



PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- **Denominación del Programa de Formación:** Tecnología en Producción de Multimedia
- **Código del Programa de Formación:** 228101
- **Nombre del Proyecto Formativo (si aplica):** Plan estratégico de comunicación multimedial
- **Fase del Proyecto (si aplica):** Planeación
- **Actividad de Proyecto Formativo (si aplica):** Definir la estrategia, las tácticas, recursos, presupuesto, plataformas, medios, tiempos y otros elementos del plan de comunicación multimedial.
- **Competencias de aprendizaje:** diseñar la solución multimedial de acuerdo con el informe de análisis de la información recolectada.
- **Resultados de Aprendizajes:** crear el prototipo de la multimedia siguiendo el patrón establecido en el guión, el mapa de navegación y el storyboard.

Duración de la Guía de Aprendizaje (176): 96 HORAS

2. PRESENTACIÓN

¡Transforma ideas en empaques innovadores! Aquí no solo aprenderás a diseñar empaques en cartón y plástico, sino a crear soluciones impactantes con impresión CMYK, flexografía, pantones y troqueles. Iniciaremos con el análisis de empaques reales, luego darás vida a tus propios diseños con planos mecánicos. Aprenderás normativas y técnicas para empaques plásticos y, junto a otros instructores, desarrollarás el empaque de un juguete diseñado en Blender. Este reto potenciará tu



creatividad, precisión y trabajo en equipo, habilidades clave en la industria multimedia. ¡Es tu momento de innovar y marcar la diferencia!

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES

3.1 .1 Actividades de reflexión inicial:

Observar los diferentes procesos de empaque de acuerdo al producto teniendo en cuenta su utilidad, consistencia, importancia y uso.

Descripción de la actividad:

Se comenzará con una dinámica para explorar sus conocimientos previos.

1. La instructora con anterioridad le solicita traer un empaque real de un producto que utilicen en su vida cotidiana (por ejemplo, la caja de un celular, el empaque de un snack o una botella de plástico).
2. En grupos de 3 personas observar los elementos que trajeron, identificando su material, diseño gráfico y funcionalidad del empaque.
3. Por grupo van a socializar lo observado a sus compañeros, detallando cada una de las características y elementos del producto.
4. Posteriormente, compartir en plenaria elementos o características de los productos que no fueron detallados por los diferentes grupos.
5. Finalmente compartir conclusiones de lo vivido.

Ambiente requerido: Biblioteca 1

Estrategias o técnicas didácticas activas:

Materiales de formación: productos que lleven los aprendices

Material de apoyo: ninguno

Duración de la actividad: 1 horas

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



3.2.1 Mencionar la importancia de los empaques en la cotidianidad y su influencia en el mercado a través de la respuesta a cuestionamientos.

Descripción de la actividad:

1. Cada aprendiz responde de manera individual las siguientes preguntas:
¿Qué es un empaque y cuál es su función principal?
¿Cuántos estilos de empaques conocen?
¿Por qué creen que los colores en los empaques son importantes?
¿Pueden mencionar ejemplos de empaques que usan a diario?
¿Cómo creen que se diseñan y producen estos empaques?
¿Cuál crees que es la importancia de un **empaque** para un producto?
2. Compartir de manera voluntaria algunas respuestas a sus compañeros.
3. Por último se genera conclusión de las definiciones generales de los conceptos.

Ambiente requerido: Biblioteca 1

Estrategias o técnicas didácticas activas:

Materiales de formación: papel y lapiz

Material de apoyo: ninguno

Duración de la actividad: 1 horas

3.2.2. Identificar saberes previos sobre empaques a través de diseño y creación libre.

Descripción de la actividad:

1. El aprendiz elegirá el mouse que desee
2. Le realizar un empaque gama alta de manera análoga



3. La propuesta debe incluir los siguientes elementos como mínimo:

- Logo
 - Código de barras
 - Materiales del producto

 - Modos de uso
 - Peso
 - Advertencias
 - Fabricante
 - Cantidad de piezas incluidas (USB, manual, etc.)
 - Código QR
 - Imagen del producto
 - Ventana o espacio para visualizar el producto
5. Después de realizar el diseño del empaque, cada aprendiz lo expondrá y, ante el grupo, donde se realizara una retroalimentación sobre la experiencia en su elaboración, destacando aciertos y aspectos a mejorar.

Ambiente requerido: biblioteca 1

Estrategias o técnicas didácticas activas:

Materiales de formación: Papel, cartón, colores, lapiz, borrador, reglas, tijeras y demas materiales q el aprendiz considere necesario

Material de apoyo: Ninguno

Duración de la actividad: 10 horas

3.3 Actividades de apropiación:

3.3.1 Construir el prototipo multimedia según la estructura definida en el guión y storyboard.

3.3.1.1 Desarrollar propuesta de empaque plástico de condimentos teniendo en cuenta la técnica.

Descripción de la actividad:

1. El instructor realizará explicación sobre los tipos de empaques, planos mecánicos, normatividad, troqueles y el uso de tintas según el tipo de empaque.
2. Posteriormente cada uno elegirá un condimento de su preferencia y diseñará una nueva propuesta de empaque.



3. Esta deberá entregarse en formato digital e impreso en hoja de prueba para su aprobación por parte del cliente.
4. La propuesta debe incluir los siguientes elementos:
 - Análisis del empaque e investigación previa
 - Plano mecánico y levantamiento de plano (entregado en formato análogo y digital)
 - Maqueta del empaque
 - Propuesta de diseño para una línea económica
 - Logo (puede ser la marca original o una nueva propuesta con identidad corporativa)
 - Transmisión de los atributos del producto
 - Tabla nutricional (si el producto no la tiene, se puede crear una ficticia)
 - Ventana que cubra al menos el 50% del empaque
 - Fuelle lateral (logo, gramaje, nombre del producto)
 - Fabricante
 - Código de barras
 - Código QR
 - Lista de ingredientes
 - Línea de contacto
 - Logos de seguridad y calidad
 - Gramaje
 - Uso de un máximo de 4 tintas (Pantones)
 - Fecha de vencimiento
5. Después de completar el diseño del empaque, cada aprendiz lo expondrá, y en grupo se realizara una retroalimentación sobre la experiencia en su elaboración, destacando los aciertos y las áreas de mejora.

Ambiente requerido: biblioteca 1

Estrategias o técnicas didácticas activas:

Materiales de formación: computador, software especializado, Papel, cartón, colores, lapiz, borrador, reglas, tijeras y demas materiales q el aprendiz considere necesario

Material de apoyo: "Los empaques y su importancia para el producto.pdf"., Ejemplos de empaques de diferentes productos que llevará el instructor

Evidencias de aprendizaje: Empaque condimentos análogos y digital elaborado.

Duración de la actividad: 30 horas



3.3.1.2 Diseñar empaque y estrategia de marketing de un juguete acorde al personaje construido.

1. De manera individual diseñar un empaque para un juguete
2. Tener en cuenta en el diseño:

Investigación y análisis del empaque:

- Estudia los empaques de productos similares y analiza su funcionalidad.
- Identifica las normativas y regulaciones aplicables al producto.

Diseño del empaque:

- Desarrolla una propuesta gráfica que transmita la historia y atributos del personaje.
- Define colores en formato CMYK y líneas de troquelado para el acabado final.
- Diseña un logo que represente la identidad de marca del personaje.

Construcción del empaque:

- Realiza el plano mecánico y el levantamiento del plano en formato digital y análogo.
- Crea una maqueta física para evaluar dimensiones y funcionalidad.
- Incorpora una ventana para la visualización del producto.

Detalles de identificación y normatividad:

- Incluye códigos de barras y QR (uno informativo y otro para el videojuego asociado).
- Agrega logos de seguridad y calidad, así como información del fabricante.
- Especifica peso, cantidad de piezas y otros datos relevantes.

Finalización y estrategia de mercado:

- Asegúrate de que el empaque refleje adecuadamente la identidad del producto.
- Imprime y ensambla el empaque con los acabados finales.

El empaque deberá cumplir con los siguientes requisitos para su entrega:

- Análisis del empaque e investigación previa
- Plano mecánico y levantamiento de plano (entregado en formato análogo y digital)
- Maqueta del empaque
- Propuesta de diseño acorde al público objetivo, transmitiendo gráficamente la historia del personaje y los atributos del personaje
- Logo: propuesta de logotipo acorde al nombre del personaje; el empaque debe reflejar identidad de marca
- Normatividad (investigación conforme al tipo de producto desarrollado)
- Ventana para visualización del producto
- Fabricante
- Código de barras
- Código QR informativo del producto y otro para el videojuego
- Manual de uso
- Línea de contacto



- Logos de seguridad y calidad
- Peso y cantidad de piezas incluidas
- Colores en formato CMYK
- Líneas de troquelado

¡Listo! Has creado un empaque profesional y atractivo para el lanzamiento del juguete.

Ambiente requerido: biblioteca 1

Estrategias o técnicas didácticas activas:

Materiales de formación: computador, software especializado, Papel, cartón, colores, lapiz, borrador, reglas, tijeras y demas materiales q el aprendiz considere necesario

Material de apoyo: **Material de apoyo:** "Los empaques y su importancia para el producto.pdf"., Ejemplos de empaques de diferentes productos que llevara el instructor

Evidencias de aprendizaje: Empaque digital e impreso del juguete

Duración de la actividad: 46 horas

3.4 Actividades de Transferencia el Conocimiento:

Descripción de la actividad:

Presentar prototipo de empaque a través de un Pitch

1. Después de completar el diseño del empaque, cada uno lo sustentará a través de un pitch ante sus compañeros y los instructores del área de formación.
2. Posteriormente, se llevará a cabo una retroalimentación sobre la experiencia en su elaboración, destacando los aciertos y las áreas de mejora.

Ambiente requerido: Biblioteca 1

Estrategias o técnicas didácticas activas:

Materiales de formación: computador, software especializado, Papel, cartón, colores, lapiz, borrador, reglas, tijeras y demas materiales q el aprendiz considere necesario

Material de apoyo: "Los empaques y su importancia para el producto.pdf".

Evidencias de aprendizaje: Pich del empaque del juguete

Instrumentos de evaluación: Lista de chequeo de producto

Duración de la actividad: 8 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
Planeación	Definir la estrategia, las tácticas, recursos, presupuesto, plataformas, medios, tiempos y otros elementos del plan de comunicación multimedial.	Construir el prototipo multimedia según los parámetros definidos en el guion y storyboard	-Empaque condimentos análogo y digital -Empaque digital he impreso del juguete	Construye el storyboard utilizando técnicas de creatividad. - Elabora el guión técnico en formato apropiado. (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)	CAROLINA CABEZAS			

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					