- ¿Qué representa el uso de espacio negativo (áreas en blanco) en una viñeta clave?

Ambiente requerido: Aula con mesas de dibujo, equipos de cómputo.

Estrategias o técnicas didácticas activas: Mesa redonda.

Materiales de formación: Viñetas de Comic.

Material de apoyo: Guías de diseño, videos educativos, lecturas sobre teoría del color.

Duración de la actividad: 4 horas.



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

3.2.1 Descripción de la actividad: (Teoría del color) Los aprendices analizarán el uso de los colores e iluminación de un fragmento de la [película "UP"](#). En una segunda revisión del fragmento, la instructora les preguntará sobre las emociones que tuvieron en cada escena vista, ¿Qué formas se relacionan con los protagonistas?, ¿Qué relación tiene Ellie con el color magenta?, ¿En qué influye las diferentes puestas de sol cuando los protagonistas están en la montaña?, ¿Cuáles son los colores de la familia de Ellie y los colores de la familia de Carl?, ¿En qué parte hay un plot twist o punto de giro en la historia? ¿Que representan las dos velas que aparecen cuando los protagonistas están bailando?, ¿Que representa la puesta de sol en la última parte del fragmento?

Ambiente requerido: Aula con computadores, proyector o TV y mesas.

Estrategias o técnicas didácticas activas: Conversatorio, análisis de casos.

Materiales de formación: Proyector. Video del fragmento de la película.

Material de apoyo: CARPETA MATERIAL/VIDEOS/Video_Act3-2-1_colorUp.mp4

Duración de la actividad: 2 horas.

3.2.2 Descripción de la actividad: (tipografía)

1. El aprendiz observa una serie de imágenes dadas por el instructor que representan anuncios o logotipos de diferentes empresas. Cada imagen contiene una tipografía que puede ser adecuada o inadecuada según el contexto, el tipo de empresa y su mensaje principal.
2. Mediante la didáctica de mesa redonda el aprendiz identifica la tipografía más adecuada para cada caso y justifica tu elección y señala cuál es la menos adecuada y explica por qué no cumple con el propósito o identidad de la empresa.



Cárdenas, N. (2024). Error tipografico01.jpg.



Ambiente requerido: Aula con mesas de dibujo, equipos de cómputo.

Estrategias o técnicas didácticas activas: Mesa redonda

Materiales de formación: Octavos de cartulinas de color blanco, colores, lápiz, borrador, reglas.

Material de apoyo: Muestrario de Tipografías Impreso, Cuaderno de Ejercicios Tipográficos, Infografías Tipográficas.

Duración de la actividad: 3 horas.

3.2.3 Descripción de la actividad: (Fundamentos)

El aprendiz recibirá una serie de imágenes que contienen ejemplos gráficos diseñados para ilustrar los principios básicos de la forma: **proximidad, semejanza, continuidad, cierre, figura-fondo, entre otros**. Posteriormente deberá observar detenidamente cada imagen, seleccionar una y relacionarla con los conceptos estudiados y mediante una infografía creativa y análoga responderá los siguientes interrogantes.

- ¿Qué imágenes logras identificar?
- ¿cuántas figuras o elementos tienen forma específica?
- ¿Qué efecto o sensación tienen las imágenes en cada uno?

Ambiente requerido: Aula con computadores, proyector o TV y mesas.

Estrategias o técnicas didácticas activas: trabajo individual, análisis de imágenes.

Materiales de formación: Proyector. Hojas blancas o de colores (Cartulina, papel bond, kraft, según el acabado deseado). Lápices, borradores, regla, compás, marcadores de colores, lápices de colores, crayones, pinturas, pinceles, tijeras, bisturí, revistas, periódicos, cinta, pegamento, texturas como telas, papel de seda, celofán o papel reciclado.

Material de apoyo: Imágenes de las leyes de la forma.

Duración de la actividad: 8 horas.

3.2.4 Descripción de la actividad: (Diagramación)

Los aprendices deberán comprender la importancia de la diagramación a través de la observación y análisis de ejemplos reales en formatos visuales como revistas, páginas web y carteles, **identificando principios básicos como alineación, balance, jerarquía visual y uso del espacio negativo** en su entorno cotidiano. Los aprendices recopilarán ejemplos reales de diagramación en medios como folletos o afiches y analizarán su organización visual, destacando elementos clave y áreas de mejora. En grupos pequeños, compartirán y discutirán estos ejemplos, evaluando la efectividad de los principios aplicados y proponiendo ajustes. Posteriormente, cada aprendiz seleccionará un ejemplo y desarrollará una mejora de diagramación mediante un boceto manual. Finalmente, presentarán sus propuestas al grupo, explicando cómo las decisiones de diseño mejoraron la claridad y efectividad visual, cerrando con una reflexión grupal sobre el impacto de la diagramación en distintos contextos.

Ambiente requerido: Aula con mesas de trabajo, equipos de cómputo (opcional).

Estrategias o técnicas didácticas activas: Análisis crítico, trabajo colaborativo y aplicación práctica.

Materiales de formación: Ejemplos reales de diagramación, hojas blancas, lápices, marcadores, software de diseño básico (opcional).

Material de apoyo: Guías visuales, lecturas sobre principios de diseño y diagramación.

Duración de la actividad: 8 horas.



3.3 Actividades de apropiación:

3.3.1 Descripción de la actividad: (Teoría de color) *Creación de una Paleta de Colores Análoga*

El círculo cromático es una herramienta fundamental en el estudio del color, que organiza los colores de forma lógica y visualmente atractiva. Esta actividad permitirá al aprendiz explorar cómo se relacionan los colores y comprender su importancia en la creación de armonías y contrastes.

1. El aprendiz deberá dibujar el círculo cromático CMYK.
2. El aprendiz seleccionará un color principal en el círculo cromático.
3. A partir de este color, elegirá dos colores adyacentes para formar una paleta análoga.
4. Usará las pinturas para crear una composición simple (por ejemplo, un paisaje o patrón abstracto) utilizando exclusivamente los colores de su paleta análoga.
5. Al finalizar, reflexionará sobre el efecto visual y emocional que genera la composición.

Ambiente requerido: Aula con mesas de dibujo, equipos de cómputo.

Estrategias o técnicas didácticas activas: Comprender y aplicar la teoría del color mediante la creación de una paleta cromática análoga. Trabajo individual y práctico.

Materiales de formación: Círculo cromático, pinturas (acuarela, témpera o acrílicos), pinceles, papel blanco, y hojas de trabajo con espacios para las combinaciones de colores.

Material de apoyo: Guías de diseño, videos educativos, lecturas sobre teoría del color.

Duración de la actividad: 12 horas.

3.3.2 Descripción de la actividad: (fundamentos) *Diseño de una Composición con Formas Básicas*

En esta actividad el aprendiz explorará el diseño de composiciones utilizando formas básicas: punto, línea y plano. A través de la combinación de estos elementos fundamentales, desarrollaremos habilidades para crear equilibrio, ritmo y contraste visual.

- El aprendiz deberá elegir un animal.
- Recorte a la mitad 2 octavos de cartulina blanca, para obtener 4 hojas.
- Realizará bocetos del animal en cada elemento del diseño.
- Luego de elegir el boceto, deberá representar ese animal de forma abstracta dentro de los 4 elementos del diseño (Punto, Línea, Plano y Volumen).

Ambiente requerido: Aula con mesas de dibujo, equipos de cómputo.

Estrategias o técnicas didácticas activas: Aplicar los fundamentos del diseño gráfico mediante la organización de formas básicas en una composición equilibrada. Trabajo individual y práctico.

Materiales de formación: Octavos de cartulinas de color blanco, colores, lápiz, borrador, reglas.

Material de apoyo: Guías de diseño, videos educativos sobre Elementos del diseño.

Duración de la actividad: 10 horas.

3.3.3 Descripción de la actividad: (tipografía) *Diseño de una Página Publicitaria*

1. El aprendiz deberá recortar titulares, textos y letras de diferentes estilos tipográficos de las revistas.
2. Posteriormente diseñar una página publicitaria en papel blanco para un producto ficticio (por ejemplo, una bebida, un libro o un evento).
3. Organizar los elementos textuales y visuales en la página siguiendo los principios de diagramación



básica: jerarquía, alineación y espacio en blanco.

4. Presentar el diseño y justificar las decisiones tipográficas y de distribución tomadas.

Ambiente requerido: Aula con mesas de dibujo, equipos de cómputo.

Estrategias o técnicas didácticas activas: Experimentar con tipografía y diagramación básica para comunicar un mensaje. Trabajo individual y práctico.

Materiales de formación: Revistas o periódicos viejos, tijeras, pegamento, papel blanco tamaño carta, y marcadores.

Material de apoyo: Guía Visual de Principios de Diagramación Básica, Plantillas de Diagramación, Ejemplos de Tipografía y Estilos Textuales.

Duración de la actividad: 10 horas.

3.3.4 Descripción de la actividad: (Diagramación)

Esta actividad busca que los aprendices exploren y apliquen principios como el balance, la jerarquía, la alineación y el uso del espacio negativo mediante una experiencia práctica y reflexiva. Los aprendices investigan conceptos clave a través de guías de diseño y análisis de ejemplos de diagramación en revistas, páginas web e infografías, concluyendo con una discusión grupal sobre la efectividad de las composiciones visuales. Luego, realizan una maqueta inicial en papel (póster, folleto o portada), definiendo el balance, el uso del espacio negativo y la organización jerárquica. Posteriormente desarrollan su diseño final con el uso de materiales análogos y lo visto previamente en Color, Tipografía y Fundamentos. Posteriormente entregan su trabajo junto con una breve explicación escrita sobre cómo aplicaron los principios de diagramación.

Ambiente requerido: Aula con mesas de trabajo, equipos de cómputo con software de diseño (opcional), materiales de dibujo (papel, lápices, marcadores, reglas).

Estrategias o técnicas didácticas activas: Exploración individual, trabajo práctico y reflexión grupal.

Materiales de formación: Ejemplos de diagramaciones exitosas, guías de diseño visual, papel, lápices, marcadores.

Material de apoyo: Videos educativos, lecturas sobre diagramación y diseño visual.

Duración de la actividad: 12 horas.

3.4 Actividades de Transferencia el Conocimiento:

Descripción de la actividad:

En esta actividad, los aprendices diseñarán un cartel publicitario análogo para promocionar un evento cultural, aplicando conocimientos de diseño gráfico, incluyendo tipografía, teoría del color, composición, y principios fundamentales de diagramación. Cada cartel debe cumplir con parámetros claros de diagramación para garantizar una organización visual efectiva y funcional.

Temática:

Los aprendices trabajarán en parejas para diseñar un cartel que promueva uno de los siguientes eventos culturales:

- Un concierto de Salsa
- Una feria gastronómica



- Un desfile de modas
- Un lanzamiento de una gaseosa
- Una inauguración de un zoológico

Requisitos obligatorios del cartel:

- **Nombre del evento:** Destacado y legible, utilizando jerarquía tipográfica para captar la atención.
- **Fecha, hora y lugar:** Ubicado estratégicamente para fácil lectura sin saturar el diseño.
- **Slogan:** Creativo y alineado con el evento, enfatizado mediante el uso de colores o tipografía contrastante.
- **Detalle del evento (máximo 20 palabras):** Diseñado para ser visualmente atractivo, utilizando alineación y proximidad para guiar la lectura.

Parámetros específicos de diagramación:

- **Jerarquía visual:** Definir elementos principales y secundarios utilizando tamaños de fuente, estilos tipográficos y posiciones.
- **Balance:** Mantener una distribución equilibrada entre texto, imágenes y espacio negativo.
- **Alineación:** Garantizar que todos los elementos estén organizados en líneas o patrones consistentes para mejorar la claridad.
- **Uso del espacio negativo:** Aprovechar el espacio libre para destacar elementos clave y evitar saturación visual.
- **Proximidad:** Agrupar elementos relacionados para facilitar su interpretación.
- **Contraste:** Diferenciar áreas importantes del diseño mediante colores, formas y tamaños.

Con lo anterior, el aprendiz aplicará conceptos de tipografía, teoría del color, fundamentos del diseño y diagramación para crear una pieza gráfica atractiva y funcional.

Ambiente requerido: Aula con mesas de dibujo, equipos de cómputo.

Estrategias o técnicas didácticas activas: Trabajo colaborativo.

Materiales de formación: Hojas blancas o de colores (Cartulina, papel bond, kraft, según el acabado deseado). Lápices, borradores, regla, compás, marcadores de colores, lápices de colores, crayones, pinturas, pinceles, tijeras, bisturí, revistas, periódicos, cinta, pegamento, texturas como telas, papel de seda, celofán o papel reciclado.

Material de apoyo: Ejemplos de carteles.

Evidencias de aprendizaje: Cartel análogo de un evento cultural.

Duración de la actividad: 38

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
-----------------------------	----------------------------------	--------------------------	---------------------------	-------------------------	---------------------------------------



Análisis	Investigar la marca, comprendiendo su público objetivo y analizando la competencia.	Diseñar un cartel publicitario análogo aplicando conceptos de tipografía, teoría del color, fundamentos del diseño y diagramación.	<p>- Evidencia de Producto: cartel publicitario análogo</p> <p>- Evidencia de desempeño: justificación del diseño y su alineación con el requerimiento del cliente.</p>	<p>Plantea el concepto creativo básico de la pieza teniendo presente el brief y el público objetivo.</p> <p>-Boceta la pieza gráfica básica de acuerdo con requerimientos comunicacionales.</p>	Lista de chequeo
----------	---	--	---	---	------------------

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS:

Diseño gráfico: Disciplina que utiliza creatividad, técnica y estrategia para transmitir mensajes visuales de forma efectiva.

Teoría del color: Conjunto de principios que explica cómo interactúan los colores y cómo pueden combinarse para generar armonías visuales.

Principios del diseño gráfico: Reglas básicas que guían la composición visual, como el equilibrio, el contraste, la proporción y la jerarquía.

Tipografía: Arte y técnica de seleccionar, organizar y diseñar tipos de letra para comunicar visualmente un mensaje.

Diagramación: Proceso de organizar elementos visuales y textuales en un espacio para lograr una composición clara y funcional.

Creatividad: Habilidad para generar ideas originales y soluciones innovadoras en el diseño.

Estrategia: Planificación previa que orienta las decisiones de diseño para cumplir objetivos de comunicación específicos.

Piezas visuales: Productos gráficos como carteles, logotipos, folletos o infografías diseñados para comunicar un mensaje.

Impacto visual: Capacidad de una composición gráfica para captar la atención y generar una impresión memorable.

Funcionalidad: Efectividad de un diseño para cumplir su propósito comunicativo o práctico.

Composición: Organización de elementos gráficos y textuales en un diseño para lograr equilibrio y coherencia.

Armonía cromática: Combinación de colores que genera una sensación de equilibrio y cohesión visual.

Equilibrio: Distribución proporcional de los elementos en un diseño para evitar sobrecarga visual.

Contraste: Diferencia notable entre elementos del diseño que permite destacar ciertos aspectos y mejorar la legibilidad.

Profesionalismo: Enfoque ético y técnico en el diseño, que garantiza calidad y efectividad en las soluciones gráficas.

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

- Cheng, K. (2020). Teoría del diseño gráfico. Editorial XYZ.



- Google Fonts. (n.d.). Knowledge. Link de <https://fonts.google.com/knowledge>
- Massachusetts Institute of Technology. (n.d.). OpenCourseWare. Link de <https://ocw.mit.edu>
- Envato Tuts+. (n.d.). Graphic Design Tutorials. Link de <https://design.tutsplus.com>

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	TATIANA MOYANO PINZÓN NANCY CÁRDENAS NUÑEZ	INSTRUCTORAS	ARTICULACIÓN CON LA MEDIA	DICIEMBRE 2024

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

GUÍA DE APRENDIZAJE: CREACIÓN DE IDENTIDAD CORPORATIVA Y BRIEF DE MARCA

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUÍA DE APRENDIZAJE

- **Denominación del Programa de Formación:** Técnico en Promoción de Contenidos en Medios Digitales
- **Código del Programa de Formación:** 632204
- **Nombre del Proyecto Formativo:** PRODUCCIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES PARA MARKETING DIGITAL EN UNIDADES EMPRESARIALES
- **Fase del Proyecto:** Análisis – Planeación
- **Actividad del Proyecto Formativo:** Construcción de identidad visual y comunicativa para una marca o unidad productiva
- **Resultados de Aprendizaje:** Desarrollar propuestas gráficas y comunicativas que respondan a los objetivos estratégicos de una marca.
- **Duración de la Guía:** 20 horas

2. PRESENTACIÓN

Esta guía tiene como objetivo que el aprendiz comprenda y aplique los fundamentos del branding para construir la identidad corporativa de un proyecto productivo. A través de ejercicios prácticos, análisis de casos y diseño aplicado, se desarrollarán los elementos esenciales que constituyen una marca. Como evidencia final, cada aprendiz diseñará un brief de marca, documento base para futuras acciones de marketing y diseño.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 Actividades de reflexión inicial

- **Descripción: Foro grupal:** ¿Qué hace memorable una marca? Debate sobre elementos visuales, verbales y de percepción.
 - **Inicio Análogo:**
Dibujo de 3 logotipos de marcas reconocidas.
Lluvia de ideas en pliego de cartulina sobre elementos clave (símbolos, colores, tipografías).
 - **Desarrollo Digital:**
Búsqueda de imágenes reales de las marcas.



Organización en presentación digital (PowerPoint o Canva).
Socialización grupal con proyector.

- **Producto:**
Mapa conceptual digital y fotos del pliego como evidencia.
- **Ambiente requerido:** Aula con acceso a internet y proyector.
- **Estrategias didácticas:** Lluvia de ideas, análisis de marcas exitosas.
- **Materiales:** Presentaciones, ejemplos visuales, marcas conocidas.
- **Duración:** 2 horas

3.2 Actividades de contextualización

- **Descripción:** Clase sobre fundamentos del branding: nombre, logotipo, paleta de color, tipografía, tono de voz.
 - **Inicio Análogo:**
Taller escrito en papel sobre elementos básicos del branding.
Compartir ideas clave en mesa redonda.
 - **Desarrollo Digital:**
Clase interactiva con análisis de marcas reales.
Creación de cuadro comparativo digital (3 marcas).
- **Producto:**
- Documento digital con cuadro comparativo y esquema manual escaneado.
- **Ambiente requerido:** Aula TIC con computadores.
- **Estrategias didácticas:** Clase interactiva, análisis de identidad de marcas reales.
- **Materiales:** Software gráfico (Illustrator, Photoshop), plantillas.
- **Duración:** 4 horas

3.3 Actividades de apropiación

- **Descripción:** Diseñar los elementos de la identidad corporativa de su proyecto productivo (logo, paleta, tipografías, estilo visual).
 - **Inicio Análogo:**
Bocetos a mano del logotipo, paleta de color y tipografía.
Referencias gráficas y anotaciones.
 - **Desarrollo Digital:**
Vectorización del logo y definición de la paleta cromática en software gráfico.
Creación de versiones del logo.
Justificación creativa de cada elemento.
- **Producto:**
 - Carpeta con archivos editables y exportables.
 - Bocetos escaneados.
 - Borrador del capítulo del Manual de Identidad.



- **Ambiente requerido:** Sala de diseño digital.
- **Estrategias didácticas:** Aprendizaje basado en proyectos.
- **Materiales:** Manual de identidad de marcas de ejemplo, recursos de diseño.
- **Evidencias de aprendizaje:** Elementos visuales desarrollados con justificación creativa.
- **Instrumentos de evaluación:** Lista de chequeo y rúbrica.
- **Duración:** 8 horas

3.4 Actividades de transferencia del conocimiento

- **Descripción:** Elaborar y presentar un brief de marca que recoja los elementos de identidad desarrollados. *(Requisitos aparte*)*
 - **Inicio Análogo:**
Redacción en papel de la misión, visión, valores y esquema del brief.
 - **Desarrollo Digital:**
Estructuración del brief en Word o Canva.
Integración de elementos visuales diseñados.
Preparación de presentación final.
- **Producto:**
 - Documento final del Brief de Marca + Manual de Identidad en PDF.
 - Presentación oral.
 - Evidencia del esquema manual.
- **Ambiente requerido:** Aula con proyector y acceso a los trabajos.
- **Estrategias didácticas:** Presentación oral, socialización con retroalimentación.
- **Materiales:** Plantilla guía de brief de marca.
- **Evidencias de aprendizaje:** Documento final y presentación del brief.
- **Instrumentos de evaluación:** Rúbrica de presentación y contenido.
- **Duración:** 6 horas

4. EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Fase	Actividad	Evidencia de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Instrumentos
Planeación	Construir identidad corporativa de un proyecto productivo	Producto: Brief de marca final + diseño de elementos visuales. Evidencia de desempeño: Justificación de decisiones creativas y estratégicas. Evidencia de conocimiento: Comprensión del branding y su aplicación.	Claridad y coherencia de la identidad. Pertinencia de los elementos frente al público objetivo. Argumentación del proceso de diseño.	Lista de chequeo y rúbrica



5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

- **Identidad corporativa:** Conjunto de elementos visuales y conceptuales que identifican una organización.
- **Brief de marca:** Documento que resume los aspectos clave de la marca: misión, visión, público, personalidad, valores y estilo gráfico.
- **Manual de identidad:** Guía que define cómo debe aplicarse la identidad visual de la marca.
- **Paleta cromática:** Selección de colores que representan a la marca.

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

- Noriega, Carlos. *Branding desde cero*.
- Wheeler, Alina. *Diseño de identidad de marca*.
- Artículos de Adobe Creative Cloud sobre diseño gráfico y marca.

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	NANCY CARDENAS NUÑEZ TATIANA MOYANO PINZON	INSTRUCTORAS	ARTICULACION CON LA MEDIA	NOVIEMBRE 2024

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					