PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUÍA DE APRENDIZAJE

- Denominación del programa de formación: Manejo de Adobe Illustrator.
- Código del programa de formación: 52410381.
- Nombre del proyecto formativo: no aplica.
- Fase del proyecto: no aplica.
- Actividad de proyecto formativo: no aplica.
- Competencia:
  - **220501046.** Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información.
- Resultados de aprendizaje:
  - **220501046-01**. Identificar el espacio de trabajo e interfaz del *software,* teniendo en cuenta el tipo de imagen.
  - **220501046-02**. Aplicar herramientas para la creación y edición de vectores a través del *software,* según los requerimientos de diseño establecidos.
  - **220501046-03**. Asignar a los objetos vectoriales atributos específicos, a través de los paneles disponibles en el *software.*
  - **220501046-04**. Preparar el resultado de diseño construido en el *software* para su publicación final, según las especificaciones técnicas del medio.
- Duración de la guía de aprendizaje: 40 horas.

2. PRESENTACIÓN

Esta guía de aprendizaje ha sido diseñada para motivar a los aprendices en su proceso de adquisición de habilidades y destrezas esenciales en el manejo de Adobe Illustrator. Su propósito es proporcionar una ruta clara y organizada que facilite el aprendizaje y fomente el desarrollo del potencial de cada aprendiz.

El documento está alineado con la estructura curricular del programa y promueve el uso de metodologías activas que incentivan la autonomía, la motivación y el aprendizaje mediante recursos didácticos virtuales.
Se busca guiar y organizar el aprendizaje para contribuir al desarrollo integral de cada aprendiz.
Se invita a los aprendices a asumir un rol activo en su proceso de formación, trabajando de manera autónoma, sistemática y organizada. Es fundamental que los aprendices relacionen sus conocimientos previos con los nuevos, permitiendo así la construcción significativa de los mismos. Además, esta guía promueve el aprendizaje colaborativo, facilitando el crecimiento integral del grupo y fortaleciendo las competencias necesarias para desempeñarse eficazmente en el manejo de Adobe Illustrator.
A lo largo del curso, los aprendices contarán con la orientación de un instructor, con el propósito de adquirir los conocimientos y habilidades necesarias, para perfeccionar su competencia en el manejo de Adobe Illustrator. El contenido de la guía estará disponible a través de la plataforma LMS del SENA, garantizando un acceso continuo y estructurado a los recursos educativos.
Se espera que esta guía sea una herramienta valiosa en la formación de los aprendices, fomentando un aprendizaje significativo, autónomo y colaborativo.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Para el desarrollo de las actividades de aprendizaje, es necesario que revise los componentes formativos desarrollados como apoyo para su proceso de formación. El instructor realizará un acompañamiento mediante la plataforma virtual para guiar y orientar algunas situaciones específicas que se deben tener en cuenta para el desarrollo de cada una de las evidencias. Antes de elaborar las evidencias propuestas en esta guía de aprendizaje, es preciso que realice las siguientes actividades iniciales:

- Realice la **actualización de los datos personales**.
- Realice la lectura de “Información del Programa”, esto le permitirá entender los objetivos, las actividades y la metodología por desarrollar durante el curso.
- Tenga en cuenta que es fundamental entender los resultados de aprendizaje para tener mayor comprensión del proceso.
- Revise el cronograma, el cual le permitirá conocer la planeación diseñada para lograr de manera secuencial los resultados de aprendizaje.
- Realice la presentación en el **foro social,** de acuerdo con las indicaciones de su instructor.

- Realice el “**Sondeo de conocimientos previos**”.

A continuación, se describirán las actividades de aprendizaje planteadas para el desarrollo de la competencia, así como la indicación respectiva para que logre la elaboración de las evidencias en un total de 40 horas.

3.1. Actividad de reflexión inicial

Al preparar un documento en Adobe Illustrator, es esencial definir las configuraciones iniciales del proyecto, considerando el propósito y los requerimientos específicos del diseño. Este proceso incluye la selección adecuada del modo de color, tamaño de mesa de trabajo y resolución, aspectos fundamentales para garantizar la calidad del resultado final. Además, se deben ajustar las opciones de exportación según el medio de publicación, asegurando la compatibilidad técnica y visual. Estas configuraciones permiten optimizar el flujo de trabajo y garantizar que el diseño cumpla con los estándares establecidos para su distribución y uso eficiente.
De acuerdo con el texto anterior, reflexione sobre las siguientes preguntas:

- ¿Qué atributos y características del *software* Adobe Illustrator considera que favorecen la creatividad y desarrollo de piezas gráficas?
- ¿En qué casos es pertinente el uso de Adobe Illustrator como herramienta de trabajo?
- ¿Qué tipo de herramientas de diseño gráfico que haya utilizado en su trabajo, considera fundamentales para el desarrollo de proyectos creativos e innovadores en Adobe Illustrator?

Nota: este ejercicio tiene como finalidad guiarlo y motivarlo en la elaboración de las evidencias planteadas para esta guía de aprendizaje. Por tal razón, no es calificable, pero es importante que comparta sus respuestas con el instructor en la primera sesión sincrónica del curso.

3.2. Actividad de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje

Cuando se trabaja en un proyecto de diseño en Adobe Illustrator, se recurre a un conjunto de herramientas y técnicas destinadas a optimizar el flujo de trabajo y garantizar un producto final de alta calidad. Desde la

configuración inicial del documento, considerando aspectos como el formato, modo de color y dimensiones, hasta el uso de paneles específicos como Color, Degradado o Buscatrazos, cada paso es fundamental para obtener resultados precisos y acordes con los requerimientos del diseño. La posibilidad de importar imágenes y utilizar herramientas como el Calco de Imagen permite integrar elementos rasterizados al entorno vectorial, ampliando las posibilidades creativas. Asimismo, la exportación a formatos adecuados asegura la compatibilidad del proyecto con el medio de publicación, consolidando un proceso de diseño eficiente y profesional.

La actividad busca identificar el nivel de familiaridad con los conceptos pedagógicos fundamentales y la comprensión de las estrategias y técnicas educativas esenciales para un entorno de aprendizaje efectivo. Cabe destacar que este sondeo no es calificable. Es simplemente una herramienta para guiar el proceso de enseñanza y aprendizaje. A continuación, se describen las características más relevantes de la actividad:

- **Descripción de la actividad**: sondeo de conocimientos previos (no calificable).
- **Ambiente requerido**: LMS.
- **Estrategias o técnicas didácticas activas**: sondeo en línea interactivo.
- **Materiales de formación**: no se requieren materiales.
- **Material de apoyo**: no se requieren materiales.
- **Duración de la actividad**: 15 minutos.
- Para realizar el sondeo, ingrese a las actividades iniciales del curso y acceda al espacio: **Sondeo de conocimientos previos.**

3.3. Actividades de apropiación

Para poner en práctica lo aprendido, es esencial que realice las actividades de apropiación propuestas en el curso. Es crucial revisar y comprender completamente los contenidos formativos para lograr este objetivo. El propósito principal es aplicar de manera práctica el conocimiento adquirido en los componentes sobre el conocimiento de Adobe Illustrator, la barra de herramientas, los paneles y la preparación de documentos en Adobe Illustrator. Dedique tiempo a estudiar cada tema y enfoque sus esfuerzos en desarrollar habilidades prácticas que serán fundamentales en su futuro profesional.

3.3.1. Actividad de aprendizaje AA1. Reconocer el espacio de trabajo, según las especificaciones de la imagen y diseño.

- **Descripción de la actividad**: esta actividad se centra en identificar y familiarizarse con el espacio de trabajo en Adobe Illustrator, ajustándolo según las especificaciones requeridas por una imagen o diseño particular. Se espera explorar y configurar elementos clave como paneles, herramientas, y mesas de trabajo, asegurando una disposición óptima que facilite el desarrollo del proyecto gráfico. Además, se busca adquirir un manejo eficiente de las opciones de personalización para responder a las necesidades del diseño propuesto.
- **Ambiente requerido**: LMS.
- **Estrategias o técnicas didácticas activas**: Aprendizaje basado en casos.
- **Material de formación**: Conociendo Adobe Illustrator.
- **Material de apoyo**: no se requiere.
- **Evidencia de aprendizaje**: a continuación, se describen las acciones y la correspondiente evidencia que conforma la actividad de aprendizaje:

- **Evidencia AA1-EV01. Análisis técnico del entorno y herramientas en Adobe Illustrator.**

Realizar un informe escrito que incluya un análisis detallado sobre los conceptos básicos de Adobe Illustrator aplicables a la creación y edición de vectores, estableciendo las diferencias entre gráficos vectoriales y mapas de *bits*, según el propósito de diseño, y describiendo la configuración del espacio de trabajo en función de las necesidades específicas de un proyecto.

- **Instrumento de evaluación**: lista de chequeo.
- **Duración de la actividad**: 10 horas, esto incluye la lectura y apropiación del contenido del componente formativo y el desarrollo de la evidencia.
- Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **AA1-EV01. Análisis técnico del entorno y herramientas en Adobe Illustrator.**

3.3.2. Actividad de aprendizaje AA2. Emplear herramientas para la construcción y transformación de vectores, teniendo en cuenta los requerimientos del diseño.

- **Descripción de la actividad**: esta actividad se enfoca en el uso práctico de herramientas especializadas para construir y transformar vectores, asegurando que las acciones realizadas respondan a los requerimientos establecidos en el diseño. Se espera realizar ajustes precisos y aplicar técnicas adecuadas para garantizar la coherencia visual y funcional del proyecto, integrando elementos gráficos que cumplan con los estándares propuestos.
- **Ambiente requerido**: LMS.
- **Estrategias o técnicas didácticas activas**: Aprendizaje basado en caso.
- **Material de formación**: Barra de herramientas.
- **Material de apoyo**: no se requiere.
- **Evidencias de aprendizaje**: a continuación, se describen las acciones y la correspondiente evidencia que conforma la actividad de aprendizaje:

- **Evidencia AA2-EV01. Presentación sobre el uso de herramientas de Illustrator en diseño vectorial.**

Elaborar una presentación en PowerPoint que explique de forma detallada el uso de las herramientas principales de Adobe Illustrator para la creación y modificación de gráficos vectoriales, destacando su funcionalidad y aplicación práctica. La presentación debe incluir ejemplos ilustrativos que reflejen cómo estas herramientas se utilizan para cumplir con requerimientos específicos del diseño, como la creación de formas, trazos, rellenos, transformaciones y ajustes precisos. Además, se espera que se expongan técnicas para optimizar el flujo de trabajo, combinando herramientas básicas y avanzadas, con un enfoque en la personalización y mejora del diseño gráfico. La presentación debe estar estructurada de manera clara, con elementos visuales que complementen las explicaciones técnicas, y debe concluir con un análisis de los resultados obtenidos y las lecciones aprendidas sobre el uso de Illustrator.

- **Instrumento de evaluación**: lista de chequeo.
- **Duración de la actividad**: 10 horas, esto incluye la lectura y apropiación del contenido del componente formativo y el desarrollo de la evidencia.

- Para realizar el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **AA2-EV01. Presentación sobre el uso de herramientas de Illustrator en diseño vectorial.**

3.3.3. Actividad de aprendizaje AA3. Establecer atributos específicos en un objeto vectorial, utilizando los paneles del software.

- **Descripción de la actividad**: esta actividad consiste en configurar atributos detallados en un objeto vectorial mediante el uso de los paneles disponibles en el *software.* Se busca aplicar opciones como color, trazo, relleno, opacidad y efectos, explorando la funcionalidad de cada panel para personalizar y optimizar el diseño. Esta tarea permite comprender la relación entre las propiedades del objeto y su impacto en el resultado visual, asegurando que los ajustes realizados cumplan con las especificaciones del proyecto gráfico.
- **Ambiente requerido**: LMS.
- **Estrategias o técnicas didácticas activas**: Aprendizaje basado en caso.
- **Material de formación**: Paneles.
- **Material de apoyo**: no se requiere.
- **Evidencias de aprendizaje**: a continuación, se describen las acciones y la correspondiente evidencia que conforma la actividad de aprendizaje:

- **Evidencia AA3-EV01. Aplicación de atributos y estilos a objetos vectoriales en Illustrator.**

Elaborar una presentación en PowerPoint que explique el proceso de aplicación de atributos específicos a objetos vectoriales utilizando los paneles de Adobe Illustrator. La presentación debe incluir ejemplos visuales que demuestren el uso de paneles como Color, Degradado, Apariencia y Buscatrazos para personalizar y transformar objetos. También debe abordar la importancia de seleccionar atributos adecuados para cumplir con las características propias del diseño y optimizar el flujo de trabajo. La estructura de la presentación debe ser clara, con imágenes, diagramas y explicaciones técnicas que resalten la funcionalidad y efectividad de los paneles utilizados.

- **Instrumento de evaluación**: lista de chequeo.

- **Duración de la actividad**: 10 horas, esto incluye la lectura y apropiación del contenido del componente formativo y el desarrollo de la evidencia.
- Para realizar el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **AA3-EV01. Aplicación de atributos y estilos a objetos vectoriales en Illustrator.**

3.4. Actividades de transferencia del conocimiento

Para facilitar la transferencia efectiva del conocimiento, es esencial participar en las actividades de apropiación propuestas en el curso. Esto requiere una revisión cuidadosa y una comprensión profunda de los contenidos formativos sobre el conocimiento de Adobe Illustrator, la barra de herramientas, los paneles y la preparación de documentos en Adobe Illustrator. Dedicar tiempo al estudio de cada tema y concentrarse en el desarrollo de habilidades prácticas es fundamental para asegurar que este conocimiento se pueda implementar con éxito en contextos reales, contribuyendo de manera significativa a su desarrollo profesional futuro.

3.4.1. Actividad de aprendizaje AA4. Presentar el documento final de diseño en Adobe Illustrator, según su medio de publicación.

- **Descripción de la actividad**: esta actividad consiste en preparar y presentar el documento de diseño final elaborado en Adobe Illustrator, ajustando las configuraciones necesarias para adaptarlo al medio de publicación definido. Esto incluye la selección del formato adecuado, la optimización de colores, trazos y resolución, así como la exportación del archivo en condiciones que aseguren su calidad visual y técnica. Se busca garantizar que el diseño cumpla con los requisitos del medio elegido, ya sea impresión, web u otros formatos, manteniendo la fidelidad del proyecto original y la coherencia con los objetivos establecidos.
- **Ambiente requerido**: LMS.
- **Estrategias o técnicas didácticas activas**: Aprendizaje basado en caso.
- **Material de formación**: Preparación de documentos en Adobe Illustrator.
- **Material de apoyo**: no se requiere.
- **Evidencias de aprendizaje**: a continuación, se describen las acciones y la correspondiente evidencia que conforma la actividad de aprendizaje:

- **Evidencia AA4-EV01. Calco de imagen y configuración del documento final en Adobe Illustrator.**

Crear un video tutorial que documente el proceso de generación del diseño final en Adobe Illustrator, demostrando la configuración específica requerida para el medio de publicación, como impresión o medios digitales. El video debe incluir la utilización de la herramienta Calco de Imagen para convertir mapas de *bits* en gráficos vectoriales, ajustando las opciones técnicas necesarias para asegurar la calidad del diseño. Además, debe mostrar el proceso de exportación y las configuraciones clave para formatos específicos. Se espera que el contenido sea claro, bien estructurado y visualmente demostrativo.

- **Instrumento de evaluación**: lista de chequeo.
- **Duración de la actividad**: 10 horas, esto incluye la lectura y apropiación del contenido del componente formativo y el desarrollo de la evidencia.
- Para realizar el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **AA4-EV01. Calco de imagen y configuración del documento final en Adobe Illustrator.**

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
No aplica.	No aplica.	**AA1.** Reconocer el espacio de trabajo, según las especificaciones de la imagen y diseño.	**Evidencia de conocimiento: AA1-EV01.** Análisis técnico del entorno y herramientas en Adobe Illustrator.	• Identifica los conceptos básicos de Adobe Illustrator aplicables en la creación y edición de vectores, según	Valoración del conocimiento. Lista de chequeo: **IE-AA1-EV01.**

Fase del proyecto formativo	Actividad del proyecto formativo	Actividad de Aprendizaje	Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
				especificaciones de diseño. • Reconoce las diferencias entre un gráfico vectorial y un mapa de *bits*, teniendo en cuenta el propósito de diseño previamente establecido. • Configura el espacio de trabajo de Adobe Illustrator, según las necesidades específicas de diseño.	
No aplica.	No aplica.	**AA2.** Emplear herramientas para la construcción y transformación de vectores,	**Evidencia de producto: AA2-EV01.** Presentación sobre el uso de herramientas	• Utiliza las herramientas de Adobe Illustrator en la elaboración y modificación de gráficos	Valoración del producto. Lista de chequeo: **IE-AA2-EV01.**

Fase del proyecto formativo	Actividad del proyecto formativo	Actividad de Aprendizaje	Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
		teniendo en cuenta los requerimientos del diseño.	de Illustrator en diseño vectorial.	vectoriales, de acuerdo a los requerimientos establecidos en el diseño.	
No aplica.	No aplica.	**AA3.** Establecer atributos específicos en un objeto vectorial, utilizando los paneles del *software.*	**Evidencia de producto: AA3-EV01.** Aplicación de atributos y estilos a objetos vectoriales en Illustrator.	• Aplica atributos específicos a objetos vectoriales a través de los paneles de Adobe Illustrator, teniendo en cuenta las características propias del diseño.	Valoración del producto. Lista de chequeo: **IE-AA3-EV01**.
No aplica.	No aplica.	**AA4.** Presentar el documento final de diseño en Adobe Illustrator, según su medio de publicación.	**Evidencia de desempeño: AA4-EV01.** Calco de imagen y configuración del documento final en Adobe Illustrator.	• Genera el documento final de diseño, teniendo en cuenta la configuración específica del medio de publicación.	Observación directa. Lista de chequeo: **IE-AA4-EV01.**

Fase del proyecto formativo	Actividad del proyecto formativo	Actividad de Aprendizaje	Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
				• Emplea la herramienta calco de imagen para convertir mapas de *bits* importados a vectores, según las condiciones técnicas del diseño.	

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Armonía de los colores: conjunto de técnicas que se aplican a la creación de un color para lograr cierto equilibrio en la interacción de los colores que lo componen. Asimismo, se denomina así al efecto estético de calma que ese equilibrio produce en el espectador.

Bisel: corte oblicuo en el borde de una superficie.

Cuadrícula: dibujo o figura formada por un conjunto de cuadrados que resultan de cortarse perpendicularmente dos series de rectas paralelas.

Curva Bézier: en su forma más sencilla una curva Bézier debe tener un punto de comienzo y otro de final, además debe tener un tercer y cuarto punto llamados puntos de control o manejadores (*handler*) que trazan dos vectores con respecto al comienzo o el final y define así la curva (uno de los controles puede ser idéntico a los puntos de principio o final).

Degradado: rango de colores ordenados linealmente con la intención de dar visualmente una transición suave y progresiva entre dos o más colores.

Difuminar: disminuir la claridad y exactitud de las formas o los colores de una imagen.

Extrusión: proceso utilizado para crear objetos con sección transversal definida y fija. El material se empuja o se extrae a través de un troquel de una sección transversal deseada.

Hexadecimal: sistema de numeración posicional que tiene como base el 16. Su uso actual está muy vinculado a la informática y ciencias de la computación.

Ilustración: fotografía, dibujo o lámina que se coloca en un texto o impreso para representar gráficamente lo expuesto, ejemplificarlo o hacer más atractivo el resultado.

Imagen vectorial: en dibujo digital, las ilustraciones vectoriales son las que se realizan con vectores. Los principales tipos de vectores usados son las *splines* y las curvas Bézier.

Modelo de color: modelo matemático abstracto que permite representar los colores en forma numérica, utilizando típicamente tres o cuatro valores o componentes cromáticos (por ejemplo RGB y CMYK son modelos de colores).

Perspectiva: manera de representar uno o varios objetos en una superficie plana, que da idea de la posición, volumen y situación que ocupan en el espacio con respecto al ojo del observador.

Tipografía: arte de colocar las letras, repartir el espacio y organizar los tipos con miras a prestar al lector la máxima ayuda para la comprensión del texto escrito verbalmente.

Vértice: punto en el que coinciden los dos lados de un ángulo o de un polígono.

Widget: pequeña aplicación o programa, usualmente presentado en archivos o ficheros pequeños que son ejecutados por un motor de *widgets* o *Widget Engine*. Entre sus objetivos están dar fácil acceso a funciones frecuentemente usadas y proveer de información visual.

***Zoom*:** efecto de acercamiento o alejamiento de la imagen.

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

Adobe (2024). Presentación de la Guía del usuario de Illustrator. https://helpx.adobe.com/co/illustrator/user-guide.html

Adobe. (2015). Ayuda de Adobe Illustrator CC. https://helpx.adobe.com/archive/es/illustrator/cc/2015/illustrator_reference.pdf

Adobe. (2024). Crear gráficos en 3D en Illustrator. https://helpx.adobe.com/co/illustrator/using/create-3d-graphics.html

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor	José Luis Díaz Carrillo	Experto temático	Regional Quindío. Centro Agroindustrial.	Febrero de 2016
Autor	Julieth Poulin Montes Rodríguez	Asesora pedagógica	Regional Quindío. Centro Agroindustrial.	Febrero de 2016
Autor	Andrés Felipe Vargas Correa	Asesor pedagógico	Regional Quindío. Centro Agroindustrial.	Febrero de 2016
Autor	Martha Lucía Giraldo Ramírez	Líder de planificación y adecuación didáctica	Regional Quindío. Centro Agroindustrial.	Febrero de 2016

8. CONTROL DE CAMBIOS

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor	Ana Catalina Córdoba Sus	Evaluadora instruccional	Regional Antioquia. Centro de Servicios de Salud.	Agosto de 2024	Se ajusta el contenido del documento a la versión 4.
Autor	Olga Constanza Bermúdez Jaimes	Responsable línea de producción Antioquia	Regional Antioquia. Centro de Servicios de Salud.	Agosto de 2024	Se ajusta el contenido del documento a la versión 4.