PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación:Integración de contenidos Digitales
- Código del Programa de Formación: **3472083**
- Nombre del Proyecto Formativo : Creación de piezas multimedia como estrategia digital en el contexto cultural, educativo y productivo de boyaca
- Fase del Proyecto:Planeación

  Actividad de Proyecto Formativo: identificar las necesidades del sector cultural, educativo y/o productivo en cuanto al desarrollo de estrategias digitales

  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):104h

2. PRESENTACIÓN

En el entorno digital actual, la producción de contenidos multimedia requiere no solo creatividad, sino también dominio técnico en la edición de elementos gráficos y audiovisuales. Esta guía orienta al aprendiz en el desarrollo de competencias para identificar, analizar y aplicar técnicas de diseño gráfico y lenguaje audiovisual, utilizando herramientas digitales que permitan la edición adecuada de contenidos según las características del medio de difusión.

Durante el desarrollo de la guía, el aprendiz fortalecerá conocimientos conceptuales (saber), habilidades prácticas (hacer) y criterios de calidad (evaluación), que le permitirán producir contenidos digitales funcionales, coherentes y técnicamente adecuados para distintos contextos comunicativos.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- **Descripción de la(s) Actividad(es)**

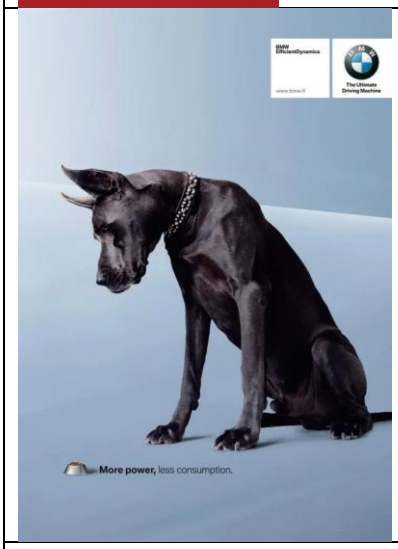
3.1 Actividades de reflexión inicial:

El aprendiz observará y analizará tres tipos de contenidos digitales (video, publicación en red social y anuncio gráfico), identificando sus elementos visuales y audiovisuales, así como su calidad técnica

1. ¿Qué colores predominan y qué sensación generan?
2. ¿La tipografía es legible y adecuada para el mensaje?
3. Audio y efectos
4. ¿Qué elementos llaman más la atención?
5. ¿Cómo influye el diseño en el mensaje?
6. ¿Qué elementos hacen que un anuncio sea efectivo?
7. ¿Qué diferencias técnicas observas entre los contenidos?
8. ¿El ritmo del video es adecuado o se siente lento/rápido?
9. ¿Qué elemento es el más llamativo del contenido?
10. ¿Qué mejorarías en términos de diseño o edición?
11. ¿El contenido cumple su objetivo? Justifica tu respuesta.
12. ¿El mensaje es claro y fácil de entender? ¿Por qué?
13. ¿El contenido logra captar la atención en los primeros segundos o a primera vista?

-

Anuncio gráfico	
	**Bayer** La famosa empresa farmacéutica utiliza objetos para mostrar a sus clientes la finalidad de sus productos. Quiere hacer creer que su producto, la Aspirina, es igual de bueno para proteger el cerebro contra las lesiones

	**Nescafé** Es difícil no ver la valla publicitaria gigante con este nuevo anuncio de Nescafé. El despertador, la taza de café y el color rojo se unen en este diseño para crear un mensaje de empoderamiento que hará que la mayoría de la gente se sienta identificada con el producto. El texto “Wake up life” se traduce al español como “Despierta”.
	El equipo creativo de BMW de este anuncio publicitario se merece un sobresaliente por su brillante idea. Esta es una técnica publicitaria inteligente. El fabricante de automóviles ha creado este anuncio para mostrar una de sus principales cualidades, que es la alta potencia y el bajo consumo de combustible. También demuestra cómo pueden ofrecerte un viaje elegante y, al mismo tiempo, ¡consumir solo tu tiempo!
Anuncios	
COCACOLA https://www.youtube.com/watch?v=6u-0VIToV-s OREO https://www.youtube.com/shorts/Onyk8EdEjKk los mejores anuncios https://www.youtube.com/watch?v=FxZC6p6mPR4	

Ambiente requerido: Aula de clase con equipos de cómputo, conexión a internet multimedia.

Estrategias o técnicas didácticas activas: Aprendizaje Basado en Preguntas

Materiales de formación: Proyector, altavoces, computador, acceso a internet

Material de apoyo: Videos de campañas publicitarias, Piezas gráficas digitales.

Evidencias de aprendizaje: Cuadro comparativo de los contenidos analizados, Participación en discusión grupal

Duración de la actividad: 4 horas.

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

Descripción de la actividad

El aprendiz reconocerá los fundamentos del diseño gráfico y lenguaje audiovisual mediante ejercicios de identificación de elementos como color, tipografía, planos, formatos y resoluciones.

Desarrollar taller de teoría del color.doc del material de apoyo

Ambiente requerido: Aula de clase con equipos de cómputo, conexión a internet multimedia

Estrategias o técnicas didácticas activas: Aprendizaje Experiencial

Materiales de formación: hojas, temperas, pinceles, compas,regla,

Material de apoyo: videos y taller referente a la teoría del color

Evidencias de aprendizaje: circulo cromatico, colores fríos calidos, saturación, tono y brillo

Instrumentos de evaluación:lista de chequeo de producto

Duración de la actividad: 20 horas.

Descripción de la actividad

Creación de logotipo para posicionamiento de marca

Una empresa emergente requiere fortalecer su identidad visual y presencia digital. Para ello, necesita un **logotipo representativo** que permita comunicar su esencia, valores y generar reconocimiento en redes sociales y medios digitales.

Diseñar un logotipo coherente con la identidad de la marca aplicando aplicando principios de color, composición y herramientas digitales. Ver material de apoyo imagen corporativa, ejemplos de logos animados: 20+ Best Animated Logos for Your Inspiration. :: Behance

Ambiente requerido: Aula de clase con equipos de cómputo, conexión a internet multimedia

Estrategias o técnicas didácticas activas: Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)

Materiales de formación: lapiz, hojas, computador software de edicion (corel draw)

Material de apoyo: videos referentes a creación de logotipos

Evidencias de aprendizaje: sketches a mano o digital

Instrumentos de evaluación:lista de chequeo de producto

Duración de la actividad: 30 horas.

3.3 Actividades de apropiación:

Actividad 1

Desarrollar una pieza audiovisual como parte de la estrategia digital, mediante la creación de un breve video publicitario animado del logotipo, es fundamental para fortalecer la identidad y el posicionamiento de la marca o idea de negocio.

Ambiente requerido: Aula de clase con equipos de cómputo, conexión a internet multimedia

Estrategias o técnicas didácticas activas: Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)

Materiales de formación: computador software de edicion (after effect ,animated.)

Material de apoyo: videos referentes a creación de logotipos

Evidencias de aprendizaje: video animado logotipo renderizado en formato mp4

Instrumentos de evaluación:lista de chequeo de producto

Duración de la actividad: 40 horas.

3.4 Actividades de Transferencia el Conocimiento:

Descripción de la actividad:

En esta actividad, los aprendices aplicarán de manera integral los conocimientos adquiridos en diseño gráfico, teoría del color y animación digital para **evaluar, optimizar y validar** la pieza audiovisual del logotipo corporativo desarrollada previamente.

Cada grupo realizará una revisión técnica y comunicativa del video animado, verificando que cumpla con los criterios establecidos en los documentos del proyecto, tales como identidad visual, coherencia cromática, legibilidad, tiempos de animación y calidad de exportación.

A partir de este análisis, los aprendices deberán **proponer e implementar mejoras** en la pieza audiovisual, orientadas a fortalecer el impacto visual, la claridad del mensaje y la pertinencia frente al público objetivo.

Finalmente, cada grupo elaborará un **informe técnico**, en el cual:

- Identifique las debilidades encontradas en la pieza inicial
- Describa las correcciones realizadas
- Justifique las decisiones tomadas con base en principios de diseño, teoría del color y criterios técnicos del proyecto
- Evidencie la versión final optimizada del video animado

Ambiente requerido: Aula de clase con equipos de cómputo, conexión a internet multimedia

Estrategias o técnicas didácticas activas: Aprendizaje autónomo, Aprendizaje basado en producto

Materiales de formación: Guía de aprendizaje

Material de apoyo: videotutoriales, ejemplos de logotipos.
Evidencias de aprendizaje: informe técnico:

- Análisis de la pieza inicial
- Debilidades detectadas
- Correcciones implementadas
- Justificación técnica (color, composición, animación)

Duración de la actividad: 10 horas.

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
Verificación	Incorporar los elementos del proyecto como un producto transmedia que de solución al requerimiento.	Identificar las necesidades del sector empresarial para el diseño de la estrategia digita	**Evidencias de Conocimiento:** Respuestas a preguntas sobre: teoria del color audio y video **Evidencia de Producto:** composición grafica utilizando el software de	-Diseña el wireframe del proyecto aplicando técnicas de composición gráfica. - Estructura el mapa de navegación según las especificaciones del guión. -Elabora las interfaces de acuerdo con la interpretación del	**TÉCNICA:** Formulación de preguntas **INSTRUMENTO:** Cuestionario **TÉCNICA:** Valoración del producto. **INSTRUMENTO:**

			de diseño disponible	mapa de navegación y el mockup -Emplea herramientas de maquetación para crear la estructura de la estrategia digital.	Lista de chequeo de producto.

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

- **Animación**

Proceso mediante el cual se generan movimientos en elementos gráficos o visuales para crear la ilusión de dinamismo en un video.

- **Audiovisual**

Formato que integra elementos visuales (imagen, animación) y sonoros (audio, música, efectos) para comunicar un mensaje.

- **Brillo**

Nivel de luminosidad de un color, que determina qué tan claro u oscuro se percibe.

- **Círculo cromático**

Herramienta gráfica que organiza los colores (primarios, secundarios y terciarios) para comprender sus relaciones y combinaciones.

- **Color cálido**

Colores asociados a sensaciones de energía y cercanía (rojo, naranja, amarillo).

- **Color frío**

Colores que transmiten calma y tranquilidad (azul, verde, violeta).

- **Composición**

Organización de los elementos visuales dentro de un diseño para lograr equilibrio y armonía.

- **Contraste**

Diferencia entre elementos visuales (color, tamaño, forma) que permite resaltar información.

- **Diseño gráfico**

Disciplina que combina elementos visuales para comunicar mensajes de manera efectiva.

- **Identidad corporativa**

Conjunto de elementos visuales y conceptuales que representan una marca (logotipo, colores, tipografía).

- **Logotipo**

Representación gráfica de una marca, compuesta por elementos tipográficos y/o simbólicos.

- **Paleta de colores**

Conjunto de colores seleccionados para representar visualmente una marca o diseño.

- **Saturación**

Intensidad o pureza de un color; un color muy saturado es más vivo, mientras que uno menos saturado es más opaco.

- **Tono (Matiz)**

Variación de un color base al mezclarse con otros colores o con blanco/negro.

- **Tipografía**

Estilo y diseño de las letras utilizadas en una pieza gráfica.

- **Vectorización**

Proceso de convertir una imagen en gráficos vectoriales escalables sin pérdida de calidad.

- **Video animado**

Producto audiovisual que utiliza animaciones para comunicar una idea o mensaje.

- **Renderización**

Proceso final de generación de un video o imagen a partir de un proyecto digital.

- **Resolución**

Cantidad de píxeles que componen una imagen o video, determinando su calidad.

- **Storyboard**

Secuencia de ilustraciones o bocetos que representan visualmente las escenas de un video antes de su producción.

6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

Lupton, E., & Phillips, J. C. (2015). *Graphic design: The new basics* (2nd ed.). Princeton Architectural Press.
Ambrose, G., & Harris, P. (2011). *Design basics*. AVA Publishing.
Albers, J. (2013). *La interacción del color*. Alianza Editorial

Itten, J. (2013). *El arte del color: La experiencia subjetiva y el conocimiento objetivo del color*. Limusa.
Wong, W. (2011). *Fundamentos del diseño*. Gustavo Gili.

SENA. (s.f.). *Normas de competencia laboral y lineamientos pedagógicos*.

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	**JOSE ALFREDO GOMEZ**	**INTRUCTOR**		**16/04/2026**

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					