



PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- **Denominación del Programa de Formación:**
TÉCNICO EN INTEGRACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES
- **Código del Programa de Formación:** 524704
- **Nombre del Proyecto Formativo:**
DESARROLLO DE ESTRATEGIAS DIGITALES PARA LA CREACIÓN DE CONTENIDOS Y PIEZAS MULTIMEDIA PARA SITIOS WEB.
- **Fase del Proyecto (si aplica):** Fase de Análisis
- **Actividad de Proyecto Formativo:**
DISEÑAR LA ESTRUCTURA, LOS ELEMENTOS GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES DE LA ESTRATEGIA
- **Competencia:**
 - INTEGRAR ELEMENTOS MULTIMEDIA DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y HERRAMIENTAS DE PRODUCCIÓN DIGITAL
 - RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA
 - ELABORAR LAS ANIMACIONES PARA LA ESTRATEGIA DIGITAL
- **Resultados de Aprendizaje:**
 - APLICAR EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS REALES DEL SECTOR PRODUCTIVO, LOS CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y DESTREZAS PERTINENTES A LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA DE FORMACIÓN ASUMIENDO ESTRATEGIAS Y METODOLOGÍAS DE AUTOGESTIÓN
 - 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.



- CONSTRUIR LA INTERFAZ GRÁFICA DEL PROYECTO SIGUIENDO LAS PAUTAS ESTABLECIDAS EN EL
- STORYBOARD Y EL GUIÓN DE LA ESTRATEGIA DIGITAL.
- CREAR LA SECUENCIA DE LA ANIMACIÓN DE ACUERDO CON EL STORYBOARD DE LA ESTRATEGIA DIGITAL.
- INTEGRAR EL BLOCKING CON BASE EN LOS LINEAMIENTOS DE LA SECUENCIA DE LA ESTRATEGIA DIGITAL.
- COMPONER EL REFINE DE LOS MOVIMIENTOS DE ACUERDO CON LOS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN.
- VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL DE ACUERDO CON EL GUION.

- **Duración de la Guía de Aprendizaje (horas):** 210 horas

2. PRESENTACIÓN

Recuerdas el día que ingresaste a formación, conociste a tu instructor y por medio de la inducción tuviste una pequeña visión de todo lo que ibas a aprender, hoy ya has recorrido un camino, te has llenado de conocimientos, habilidades y eres una persona diferente, diríamos un poco más profesional. Hoy, has llegado a la fase de tu formación en la que demostrarás junto a tus compañeros de que son capaces; a través del desarrollo y publicación de un PMV (Producto Mínimo Viable) soportado por un emprendimiento, una marca que los agrupe y represente; siempre buscando la solución de un problema, deseo o necesidad y aportando así al desarrollo y crecimiento de tu comunidad.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Nos enfrentaremos de cero al desarrollo de un emprendimiento y su PMV (Producto Mínimo Viable), si, inician esta nueva etapa de formación y el último paso para su certificación, en el que pondrán en práctica, partiendo de su contexto cercano, todo los conocimientos y habilidades aprendidas. Iniciando desde un análisis de sus saberes previos y todo cuanto les rodea, identificaremos oportunidades y desafíos que puedan convertirse en emprendimientos reales que aporten a su vida y generen desarrollo y crecimiento.

3.1. Actividades de reflexión inicial:

Descripción de la actividad:



¿Emprendimiento, sueño o realidad?

Paso 1 preparando la actividad

El instructor divide la ficha en 6 equipos de trabajo de 5 aprendices cada uno

Paso 2 Motivación Pregunta detonadora

Si pudieras tener una lista de productos mágicos que resuelvan un problema cotidiano de tu comunidad, ¿cuál te gustaría más?

Para dar respuesta a esta pregunta les invitamos a realizar la siguiente actividad:

Paso 3 Muchos emprendimientos

Se solicita a cada equipo que visite el siguiente [enlace](#), el instructor determinará el número del emprendimiento y cada equipo de trabajo deberá socializarlo destacando: quién emprendió, qué emprendió y cómo surgió la idea.

Paso 4 Reflexión final

El Instructor teniendo en cuenta la información compartida por los equipos de trabajo orienta una reflexión final a través de un debate sobre la importancia de reconocer el propio potencial y el valor de emprender para transformar la realidad social y personal.

Ambiente requerido: Aula de sistemas con equipos, software informático y conexión a Internet

Estrategias o técnicas didácticas activas: Debate

Materiales de formación:

Material de apoyo: Sitio web RECONCOLOMBIA.ORG

Duración de la actividad: 5 horas.

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

Descubriendo oportunidades

Paso 1 Preparando la actividad

Continuaremos trabajando con los mismos equipos conformados

Paso 2 Motivación Pregunta detonadora

¿Qué necesidades o problemas identificas en tu entorno que podrían transformarse en una oportunidad de emprendimiento?

Para dar respuesta a esta pregunta les invitamos a realizar las siguientes actividades

Paso 3 Exploración de saberes previos



Por equipos se invita a que en una hoja de papel compartan la siguiente información

- 1 experiencia propia o de conocidos que hayan emprendido
- 3 habilidades que consideren valiosas para un emprendimiento o proyecto productivo.

Paso 4 Analicemos nuestro entorno

Cada equipo identifica problemas o necesidades presentes en su comunidad, escuela o familia.

Utilizando la misma hoja del punto anterior; a través de la técnica de lluvia de ideas recopilen cinco problemas o necesidades y escojan el o la que más llame su atención.

Paso 5 Conexión con el contenido teórico

Se presenta el concepto de emprendimiento *“El emprendimiento se refiere a la capacidad de una persona o grupo de personas para generar y desarrollar un negocio o proyecto, con el objetivo de generar valor económico y social. Idealmente, se caracteriza por la innovación, la creatividad y la capacidad de asumir riesgos.”* (VENTANA EBC, 2023) basados en esta nueva información cada equipo reflexiona frente a la cantidad de ideas existentes para emprender en el entorno.

Paso 6 Cierre y aplicación práctica

Fomentando la creatividad y el pensamiento crítico, cada equipo, utilizando la información recolectada en el punto 4 y la reflexión realizada en el punto 5, analizarán y compartirán cómo el problema escogido podría a través de las habilidades reseñadas transformarse en una oportunidad de negocio o proyecto productivo.

Ambiente requerido: Aula o espacio abierto dentro de la Institución

Estrategias o técnicas didácticas activas: Panel

Materiales de formación:

Material de apoyo:

Duración de la actividad: 5 horas.

3.3 Actividades de apropiación:

Descripción de la actividad:

Primer momento Nuestro emprendimiento

Partiendo de lo que saben, saben hacer y son; gracias a la formación en la etapa lectiva, buscarán socios, entre sus compañeros de formación, con los cuales crearán un emprendimiento que dé solución a problemas que existan en su entorno o comunidad. Es crucial para empezar a poner en práctica de forma eficiente y lucrativa esos conocimientos y habilidades poseer una base, un proyecto que a futuro se convierta en negocio y por qué no en una empresa. Es por eso que antes de diagramar, crear, editar y



publicar tu primer PMV debes tener un espacio, unos equipos, colaboradores, presupuesto y una marca que te represente, te identifique y te dé a conocer.

Paso 1 Preparando la actividad

Esta actividad se desarrollará al inicio de forma individual con el reto 1; para luego a partir del reto 2 y, a través del trabajo colaborativo, continuar por equipos de trabajo conformados por los aprendices los cuales se establecerán hasta el final de la formación.

Paso 2 Activación del conocimiento previo

A través de una conversación guiada por el instructor los aprendices comparten los conocimientos previos sobre proyecto productivo, emprendimiento, idea de negocio y PMV y escuchan los comentarios de sus compañeros.

Paso 3 Exploración y desarrollo del contenido

Por equipos de trabajo revisando el material Proyecto productivo y realizando cada una de las actividades o retos propuestos, propondrán un emprendimiento que partirá desde ese momento de acercamiento en el que saben realmente lo que pueden ofrecer (portafolio de productos) hasta el momento en el que establecerán un presupuesto y el valor de su PMV.

Evidencias a entregar

Formato PITCH DECK

Terminado y dispuesto para la sustentación, el cual estará compuesto con las diapositivas creadas desde el reto 2 al Reto 9 y se nombrará **FORMATO PITCH DECK NOMBRE DEL EMPRENDIMIENTO.pdf**

Segundo momento Nuestra primera Estrategia Digital PMV

Acaban de crear un emprendimiento, una marca que les permitirá ser reconocidos en el mercado por lo que son, saben y hacen, es hora de salir a la calle y ubicar en su contexto más cercano una persona o emprendimiento que tenga un problema y necesite solucionarlo a través de la integración de contenidos digitales en una estrategia digital. Para ello les invitamos a seguir y desarrollar paso a paso el siguiente proceso.

Paso 1 Preparando la actividad

Cada equipo de trabajo, ya conformado como un emprendimiento, desarrollará la planeación para su primera estrategia digital.

Paso 2 Activación del conocimiento previo

A través de una lluvia de ideas cada emprendimiento listará y definirá los elementos necesarios para crear una estrategia digital enfocada en la creación y gestión de contenidos digitales, utilizando el



tablero del salón como lienzo; generarán una pizarra análoga interactiva donde cada emprendimiento ubicará la característica que crea más importante.

Paso 3 Exploración y desarrollo del contenido

Planeación Estrategia digital

Una vez revisado el material sobre planeación para una estrategia digital por emprendimientos completarán el formato Planeación Estrategia Digital con la información compilada y analizada de su cliente real. Nombrarán esta evidencia FORMATO PLANEACION ESTRATEGIA DIGITAL NOMBRE DEL CLIENTE.pdf

BRIEF Estrategia Digital

Tomando como base la información presentada en el FORMATO PLANEACION ESTRATEGIA DIGITAL desarrollado en la actividad anterior; como emprendimiento diligenciarán la información solicitada en el FORMATO BRIEF el cual encontrarán en el material complementario y nombrarán BRIEF NOMBRE DEL CLIENTE.pdf

Ambiente requerido: Aula de sistemas con equipos, software ofimático y conexión a Internet

Estrategias o técnicas didácticas activas: Aprendizaje basado en problemas

Materiales de formación:

Material de apoyo:

Guía inducción Actividad 2 Estrategia Digital

Guía 1 Creación y Edición de Contenidos Gráficos Digitales

Evidencias a entregar

Formato PITCH DECK

Formato Estrategia Digital

Formato BRIEF de la Estrategia Digital

Formato Guion multimedia de la estrategia Digital

Duración de la actividad: 40 horas.

3.4 Actividades de Transferencia del Conocimiento:

Paso 1 Revisión de los productos

Cada equipo de trabajo, ya conformado como un emprendimiento, creará, gestionará y publicará los contenidos digitales pactados con el cliente para la estrategia digital, los cuales encontrarán en formato BRIEF de la estrategia digital.

Paso 2 Exploración y desarrollo del contenido



Creación y gestión de contenidos

Los aprendices al interior del emprendimiento según sus habilidades y destrezas se dividen por roles y teniendo en cuenta el plan de trabajo estipulado; crearán, editarán, optimizarán, gestionarán y publicarán en el canal y medios correspondientes los contenidos digitales solicitados por el cliente en el Formato BRIEF. Esta actividad se recopilará a través de una bitácora en la que se irá almacenando el proceso de preproducción, producción, optimización y validación de los contenidos gráficos digitales, audiovisuales, animados e integración WEB. Las especificaciones de la Bitácora se encuentran en el material Bitácora de la Estrategia Digital alojado en el material de apoyo; una vez terminada se entregará nombrándola BITACORA ESTRATEGIA DIGITAL NOMBRE DEL CLIENTE. PDF

Ambiente requerido: Aula de sistemas con equipos de cómputo, conexión a Internet y softwares ofimáticos y especializados

Estrategias o técnicas didácticas activas: Aprendizaje basado en problemas

Materiales de formación:

Material de apoyo:

Guía 1 Gestión y creación de contenido gráfico Digital

Guía 2 Creación y edición de contenidos audiovisuales

Guía 3 Creación y edición de contenidos Animados

Guía 4 Creación y Edición e Integración de contenidos en la WEB

Guía 5 Valida Contenidos Digitales Integrados

Bitácora Estrategia Digital

Evidencias de aprendizaje:

Bitácora Integración de Contenidos Digitales

Instrumentos de evaluación:

Lista PMV Integración de Contenidos Digitales

Duración de la actividad: 160 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
Análisis	Cognitiva: Fundamentos de diseño gráfico: Color, composición, interfaces, puntos áureos, ángulos y perspectiva. Software de producción y edición de contenidos digitales Actitudinal: Afrontar los conflictos de manera grupal mediando con las dificultades sociales de un entorno laboral.	Apropiación: Planeación de la Estrategia Digital Transferencia: Creación, edición, gestión, optimización y validación de los contenidos digitales para la estrategia Digital	Formato Estrategia Digital Brief de la Estrategia Digital Guión Multimedia de la Estrategias Digital Bitácora Integración de Contenidos Digitales para la Estrategia Digital	IDENTIFICA LOS ELEMENTOS DEL GUIÓN PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL STORY BOARD PRODUCE COMPONENTES GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES APLICANDO EL LENGUAJE Y TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN, EDICIÓN Y MONTAJE SIGUIENDO LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DE LA ESTRATEGIA DIGITAL REALIZAR LA PROPUESTA DE LA ANIMACIÓN CONSERVANDO LA LÍNEA GRÁFICA DETERMINADA EMPLEA HERRAMIENTAS DE MAQUETACIÓN PARA CREAR LA ESTRUCTURA DE LA ESTRATEGIA DIGITAL. PUBLICA LA ESTRATEGIA DIGITAL EN EL MEDIO DE DIFUSIÓN DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS REALIZA LA VERIFICACIÓN DE CALIDAD DE LOS ELEMENTOS GRÁFICOS, ANIMADOS Y AUDIOVISUALES CON BASE EN LAS PUEBRAS DE VERIFICACIÓN.	Lista de chequeo del PMV Integración de Contenidos Digíteles



5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Tito Beltrán	Instructor Articulación con la Media	CENIGRAF	1 de junio 2025

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					