



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:**
 - 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 de Aprendizaje (horas):** 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, tu 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. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1. ACTIVIDAD 1 guiones y story Board de la Estrategia Digital

3.1.1 Actividades de reflexión inicial:

Dividir la ficha en grupos de 15 aprendices

Descripción de la actividad:

1. Por equipos decidirán el inicio para una historia, 14 estarán disponibles para representarla mientras que uno se encargará de anotar paso a paso como se va desarrollando esa historia.
2. El equipo inicia a representar la historia mientras que los aprendices que están de espectadores, bajo la moderación del instructor intervendrán 3 veces para cambiar el desarrollo de la historia.
3. Una vez pasen los dos equipos se leerán las notas tomadas por los aprendices que escribieron el desarrollo de la historia.
4. Una vez terminada la lectura el instructor realizará preguntas referentes a la interactividad dentro de la historia.

Ambiente requerido: Espacio común de la institución educativa

Estrategias o técnicas didácticas activas: Aprendizaje colaborativo

Materiales de formación:

Material de apoyo:

Duración de la actividad: 1 hora.

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

Descripción de la actividad:

Continuando con los mismos equipos de trabajo, el instructor propondrá dos actividades cotidianas, cada equipo desarrollará un digrama de donde plasme en las decisiones las posibilidades de a través de la interactividad cambiar el final del proceso.

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



Ambiente requerido: Espacio común de la Institución Educativa

Estrategias o técnicas didácticas activas: Aprendizaje colaborativo

Materiales de formación:

Material de apoyo:

Duración de la actividad: 1 hora.

3.1.3 Actividades de apropiación:

Descripción de la actividad:

Conceptos básicos sobre guión multimedia y multiplataforma

Creación de un producto multimedia

Diseño de la interactividad

Diseño de la navegación

Diseño lógico

Storyboard multimedia

Guion Transmedia

Ambiente requerido: Aula de sistemas con equipos de computo y software especializado

Estrategias o técnicas didácticas activas: Taller

Materiales de formación:

GUION MULTIMEDIA

Material de apoyo:

Evidencias de aprendizaje: Taller guión multimedia

Instrumentos de evaluación: Lista de chequeo

Duración de la actividad: 8 horas.

3.1.4 Actividades de Transferencia el Conocimiento:

Descripción de la actividad:

Formato guión multimedia o transmedia para la estrategia digital

Ambiente requerido: Aula de sistemas con equipos de computo y software Illustrator o Inkscape

Estrategias o técnicas didácticas activas: Aprendizaje por proyectos

Materiales de formación: GUION MULTIMEDIA

Material de apoyo: Formato guión multimedia o transmedia

Evidencias de aprendizaje: Formato guión multimedia o transmedia

Instrumentos de evaluación: Lista de chequeo



Duración de la actividad: 10 horas.



3.2. ACTIVIDAD 1 FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

¿Es posible crear una imagen que comunique lo que quiero decir? El desarrollo de la tecnología a hecho del diseño de imágenes una de las más importantes producciones humanas en la era digital, por eso como parte del proceso de diseño es indispensable comprender los elementos que conforman el mensaje visual, debemos remitirnos a sus formas más básicas con elementos Conceptuales, elementos Visuales, Elementos de relación, Elementos de Ritmo, Elementos de composición y leyes de la Gestalt para así poder empezar a trabajar elementos piezas graficas con excelente composición.

3.2.1 Actividades de reflexión inicial:

Descripción de la actividad:

El color, las formas, los tamaños y la forma en que los utilizamos no solo embellecen o distorcionan todo cuanto vemos a nuestro alrededor, son potentes herramientas para transmitir todo aquello que pensamos y sentimos en nuestro interior y que muchas veces con solo palabras no podemos comunicar. Por eso a través del trabajo colaborativo les invitamos a dejar volar la imaginación y realizar la siguiente actividad reflexionando juntos sobre esos elementos:

- Dividiremos la ficha en grupos de 5 aprendices cada uno
- Como equipo de trabajo elijan un concepto o emoción que deseen comunicar visualmente en una hoja de papel o pantalla.
- A través de una lluvia de ideas piensen posibles soluciones de como podrían utilizar el color, las formas, los tamaños y la composición para representar esa idea o emoción de la mejor manera
- En una hoja relacionen y expliquen la idea que les parezca más efectiva y viable de realizar
- Bajo la guía del instructor socialicen la idea o emoción y su posible solución.

Ambiente requerido: Aula o espacio abierto de la Institución

Estrategias o técnicas didácticas activas: Lluvia de ideas

Materiales de formación:

Material de apoyo:

Duración de la actividad: 1/2 hora.

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

Descripción de la actividad:

Como ya vimos la forma, el color, los tamaños y la disposición de estos elementos nos ayudan a comunicar a través de imágenes, en nuestro caso piezas gráficas, ideas o emociones que se alojan en



nuestro interior pero, para que ese proceso se de; es importante ser concientes de lo que pensamos, utilizamos y cómo lo utilizamos; por eso a través del trabajo colaborativo y en los mismos grupos antes formados, utilizando la herramienta digital POWER PONIT realicen la siguiente actividad.

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

Ambiente requerido: Aula de sistemas con equipos de cómputo

Estrategias o técnicas didácticas activas: Aprendizaje basado en problemas

Materiales de formación:

Material de apoyo:

Duración de la actividad: horas.

3.2.3 Actividades de apropiación:

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

- Crear un archivo
- Reconocimiento de la interfaz y manejo de menús y herramientas
- Importar elementos
- Uso de herramientas
- 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:

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.

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.

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.

Color:

Crear un círculo cromático donde se presenten los colores primarios, secundarios y terciarios según el modelo RGB

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.

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: Aula de sistemas con equipos de computo y software especializado

Estrategias o técnicas didácticas activas: Aprendizaje basado en retos

Materiales de formación: Fundamentos de diseño

Material de apoyo: Conocimiento y uso del software Illustrator e Inkscape

Evidencias de aprendizaje:

Documento Fundamentos de Diseño: De manera individual el aprendiz entregará un documento PDF compuesto por las 6 piezas gráficas solicitadas: Elementos visuales, elementos de relación, elementos de



rimo, color, tipografía y composición. Nombrar el archivo *1 fundamentos de diseño apellidos nombres.pdf* y alojar en el espacio destinado para ello.

Instrumentos de evaluación:

Lista de chequeo fundamentos de diseño

Duración de la actividad: 20 horas.

3.2.4 Actividades de Transferencia el Conocimiento:

Descripción de la actividad:

Ya dispones de los conocimientos y habilidades básicas frente al manejo de un software especializado para la edición de contenidos gráficos, ahora vamos a ponerlos en contexto: con la mejor disposición y creatividad les invitamos a desarrollar un Brandboard que presente la imagen corporativa del cliente escogido en la guía de inducción Actividad 2 estrategia Digital.

Para su desarrollo ten en cuenta las siguientes indicaciones

Formato: Pin de Pinterest 1000 px x 1500 px relación de aspecto 2:3

Elementos gráficos: Identificador visual, variantes del identificador visual, paleta cromática, paleta tipográfica, 2 patrones o texturas, 2 elementos gráficos y 2 fotografías (Estos últimos inspirados en la línea gráfica escogida por la marca)

Ambiente requerido: Aula de sistemas con equipos de computo y software Illustrator o Inkscape

Estrategias o técnicas didácticas activas: Aprendizaje basado en problemas

Materiales de formación: Fundamentos de diseño

Material de apoyo: Conocimiento y uso del software Illustrator e Inkscape y Brandboard

Evidencias de aprendizaje:

Brandboard en archivo PDF, nombrar el archivo 2 Brand Board nombres apellidos.pdf y alojar en el espacio destinado para ello.

Instrumentos de evaluación:

Lista de chequeo brandboard

Duración de la actividad: horas.



3.3. ACTIVIDAD 3 ARTE

En este punto del camino ya se han apropiado de los fundamentos del diseño y han adquirido habilidades referentes al software y la creación de imágenes vectoriales; ahora nos adentraremos en el fantástico mundo de las imágenes fotográficas, su captura, retoque y a través de la edición y el fotomontaje generar fondos, ambientes y escenografía para nuestros proyectos. Así que acerquémonos a este maravilloso mundo.

Dividiremos nuestra ficha en equipos de 5 aprendices

3.3.1 Actividades de reflexión inicial:

Descripción de la actividad:

Una vez revisado el material COMO REALIZAR UNA CRITICA FOTOGRAFICA PADS O A PASO ingresarán a Internet y, en las páginas Pixabay, Pexels o Unsplash el equipo buscará una imagen fotográfica que capte su atención, la descargarán y utilizando la herramienta ofimática POWER POINT o TIC CANVA realizarán una infografía en la que intervendrán la imagen con cuadros de texto o bocadillos de comic relacionando muy concretamente el resultado del siguiente análisis:

- a. Revisen y analicen la imagen a nivel compositivo: el encuadre, la perspectiva, la proporción y la distribución de pesos.
- b. Revisen y analicen la imagen a nivel narrativo: ¿Qué es lo que cuenta la fotografía? ¿Cuáles son los elementos narrativos más importantes que componen la historia?
- c. Una vez desarrollada la infografía se escogerán tres equipos que, a manera de debate moderado por el instructor socializarán el trabajo contestando a las siguientes preguntas
 - ¿Cuál era el propósito de la fotografía?
 - ¿Es una fotografía espontánea o planificada ?
 - ¿Cuáles son las condiciones en las que se tomó la fotografía?
 - ¿Cuál era la finalidad del fotógrafo?
 - ¿Qué te ha transmitido la fotografía?
 - ¿Qué historia crees que cuenta?

Ambiente requerido: Aula con equipos de cómputo y conexión a Internet

Estrategias o técnicas didácticas activas: Debate

Materiales de formación:

Material de apoyo:

Duración de la actividad: 1 hora.

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

**Descripción de la actividad:**

Una vez revisado el material TIPS PARA CREAR UN COLLEGE DIGITAL alojado en el material complementario, bajo la guía del instructor y utilizando el software especializado PHOTOSHOP o la herramienta TIC PHOTOPEA (utilizando recorte, capas y máscaras) realiza:

1. La construcción de un collage digital en el que comuniquen una frase célebre (la que escoja el equipo) éste debe poseer una escenografía y uno o los personajes que crean necesarios.
Dejen volar su imaginación recuerden que el collage es una técnica libre que permite exploración y posibilidades de creación.
2. Una vez terminada la actividad, descargen la imagen en formato jpg y alójenla el espacio solicitado por el instructor.
3. Luego cada equipo socializará su trabajo haciendo énfasis en la siguiente información
 - Qué elementos utilizaron para elaborar el montaje del collage
 - Cuál es el mensaje a comunicar
 - Cómo fue el proceso de creación para llegar a la imagen final
4. El instructor terminará la actividad contextualizando el ejercicio con la edición fotográfica, el fotomontaje y la construcción de escenas utilizando fondos, ambientes, escenografía y personajes

Ambiente requerido: Aula con equipos de compute y conexión a Internet

Estrategias o técnicas didácticas activas: Aprendizaje por proyectos

Materiales de formación:

Material de apoyo: TIPS PARA CREAR UN COLLAGE DIGITAL EN PAPEL

Duración de la actividad: 2 horas.

3.3.3 Actividades de apropiación:

Descripción de la actividad:

Software de edición de mapas de bit y arte

Primer momento conozcamos el software de mapa de bits

Interfaz

Crear un proyecto

Tipos de formatos y archivos

Resoluciones

Modos de color



Espacios de trabajo

Importar elementos

Herramientas

Edición de fotografías (retoque y fotomontaje)

Edición de elementos gráficos

Formatos de salida

Guardar proyecto

Exportar imágenes de mapa de bits seg+un el medio de difusión

Segundo momento Arte

Escenografía

Ambientes

Fondos

Ambiente requerido: Aula de sistemas con equipos de computo y software especializado

Estrategias o técnicas didácticas activas: Aprendizaje basado en proyectos

Materiales de formación:

ARTE

Manejo del software photoshop o photopea

Material de apoyo: Crear un escenario virtual con Photoshop

Evidencias de aprendizaje: Elaboración de una escenografía en photoshop

Instrumentos de evaluación: Lista de chequeo

Duración de la actividad: 22 horas.

3.3.4 Actividades de Transferencia el Conocimiento:

Descripción de la actividad:

Creación y edición de las piezas visuales (fotográficas) para la estrategia digital

Ambiente requerido: Aula de sistemas con equipos de computo y software Illustrator o Inkscape

Estrategias o técnicas didácticas activas: Aprendizaje basado en proyectos

Materiales de formación:

ARTE

Manejo del software photoshop o photopea

Material de apoyo: [Tips para hacer fotografía de producto](#)

Evidencias de aprendizaje: Piezas visuales fotográficas para la estrategia digital



Instrumentos de evaluación: Lista ed chequeo

Duración de la actividad: 20 horas.



3.4. ACTIVIDAD 2 LENGUAJE AUDIOVISUAL

El lenguaje audiovisual es un medio de comunicación utilizado para transmitir mensajes y construir narrativas. Se basa en la combinación de elementos visuales, como la composición de encuadres, el uso de colores y la iluminación, con elementos sonoros, como la música, los efectos de sonido y el diálogo.

Esta sinergia entre lo visual y lo auditivo permite una experiencia inmersiva y multifacética que puede comunicar emociones, ideas e historias de manera efectiva. Según Gianetti (2017), el lenguaje audiovisual "es el arte de comunicar a través de una serie de imágenes en movimiento y sonidos sincronizados" (Gianetti, 2017). El desarrollo del lenguaje audiovisual ha sido fundamental en la evolución de medios como el cine, la televisión y, más recientemente, las plataformas digitales y redes sociales. Como señala Nichols (2010), es posible narrar una historia a través de técnicas como el montaje, los diferentes tipos de planos y las angulaciones de cámara. "El poder del lenguaje audiovisual radica en su capacidad para estructurar el tiempo y el espacio de manera que influya en la percepción y la comprensión del espectador" (Nichols, 2010).

En esta guía te acercará al lenguaje audiovisual lo que te proporcionará las herramientas necesarias para analizar y crear contenidos, desarrollando tu alfabetización mediática y habilidades críticas.

Para esta actividad dividiremos la ficha en equipos de 5 aprendices .

3.4.1 Actividades de reflexión inicial:

Descripción de la actividad:

1. En grupo o ficha observen el CORTOMETRAJE LUNA alojado en el material de apoyo
2. En una mesa redonda con el instructor y los demás grupos analicen y respondan a las siguientes preguntas
 - a. ¿Qué elementos visuales llamaron su atención?
 - b. ¿Cómo se representan las emociones de los personajes?
 - c. ¿Notaron cambios en la presentación de personajes, escenarios o elementos en el cortometraje?
 - d. ¿Cuál creen que sería la razón para hacerlo?
 - e. Con esta nueva información y apoyados en el video, solicitar a dos grupos que socialicen, qué escena o fragmento del corto llamó su atención y por qué.

Ambiente requerido: Aula con equipos de computo y acceso a Internet

Estrategias o técnicas didácticas activas: Mesa redonda

Materiales de formación:

Material de apoyo: CORTOMETRAJE LUNA



Duración de la actividad: 1 horas

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

Descripción de la actividad:

Existen elementos fundamentales en lenguaje audiovisual concidos como planos, ángulos y movimientos de cámara esenciales para comunicar a través de la narrativa audiovisual. Cada uno de estos elementos tiene una función especial; reunidos en los grupos antes conformados vuelvan a visualizar el CORTOMETRAJE LUNA, tomen captura de dos momentos clave en una escena o fragmento del cortometraje y con cada una realicen la siguiente actividad:

- ¿Cómo perciben esa imagen? (hay espacios urbanos o rurales y los personajes se ven pequeños, solo hay personajes o un personaje, sólo se ve una parte de un personaje o de algún objeto, o se muestra detalladamente una parte del personaje o del objeto)
- Teniendo en cuenta su respuesta anterior ¿Por qué creen que se enfocan solo en mostrar el paisaje, los personajes o el personaje o el detalle del personaje o el objeto?
- ¿Cómo perciben la posición en la que fue tomada la imagen? (de frente, desde arriba, desde abajo o totalmente desde arriba (como si la miráramos con un dron desde el cielo)?
- Teniendo en cuenta la respuesta anterior ¿Por qué creen que la tomaron de esa forma, que querrian enfatizar o comunicar?

Ambiente requerido: Aula con equipos de compute y acceso a Internet

Estrategias o técnicas didácticas activas: Aprendizaje basado en proyectos

Materiales de formación:

Material de apoyo: CORTOMETRAJE LUNA

Duración de la actividad: 1 horas.

3.4.3 Actividades de apropiación:

Descripción de la actividad:

1. Formen equipos de 4-5 estudiantes y distribuyan los siguientes roles:
 - a. Director/a: Coordina la grabación y asegura que se sigan las instrucciones del guión.
 - b. Camarógrafo/a: Maneja la cámara y ejecuta los movimientos.
 - c. Asistente de cámara: Ayuda con la estabilización de la cámara o la preparación del equipo.
 - d. Actores/actrices: Interpretan la acción de la narrativa.



2. Observen los siguientes videos, esto les ayudará a comprender mejor cómo deben verse los resultados en cada movimiento aplicado.

- a. Cine para Dummies: Movimientos de Cámara
- b. Movimientos de cámara - Definición y ejemplos HD

Si no cuentan con internet, los videos están alojados en la carpeta “3.3.1 Actividad de aprendizaje. 1. MOVIMIENTOS DE CÁMARA”,

3. Creen por escrito una narrativa corta (máximo 2 minutos). Ejemplo: una búsqueda de un objeto perdido. Incluyan los siguientes movimientos:

- a. Paneo, para presentar el entorno.
- b. Tilt, para revelar un detalle.
- c. Travellin, para seguir a un personaje en movimiento.
- d. Zoom in, para enfatizar un objeto o emoción.

4. Practiquen los movimientos antes de grabar: experimenten con diferentes velocidades y usen valores de plano y ángulos.

5. Realicen la grabación en el espacio asignado por el instructor o instructora.

6. Por el momento, no es necesario que realicen la edición del video, por eso, para la socialización al grupo, pueden mostrar las tomas por separado para que expliquen la intención detrás de cada movimiento.

7. Realicen una reflexión sobre los desafíos encontrados y las posibles mejoras.

8. Carguen las evidencias del punto 3 y las tomas realizadas en el espacio asignado por el instructor o instructora.

Ambiente requerido: Espacio común de la Institución educativa

Estrategias o técnicas didácticas activas: Aprendizaje basado en proyectos

Materiales de formación:

Cine para Dummies: Movimientos de Cámara

Movimientos de cámara - Definición y ejemplos HD

Material de apoyo:

Evidencias de aprendizaje: Conjunto de tomas

Instrumentos de evaluación: Lista de chequeo

Duración de la actividad: 12 horas.



3.4.4 Actividades de Transferencia el Conocimiento:

Descripción de la actividad:

1. Describe una emoción que creas que te identifique. Piensa en imágenes que puedan representarla. Por ejemplo, representar la tristeza con nubes grises y lluvia.
2. Ingresa a la página www.pexels.com, allí encontrarás imágenes y videos de uso libre de derechos de autor. Selecciona y descarga las imágenes o videos que escogiste para representar tu emoción. También puedes grabar los videos que necesites.
3. En el editor de video que quieras, en tu computador o teléfono, crea un video de máximo un minuto representando la emoción que escogiste. Utiliza las técnicas de montaje que vimos
4. Carga la evidencia, donde el instructor o instructora indique.

Ambiente requerido: Área común de la institución educativa

Estrategias o técnicas didácticas activas: Aprendizaje basado en proyectos

Materiales de formación: Smarthphone

Material de apoyo:

Evidencias de aprendizaje: Filminuto

Instrumentos de evaluación: Lista de chequeo

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
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: Desarrollo en software especializado de piezas gráficas utilizando los fundamentos del diseño Transferencia: Diseño de brandboard como elemento representativo de la marca dentro de la estrategia digital.	Piezas gráficas sobre fundamentos del diseño Brandboard	Manifiesta el conocimiento adquirido sobre fundamentos de diseño. Identifica conceptos y características del Diseño Básico, Elabora piezas gráficas con base en conocimientos adquiridos sobre Diseño Básico, teniendo en cuenta las características solicitadas.	Lista de chequeo

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: Desarrollo en software especializado de piezas gráficas utilizando los fundamentos del diseño Transferencia: Diseño de brandboard como elemento representativo de la marca dentro de la estrategia digital.	Piezas gráficas sobre fundamentos del diseño Brandboard	Manifiesta el conocimiento adquirido sobre fundamentos de diseño. Identifica conceptos y características del Diseño Básico, Elabora piezas gráficas con base en conocimientos adquiridos sobre Diseño Básico, teniendo en cuenta las características solicitadas.	Lista de chequeo
----------	--	--	---	--	------------------

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

Construya o cite documentos de apoyo para el desarrollo de la guía, según lo establecido en la guía de desarrollo curricular. (**BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA**).

7. CONTROL DEL DOCUMENTO



	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)				

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					