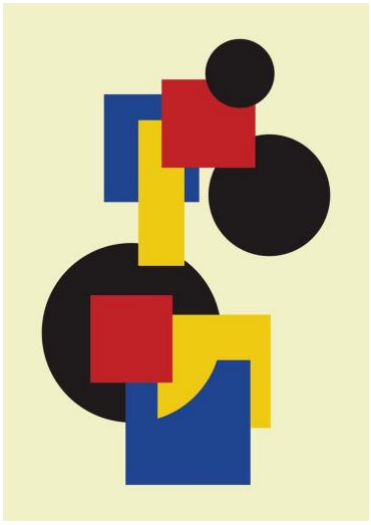
PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE 2 PRINCIPIOS DE DISEÑO

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- **Denominación del Programa de Formación:** Técnico en integración de contenidos digitales.
- **Código del Programa de Formación:** 2504883.
- **Nombre del Proyecto Formativo:** Desarrollo de estrategias de planeación y ejecución de comunicación visual para MiPymes a través del uso de herramientas de integración de contenidos digitales.
- **Fase del Proyecto:** Fase ejecución. Promover la interacción idónea consigo mismo, con los demás y con la naturaleza en los contextos laboral y social. Comprender textos en inglés en forma escrita y auditiva.
- **Actividad de Proyecto Formativo:** elaborar los elementos gráficos y audiovisuales establecidos para la estrategia.
- Competencia: 220501102 - Integrar elementos multimedia de acuerdo con técnicas y herramientas de producción digital.
- Resultados de Aprendizaje: 584307 - Realizar los contenidos digitales de acuerdo con los fundamentos de diseño y el lenguaje audiovisual.
- Duración de la Guía de Aprendizaje:
  - ✓ 80% Trabajo presencial: xxhoras presenciales
  - ✓ 20% Trabajo autónomo: xx desescolarizadas

PRESENTACIÓN



El diseño gráfico está en todas partes: en los carteles que vemos en la calle, en las aplicaciones que usamos a diario y en los productos que consumimos. Pero, ¿qué hace que un diseño sea impactante o efectivo? Para lograrlo, es necesario conocer los fundamentos del diseño gráfico, que son los principios y elementos que guían la creación de composiciones visuales atractivas y funcionales.

Estos fundamentos nos enseñan a comunicar mensajes de manera clara y persuasiva, utilizando herramientas como el color, la tipografía, la composición y el equilibrio. En este tema, aprenderás cómo estas bases son esenciales para cualquier proyecto gráfico, ya sea en medios impresos o digitales.

A lo largo de esta guía, exploraremos:

- Los elementos básicos del diseño gráfico, como punto, línea, plano, forma, color, textura, espacio y composición entre otros.
- Los principios fundamentales, como el equilibrio, la proporción, el contraste y la unidad.
- Elementos prácticos de cómo estos fundamentos se aplican en proyectos gráficos cotidianos.

El objetivo es que comprendas cómo utilizar estas herramientas para transformar ideas en diseños visuales impactantes. Además, realizaremos una actividad práctica donde podrás aplicar lo aprendido y dar rienda suelta a tu creatividad.

Para el desarrollo de esta guía contarás con el acompañamiento continuo del instructor asignado al programa, quien brindará orientación conceptual y metodológica, enmarcada en las políticas de ética y calidad.

Es importante organizar tu tiempo para realizar las actividades propuestas, además de revisar el material de formación, realizar consultas en internet y explorar los materiales de apoyo necesarios.

Recuerda que tu participación activa y compromiso serán esenciales para lograr los objetivos planteados.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 ACTIVIDADES DE REFLEXIÓN INICIAL: ELEMENTOS CONCEPTUALES DE DISEÑO

¿Sabes cómo utilizar los elementos básicos del Diseño Gráfico: punto, línea, forma, volumen, color y textura?

Aplica tus conocimientos de la forma más creativa con la siguiente actividad:

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: Los aprendices deben realizar una composición de forma libre, usando técnicas guiadas por el instructor como collage,

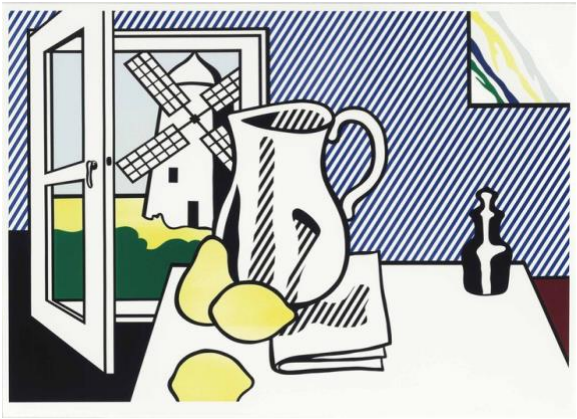
dibujo, pintura o similares, tomando como punto de partida los elementos conceptuales visuales, de relación y prácticos del diseño.

Para esta actividad debes apoyarte con la guía del material de formación "GUIA PRACTICA DE DISEÑO".

Paso 1. Establece una propuesta gráfica, puede ser explicita, figurativa o abstracta.

Paso 2. Realiza un boceto previo para organizar las ideas principales de la composición.

Paso 3. Crea la composición con los elementos mencionados (líneas, formas geométricas o abstractas, texturas, y colores).



Paso 4. Revisa la composición para asegurar un diseño equilibrado y visualmente claro, que transmita o comunique una idea o un mensaje."

Paso 5. Socializa y realiza una breve explicación a partir de los elementos de diseño utilizados para lograr la propuesta.

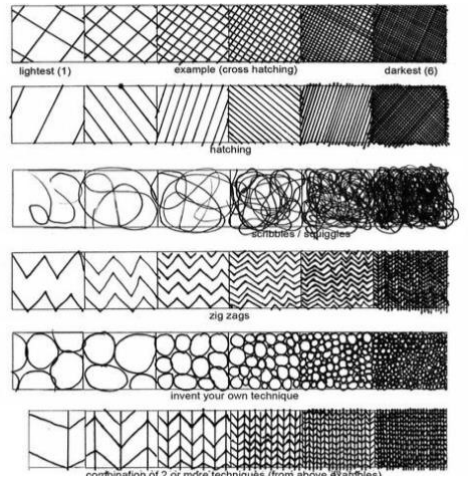
Justificar el proceso y diseño de composición en la bitácora de Diseño.

Ambiente requerido:	Espacio de trabajo para 30 aprendices, computadores, internet.
Estrategias o técnicas didácticas activas:	Promover un aprendizaje significativo y activo, desarrollando habilidades técnicas, pensamiento crítico y colaboración.
Materiales académicos:	Computadora con el software de diseño vectorial instalado, y un cuaderno o documento para tomar notas.
Material de Formación:	***Guía Esencial Diseño Gráfico desde la Base, Elementos Conceptuales y Visuales del Diseño*** *(que encontraras en la carpeta de material de formación guía 3).*

Duración de la actividad: 29 horas: 23 hrs de formación, 6 hrs autonomas.

3.2 ACTIVIDADES DE CONTEXTUALIZACIÓN: ELEMENTOS VISUALES DEL DISEÑO

3.2.1 FORMA Y MEDIDA



Una vez comprendidos los conceptos sobre los elementos visuales de diseño, procederá a un **ejercicio práctico de observación**. El objetivo es crear una serie de **texturas que se distingan claramente entre sí**.

Para este ejercicio, toma como referencia las siguientes características táctiles y visuales de las superficies: **brillante, opaca, lisa y rugosa**. Asegúrate de que cada textura creada capture la esencia de una de estas características.

Pasos a Seguir

1.**Repasa los Conceptos**: Asegúrate de tener súper claros los conceptos sobre los elementos visuales de diseño.

2. Observar: Realiza un ejercicio práctico de observación donde estés. Mira con atención y toca diferentes superficies. Fíjate en cómo se ve una pared, la corteza de un árbol o una tela.

3. Define tus Referencias: Vamos a concentrarnos en representar estas cuatro características de superficie clave:

- Brillante
- Opaca
- Lisa
- Rugosa

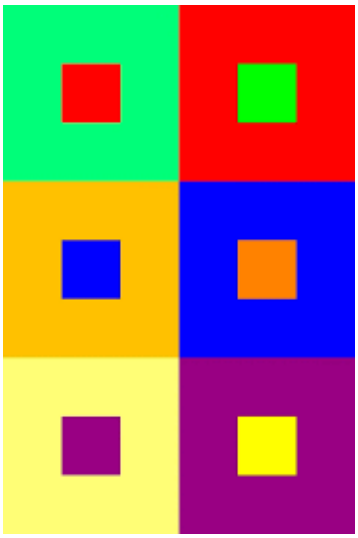
4.**Crea tus Texturas:** Ahora, el reto es representar estas cuatro características. Puedes usar dibujo, sombreado, o técnica de collage.

Si usas collage: Busca papeles, telas, arena, hilos, o cualquier material que te ayude a simular la sensación de cada característica.

Ambiente requerido:	Espacio de trabajo para 30 aprendices, computadores, internet.

Estrategias o técnicas didácticas activas:	Promover un aprendizaje significativo y activo, desarrollando habilidades técnicas, pensamiento crítico y colaboración.
Materiales académicos:	Computadora con el software de diseño vectorial instalado, y un cuaderno o documento para tomar notas.
Material de Formación:	***Guía Esencial Diseño Gráfico desde la Base, Elementos Conceptuales y Visuales del Diseño*** *(que encontraras en la carpeta de material de formación guía 3).*

3.2.2 COLOR



Una vez establecido el color como elemento diferenciador de formas a nivel compositivo, comenzaremos con la primera parte de color enfocandonos en teoria del color con una contextualización por parte del instructor donde hablará y explicará sobre qué es color , colores cálidos, frios y neutros y colores complementarios.

Al terminar la explicación por parte del instructor, el aprendiz deberá consultar sobre los principios y las caracteristícas de **TONO, INTENSIDAD Y CONTRASTE** a nivel cromático, luego de finalizar la consulta el aprendiz realizará una composición, dibujo o plancha para representar cada concepto, la selección del insumo a entregar puede ser de libre selección o queda a criterio del instructor.

Pasos a Seguir

1. Revisa los Conceptos: Asegúrate de tener claros los conceptos sobre color, tipos de color,tono, intensidad y contraste cromático.

2. Dibuja bocetos: Has un dibujo, diseña una composición o recrea un patrón o estructura de acuerdo a las indicaciones de tu instructor.

3. Define tus propuestas: Comencemos a establecer nuestras propuestas seleccionando los colores a trabajar y los bocetos a desarrollar a partir de:

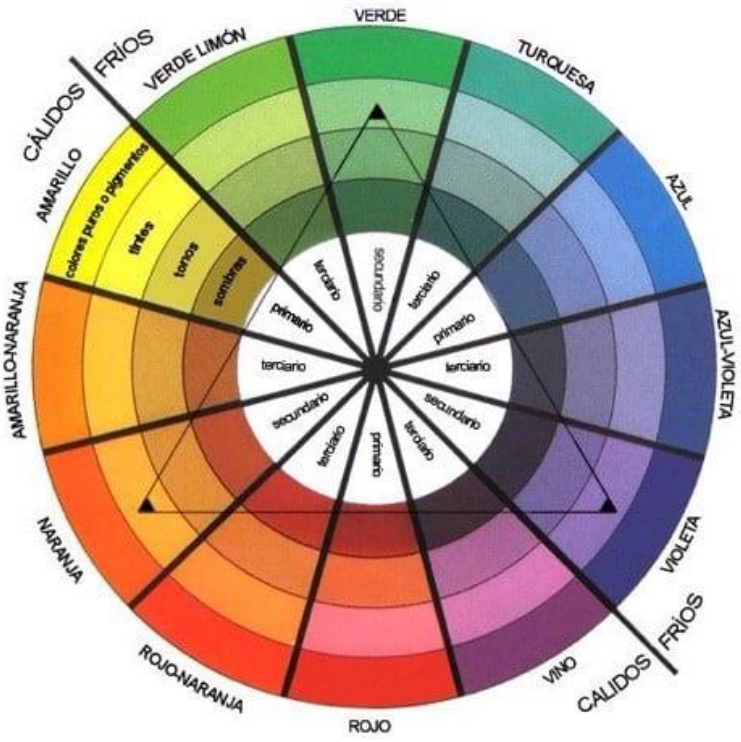
- **tono**
- **intensidad**
- **contraste**

4. **Crea tus Muestras:** Ahora, con colores definidos y propuestas seleccionadas podemos comenzar a realizar y materializar las muestras de ejemplos de tono, intensidad y contraste cromático.

Se recomiendan pinceles, trapos, envase, temperas, vinilos o acrilícos, cartulina, papel acuarela, durex.

Ambiente requerido:	Espacio de trabajo para 30 aprendices, computadores, internet.
Estrategias o técnicas didácticas activas:	Promover un aprendizaje significativo y activo, desarrollando habilidades técnicas, pensamiento crítico y colaboración.
Materiales académicos:	Computadora con el software de diseño vectorial instalado, y un cuaderno o documento para tomar notas.
Material de Formación:	***Guía Esencial Diseño Gráfico desde la Base, Elementos Conceptuales y Visuales del Diseño*** *(que encontraras en la carpeta de material de formación guía 3).*

3.2.3 CIRCULO CROMÁTICO



Ya sabemos qué es el color y conocemos algunas de sus caraterísticas, con este conocimiento ya adquirido y con las herramientas prácticas obtenidas con la actividad de tono, contraste e intensidad.

En este momento ya podemos planificar, proponer y ejecutar la realización de un circulo cromático que defina de forma gráfica, modular, secuencial y jerarquíca las armonías, gradaciones, tonalidades y valores entre colores primarios, secundarios y terciarios.

Pasos a Seguir

1. Dibuja boceto de plantilla: Dibuja el esquema del circulo cromático con reglas, escuadras y compas y diseña su estructura de forma símetrica, limpia y uniforme.

2. Organiza los recursos: Prepara las pinturas y los pinceles, acomoda la plantilla del circulo y fijala a la mesa con cinta, manten agua y trapo para limpieza a la mano.

3. A pintar: Comencemos a pintar nuestro circulo cromático de forma clara y précisa diferenciando valores tonales y escalas cromáticas.

4. **Crea tu circulo:** Ahora, con nuestro circulo planteado y desarrollado lo socializamos y lo digitalizamos.

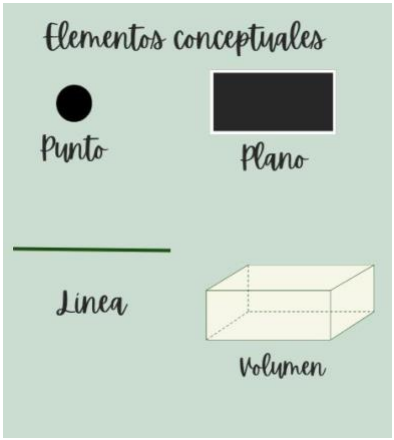
Se recomiendan pinceles, trapos, envase, temperas, vinilos o acrilícos, cartulina, papel acuarela, durex.

Ambiente requerido:	Espacio de trabajo para 30 aprendices, computadores, internet.
Estrategias o técnicas didácticas activas:	Promover un aprendizaje significativo y activo, desarrollando habilidades técnicas, pensamiento crítico y colaboración.
Materiales académicos:	Computadora con el software de diseño vectorial instalado, y un cuaderno o documento para tomar notas.
Material de Formación:	***Guía Esencial Diseño Gráfico desde la Base, Elementos Conceptuales y Visuales del Diseño*** *(que encontraras en la carpeta de material de formación guía 3).*

Duración de la actividad: 29 horas: 23 hrs de formación, 6 hrs autonomas.

3.3 ACTIVIDADES DE APROPIACIÓN: EXPLORAR LOS ELEMENTOS Y FUNDAMENTOS DEL DISEÑO GRÁFICO.

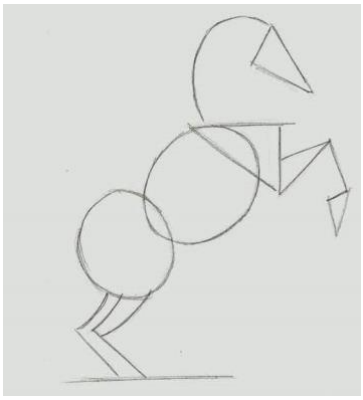
3.3.1 TIPOS DE REPRESENTACIÓN.



Después de aprender sobre elementos del diseño, exploraremos los fundamentos del diseño gráfico y sus elementos clave. Esta etapa nos permitirá no solo comprender los principios visuales y técnicos que dan vida a las creaciones gráficas, sino también desarrollar un enfoque crítico y creativo en su aplicación. La combinación de habilidades técnicas y teóricas es esencial para crear diseños impactantes y efectivos, conectando la herramienta con el propósito comunicativo y estético de cada proyecto.

Para desarrollar la siguiente actividad te invito a que leas el material de formación ***Guía Esencial Diseño Gráfico desde la Base*** *(que encontraras en la carpeta de material de formación guía 3)***,** puedes complementar tu conocimiento con el material de apoyo.





Descripción de la actividad: Geometriza una forma orgánica o inorgánica.

Selecciona una forma orgánica (como una hoja, flor o figura natural) o inorgánica (como un objeto arquitectónico, máquina, herramienta, etc) que sea acorde con la empresa de tu Proyecto. Analiza su estructura y simplifícala utilizando figuras geométricas básicas (círculos, triángulos, rectángulos, etc.) para crear una versión estilizada y abstracta.

Una vez geometrizada, utiliza la forma como base para diseñar el logo de tu proyecto. Aplica principios de diseño como simplicidad, equilibrio visual y coherencia, asegurándote de que el logo sea versátil y representativo. La actividad permite explorar creatividad mientras se refuerzan conceptos de estilización y diseño gráfico.

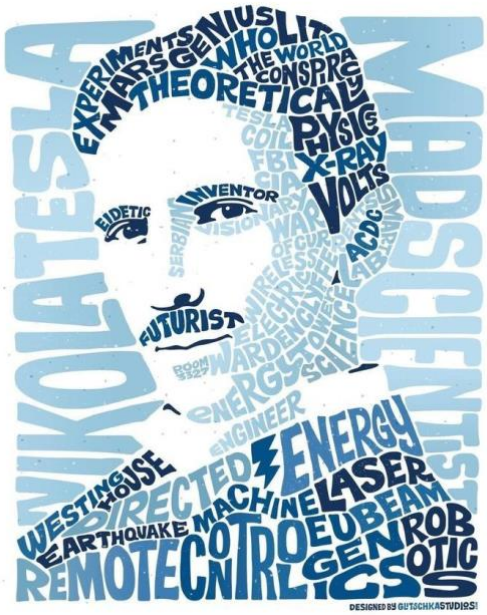
Para el desarrollo de esta actividad te invito a consultar el material de formación ***Guía Esencial Diseño Gráfico desde la Base*** *(que encontraras en la carpeta de material de formación guía 3)*

Paso	**Acción Específica del Aprendiz**
1. Elabora el Concepto	Selecciona un objeto (orgánico o inorgánico) que represente directamente la **idea** o el **mensaje** de tu proyecto. Asegúrate de que esta elección sea lógica y coherente.

2. Define una Referencia Visual	Dibuja o imprime varias referencias claras de la forma seleccionada. Observa sus características clave como forma, tamaño y estructura y representa varias opciones desde lo realista, figurativo, geometríco o abstracto elementos representativos que pueden ser tangibles o intangibles.
3. Establece la Estructura	A partir del desarrollo de los diferentes tipos de representación diseñados sobre la referencia, selecciona y establece el tipo de representación que deseas usar, ya sea abstracta, figurativa, realista o geométrica. (Esto es el esqueleto de tu diseño.)
4. Construye la Propuesta	Ya con el isotipo establecido tenemos una parte fundamental de nuestra propuesta de identificador, debemos continuar con la selección tipografíca.

3.3.2 TIPOGRAFÍA

La tipografía es uno de los pilares fundamentales del diseño gráfico. Más allá de ser un medio para comunicar texto, la tipografía tiene el poder de transmitir emociones, reforzar mensajes y crear experiencias visuales memorables. Adentrarse en el mundo de la tipografía implica comprender sus elementos básicos, categorías, principios de uso y cómo integrarla efectivamente en un diseño.



Con la ayuda de tu instructor revisa el material de apoyo y comienza por conocer y aprender sobre lo qué es la tipografía su anatomía, estructura e historia entre otros, puedes comenzar por contextualizarte sobre las bases y principios.

Puedes comenzar por consultar el material de apoyo para dar respuesta a estos interrogantes:

1. **¿Qué es la Tipografía?**
2. **Creación, Desarrollo y Evolución de la Tipografía**
3. **Elementos Básicos de la Tipografía**
4. **Categorías Principales de Tipografías (Familias y Fuentes)**
5. **Principios de Uso Tipográfico**
6. **La Tipografía como Elemento Visual**

Después de identificar el mundo mágico de la tipografía y de reconocerla como elemento fundamental del diseño gráfico, realiza la actividad que se describe a continuación:

Descripción de la actividad: Creación de un Caligrama

Objetivo de la actividad: Explorar la creatividad y el poder expresivo de la tipografía diseñando una composición visual basada en el uso artístico de palabras, letras o frases. Los estudiantes aplicarán conceptos de jerarquía, formas tipográficas y principios del diseño para crear un caligrama que transmita un mensaje de manera visual.

Para comenzar te daremos una breve explicación sobre qué es un caligrama y la composición tipográfica.

- **Caligrama**: Una ilustración creada a partir de texto que forma una figura relacionada con el contenido del mensaje.
- **Composición tipográfica**: Diseño artístico donde las palabras, letras o frases se organizan para formar un diseño visual con estética y significado.

Revisa el material de apoyo complementarios algunos ejemplos de composiciones tipográficas y caligramas.

Pasos a seguir

1. Seleccionar un tema o mensaje

- Escoger una palabra, frase o texto significativo (puede ser un poema, una cita o incluso un mensaje propio).
- Definir la idea o emoción que se quiere transmitir a través del diseño.

2. Elegir un enfoque

- **Caligrama**: Dibujar una figura representativa del tema usando el texto como líneas o contorno.
- **Composición tipográfica**: Diseñar el texto como elemento gráfico, jugando con tamaños, formas, disposición y colores.

3. Crear un boceto

- Dibujar una idea preliminar en papel o digitalmente.
- Experimentar con formas, jerarquía visual y disposición del texto para encontrar la mejor forma de transmitir el mensaje.

4. Construcción del diseño final

- Escanea la imagen del boceto realizado e impórtalo al software de diseño vectorial de tu preferencia (illustrator o inskape) para posicionar las palabras y ajustar proporciones, espaciado y colores.

5. Elegir las tipografías y estilo

- Seleccionar fuentes tipográficas que refuercen el tono del mensaje (elegantes, modernas, decorativas, etc.).
- Decidir entre un diseño monocromático o a color.

6. Revisión y ajuste

- Asegurarse de que el diseño sea claro y visualmente impactante.
- Evaluar si el mensaje se entiende y si la forma refuerza la idea.

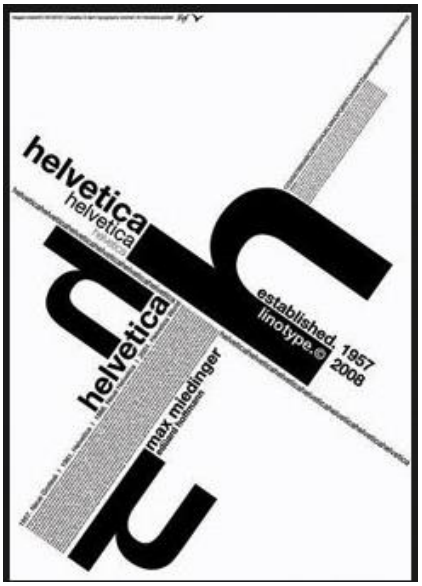
Ambiente requerido:	Espacio de trabajo para 30 aprendices, computadores, internet.
Estrategias o técnicas didácticas activas:	Al aplicar estas técnicas en la actividad de creación de un caligrama, se fomenta la creatividad, y el pensamiento crítico.
Materiales de formación:	
Materiales académicos:	• Tradicional: Lápices, plumones, papel, reglas, borradores. • Digital: Software de diseño como Photoshop, Illustrator, Photopea, Vectorpea, Inkscape. • Referencias: Textos, poemas, citas inspiradoras, o palabras relacionadas con el tema a trabajar.

Material de Formación: ***Guía Esencial Diseño Gráfico desde la Base*** *(que encontraras en la carpeta de material de formación guía 3)*

Material de apoyo: ***3.2.2 PsicoTypo, gramatica-visual -christian-leborg***
3.2.4 pensar-con-tipos-by-ellen-lupton

Duración de la actividad:

3.3.3 Aplicación de las leyes de composición.





Las leyes de composición y color son principios fundamentales que guían la organización y selección de elementos visuales en el diseño gráfico, la fotografía, el arte y otras disciplinas creativas. Estas leyes buscan garantizar armonía, equilibrio y eficacia comunicativa en las composiciones visuales.

Inicia leyendo el material de formación ***Guía Esencial Diseño Gráfico desde la Base*** *(que encontraras en la carpeta de material de formación guía 3)*

Las **leyes de Composición** son fundamentales en el diseño gráfico porque explican cómo los seres humanos perciben las formas y organizan los elementos visuales a nivel compositivo. Estas leyes permiten a los diseñadores crear composiciones que sean intuitivas, atractivas y fáciles de entender, facilitando la comunicación visual. A continuación, se destacan las razones por las cuales estas leyes son tan importantes:

Descripción de la actividad: Crear una Secuencia de Composición con formas organicas, inorganicas o tipografía Aplicando Mínimo 3 Leyes de composición y un Principio de Color (armonias, complementarios, tono, contraste, etc), para la definición de un logo para tu Proyecto.

objetivo:

- Desarrollar habilidades de análisis y creatividad en la composición visual.
- Aplicar conocimientos teóricos de las leyes de composición y principios del color en un ejercicio práctico.
- Explorar la repetición y transformación de un elemento orgánico para crear una narrativa visual.

Para esta actividad sigue las siguientes instrucciones:

1. **Selección del Elemento:**

    - Usa el elemento que resulto de la abstracción y geometrización de la actividad ***3.1.1 Geometrización de una forma orgánica o inorgánica para la aplicación de logos.***

2. **Creación de la Secuencia:**

    - Realiza una serie de al menos tres composiciones utilizando el mismo elemento como base, si el identificador es logotipo se puede trabajar con tipografía.
    - Modifica su posición, tamaño, orientación o repetición para generar variaciones.
    - Asegúrate de aplicar al menos tres **leyes de composición**, como:

        ✓ **Estatica, Tensión, dinamismo:** Establece las caracteristicas del elemento a nivel de percepción de movimiento.
        ✓ **Ritmo y Repetición:** Establece formas de repetición del elemento para crear movimiento visual.
        ✓ **Espacio Positivo y Espacio Negativo:** Usa áreas vacías generando forma y contraforma para equilibrar la composición.
        ✓ **Simetria, Asimetria, Centros de Interes:** Establece los puntos de peso y fuerza visual a nivel compositivo.

3. **Aplicación del Color:**

- Escoge una combinación cromática basada en un principio de color (por ejemplo, colores complementarios, análogos, o monocromáticos).
- Ajusta tonos y saturaciones para generar contraste y jerarquía.
- Implementar las propuestas cromáticas tomando en cuenta la psicolología del color.

4. **Ejecución:**

- Representa la secuencia mediante variantes del logo
- Explora la abstracción o simplificación geométrica.

5. **Presentación:**

- Organiza las composiciones en orden secuencial, mostrando una narrativa o evolución visual.
- Añade un breve análisis explicando cómo se aplicaron las leyes de composición y el principio de color.
- A partir de los aspectos compositivos y cromaticos, proponer el diseño de piezas promocionales, donde aplquen recursos y lenguaje corporativo.

Objetivo de la Actividad:

- Demostrar cómo las leyes de composición y los principios de color enriquecen el diseño visual.
- Fomentar la observación crítica y la creatividad mediante la reinterpretación de elementos simples.
- Proceso de diseño de logotipo y Desarrollo de material promocional para el proyecto.

Materiales Requeridos:

- Software de diseño Photoshop, Illustrator, o cualquier herramienta digital.
- Elemento orgánico y/o corporativo seleccionados (posibilidad de generar y aplicar gráfica complementaria).

Ambiente requerido:

Estrategias o técnicas didácticas activas: Esta actividad une teoría y práctica, permitiendo a los participantes experimentar con principios fundamentales del diseño gráfico.
Materiales de formación

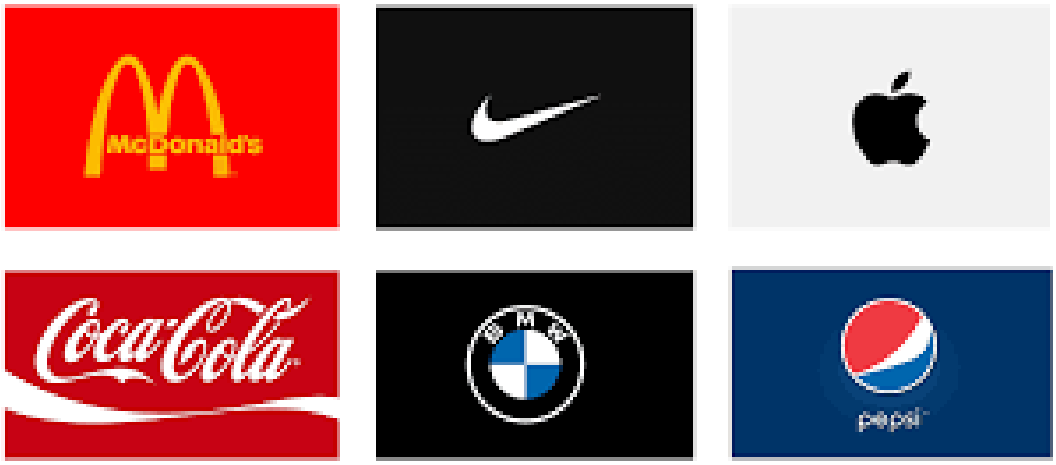
Material de formación: ***Guía Esencial Diseño Gráfico desde la Base*** *(que encontraras en la carpeta de material de formación guía 3)*

Material de Apoyo: ***3 DISENO_GRAFICO_NUEVOS_FUNDAMENTOS_ELLEN***

Evidencias de aprendizaje: Material Promocional que evidencie la aplicación de las leyes de composisición, teoria del color e implementación del identificador visual.

Duración de la actividad:

3.3.4 APLICACIÓN DE IDENTIFICADOR VISUAL



Aquí tienes un **paso a paso** detallado para la creación de un logo, partiendo de la geometrización de una forma:

Paso 1 Investigación y conceptualización

- ***Define el propósito:*** *¿Qué representa el logo? ¿Cuál es su mensaje principal?*
- ***Investiga el contexto:*** *Aprende sobre la marca, su público objetivo y competencia.*

- ***Selecciona una forma base:*** *Elige una figura orgánica (naturaleza) o inorgánica (objetos) que tenga relación con el concepto.*

Paso 2. Analiza y descompón la forma

- *Observa los detalles de la forma seleccionada.*
- *Identifica las líneas principales, curvas y puntos clave que definen su estructura.*
- *Dibuja la forma básica a mano o en digital para entender mejor su construcción.*

Paso 3 Geometrización de la forma

- *Usa figuras geométricas básicas (círculos, triángulos, rectángulos, líneas) para simplificar la forma original.*
- *Enfócate en mantener los aspectos esenciales que hagan la forma reconocible.*
- *Experimenta con diferentes grados de abstracción para encontrar un balance entre detalle y simplicidad.*

Paso 4. Diseña el concepto inicial del logo

- *Combina las figuras geométricas estilizadas en una composición armónica.*
- *Define la jerarquía visual del diseño para que sea claro y atractivo.*
- *Considera el espacio negativo como parte del diseño para lograr un efecto limpio y profesional.*
-

Paso 5. Aplicación de color

- *Selecciona la técnica de tu preferencia para aplicar el color , (lápices de color, plumones, pintura, papel de color o recortes)*

Ambiente requerido:	Espacio de trabajo para 30 aprendices, computadores, internet.
Estrategias o técnicas didácticas activas:	Los aprendices analizan el objeto, identifican sus formas principales y proponen soluciones prácticas para simplificarlo visualmente.
Materiales de formación:	***Guía Esencial Diseño Gráfico desde la Base*** *(que encontraras en la carpeta de material de formación guía 3)*

Materiales académicos:	• Papel hojas blancas “sin cuadricula”: Para realizar los bocetos y la representación geométrica. • Lápices y borrador: Para dibujar y corregir las líneas y formas básicas. • Regla o escuadra: Para dibujar líneas rectas y formas geométricas con precisión. • Compás: Para trazar círculos perfectos. • Revistas y periódicos.
Material de Formación:	***Guía Esencial Diseño Gráfico desde la Base*** *(que encontraras en la carpeta de material de formación guía 3)*
Material de apoyo:	***Libro Fundamentos del diseño. De Wucius Wong.*** ***Libro diseño gráfico los nuevos fundamentos Ellen Lupton.***
Entrega de la evidencia:	• Registro del proceso en la Bitacora de diseño Digitaliza tu proceso de geometrización, vectoriza y sube la evidencia con el nombre **evidencia 3.3.4 Diseño de Logo Cliente**
Duración de la actividad:	58 horas: 47 hrs de formación, 11 hrs autonomas.

Con la práctica y el reconocimiento de estas herramientas, podrás realizar ediciones básicas y avanzar hacia composiciones más complejas.

3.4 Actividades de Transferencia el Conocimiento: Diseño de Brandboard de tu proyecto.



Descripción de la actividad:

Crea un **Brand Board** que sintetice la identidad visual de tu Proyecto en un solo panel. Este tablero debe incluir los elementos principales que representen y unifiquen la imagen de la marca, asegurando coherencia y consistencia en todas sus aplicaciones visuales.



Durante esta actividad, seleccionarás y organizarás los siguientes componentes:

1. **Logotipo:** Variaciones principales y secundarias.
2. **Paleta de colores:** Tonos primarios y secundarios con códigos hexadecimales o Pantone.
3. **Tipografías:** Fuentes seleccionadas para títulos, subtítulos y texto general.
4. **Elementos gráficos:** Iconos, patrones, ilustraciones o texturas representativas.
5. **Imágenes de referencia:** Fotografías o mockups que refuercen el estilo visual.
6. **Tono y estilo:** Descriptores visuales como estilo minimalista, moderno, elegante, etc.

7.Al finalizar, el Brand Board debe comunicar la esencia de la marca de forma clara y visualmente atractiva, sirviendo como una guía para futuros diseños y aplicaciones.

Un brandboard debe tener una composición clara, coherente y bien estructurada para transmitir eficazmente la identidad visual de la marca. Aquí están las principales características que debe incluir:

1. Estructura organizada

- Divide el brandboard en secciones claras para que los elementos sean fácilmente identificables.
- Usa jerarquía visual para destacar los elementos más importantes (logotipo, paleta de colores, etc.).
- Mantén márgenes y espacios uniformes para un diseño limpio y profesional.

2. Claridad visual

- Usa fondos neutros o colores que no compitan con los elementos visuales.
- Evita el exceso de texto; utiliza descripciones breves y precisas.
- Asegúrate de que cada componente tenga suficiente espacio para destacarse.

3. Coherencia gráfica

- Todos los elementos deben reflejar el estilo de la marca (minimalista, moderno, clásico, etc.).
- Asegúrate de que las imágenes, tipografías y colores estén en armonía visual.
- Si usas patrones o texturas, selecciona aquellos que estén alineados con la identidad de la marca.

Ambiente requerido:	Espacio de trabajo para 30 aprendices, computadores, internet.
Estrategias o técnicas didácticas activas:	• Aprendizaje colaborativo: Intercambio de ideas y retroalimentación entre compañeros. • Aprendizaje basado en proyectos (ABP): El estudiante aplica lo aprendido creando un producto real: el Brand Board. • Pensamiento visual: Organización de conceptos e identidad a través de recursos gráficos. • Exploración guiada: El aprendiz investiga y selecciona elementos visuales con acompañamiento del instructor. • Rúbrica participativa: Análisis conjunto de criterios de calidad antes y después de la actividad.
Materiales de formación:	***Guía Esencial Diseño Gráfico desde la Base*** *(que encontraras en la carpeta de material de formación guía 3)*
Materiales académicos:	• Software de diseño Photoshop, Photopea, Illustrator e inskape.
Material de apoyo:	***3.4.2 el_libro_de_logotipos_de_logorapid,*** ***Logo-Inspiration-eBook-Vol1***

Duración de la actividad: 77 horas: 61 hrs de formación, 16 hrs autonomas.

EVIDENCIA: BRANDBOARD Archivo editable Y Archivo pdf, con texto en curvas o rasterizado.

Sube la evidencia con el nombre Evidencia **3.4 BRAND BOARD.** Lo anterior, dentro de la carpeta Guía 3 en la Fase de planeación.

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
PLANEACIÓN	Definir los elementos visuales y conceptuales que mejor representen la identidad única de cada institución educativa (i.e.), incluyendo su historia, valores, cultura y visión	Elaborar Afiche y piezas publicitarias.	**4.piezas publicitarias Digitales**	**Edita elementos gráficos y audiovisuales teniendo en cuenta las características técnicas del medio de difusión.**	**LISTA DE CHEQUEO 1.composicion 2.impacto 3.mensaje**
		Integración de elementos de imagen Corporativa.	**Brandboard Digital**	**Produce componentes gráficos y audiovisuales aplicando el lenguaje y técnicas de composición, edición y montaje siguiendo las especificaciones técnicas de la estrategia digital.**	**Presentación y sustentación del Brand board**

6. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Alineación: Disposición de los elementos de forma que se creen líneas visuales coherentes y organizadas.

Armonía de colores: Combinación de colores que resulta visualmente atractiva, basada en diferentes esquemas como complementarios, análogos, tríadicos, etc.

Aplicación de marca: Uso de los elementos visuales de la marca en diversos materiales, como tarjetas de presentación, papelería, empaques, sitios web, etc.

Balance: Distribución visualmente estable de los elementos en el diseño.

Branding: Proceso de construir y gestionar una marca, incluyendo su identidad visual, tono de comunicación y percepción pública.

Círculo cromático: Representación visual de los colores organizados en un círculo, que ayuda a entender sus relaciones.

Colores complementarios: Colores que se encuentran en posiciones opuestas en el círculo cromático (por ejemplo, rojo y verde), que crean contraste y dinamismo.

Colores primarios: Colores fundamentales que no se pueden obtener mediante la mezcla de otros colores: rojo, azul y amarillo.

Colores secundarios: Colores que se obtienen al mezclar dos colores primarios (por ejemplo, verde, naranja y violeta).

Composición: El proceso de organizar los elementos visuales dentro de un diseño, asegurando armonía, equilibrio y claridad.

Contraste: Diferencia visual entre elementos (por ejemplo, entre colores o formas) que destaca ciertos aspectos del diseño.

Embalaje (Packaging): El diseño gráfico y funcional de envases, etiquetas y otros elementos relacionados con el empaque de productos, que también forman parte de la imagen corporativa.

Equilibrio: Distribución visualmente estable de los elementos en el diseño.

Espaciado: Distancia entre los elementos, que influye en la legibilidad y la percepción del diseño.

Familia tipográfica: Grupo de fuentes que comparten un estilo común pero con variaciones (por ejemplo, Arial Regular, Arial Bold, Arial Italic).

Interlineado: Espacio entre las líneas de texto. Un buen interlineado mejora la legibilidad.

Identidad visual: Conjunto de elementos visuales que identifican y representan a una marca, como el logo, colores, tipografía, y otros elementos gráficos.

Jerarquía tipográfica: Uso estratégico de diferentes tamaños, pesos y estilos de tipografía para guiar al espectador a través del contenido de manera efectiva.

Kerning: Ajuste del espacio entre dos caracteres específicos para mejorar la legibilidad.

Legibilidad: Facilidad con la que el lector puede leer un texto, influenciada por la tipografía, el tamaño de fuente, el interlineado y el contraste con el fondo.

Logo: Símbolo visual que representa la identidad de una empresa o marca. Puede ser un logotipo (solo texto) o un isótopo (solo imagen).

Márgenes: Espacios en blanco alrededor de los elementos de diseño, importantes para evitar la saturación visual.

Maquetación: Disposición de los elementos gráficos en una página o lienzo, buscando un orden visual atractivo.

Misión y visión de marca: Declaraciones que definen el propósito (misión) y los objetivos a largo plazo (visión) de una marca.

Paleta de colores: Conjunto seleccionado de colores utilizados en un diseño para crear una armonía visual.

Pixel: La unidad mínima de una imagen digital, fundamental en el diseño gráfico digital.

Proporción: Relación de tamaño entre los diferentes elementos dentro de un diseño.

Público objetivo: El grupo de personas a quienes está dirigida una marca, importante para el desarrollo de su imagen corporativa.

Ritmo: Creación de un patrón repetitivo que guía la vista a través del diseño.

Saturación: Intensidad o pureza de un color, que va desde los colores más vibrantes hasta los más apagados.

Serifa: Línea o adornos que se encuentran en los extremos de las letras, común en las fuentes "serifadas" (por ejemplo, Times New Roman).

Slogan: Frase breve y memorable que refuerza el mensaje de la marca y la hace fácilmente reconocible.

Tracking: Ajuste uniforme del espacio entre todas las letras de una línea o bloque de texto.

Tipografía: El arte y la técnica de disponer tipos (letras) en un diseño. Incluye el estudio de las fuentes, tamaños y estilos.

Valor: La claridad u oscuridad de un color, determinada por la cantidad de blanco o negro que se le añade.

Vector: Imagen creada mediante fórmulas matemáticas que permiten su ampliación sin pérdida de calidad. Ideal para logotipos e ilustraciones.

Websafe colors: Colores que son visibles de manera consistente en todos los navegadores web y sistemas operativos.

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

- **Ambrose, G., & Harris, P. – *Fundamentals of Graphic Design***
  APA: Ambrose, G., & Harris, P. (2005). *Fundamentals of graphic design*. AVA Publishing.
  Síntesis: Introduce los principios fundamentales del diseño gráfico, incluyendo tipografía, composición, color y proceso creativo. Es una guía esencial para comprender el rol del diseño en la comunicación visual.
- **Leborg, C. – *Visual Grammar***
  APA: Leborg, C. (2006). *Visual grammar*. Princeton Architectural Press.
  Síntesis: Presenta el lenguaje visual como un sistema estructurado, mostrando cómo los elementos gráficos se organizan para generar significado y construir mensajes visuales de manera efectiva.
- **Lupton, E. – *Graphic Design: The New Basics***
  APA: Lupton, E. (2015). *Graphic design: The new basics* (2nd ed.). Princeton Architectural Press.
  Síntesis: Explora los fundamentos del diseño gráfico moderno, combinando teoría y práctica a través de ejercicios visuales sobre forma, espacio, color y jerarquía.
- **Lupton, E. – *Thinking with Type***
  APA: Lupton, E. (2010). *Thinking with type: A critical guide for designers, writers, editors, & students* (2nd ed.). Princeton Architectural Press.
  Síntesis: Analiza la tipografía como herramienta central del diseño, enseñando a organizar y comunicar ideas visualmente de manera efectiva, combinando teoría y práctica.
- **Aharonov, J. – *PsicoTypo***
  APA: Aharonov, J. (2011). *PsicoTypo: Psicología tipográfica* [E-book]. Editora independiente.
  Síntesis: Explora cómo la tipografía influye en la percepción psicológica del lector y cómo puede afectar la interpretación visual de un mensaje, ofreciendo herramientas prácticas para diseñadores.
- **Wong, W. – *Fundamentos del diseño***
  APA: Wong, W. (1995). *Fundamentos del diseño*. Editorial Gustavo Gili.
  Síntesis: Recopila principios del diseño bidimensional y tridimensional, presentando una gramática visual completa con reglas y recursos esenciales para la composición visual.

Webgrafía

1. **Smashing Magazine**
   Esta web es una de las principales fuentes de información para diseñadores gráficos y web. Ofrece artículos detallados sobre teoría del diseño, tendencias de tipografía, estrategias de color, y tutoriales prácticos sobre el uso de **Illustrator** y **Photoshop**.
2. **A List Apart**
   Aunque está más centrada en el diseño web, esta web es una excelente fuente para explorar principios de diseño visual y tipografía. Los artículos están escritos por expertos en el campo del diseño, lo que permite a los estudiantes mantenerse actualizados sobre las mejores prácticas del sector.
3. **Adobe Creative Cloud Tutorials**
   La plataforma oficial de Adobe ofrece tutoriales gratuitos y actualizados sobre el uso de **Illustrator**, **Photoshop** y otros programas de diseño. Estos recursos son perfectos para que los estudiantes se familiaricen con herramientas de diseño de nivel profesional.
4. **CreativeBloq**
   CreativeBloq es un sitio web ampliamente reconocido en la industria del diseño gráfico y la web. Proporciona análisis de las últimas tendencias en diseño, así como tutoriales sobre el uso de herramientas de Adobe, consejos sobre tipografía y color, y entrevistas con diseñadores de renombre.
5. **Typewolf**
   Es un sitio dedicado exclusivamente a la tipografía, que ofrece recomendaciones sobre fuentes web, tendencias tipográficas y recursos de diseño relacionados con la tipografía. Es ideal para profundizar en el uso práctico y teórico de la tipografía en el diseño gráfico.
6. Envato Tuts+
   Ofrece una gran variedad de tutoriales gratuitos y pagos que cubren todas las

áreas del diseño gráfico, desde la creación de logotipos hasta el trabajo con efectos en **Photoshop** y **Illustrator**. Ideal para estudiantes que desean aprender de manera práctica a través de tutoriales paso a paso.

7. **99designs Blog**
   99designs no solo es una plataforma para contratar diseñadores, sino que también ofrece un blog educativo con consejos, inspiración y estudios de caso sobre diseño gráfico. Es una excelente fuente de aprendizaje sobre cómo aplicar los principios de diseño de manera efectiva en proyectos reales.

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	**ROSSANA TOVAR CESAR AUGUSTO BARÓN**	**INSTRUCTORES**	**ARTICULACIÓN CON LA MEDIA CGMLTI - SENA**	**12/12/2025**

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

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- **Denominación del Programa de Formación:** Técnico en integración de contenidos digitales.
- **Código del Programa de Formación:** 2504883.
- **Nombre del Proyecto Formativo:** Desarrollo de estrategias de planeación y ejecución de comunicación visual para MiPymes a través del uso de herramientas de integración de contenidos digitales.
- **Fase del Proyecto:** Fase ejecución. Promover la interacción idónea consigo mismo, con los demás y con la naturaleza en los contextos laboral y social. Comprender textos en inglés en forma escrita y auditiva.
- **Actividad de Proyecto Formativo:** Diseñar la estructura y los elementos gráficos y audiovisuales de la estrategia a partir de los requerimientos del proyecto.
- **Competencia:** Animar el contenido de acuerdo con técnicas y proyecto audiovisual.
- **Resultados de Aprendizaje:** Crear la secuencia de la animación de acuerdo con el storyboard de la estrategia digital.
- **Duración de la Guía de Aprendizajes:** 193 Horas en total.
    - ✔ 80% Trabajo presencial: 154 horas presenciales.
    - ✔ 20% Trabajo autónomo: 38 desescolarizadas.

2. PRESENTACIÓN

- Motivar hacia la actividad de aprendizaje en consideración a las fortalezas que aportará en el desarrollo de habilidades y destrezas.
- Guiar y organizar el aprendizaje de manera que se oriente al desarrollo integral del aprendiz
- Motivar a la acción, al trabajo autónomo sistemático y organizado.
- Relacionar conocimientos previos con los nuevos para la construcción significativa de los mismos.

- Promover el aprendizaje colaborativo y el crecimiento integral del grupo.



Estimado aprendiz, Después de comprender los conceptos de animación en la guía anterior, ahora nos adentraremos en el mundo de **Adobe Animate**. Este software versátil combina herramientas de dibujo, animación y programación, siendo ideal tanto para principiantes como para profesionales.

Adobe Animate está diseñado para la producción y entrega de contenido interactivo dirigido a diversas audiencias en todo el mundo, sin importar la plataforma.

En esta guía, aprenderás el proceso de creación de animaciones 2D desde cero. Explorarás las herramientas de Adobe Animate y descubrirás numerosos atajos y consejos que harán tu flujo de trabajo más eficiente, permitiéndote crear y perfeccionar tus propias animaciones.

.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

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

3.1. Actividades de reflexión inicial:

Descripción de la actividad:

3.1. Identificar la Importancia de la multimedia en el ámbito comercial.

Para dar inicio a esta actividad desarrolla los siguientes pasos:

- Observa los siguientes vídeos:
  - ✔ **Vídeo 1: Coca-cola:** https://www.youtube.com/watch?v=gx-zPheFnHo&ab_channel=TheHallofAdvertising
  - ✔ **Vídeo 2 Fanta:** https://www.youtube.com/watch?v=dYtOeEypzDw&ab_channel=PaulaA.
  - ✔ **Video 3 : Apple https://www.youtube.com/watch?v=qhpHXvHHlG8**

- Deberás sacar tus propias conclusiones referente a los videos observados. Luego buscarás en internet un comercial animado para llevarlo como ejemplo y exponerlo en clase.

Ambiente requerido: Aula convencional que cuenta con 35 sillas, conexión a internet y medio de proyección.

Estrategias o técnicas didácticas activas: Retroalimentación continua, tarea reflexiva, ensayos y trabajos de investigación.

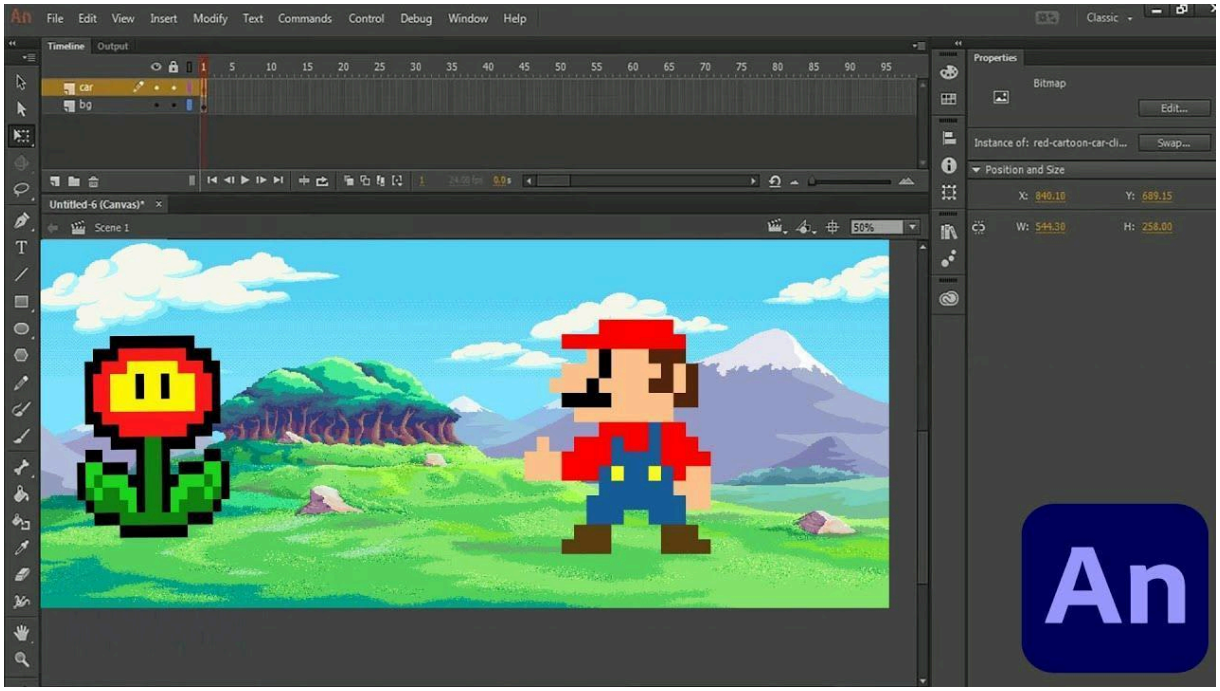
Materiales de formación: Estudio del proceso de elaboración mediante un medio visual.

Material de apoyo: Estudios, videos y recursos complementarios.

Duración de la actividad: 23 horas.

3.2 Las bondades de Adobe Animate

En esta actividad realizaremos un reconocimiento de todos las bondades, características y ventajas que tiene el programa Adobe Animate para realizar animaciones 2D. Para desarrollar esta actividad realiza los siguientes pasos:



1. Conforma grupos de dos o más integrantes de acuerdo a lo que disponga tu instructor(a).
2. Observa los siguientes vídeos:
   - ¿Qué es Adobe Animate?: https://www.youtube.com/watch?v=r1nqpW1lTpI&ab_channel=CrisveruzkaBello
   - Conociendo Adobe Animate: https://www.youtube.com/watch?v=gJ8t2nY-UNk&ab_channel=TITOCAMPOS

3. En el grupo de trabajo, discutan qué les parece la aplicación Animate para la elaboración de piezas publicitarias animadas e identifiquen cuáles son sus bondades, características y ventajas.
4. Elaboren una imagen interactiva donde describan todas las características, bondades y ventajas que lograron identificar del programa Adobe Animate. Para realizar la imagen interactiva usen la herramienta https://genial.ly/es/. Observen el tutorial cómo crear una imagen interactiva en Genially que encontrarán en la carpeta material de apoyo de esta guía o a través del siguiente enlace: https://www.youtube.com/watch?v=_CMPVKlw9PU.
5. Finalmente expliquen y compartan con el resto del grupo los puntos que incluyeron en su imagen interactiva.

Subir evidencia en el portafolio del aprendiz con el siguiente nombre **PROPIEDADES DE ADOBE ANIMATE.** Lo anterior, dentro de la carpeta de evidencias en el portafolio del aprendiz.

Ambiente requerido: Aula convencional que cuenta con 35 sillas, conexión a internet y medio de proyección.

Estrategias o técnicas didácticas activas: Retroalimentación continua, tareas de integración, discusiones en clase.

Materiales de formación: Guías de estudio y libros de texto.

Material de apoyo: Estudios de caso, explicaciones adicionales y ejemplos.

Duración de la actividad: 23 horas.

3.3 Actividades de apropiación:

Descripción de la actividad:

3.3.1. Ejercicios prácticos en Adobe Animate

En este apartado se reconocerá la interfaz gráfica de Adobe Animate y sus herramientas, para tal fin desarrolla el *Taller_Reconociendo_Adobe_Animate.*

Posteriormente sube cada uno de los ejercicios prácticos realizados durante el transcurso de este taller a tu portafolio del aprendiz en una carpeta con el nombre **EJERCICIOS_PRACTICOS_TALLER_ANIMATE.**

3.3.2 Creación de personajes

Los conceptos, características y técnicas son elementos necesarios para la creación del aspecto y el posterior despiece de los escenarios, personajes y props (propiedad o utilería de cualquier objeto, accesorio

o elemento movil que no es un personaje, ni parte del vestuario, pero enriquece la escena y ayuda a contar la historia) como fundamentos del proyecto audiovisual, construyendo con esto, todo lo que contiene el denominado **arte conceptual.**

3.1.1. Actividad de aprendizaje.

La presente actividad de aprendizaje se encuentra asociada con las propiedades, características psicológicas, armonías y tonalidades del color, como también a tener claridad en conocer qué es el concept art, cuáles son las pautas para crear personajes, tener entendimiento del despiece correcto para prepararlos para rigging (proceso de crear un esqueleto virtual dentro de un modelo 3D que permite su manipulación y animación) y animación, al igual que la construcción de la anatomía, proporciones del cuerpo, cánones, lenguajes de formas, recolección de referencias y guías visuales para la construcción de personajes, props y escenarios

Materiales de formación a consultar: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis del componente formativo: Creación de personajes y escenarios. Ver formato de creación de personajes en la carpeta de material de apoyo.

Actividad

1. Realiza mínimo 4 bocetos bien estructurados como propuestas de un personaje tipo chat bot o mascota alusiva a tu proyecto productivo.

2. De los primeros bocetos, escoger el mejor y entregar la plantilla con la descripción de las características del mismo.

Evidencia:

Boceto final con la plantilla de descripción del personaje.

Ambiente requerido: Aula convencional que cuenta con 35 sillas, conexión a internet y medio de proyección.

Estrategias o técnicas didácticas activas: Retroalimentación continua, tareas de integración, discusiones en clase.

Materiales de formación: Manuales, guías de estudio, libros y medios visuales.

Material de apoyo: Estudios de caso, explicaciones adicionales, apoyar la comprensión práctica y medio de preparación de la actividad.

Duración de la actividad: 47 horas.

3.4 Actividades de Transferencia el Conocimiento:

Descripción de la actividad:

3.4. Construir las piezas animadas para publicitar un producto o servicio.

En esta actividad deberás aplicar todo lo aprendido en los ejercicios prácticos desarrollados anteriormente para tener el dominio del programa Adobe Animate.

Para ello, debes hacer la vectorización del personaje o mascota de tu proyecto productivo que diseñaste anteriormente y realizar una animación en Adobe Animate para redes sociales tipo reel de 1080 x 1920 píxeles, con una duración máxima de 14 segundos.

Evidencia: Deberás subir el archivo Editable de la animación y video en formato mp4 a la carpeta de Evidencias del aprendiz.

Nota: Es importante que tengas en cuenta que la pieza deberá realizarse en el Adobe Animate, pero en caso tal de no contar con el programa se podrá entregar en Synfig Studio, Open Toonz u otra herramienta de animación.

Ambiente requerido: Aula convencional que cuenta con 35 sillas, conexión a internet y medio de proyección.

Estrategias o técnicas didácticas activas: Retroalimentación continua, tareas de integración, discusiones en clase.

Materiales de formación: Manuales, guías de estudio, videos, libros y medios visuales.

Material de apoyo: Estudios de caso, investigaciones, explicaciones adicionales, apoyar la comprensión práctiva y medio de preparación de la actividad.

Duración de la actividad: 61 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
Ejecución	Diseñar la estructura y los elementos gráficos y audiovisuales de la estrategia a partir de los requerimientos del proyecto.	Realizar piezas animadas para medios digitales de la empresa	1. Video pelota rebotando. 2. Video de esqueleto en movimiento. 3. Bocetos de personaje o mascota proyecto productivo. 4. Animación de personaje o mascota del proyecto productivo.	Construye la animación según los conceptos de composición audiovisual.	Presentación de animaciones

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS ADOBE ANIMATE

I. Términos de la Interfaz y Entorno

Término	Definición
Escenario (Stage)	El área de trabajo rectangular principal donde se dibuja el contenido y tiene lugar la animación. Es el área visible para el usuario final.

Línea de Tiempo (Timeline)	El panel de control central para organizar y gestionar los fotogramas, las capas y las secuencias de tiempo de la animación.
Capa (Layer)	Un nivel de la Línea de Tiempo. Se usan para organizar y separar los elementos gráficos de la animación, permitiendo que un objeto no afecte a otros. (Regla: Un objeto en movimiento va en su propia capa).
Biblioteca (Library)	Un panel donde se almacenan y organizan todos los activos reutilizables del proyecto, como Símbolos, imágenes, sonidos y videos. (Contiene los "objetos maestros").
Panel de Propiedades (Properties Panel)	Muestra y permite editar los atributos del documento (FPS, tamaño) o del elemento seleccionado (color, posición, suavizado de animación).
FPS (Frames Per Second)	**Fotogramas por Segundo.** Define la velocidad a la que se reproducirá la animación. Un estándar común es 24 o 30 FPS.
Símbolo (Symbol)	Un elemento gráfico (Clip de Película, Botón o Gráfico) almacenado en la Biblioteca. Es el requisito indispensable para aplicar las Interpolaciones Clásicas y de Movimiento.
Instancia (Instance)	Una copia de un Símbolo que se coloca en el Escenario. Si se edita el Símbolo maestro en la Biblioteca, todas sus instancias cambian.

II. Términos de Animación y Movimiento

Término	**Definición**

Fotograma (Frame)	Una unidad de tiempo individual en la Línea de Tiempo. En una animación a 24 FPS, 24 fotogramas equivalen a 1 segundo.
Fotograma Clave (Keyframe)	Un fotograma importante que indica un cambio significativo en el contenido o las propiedades de la animación (movimiento, forma, color). Se marca con un **punto negro** en la Línea de Tiempo.
Fotograma Clave Vacío	Un Fotograma Clave que no contiene contenido en la capa. Se inserta con F7 y es indispensable para la animación fotograma a fotograma o el inicio de un *Shape Tween*.
Fotograma Fijo (Static Frame)	Un fotograma que simplemente mantiene el contenido del Fotograma Clave anterior hasta que se encuentra el siguiente Fotograma Clave o Vacío.
Interpolación (Tween)	Cálculo automático que realiza Animate para crear los fotogramas intermedios (in-betweening) entre dos Fotogramas Clave.
Interpolación Clásica (Classic Tween)	Técnica de animación que requiere un **Símbolo** para animar propiedades como posición, rotación o escala, usando un flujo de trabajo heredado.
Interpolación de Movimiento (Motion Tween)	Técnica de animación moderna que requiere un **Símbolo** y permite crear rutas de movimiento curvas y complejas (*Motion Path*) de forma muy flexible.

Interpolación de Forma (Shape Tween)	Técnica de animación que **solo funciona con formas puras** (no Símbolos) y permite transformar progresivamente una forma en otra (ej. un cuadrado en un círculo).
Papel Cebolla (Onion Skinning)	Herramienta que muestra los fotogramas adyacentes al fotograma actual como imágenes semi-transparentes, ayudando al animador a controlar el espaciado y la fluidez del movimiento.
Suavizado (Ease)	Función que se aplica a las Interpolaciones para controlar la aceleración o desaceleración de la animación. Ease In (lento al inicio) y Ease Out (lento al final).

III. Herramientas y Modificación

Término	**Definición**
Herramienta Selección	El puntero principal (V). Permite seleccionar objetos y, de manera única, **curvar líneas** o **bordes de formas** cuando el objeto no es un Símbolo.
Herramienta Transformación Libre	El puntero para redimensionar, rotar e inclinar objetos (Q).
Línea de Guía de Movimiento	Una ruta curva que se puede dibujar manualmente en el escenario cuando se aplica una **Interpolación de Movimiento** para definir con precisión la trayectoria del objeto.

Punto de Registro	El punto central de un Símbolo. Es el eje alrededor del cual el objeto rota y se escala.

Función	Descripción	Atajo (Windows)	Atajo (macOS)
I. Línea de Tiempo y Animación			
Fotograma Clave	Inserta un Fotograma Clave (Keyframe).	F6	F6
Fotograma Clave Vacío	Inserta un Fotograma Clave Vacío.	F7	F7
Fotograma (Normal)	Inserta un Fotograma Estático.	F5	F5
Eliminar Fotograma	Elimina todos los Fotogramas Clave seleccionados.	Shift + F5	Shift + F5
Convertir a Símbolo	Convierte la selección en un Símbolo.	F8	F8
Prueba/Previsualización	Publica y prueba la película en el navegador/Flash Player.	Ctrl + Enter	Cmd + Enter
Reproducir/Detener	Reproduce la animación en la Línea de Tiempo.	Enter	Return

Papel Cebolla	Activa/desactiva la visualización de Papel Cebolla.	Alt + Shift + O	Option + Shift + O
II. Herramientas y Dibujo			
Selección	Herramienta de Selección principal.	V	V
Transformación Libre	Escala, rota e inclina objetos.	Q	Q
Línea	Herramienta para dibujar líneas rectas.	N	N
Rectángulo	Herramienta para dibujar cuadrados y rectángulos.	R	R
Óvalo	Herramienta para dibujar círculos y óvalos.	O	O
Bote de Pintura	Rellena áreas de color.	K	K
Cuentagotas	Muestra el valor de color exacto del píxel.	I	I
Mano	Permite mover el Escenario (útil al hacer zoom).	H	H
Zoom	Acerca o aleja la vista del Escenario.	Z	Z
III. Gestión y Organización			

Cortar	Corta la selección.	Ctrl + X	Cmd + X
Pegar	Pega el contenido cortado.	Ctrl + V	Cmd + V
Pegar en el Centro	Pega el contenido exactamente en el centro del Escenario.	Ctrl + Alt + V	Cmd + Alt + V
Pegar en el Mismo Lugar	Pega el contenido exactamente donde fue cortado.	Ctrl + Shift + V	Cmd + Shift + V
Agrupar	Agrupa múltiples formas y líneas (diferente a Símbolo).	Ctrl + G	Cmd + G
Ajustar al Escenario	Hace un zoom para que todo el Escenario quepa en la ventana.	Ctrl + 2	Cmd + 2

6. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

- Glosario visual Adobe Animate
  https://helpx.adobe.com/co/animate/using/visual-glossary.html
- Elementos de Adobe Animate
  helpx.adobe.com/es/animate/using/elements.html?x-product=Helpx%2F1.0.0&x-product-location=Search%3AForums%3Alink%2F3.7.6
- Tutorial Adobe Animate

  https://www.youtube.com/watch?v=i6LCLUZS6VU&t=5166s
- Tutorial pelota rebotando

  https://www.youtube.com/watch?v=tT56Ramp4qw&t=5s
- Tutorial movimiento de esqueleto

https://www.youtube.com/watch?v=84QWrO2rpjQ&t=18s

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	• **GUILLERMO GONZALEZ TARAZONA Y ANYELA MARCELA MORENO PÁEZ**	**INSTRUCTORES**	**ARTICULACIÓN CON LA MEDIA CGMLTI - SENA**	**11/12/2025**

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)	ANGIE PAOLA GALINDO CALAO	INSTRUCTOR	ARTICULACIÓN	07 febrero de 2025	Actualizar la gramática y ortografía de la guía