



## 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:** Desarrollo de estrategias digitales para la creación de contenidos y piezas multimedia para sitios web.
- **Fase del Proyecto:** Fase de análisis
- **Actividad de Proyecto Formativo:** Diseñar la estructura, los elementos gráficos y audiovisuales de la estrategia.
- **Competencia:** Integrar los elementos multimedia de acuerdo con técnicas y herramientas de producción digital
- **Resultados de Aprendizaje:**
  - Realizar los contenidos digitales de acuerdo con los fundamentos de diseño y el lenguaje audiovisual.
  - Editar los elementos gráficos y audiovisuales de acuerdo con las características técnicas del medio de difusión.
  - Elaborar el storyboard teniendo en cuenta las características del guion de la estrategia digital.
- **Duración de la Guía:** 130 horas.

### 2. PRESENTACIÓN

Toda estrategia digital parte de una idea enfocada en solucionar un problema que surge de una necesidad o deseo del cliente o usuario, te encargarás de crear e integrar los contenidos digitales que le darán vida a esta estrategia y permitirán a nuestro cliente o usuario obtener el objetivo planteado. Es un largo proceso que desarrollarás durante toda tu formación lectiva y como todo proceso debes partir desde un punto inicial.

En esta etapa de tu formación conocerás y pondrás en práctica, con actitud profesional, los fundamentos del diseño y el lenguaje visual, en la creación de piezas gráficas vectoriales y visuales a través del uso de softwares especializados; desarrollando competencias en la creación de piezas gráficas necesarias para comunicar información vital que tu cliente desea transmitir a través de su estrategia digital.



### **3.1. Actividades de reflexión inicial guion multiplataforma:**

#### **Descripción de la actividad:**

En grupos de 4 aprendices, Revisará el material de apoyo, video “El sombrero seleccionador de Harry Potter”, el grupo deberá dar respuesta a las siguientes preguntas:

1. ¿Qué hubiese sucedido si Hermione Granger Hubiera quedado seleccionada en la escuela de Ravenclaw? Realiza el análisis de lo que hubiera sucedido y Descríbelo, en un documento en Word
2. ¿Qué hubiese sucedido si Harry Potter Hubiera quedado seleccionada en la escuela de Slytherin? Realiza el análisis de lo que hubiera sucedido y Descríbelo, en un documento en Word
3. ¿Qué evento mágico crearían ustedes, dentro de la escena? Realiza el análisis de lo que hubiera sucedido y Descríbelo, en un documento en Word
4. Socializar

**Ambiente requerido:** Ambiente de formación con equipos de cómputo con office y acceso a internet

**Estrategias o técnicas didácticas activas:** Recurso audiovisual

**Material de apoyo:** Video “El sombrero seleccionador de Harry Potter”

**Duración de la actividad:** 10 horas.

**Instrumentos de evaluación:** Lista de chequeo

#### **3.1.1. Actividades de contextualización de guion multiplataforma**

##### **Descripción de la actividad:**

Continuando con la actividad anterior y los mismos equipos de trabajo, el instructor interviene en la historia creada agregando 1 actividad cotidiana donde plasmen las decisiones y posibilidades que se pueden dar con este cambio en la historia.

El instructor al terminar hará una reflexión sobre la importancia de generar dinamismo a los proyectos multimedia a través de la interacción.

**Ambiente requerido:** Ambiente de formación con equipos de cómputo con office y acceso a internet

**Estrategias o técnicas didácticas activas:** Aprendizaje colaborativo

**Material de apoyo:** “El sombrero seleccionador de Harry Potter”

**Duración de la actividad:** 11 horas.

**Instrumentos de evaluación:** Lista de chequeo

#### **3.1.2. Actividades de apropiación de guion multiplataforma:**

##### **Descripción de la actividad:**

Crear un glosario de conceptos sobre el tema de guion multiplataforma:

1. Guion interactivo multiplataforma
2. Diseño de la navegación
3. Diseño lógico
4. Guion Transmedia
5. Transmedia



**Ambiente requerido:** Ambiente de formación con equipos de cómputo con office y acceso a internet

**Estrategias o técnicas didácticas activas:** Taller

**Material de apoyo:** Completar el formato de Word Glosario de términos

**Duración de la actividad:** 4 horas.

**Instrumentos de evaluación:** Lista de chequeo

### **3.1.3. Actividades de Transferencia del Conocimiento de guion multiplataforma:**

**Descripción de la actividad:**

Paso a paso para la creación de un guion interactivo multiplataforma

#### **1. Definir objetivos**

- ¿Qué se quiere lograr? (Ej. branding, engagement, ventas, tráfico web)
- ¿Qué plataformas digitales se van a utilizar? (Redes sociales, web, e-commerce, email marketing, etc.)

#### **2. Conocer el público objetivo**

- Definir audiencia ideal (edad, género, intereses, comportamiento digital)
- Analizar tendencias visuales que resuenen con el target

#### **3. Analizar la competencia**

- Identificar estilos gráficos de competidores
- Detectar oportunidades para diferenciarse

#### **4. Crear una identidad visual**

- **Paleta de colores:** elegir colores que transmitan los valores de la marca
- **Tipografía:** definir fuentes principales y secundarias
- **Elementos gráficos:** iconos, patrones, texturas, etc.
- **Estilo fotográfico e ilustraciones:** imágenes propias, fotobancos, estilo de edición

#### **5. Diseñar templates y recursos gráficos**

- Diseñar plantillas para redes sociales (post, historias, reels, banners, etc.)
- Crear formatos para anuncios y contenido promocional
- Definir cómo se mostrarán los productos/servicios gráficamente

#### **6. Adaptar la estrategia a cada plataforma**

- Redes sociales: optimizar imágenes para Instagram, Facebook, LinkedIn, etc.
- Web y blog: coherencia visual en imágenes destacadas, banners y miniaturas
- Email marketing: gráficos que refuercen el mensaje

#### **7. Implementar y medir resultados**

- Publicar y analizar métricas de engagement y conversión
- Ajustar diseños según el feedback y rendimiento

Crear un guion y una hoja de ruta en el Formato de guion interactivo multiplataforma para una transmedia de una estrategia digital

**Ambiente requerido:** Ambiente de formación con equipos de cómputo con office y acceso a internet y software de diseño

**Estrategias o técnicas didácticas activas:** Aprendizaje por proyectos

**Material de apoyo:** Guion interactivo multiplataforma

**Duración de la actividad:** 25 horas.

**Instrumentos de evaluación:** Lista de chequeo



#### **4.FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE**

##### **4.1. Actividades de Reflexión inicial de los fundamentos del diseño**

###### **Descripción de la actividad:**

El diseño es una herramienta poderosa para comunicar ideas y emociones a través de lo visual. El software de desarrollo vectorial nos permite crear imágenes precisas y escalables, mientras que el color se convierte en un aliado esencial para transmitir mensajes y sentimientos. Los fundamentos de diseño y la composición nos guían en cómo organizar los elementos visuales para lograr armonía y claridad en nuestras creaciones. A través de la edición en software, podemos perfeccionar nuestras ideas

1. De manera individual Elijan un concepto o emoción que deseen comunicar visualmente en una hoja de papel o pantalla.
2. A través de una lluvia de ideas piensen posibles soluciones de cómo podrían utilizar el color, las formas, los tamaños y la composición para representar esa idea o emoción de la mejor manera
3. En una hoja relacionen y expliquen la idea que les parezca más efectiva y viable de realizar
4. Bajo la guía del instructor socialicen la idea o emoción y su posible solución.

**Ambiente requerido:** Ambiente de formación con equipos de cómputo con office y acceso a internet y software de diseño

**Estrategias o técnicas didácticas activas:** Lluvia de ideas Materiales de formación

**Material de apoyo:** Completar Formato de Lluvia de ideas word

**Duración de la actividad:** 10 horas.

**Instrumentos de evaluación:** Lista de chequeo

##### **4.1.2. Actividades de contextualización e identificación de conocimientos de los fundamentos del diseño**

Como ya vimos los fundamentos del diseño estos elementos nos ayudan a comunicar por medio de piezas gráficas e imágenes, ideas o emociones, para que ese proceso quede bien en términos de comunicación; por eso a través del trabajo colaborativo, utilizando la herramienta digital de su preferencia realicen la siguiente actividad.

1. Abran el programa y creen una diapositiva en blanco
2. Utilizando las herramientas del software materialicen, a través de una composición, la idea propuesta en la actividad anterior utilizando sólo figuras geométricas, colores y tamaños
3. Terminada la actividad socialicen la pieza gráfica explicando su intención y los elementos utilizados para crearla.

**Ambiente requerido:** Ambiente de formación con equipos de cómputo con office y acceso a internet y software de diseño

**Estrategias o técnicas didácticas activas:** Aprendizaje basado en problemas

**Material de apoyo:** herramientas del software

**Duración de la actividad:** 20 horas.

**Instrumentos de evaluación:** Lista de chequeo



#### 4.1.3 Actividades de apropiación de los fundamentos del diseño

##### Descripción de la actividad

El software de desarrollo vectorial nos permite crear imágenes precisas y escalables, mientras que el color se convierte en un aliado esencial para transmitir mensajes y sentimientos. Los fundamentos de diseño y la composición nos guiarán en cómo organizar los elementos visuales para lograr armonía y claridad en nuestras creaciones. A través de la edición en software, podemos perfeccionar nuestras ideas.

Es aquí donde a través de tu trabajo individual van a adquirir conocimientos y desarrollarás habilidades en el campo del diseño apropiándote de sus fundamentos y su uso profesional en la construcción de piezas gráficas, les invitamos a desarrollar con la mejor actitud las siguientes actividades.

Software Vectorial y fundamentos de diseño

Primer momento uso del software Illustrator o Inkscape

1. Crear un archivo
2. Reconocimiento de la interfaz y manejo de menús y herramientas
3. Importar elementos
4. Uso de herramientas
5. Guardar y exportar un archivo

Segundo momento fundamentos de diseño

Utilizando el software especializado Illustrator o Inkscape y como evidencia a cada uno de los fundamentos de diseño revisados en el material y presentados por el instructor, realizarás de forma individual las siguientes evidencias:

De manera individual el aprendiz entregará un documento PDF compuesto por las 6 piezas gráficas solicitadas: Elementos visuales, elementos de relación, elementos de ritmo, color, tipografía y composición. Nombrar el archivo 1 fundamentos de diseño apellidos nombres.pdf y alojar en el espacio destinado para ello.

**1. Elementos visuales:** Utilizando dos o máximo 3 figuras geométricas crear una nueva figura y elaborar un teselado que contenga forma, medida, color y que genere una textura.

**2. Elementos de relación:** Utilizando la figura creada anteriormente repetirla 5 veces y ubicarla en el área de trabajo de manera que tenga una posición y represente dirección, gravedad y movimiento.

**3. Elementos de ritmo:** Dividir el área de trabajo en 4 partes y, utilizando la figura antes creada generar en el primer espacio un elemento de repetición, en el segundo un elemento de progresión, en el tercero un elemento de simetría y en el cuarto un elemento radial.

**4. Color:** Crear un círculo cromático donde se presenten los colores primarios, secundarios y terciarios según el modelo RGB

**5. Tipografía:** Escoge una palabra que sea significativa para ti y escríbela utilizando una familia tipográfica que sea de tu agrado; luego utilizando las herramientas del software modifica su forma, tamaño, color, textura, dirección y disposición.



**6. Composición:** Utilizando jerarquías, contraste, tamaño, ley de tercios, balance, perspectiva y los demás elementos vistos en fundamentos de diseño compone una pieza gráfica donde presentes un producto.

**Ambiente requerido:** Ambiente de formación con equipos de cómputo con office y acceso a internet y software de diseño

**Estrategias o técnicas didácticas activas:** Aprendizaje basado en retos

**Material de apoyo:** Fundamentos de diseño y uso del software illustrator

**Duración de la actividad:** 25 horas.

**Instrumentos de evaluación:** Lista de chequeo

#### **4.2. Actividades de Transferencia de los fundamentos del diseño**

##### **Descripción de la actividad:**

Una actividad de apropiación es una técnica de aprendizaje que consiste en que el aprendiz se apropie de los conocimientos y habilidades adquiridos, integrándolos en su propia estructura cognitiva y emocional. El objetivo es que el aprendiz pueda aplicar los conocimientos y habilidades de manera autónoma y efectiva en diferentes contextos y situaciones.

1. Realizar grupos de tres (3) personas, una caja de luz para fotografía
2. Seleccionar un producto de su elección y realizar una escenografía para promocionar dicho Producto aplicando la teoría del color
3. Fotografiar dicho producto empleando los conceptos de ángulos y planos
4. Retocar la fotografía en Photoshop
5. Generar una composición en Illustrator aplicando algún movimiento artístico y aplicar los conceptos de composición y tipografía.

**Ambiente requerido:** Ambiente de formación con equipos de cómputo con office y acceso a internet y software de diseño y materiales didácticos

**Estrategias o técnicas didácticas activas:** Aprendizaje basado en retos

**Material de apoyo:** Fundamentos de diseño y uso del software illustrator y photoshop

**Duración de la actividad:** 25 horas.

**Instrumentos de evaluación:** Lista de chequeo

## **1. SOFTWARE DE DISEÑO VECTORIAL**

---

Son programas utilizados en diseño gráfico y creación de ilustraciones vectoriales. A continuación, se presenta una guía básica sobre cómo comenzar a trabajar, ideal para principiantes.

### **¿Qué es la ilustración?**

Es el arte de representar visualmente ideas, conceptos o narrativas a través de imágenes. Utilizada en una variedad de medios como libros, revistas, publicidad y medios digitales, la ilustración puede abarcar una amplia gama de estilos y técnicas, desde dibujos tradicionales hasta arte digital. Su propósito puede ser informativo, educativo, narrativo o simplemente estético, sirviendo para comunicar y expresar ideas de manera visualmente atractiva y evocadora.



## 2. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

Los Fundamentos del diseño son la base de todos los medios visuales, están en el arte, en diseños de paginas web, en diseños impresos, hasta en los detalles mas pequeños del diseño como por ejemplo las tipografías, los fundamentos del diseño son elementos básicos, que tal vez por separado, no representan demasiado pero si los unimos y los sabemos utilizar, se pueden crear imágenes y diseños de alta calidad.

### Elementos Conceptuales

- El Punto
- La Línea
- El Plano
- El Volumen

### Elementos Visuales

- La Forma
- La Medida
- El Color
- El Tono
- La Textura

### Elementos de Relación

- Posición
- Dirección
- Espacio
- Gravedad
- Movimiento

### Elementos de Ritmo

- Repetición
- Alternabilidad
- Pregresión
- Simetría
- Radial

## 3. COLOR

El color es la sensación que nuestro cerebro interpreta cuando la luz que incide sobre un objeto es reflejada y captada por nuestros ojos, es decir el color es la presencia de la luz.

En el fondo del ojo (retina) existen millones de células (papilitas) especializadas en detectar distintas longitudes de onda procedentes de nuestro entorno.



Estas células, principalmente los conos y los bastoncillos (llamados así por su forma), recogen las diferentes partes del espectro de luz solar y las transforman en impulsos eléctricos, que son enviados al cerebro a través de los nervios ópticos.

### ✓ Colores primarios:

Son matices que no pueden obtenerse a partir de la mezcla de otros colores. Estos son rojo, amarillo y azul. Dentro de la rueda de colores forman un triángulo.



Cyan + Magenta + Amarillo = Negro

### ✓ Colores secundarios:



Resultan por la mezcla de dos colores primarios, y son el morado, naranja y verde morado:



**Morado:** Rojo + Azul    **Naranja:** Rojo+Amarillo    **Verde:** Azul+Amarillo

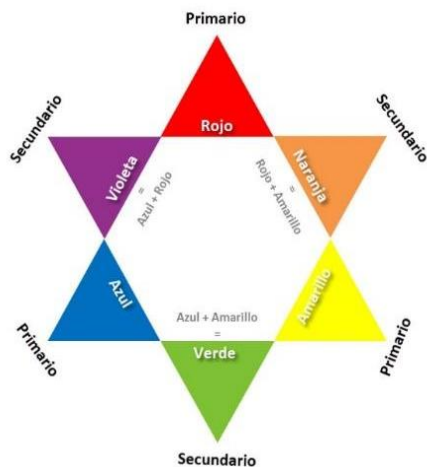
### ✓ Colores terciarios:

Se obtienen por la mezcla de un secundario con un primario

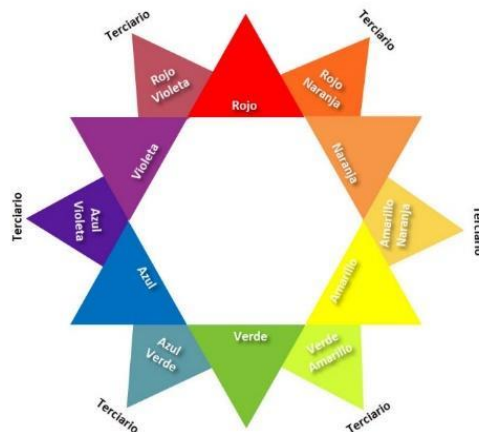
Amarillo + Naranja= **Amarillo naranja**    Naranja + Rojo = **Rojo naranja**    Rojo + Violeta = **Rojo Violeta**

Violeta + Azul= **Azul violeta**

### Colores primarios y secundarios



### Colores Terciarios



### Armonía de color

El círculo cromático o rueda de colores es una representación ordenada y circular de los colores de acuerdo con su matiz o tono

### Tono – Luminosidad - Saturación

### La psicología del color

Se refiere al estudio de cómo los colores afectan las emociones, percepciones y comportamientos del espectador. Se utiliza para transmitir mensajes y crear atmósferas específicas dentro de una obra, aprovechando las asociaciones culturales y psicológicas de los colores para influir en la experiencia visual y emocional del observador.

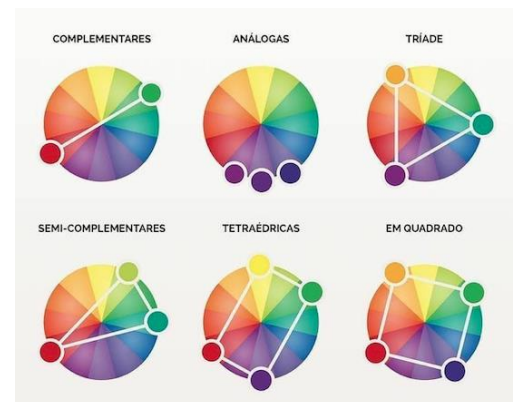




- Colores Fríos y Colores cálidos, Relación de las emociones con cada color

### • El círculo cromático

Es una herramienta que organiza los colores en un espectro circular, mostrando su relación y armonía. Contiene los colores primarios (rojo, azul y amarillo), secundarios (naranja, verde y violeta) y terciarios (mezclas de primarios y secundarios).



Modo de color CMYK



#### 4. TIPOGRAFÍA

Para un diseñador gráfico elegir el tipo de letra adecuado, tiene la misma importancia que elegir los colores o las imágenes de un proyecto gráfico con solo cambiar el tipo de letra se puede cambiar el significado y las sensaciones provocadas.

Cada letra de una palabra es por sí misma un elemento gráfico, que aporta riqueza y belleza visual a la composición final

Antes de empezar a diseñar con tipografías es aconsejable estudiar cada letra o carácter de manera individual y valorar así el estilo que cada letra representa.



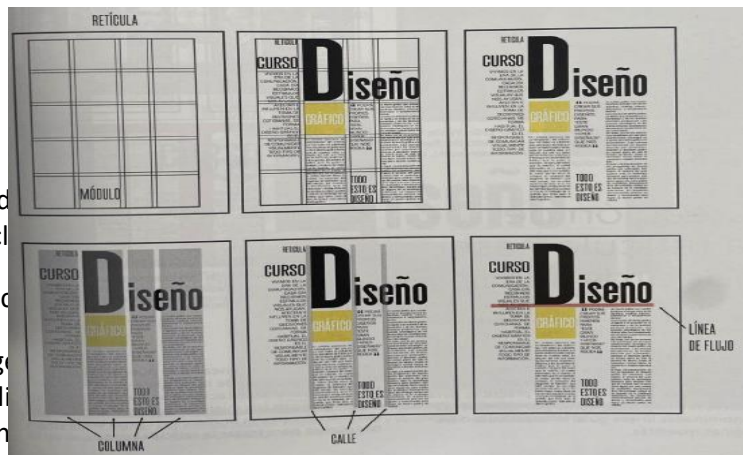
#### Clasificación Tipográfica

Tras analizar las distintas partes de la

Dada la amplia y creciente gama de clasificación, así sea solo para tener cl

- **Familias Tipográfica:** La unidad básica

- En función del peso visual: lig
- En función de inclinación: Itali
- En función del ancho: Conden
- En función al trazo: Contorno/Outline
- 



nismas.

ema de  
ente

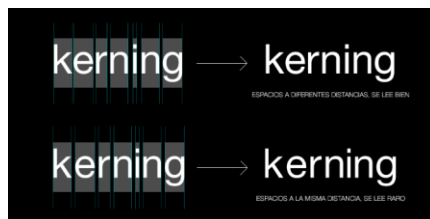


Avenir light  
Avenir medium  
**Avenir black**  
Avenir book  
Avenir roman  
**Avenir Heavy**

Una fuente suele tener por lo menos tres pesos: fina, regular y negrita (light, medium, bold). Entre los pesos adicionales se encuentran los siguientes: book, semibold, black y extra black. A las letras de peso medio o regular puede llamárseles también romanas o normales.

Cheng (2006)

**Serif - Sans Serif -Gótica -Script -Gótica -Caligrafía-Decorativa**



### **Kerning:**

Un factor que afecta considerablemente la legibilidad de un texto en un espaciado entre caracteres. Cuando los caracteres o letras de una palabra están demasiado juntos.

### **Interlineado:**

El interlineado es el espacio que hay entre las líneas de texto.

## **5. COMPOSICIÓN**

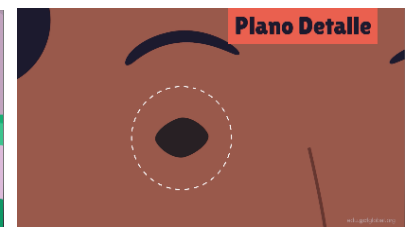
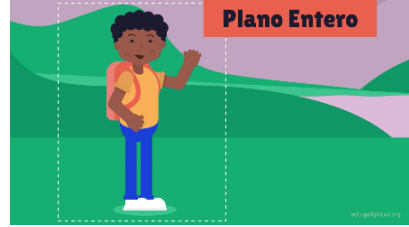
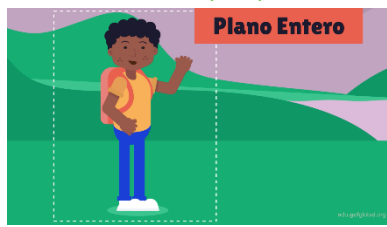
---

La **composición** es la estructura fundamental de cualquier obra visual, ya sea un diseño gráfico, una ilustración, una fotografía o una pieza de arte digital. Es importante comprender que la composición es clave para crear piezas visuales efectivas y atractivas, que no solo sean estéticamente agradables, sino también funcionales y comunicativas. La organización y disposición de elementos visuales dentro de una obra para crear una estructura cohesiva y efectiva.

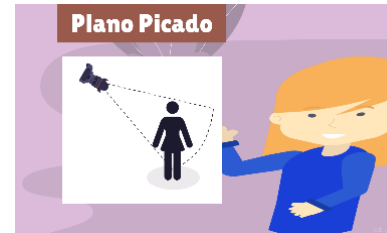
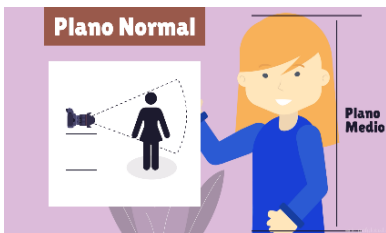
**Líneas Directrices:** Utilizar líneas rectas o curvas para dirigir la atención hacia un elemento central puede ayudar a enfocar la narrativa de la obra.

**Punto Focal:** Buena composición es un Punto Focal sólido, ya que ayuda a dirigir naturalmente los ojos de tus espectadores hacia las partes importantes de tu diseño primero

### **Planos:**



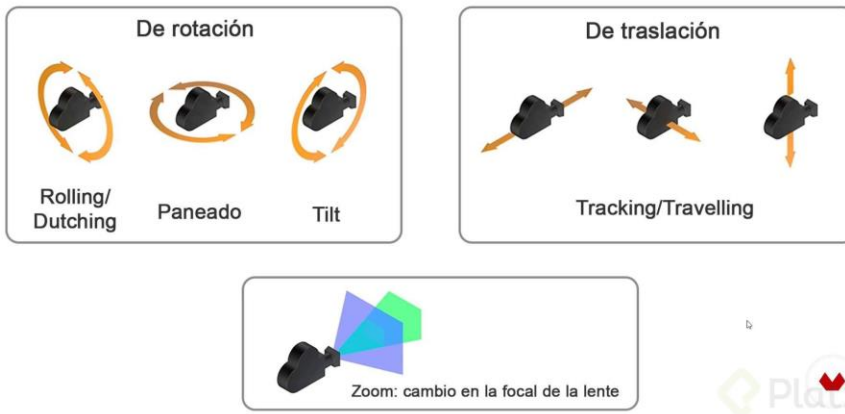
## Ángulos:



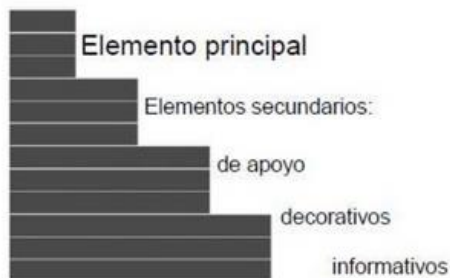
## Movimientos de Cámara:



### Movimientos de cámara



**Jerarquías:** Es la colocación y diseño de elementos en orden para señalar su importancia de manera visual. Así que puedes hacer que un elemento más importante sea más grande y llamativo que uno menos importante que podría ser más pequeño o tenue.

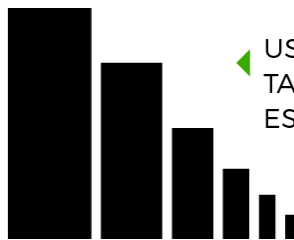


**Uso de Tamaño y Escala:** Los elementos más grandes suelen llamar más la atención. Utilizar diferentes tamaños para destacar títulos, subtítulos o llamados a la acción es una forma común de establecer jerarquía.

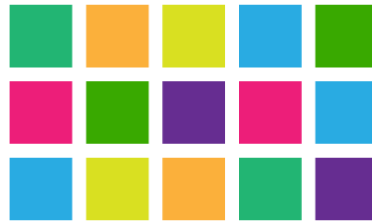




**Contraste de Color:** Los colores más intensos o saturados atraen más la mirada que los tonos neutros, lo que ayuda a priorizar ciertos elementos sobre otros.

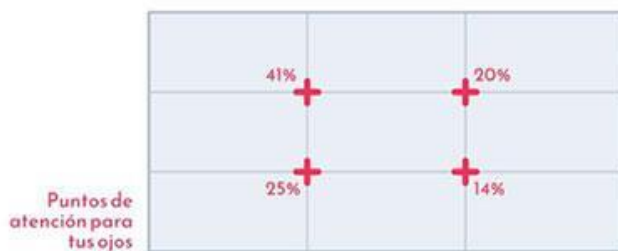


USO DE  
TAMAÑO Y  
ESCALA



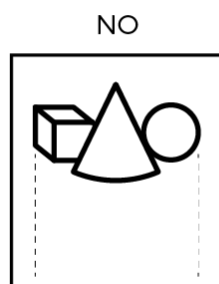
CONTRASTE  
DE COLOR

**Ley de tercios:** Es una técnica simple en la que los diseñadores dividen sus diseños en tres filas y tres columnas, y en los puntos donde las líneas verticales y horizontales se encuentren es donde deberían ir tus puntos focales.

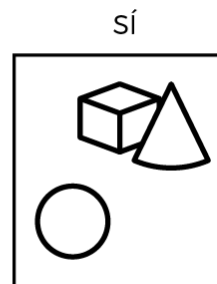


Esta regla es fundamental tanto en fotografía como en diseño gráfico. Imagina dividir tu lienzo en una cuadrícula de 3x3 (en tercios, tanto horizontal como verticalmente). Los puntos de intersección de las líneas son los lugares donde deben colocarse los elementos clave.

**Balance Simétrico:** Es cuando los elementos se distribuyen de manera uniforme a lo largo de un eje central. Se utiliza comúnmente en diseño formal o clásico.



ESTÁTICO



MOVIMIENTO  
INTERESANTE



[blogger.googleusercontent.com](https://blogger.googleusercontent.com)





**Balance Asimétrico:** Aquí los elementos de diferente tamaño, color o forma se distribuyen de manera que aún se sienten equilibrados. Este tipo de balance se utiliza para crear más dinamismo y atractivo visual.

**Perspectiva:** Es una técnica de dibujo mediante la cual conseguimos provocar el efecto de lejanía y profundidad y por tanto de volumen. Dependiendo de la posición de los objetos o elementos a dibujar

Dibujar en perspectiva es una técnica de dibujo utilizado para ilustrar la dimensión a través de una superficie:

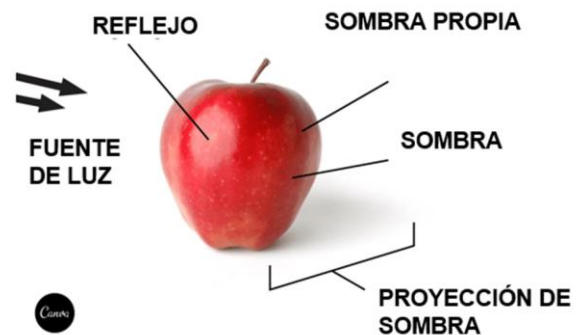
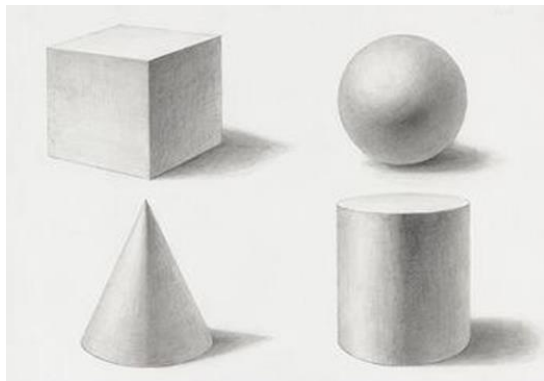
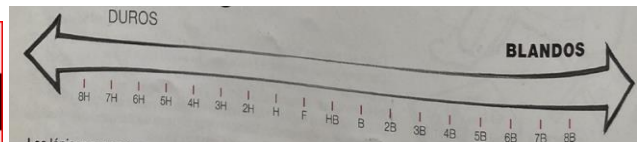
**Tono:** Es la cantidad de luz de un color.

**Degradación:** Ir disminuyendo los tonos hasta que queden del más claro al más oscuro y viceversa.

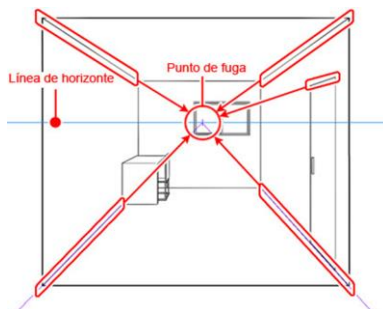
**Escala Tonal:** Se llama escala tonal a la gradación de valores entre un tono y otro, desde el más claro al más oscuro, independiente de que sean escalas acromáticas, es decir grises, monocromáticas, de un solo color, o policromáticas, de varios colores.



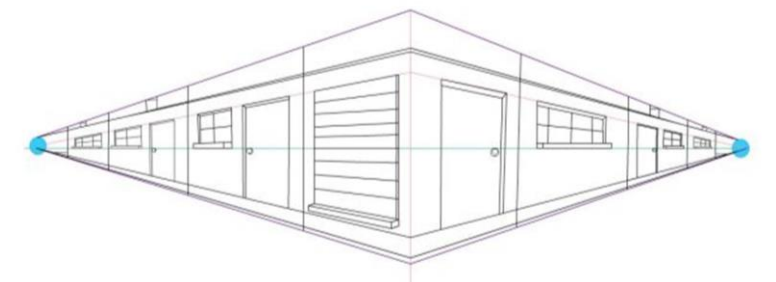
Luz, sombra, textura y volumen



Perspectiva de un punto de fuga



Perspectiva de dos puntos de fuga





## 6. ARTE

### SOFTWARE DE RETOQUE Y EDICION DE IMAGEN

- Es una herramienta fundamental para la edición y retoque muy utilizado por diseñadores, fotógrafos, artistas gráficos y desarrolladores web.
- Permite crear composiciones de imágenes, maquetas de sitios web y agregar efectos.
- Permite corregir fotografías de manera profesional, ajustando los niveles de luz, color y contraste.
- Permite eliminar imperfecciones de la piel y realizar ajustes detallados para mejorar la calidad de la imagen.
- Permite crear diseños, anuncios, logotipos y demás.
- Permite editar videos o hacer clips cortos.
- Permite crear GIF o crear capas de video desde cero.

### CREACIÓN DE ESCENOGRAFÍA

Es la creación de fondos y ambientes que complementan y enriquecen la narrativa visual. Se utiliza para establecer contextos, transmitir emociones y mejorar la comprensión de la historia o concepto representado.

En arte, fotografía y diseño, el primer paso es comprender el concepto o la historia que se quiere contar. Esto incluye la interpretación del guión (en teatro o cine), el tema visual (en arte y fotografía) o la función del espacio (en diseño de interiores).

- Bocetos y Prototipos
- Selección de Materiales y Técnicas
- Montaje y Ajustes
- Iluminación y Estilización Final



## 14. 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
<b>Análisis</b>	Cognitiva: Fundamentos de diseño gráfico: Color, composición, interfaces, puntos áureos, ángulos y perspectiva. Software de producción y edición de	Apropiación: Desarrollo en software especializado de piezas gráficas utilizando los fundamentos del diseño  Transferencia: Aplicación del Guion interactivo Multiplataforma	Guion interactivo multiplataforma Aplicado	1. Produce componentes gráficos y audiovisuales aplicando el lenguaje y técnicas de composición, edición y montaje siguiendo las especificaciones técnicas de la estrategia digital  2. Produce componentes gráficos y audiovisuales aplicando el lenguaje y técnicas de composición, edición y montaje siguiendo	Lista de Chequeo





	contenidos digitales  Actitudinal: Afrontar los conflictos de manera grupal mediando con las dificultades sociales de un entorno laboral.	a la estrategia digital		las especificaciones técnicas de la estrategia digital  3. Selecciona los formatos de los archivos para incorporarlos en la estrategia digital  4. Optimiza los elementos gráficos y audiovisuales conforme a las especificaciones técnicas de la estrategia digital  5. Edita los elementos gráficos y audiovisuales teniendo en cuenta las características técnicas del medio de difusión  6. Importa y exporta elementos audiovisuales siguiendo las especificaciones técnicas de la estrategia digital.  7. Produce componentes gráficos y audiovisuales aplicando el lenguaje y técnicas de composición, edición y montaje siguiendo las especificaciones técnicas de la estrategia digital	
--	--	-------------------------	--	--	--

## 15. GLOSARIO DE TÉRMINOS

**Gradación:** Cambio gradual en una serie de formas unitarias en secuencia ordenada, La gradación de forma, tamaño, color, textura, dirección o posición se pueden efectuar separadamente o en combinación.

**Gravedad:** Pesadez o ligereza de una forma que produce los efectos de inestabilidad y movimiento o inestabilidad y equilibrio.

**Simetría:** figura o forma con su imagen refleja en disposición bilateral.

**Movimiento:** El movimiento es llevar a cabo una acción en el tiempo. Es la expresión de narratividad temporal de imágenes con pequeñas diferencias que modifican las condiciones del entorno en el que se encuentran, produciendo un dinamismo que es atrayente a la visión

**Tiempo y movimiento:** “El elemento visual de movimiento, como el de la dimensión, está presente en el modo visual con mucha más frecuencia de lo que se reconoce explícitamente es probablemente una de las fuerzas visuales más predominantes en la experiencia humana”.

**Positivo – negativo:** Positivo: El espacio positivo es la forma, el objeto, el personaje, etc... que nosotros identificamos dentro de la imagen. Por eso es positivo, porque decimos Si, ¡¡¡existe!!!

**Contraste:** Es la contraposición, comparación o diferencia notable que existe entre los elementos.



Se puede expresar como combinación y relación de formas.

**Ajuste de color:** Se utilizan para modificar el color de todos, o de un rango, de píxeles dentro de una foto. Dependiendo del ajuste, la modificación puede ser sutil o extrema.

**Banco de imágenes:** Es una página web donde se pueden comprar o descargar fotografías libres de derechos de autor, para utilizar en piezas gráficas, redes sociales, blogs o páginas web.

**Exposición:** Cantidad de luz que entra en la cámara. Si entra muy poca luz, la imagen será oscura o estará subexpuesta. Si entra demasiada, puede que quede excesivamente brillante o sobreexpuesta.

**Brillo/Contraste:** Es quizá la herramienta más simple que tenemos en la suite de Adobe para controlar la luminosidad y el contraste de nuestras imágenes. Su nombre (brillo/contraste) no deja lugar a dudas de lo que va a hacer.

**Nitidez:** En una fotografía es la parte definida que se ve en una imagen. Una foto puede tener uno o muchos elementos nítidos, de acuerdo con la profundidad de campo que se tenga configurada en la cámara.

**Bit:** La profundidad de color o bits por píxel, es la cantidad de colores que puede mostrar una imagen. Si utilizamos un solo bit para representar cada píxel de color, tenemos 2 valores por píxel, encendido y apagado, es decir, blanco y negro: 1 bit por píxel:  $2^1 = 2$  colores (blanco y negro)

**Fotomontaje:** Es la técnica que consiste en combinar dos o más fotografías con el objetivo de crear una nueva composición. Henry Peach Robinson fue el primero en utilizar esta técnica en el año 1857.

## 16. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

<https://edu.gcfglobal.org/es/conceptos-basicos-de-diseno-grafico/fundamentos-del-diseno/1/>

<https://blog.hubspot.es/marketing/elementos-diseno-grafico>

<https://www.adictosaltrabajo.com/2013/05/20/diseno-basico/>

## 17. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Daniel Alejandro Perez Hernan Raúl Cubillos Mora Luis Carlos Rivera Gutiérrez Angela Martínez Rodríguez	Instructor	CENIGRAF	Marzo 2025

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					