

POLITECNICO METROPOLITANO

---



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

---

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 1/209

---

POLITÉCNICO METROPOLITANO



TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS  
EN DISEÑO

MÓDULOS DE FORMACIÓN

Pereira  
Noviembre, 2024



## Contenido

MÓDULO No.1 Diseño Gráfico I.....	3
MÓDULO No. 2 Historia del Arte.....	16
MÓDULO No. 3 Diagramación I.....	30
MÓDULO No. 4 Publicidad I.....	38
MÓDULO No. 5 Informática Básica.....	49
MÓDULO No.6 Inglés Básico.....	59
MÓDULO No.7 Diseño Grafico II.....	72
MÓDULO No. 8 Publicidad II.....	86
MÓDULO No. 9 Diagramación II.....	96
MÓDULO No. 10 Comunicación Visual.....	107
MÓDULO No. 11 Servicio al Cliente.....	116
MÓDULO No.12 Producción Documental.....	129
MÓDULO No.13 Emprendimiento.....	138
MÓDULO No.14 Plan de Empresa.....	143
MÓDULO No. 15 Fotografía.....	153
MÓDULO No. 16 Edición.....	163
MÓDULO No. 17 Profundización I.....	173
MÓDULO No. 18 Desarrollo de Sitios Web.....	178
MÓDULO No.19 Expresión Gráfica.....	189
MÓDULO No. 20 Animación 2D.....	200
MÓDULO No.21 Ética y Valores.....	210
MÓDULO No. 22 Profundización II.....	217



## MÓDULO No.1 Diseño Gráfico I

<b>MÓDULO N° 1</b>	<b>DISEÑO GRÁFICO I</b>	
<b>DURACIÓN</b>	<b>56 HORAS</b>	
	Teóricas	28 HORAS
	Prácticas	28 HORAS
<b>COMPETENCIA(S) A DESARROLLAR</b>		
<b><u>COMPETENCIA 1:</u></b>  <b>291301121</b> Representar conceptos gráficos de acuerdo con metodologías de ilustración y tipo de producto	<b>Actividades Clave: 01</b>	
	01 Caracterizar Concepto	
	<b>Actividades Clave: 02</b>	
	02 Componer Grafico	
<b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Usar herramientas de dibujo y crear elementos gráficos básicos.</li> <li>2. Realizar conversiones de vector a mapas de bits y conversión de mapa de bits a vector, aplicar diferentes tipos de efectos, crear textos y manejar diagramación.</li> <li>3. Desarrollar piezas gráficas y publicitarias utilizando los conceptos de composición involucrados y los derivados a la pre prensa.</li> </ol>		



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 4/209

4. Desarrollar piezas gráficas y publicitarias utilizando las herramientas de diseño CorelDraw y conceptos. Preparar montajes de los archivos para impresión (Proyecto final).

**PROGRAMACIÓN METODOLÓGICA**

**UNIDAD DE APRENDIZAJE 1 PROCEDIMIENTOS INICIALES DE CORELDRAW: DIBUJO, TIPOS DE RELLENO DE COLOR.**

<b>DURACIÓN UNIDAD</b>	<b>14 HORAS</b>	
	Teóricas	7 HORAS
	Prácticas	7 HORAS

**CONTENIDOS**

**DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS (SABER)**

**SABER 1: PROCEDIMIENTOS INICIALES DE CORELDRAW**

1. Terminología y conceptos básicos de CorelDraw
2. Propiedades del documento y entorno de trabajo
3. Procedimiento de inicio y apertura de dibujos vectoriales
4. Herramientas de forma
5. Organización de elementos (alineado, organizar)
6. Tipos de líneas y contornos (propiedades de la herramienta)
7. Tipos de relleno y operaciones con colores (rellenos de color)

**DE PROCESOS (SABER HACER)**

**HACER 1 (SABER 1)**

1. Interiorizar los conceptos básicos de Corel como dibujo, vector, mapa de bits y otros
2. Modificar el espacio de trabajo personalizando según su aplicación



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 5/209

3. Empezar a dibujar en una página en blanco, de una plantilla o un dibujo existente,
4. Realizar dibujos por medio de líneas y pinceladas y manipular las características del contorno
5. Diseñar ilustraciones con formas y realizar modificaciones de objetos.
6. Organiza de forma óptima los elementos gráficos en el área de trabajo.
7. Utilizar las herramientas de color y relleno para asigne un valorado a los objetos.
8. Organizar y disponer objetos en capas para realizar ilustraciones complejas

**ACTITUDINAL (SER)**

**SER 1. (SABER 1-HACER 1)**

1. Organizado en el uso de los elementos de diseño para su elaboración en Corel.
2. Activo en las los ejercicios de clase y de casa.
3. Responsable al usar adecuadamente los equipos de informática
4. Puntual en la entrega de los trabajos

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

1. Observar la aplicación de conceptos de diseño y desarrollo de nuevas habilidades.
2. Reconocer ágilmente los procedimientos expuestos
3. Utilizar los diferentes recursos y herramientas en el diseño de productos.

**EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

De Conocimiento:

Evaluación escrita y práctica que permita evidenciar adecuadamente el correcto uso de los términos inherentes al área de diseño en Corel y el reconocimiento de los procesos básicos para realizar productos

De Producto:



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 6/209

Dibuja y diseña ilustraciones acordes con el nivel de conocimiento del programa, aplicando los conceptos fundamentales aprendidos.

De Desempeño:

Elaborar dibujos vectoriales utilizando formas y contornos, aplicando las técnicas de color con todas sus opciones y dando un uso adecuado a las capas y lentes

**TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

<b>Técnicas:</b>	<b>Instrumento:</b>
Formulación de preguntas	Cuestionarios
Simulación de situaciones	Lista de chequeo
Entrevista	Cuestionario

**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS**

**Docente:**

Realiza una exposición teórico-práctica de la terminología y de los procedimientos iniciales, realiza las operaciones básicas en forma demostrativa, orienta el desarrollo de los ejercicios prácticos, realiza evaluaciones periódicas y propicia la integración del grupo.

**Estudiante:**

Realiza efectivamente los procedimientos indicados, estudia la guía de aprendizaje y formula preguntas en caso de dudas.

**MEDIOS DIDÁCTICOS Y RECURSOS EDUCATIVOS**

1. Ejemplos de trabajos gráficos
2. Televisor



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 7/209

3. Programa CorelDraw 15
4. DVD
5. Video Beam
6. Internet
7. Parlantes
8. Grabadora
9. Guías de aprendizaje y documentos.
10. Presentación didáctica
11. Multimedia, videos, diapositivas
12. Equipos con la configuración adecuada

**ESCENARIOS DE APRENDIZAJE**

Salón de clase

**UNIDAD DE APRENDIZAJE 2:  
EFECTOS PARA VECTORES, MANEJO DE TEXTOS, MAPAS DE BITS Y  
VECTORIZACIÓN**

<b>DURACIÓN UNIDAD</b>	<b>14 HORAS</b>	
	Teóricas	7 HORAS
	Prácticas	7 HORAS

**CONTENIDOS**

**DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS (SABER)**

SABER 1: HERRAMIENTAS BÁSICAS DE COREL

1. Colores avanzados (degradados y rellenos)
2. Efectos especiales para vectores



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 8/209

3. Texto de párrafo y artístico
4. Procedimiento para modificar el aspecto del texto
5. Operaciones con mapas de bits
6. Vectorización de mapa de bits

**DE PROCESOS (SABER HACER)**

HACER 1 (SABER1):

1. Desarrollar elementos gráficos aplicando colores avanzados
2. Realizar gráficos aplicándoles efectos especiales realzando su apariencia.
3. Crear textos para incluirlos en las piezas graficas, diferencia párrafos de artísticos y son aplicados correctamente según su uso.
4. Manipular textos cambiando su apariencia de organización, forma, color.
5. Alterar la apariencia de imágenes mapas de bits
6. Modificar el aspecto de color de los mapas de bits
7. Realizar composiciones con mapas de bits a partir de efectos
8. Ejecutar la herramienta de vectorización para crear ilustraciones.

**ACTITUDINAL ( SER)**

SER 1 (HACER 1-SABER):

1. Organizado en el uso de los elementos de diseño para su elaboración en Corel.
2. Activo en las los ejercicios de clase y de casa.
3. Responsable y usar adecuadamente los equipos de informática.
4. Puntual en la entrega de los trabajos



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 9/209

5. Proactivo para explorar las herramientas y funcionalidades de Corel.

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

1. Aplicar colores avanzados a las piezas gráficas
2. Desarrollar gráficos con diferente tipo de apariencia mediante el correcto manejo de los efectos especiales.
3. Utilizar los diferentes recursos y herramientas en el diseño de piezas graficas.
4. Diferenciar los tipos de textos y sus diferentes usos en el área editorial, reconoce el procedimiento para convertir vectores en mapas de bits.
5. Realizar ilustraciones a partir de la vectorización de mapas de bits

**EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

De Conocimiento:

Evaluación práctica que permita evidenciar adecuadamente el correcto manejo de las herramientas expuestas, aplicándolas en piezas graficas.

De Producto:

Diagrama por medio de la herramienta de texto creando diferentes tipos de modelo, altera imágenes mapas de bits creando composiciones, crea ilustraciones con referencia a mapas de bits.

De Desempeño:

Integra las herramientas de forma adecuada para lograr una pieza grafica con una aplicación práctica.

**TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

<b>Técnicas:</b>	<b>Instrumento:</b>
Formulación de preguntas	Cuestionarios
Simulación de situaciones	Lista de chequeo
Entrevista	Cuestionario

**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS**



**Docente:**

Explicación o planteamiento del tema de desarrollo

Entrega el calendario o cronograma de actividades

Presentación de situaciones problemáticas

Demostración

Formulación de preguntas

Entrevistas personales

Conforma equipos de trabajo

Entrega guías de estudio

Aplica evaluaciones

Asesora permanentemente a los estudiantes

**Estudiante:**

Analiza, estudia y resuelve problemas,

Elabora de documentos

Estructuración el proyecto de clase.

Estudia los casos.

Práctica con los talleres.

**MEDIOS DIDÁCTICOS Y RECURSOS EDUCATIVOS**

Computador con la configuración adecuada

Documentos.

Guías, talleres y lecturas.



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 11/209

Corel Draw 5		
Videos on-line		
<b>ESCENARIOS DE APRENDIZAJE</b>		
1. Salón de clase		
<b>UNIDAD DE APRENDIZAJE 3: COMPOSICIÓN GRÁFICA Y DIAGRAMACIÓN PARA PREPrensa</b>		
<b>DURACIÓN UNIDAD</b>	<b>14 HORAS</b>	
	Teóricas	7 HORAS
	Prácticas	7 HORAS
<b>CONTENIDOS</b>		
<b>DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS (SABER)</b>		
<p>SABER 1:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Preparación de diferentes archivos y piezas gráficas</li> <li>2. Procesos de conceptualización y preprensa</li> <li>3. Vista previa y revisión de archivos</li> </ol>		
<b>DE PROCESOS (SABER HACER)</b>		
<b>HACER 1 (SABER 1)</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Exportar los archivos de CorelDraw en los diferentes formatos, según su utilidad.</li> <li>2. Aplicar los conceptos requeridos para el montaje y finalización de archivos.</li> </ol>		



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 12/209

3. Diferenciar los diferentes tipos de publicación, los implementa de acuerdo a los requerimientos.

4. Manipular correctamente la vista previa para adecuar y disponer el entorno de trabajo para impresión.

**ACTITUDINAL (SER)**

SER 1 (HACER 1-SABER 1)

1. Organizado en el uso de los elementos de diseño para su elaboración en Corel.
2. Activo en los ejercicios de clase y de casa.
3. Responsable en el uso adecuado de los equipos de informática.
4. Puntual en la entrega de los trabajos

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

1. Observar la manipulación de los formatos para exportación.
2. Reconocer las opciones de publicación.
3. Finalizar archivos para un correcto proceso de impresión

**EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

De Conocimiento:

1. Evaluación práctica que permita evidenciar el reconocimiento de formatos para la finalización de archivos, tanto digitales como físicos.

De Producto:

1. Publica archivos en diferentes formatos, tiene en cuenta la utilidad de cada uno de ellos.

De Desempeño:



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 13/209

1. Crea publicaciones gráficas, generando archivos pre prensa para el proceso final de impresión.

**TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

<b>Técnicas:</b>	<b>Instrumento:</b>
Formulación de preguntas	Cuestionarios
Simulación de situaciones	Lista de chequeo
Entrevista	Cuestionario

**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS**

**Docente:**

Realiza una exposición teórico-práctica de la terminología y de los procedimientos iniciales, realiza las operaciones básicas en forma demostrativa, orienta el desarrollo de los ejercicios prácticos, realiza evaluaciones periódicas y propicia la integración del grupo.

**Estudiante:**

Realiza efectivamente los procedimientos indicados, estudia la guía de aprendizaje y formula preguntas en caso de dudas

**MEDIOS DIDÁCTICOS Y RECURSOS EDUCATIVOS**

Computador con la configuración adecuada

Documentos.

Guías, talleres y lecturas.

Corel Draw 5

Videos on-line.



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 14/209

ESCENARIOS DE APRENDIZAJE		
Salón de clase		
<b>UNIDAD DE APRENDIZAJE 4: EXPORTACIÓN, MONTAJE PARA PREPrensa E IMPRESIÓN</b>		
<b>DURACIÓN UNIDAD</b>	<b>14 HORAS</b>	
	Teóricas	7 HORAS
	Prácticas	7 HORAS
CONTENIDOS		
DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS (SABER)		
<p>SABER 1:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Preparación de archivos para impresión en diferentes formatos</li> <li>2. Procesos de exportación y publicación</li> <li>3. Vista previa e Impresión</li> </ol>		
DE PROCESOS (SABER HACER)		
<p><b>HACER 1 (SABER 1)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Exporta los archivos de CorelDraw en los diferentes formatos, según su utilidad.</li> <li>2. Aplica los conceptos requeridos para el montaje y finalización de archivos.</li> <li>3. Diferencia los diferentes tipos de publicación, los implementa de acuerdo a los requerimientos.</li> <li>4. Manipula correctamente la vista previa para adecuar y disponer el entorno de trabajo para impresión.</li> </ol>		
ACTITUDINAL (SER)		
SER 1 (HACER 1-SABER 1)		



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 15/209

1. Organizado en el uso de los elementos de diseño para su elaboración en Corel.
2. Activo en las los ejercicios de clase y de casa.
3. Responsable y usar adecuadamente los equipos de informática.
4. Puntual en la entrega de los trabajos

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

1. Observar la manipulación de los formatos para exportación.
2. Reconocer las opciones de publicación.
3. Finalizar archivos para un correcto proceso de impresión

**EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

De Conocimiento:

Evaluación práctica que permita evidenciar el reconocimiento de formatos para la finalización de archivos, tanto digitales como físicos.

De Producto:

Publica archivos en diferentes formatos, tiene en cuenta la utilidad de cada uno de ellos.

De Desempeño:

Crea publicaciones gráficas, generando archivos preprensa para el proceso final de impresión.

**TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

<b>Técnicas:</b>	<b>Instrumento:</b>
Formulación de preguntas	Cuestionarios
Simulación de situaciones	Lista de chequeo
Entrevista	Cuestionario



**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS**

**Docente:**

Realiza una exposición teórico-práctica de la terminología y de los procedimientos iniciales, realiza las operaciones básicas en forma demostrativa, orienta el desarrollo de los ejercicios prácticos, realiza evaluaciones periódicas y propicia la integración del grupo.

**Estudiante:**

Realiza efectivamente los procedimientos indicados, estudia la guía de aprendizaje y formula preguntas en caso de dudas

**MEDIOS DIDÁCTICOS Y RECURSOS EDUCATIVOS**

Computador con la configuración adecuada

Documentos.

Guías, talleres y lecturas.

Corel Draw 5

Videos on-line.

**ESCENARIOS DE APRENDIZAJE**

Salón de clase



## MÓDULO No. 2 Historia del Arte

<b>MÓDULO N° 02</b>	<b>HISTORIA DEL ARTE</b>	
<b>DURACIÓN</b>	56 HORAS	
	Teóricas	28 HORAS
	Prácticas	28 HORAS
<b>COMPETENCIA(S) A DESARROLLAR</b>		
<p><b><u>COMPETENCIA BÁSICA:</u></b></p> <p>Conocer la producción del arte y el diseño a lo largo de la Historia y de sus manifestaciones en distintas culturas y diversos lenguajes.</p>	<p><b>Actividades Clave: 01</b></p> <p>01 Historia del arte y su transcurrir dentro de diferentes contextos.</p>	
	<p><b>Actividades Clave: 02</b></p> <p>02 Historia del diseño gráfico.</p>	
<b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Reconocer y diferenciar los diferentes estilos artísticos y estéticos de la historia del arte y su contribución dentro de la historia de la cultura.</li> <li>2. Conocer acerca del origen del diseño gráfico, entendiendo su influencia en procesos actuales de diseño y materias relacionadas al mismo.</li> <li>3. Conocer la evolución histórica y tecnológica del diseño en Latinoamérica a parte de su función social.</li> </ol>		



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 18/209

4. Desarrollar una pieza gráfica sobre nuestra historia actual, utilizando como referente los periodos de la historia del arte y el diseño (proyecto final)

**PROGRAMACIÓN METODOLÓGICA**

**UNIDAD DE APRENDIZAJE 1: HISTORIA DEL ARTE Y SU TRANSCURRIR DENTRO DE DIFERENTES CONTEXTOS**

<b>DURACIÓN UNIDAD</b>	<b>18.67 HORAS</b>	
	Teóricas	9,33 HORAS
	Prácticas	9,33 HORAS

**CONTENIDOS**

**DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS**

**SABER 1: EI USO DE LA IMAGEN EN LA ANTIGÜEDAD**

- Los iconos y los símbolos del mundo antiguo

(Arte rupestre, arte de la edad de piedra, mastabas, templos y pirámides. Egipto, Grecia y Roma. Mitología.)

- Del rito al mito (La artesanía y el chamanismo como trasDocente de la imagen y el diseño en las sociedades precolombinas)
- Del politeísmo al monoteísmo (caída de Roma y auge del Cristianismo) Arte bizantino. Representación, imagen, iconos.

**SABER 2: LO PROFANO Y LO SACRO (EDAD MEDIA)**

- Las sociedades feudales y los gremios de artesanos
- Sociedades iconoclastas y los símbolos de poder
- Arte paleocristiano, bizantino y arte gótico.



- Del papiro a los libros ilustrados
- Inicios de la ilustración y la creación de personajes a través de las leyendas, mitos y relatos clásicos y de la antigüedad.

#### SABER 3: LOS INVENTOS DEL RENACIMIENTO

- El resurgir del hombre como centro de la experiencia estética. Lo profano como fuente de creación en el diseño.
- Leonardo Da Vinci, un modelo de diseñador y dibujante.
- El barroco y la teatralidad del claroscuro
- El gótico, retoma de ornamentos de la naturaleza

#### SABER 4: ARTE CONTEMPORANEO

- La era industrial y el origen de la publicidad.
- Los medios de entretenimiento masivos, el cine origina la revolución de la imagen el diseño.
- La revolución en el arte ya no existe la imitación de la naturaleza
- Arte moderno y sus vanguardias artísticas

#### DE PROCESOS (SABER HACER)

##### HACER 1 (SABER 1)

Reproducir imágenes con base a algunas técnicas utilizadas en la antigüedad.

##### HACER 2 (SABER 2)

Realizar imágenes con gran influencia religiosa e ideológicas con fines persuasivos.

##### HACER 3 (SABER 3)

Elabora modelos en tres dimensiones, partiendo de un proceso de bocetacion, aprobación, ejecución.



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 20/209

HACER 4 (SABER 4)

Comprende y aplica las diferentes influencias pictóricas del arte contemporáneo.

**ACTITUDINAL (SER)**

SER 1 (HACER 1-4 - SABER 1-4)

Pulcro en el desarrollo y entrega de piezas gráficas.

SER 2 (HACER 1-4 - SABER 1-4)

Ético y respetuoso con lo que se plantea y sus credos personales.

SER 3 (HACER 1-4 - SABER 1-4)

Coherente con lo que propone y desarrolla.

SER 4 (HACER 1-4 - SABER 1-4)

Concentrado para memorizar datos importantes que le permite identificar obras, periodos, personas, etc., dentro de un marco histórico.

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

1. Identifica las diferentes etapas de la historia del arte.
2. Reconoce la historia del arte como gran influencia en el desarrollo de la humanidad.
3. Desarrolla piezas gráficas, teniendo como referente las técnicas, estilos y métodos vistos de los movimientos artísticos expuestos en clase.

**EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

De conocimiento:

1. A través de desarrollo de evaluación se identifica conocimiento frente al término de arte y su historia.
2. Realiza pieza grafica que plasme la influencia del arte en la actualidad.



3. Realiza exposición de técnicas, estilos y autores que conforman los diferentes periodos de la historia del arte.

De desempeño:

1. Desarrolla una pieza gráfica de acuerdo a los cánones y estándares de una de las etapas de la historia del arte (arte antiguo, edad media, edad moderna y arte contemporáneo).

2. Elabora una pieza 3D con la característica principal de un movimiento artístico (Ejemplo: Un bolso al estilo Gótico).

De producto:

1. Piezas gráficas desarrolladas a partir de los estilos artísticos expuestos en clase.

2. Conoce diferentes métodos para crear composiciones diversas en un plano bidimensional.

**TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

<b>Técnicas</b>	<b>Instrumento</b>
Observación directa	Lista de chequeo
Formulación de preguntas	Cuestionarios
Simulación de situaciones	Lista de chequeo
Entrevista	Cuestionario

**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS**



**Docente:**

Presentación de situaciones problemáticas

Ejemplos de cada uno de los temas

Videos que tengan relación con el tema

Simulación de escenarios

Formulación de preguntas

Entrevistas personales

Conforma equipos de trabajo

Entrega guías de estudio

Aplica evaluaciones

Asesora permanentemente a los estudiantes

**Estudiante:**

Analiza, estudia y resuelve problemas,

Elabora de documentos

Estructuración del proyecto de clase.

Estudia los casos.

Práctica con los talleres.

**MEDIOS DIDÁCTICOS Y RECURSOS EDUCATIVOS**

Recursos físicos

Documentos

Software

**ESCENARIOS DE APRENDIZAJE**



1. Salón de clase		
<b>UNIDAD DE APRENDIZAJE 2: HISTORIA DEL DISEÑO GRÁFICO</b>		
<b>DURACIÓN UNIDAD</b>	<b>18.67 HORAS</b>	
	Teóricas	9,33 HORAS
	Prácticas	9,33 HORAS
<b>CONTENIDOS</b>		
<b>DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS (SABER)</b>		
<p>SABER 1: ANTECEDENTES AL DISEÑO GRAFICO</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siglo XVI – XVIII. La revolución de la Imprenta y la difusión del texto y las imágenes. El original múltiple. Empaste, encuadernación e ilustración de libros.</li> <li>• Siglo XIX y XX. Los derechos del hombre, la emancipación de las sociedades y la democratización de las imágenes y el conocimiento.</li> <li>• El Siglo de las Luces y la caricatura como forma de expresión social popular.</li> <li>• Elevación de la artesanía a la altura de la ingeniería y el arte el nacimiento del diseño.</li> <li>• La primera escuela de diseño del mundo Bauhaus.</li> <li>• Conjugación de ingeniería arquitectura, arte y tecnología en el diseño masivo de productos</li> <li>• La publicidad como elemento que trasforma la sociedad moderna del siglo XX.</li> </ul> <p>SABER 2: DISEÑO MODERNO</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pop Art</li> <li>• Nuevas tecnologías</li> </ul>		



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 24/209

- Principales representantes del diseño

**DE PROCESOS (SABER HACER)**

HACER 1 (SABER 1-2)

1. Comprender la evolución de la escritura y la aplica como complemento de la imagen pictórica.
2. Estructurar imágenes con un fin apelando a las influencias obtenidas por el diseño y su evolución

**ACTITUDINAL (SER)**

SER 1 (HACER 1 y 2 - SABER 1 y 2)

Pulcro en el desarrollo y entrega de piezas gráficas.

SER 2 (HACER 1 y 2 - SABER 1 y 2)

Coherente con lo que propone y desarrolla.

SER 3 (HACER 1 y 2 - SABER 1 y 2)

Concentrado para memoriza datos importantes que le permite identificar obras, periodos, personas, etc. Dentro de un marco histórico.

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

1. Identificar las diferentes etapas de la historia del diseño
2. Establecer la diferencia entre la historia del arte y el diseño.
3. Desarrollar piezas gráficas, teniendo como referente las técnicas, estilos y métodos vistos de los movimientos que gestaron el diseño gráfico.

**EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

De conocimiento:



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 25/209

1. Comprende la evolución e importancia del diseño gráfico en el arte de la comunicación.

2. Comprende mejor su entorno visual y papel que juega el diseño a la hora de tomar algunas decisiones.

De desempeño:

1. Elabora piezas graficas consecuentes de los temas tratados en clase y estipulados por el Docente.

De producto:

1. Desarrolla piezas gráficas estableciendo una diferencia entre arte, diseño y como se pueden complementar.

2. Ejecuta piezas gráficas teniendo en cuenta la importancia y diferencia de la imagen como letra y la letra como imagen.

**TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

<b>Técnicas</b>	<b>Instrumento</b>
Observación directa	Lista de chequeo
Formulación de preguntas	Cuestionarios
Simulación de situaciones	Lista de chequeo
Entrevista	Cuestionario



**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS**

**Docente:**

- Entrega el calendario o cronograma de actividades
- Explicación o planteamiento del tema de desarrollo
- Presentación de situaciones problémicas
- Ejemplos de cada uno de los temas
- Videos que tengan relación con el tema
- Simulación de escenarios
- Formulación de preguntas
- Entrevistas personales
- Conforma equipos de trabajo
- Entrega guías de estudio
- Aplica evaluaciones
- Asesora permanentemente a los estudiantes

**Estudiante:**

- Analiza, estudia y resuelve problemas,
- Elabora de documentos
- Estructuración el proyecto de clase.
- Estudia los casos.
- Práctica con los talleres.



## COORDINACIÓN ACADÉMICA

## PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 27/209

**MEDIOS DIDÁCTICOS Y RECURSOS EDUCATIVOS**

Recursos físicos

Documentos

Software Máquina virtual

**ESCENARIOS DE APRENDIZAJE**

1. Salón de clase

**UNIDAD DE APRENDIZAJE 3: DISEÑO GRÁFICO EN LATINOAMÉRICA****18.67 HORAS****DURACIÓN UNIDAD**

Teóricas

9,33 HORAS

Prácticas

9,33 HORAS

**CONTENIDOS****DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS (SABER)**

SABER 1: DISEÑO LATINOAMERICANO

- Diseño latinoamericano
- Diseño colombiano
- Principales representantes del diseño

**DE PROCESOS (SABER HACER)**

HACER 1 (SABER1)

Plasmar en una pieza grafica la consigna del diseño como un tema social.

HACER 2 (SABER 1)

Generar identidad como país por medio de una pieza gráfica.



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 28/209

HACER 3 (SABER1)

Adoptar y plasmar la influencia de diseñadores en la búsqueda de un estilo propio.

**ACTITUDINAL (SER)**

SER 1 (HACER 1 - 3 - SABER 1 )

Pulcro en el desarrollo y entrega de piezas gráficas.

SER 2 (HACER 1 - 3 - SABER 1)

Coherente con lo que propone y desarrolla.

SER 3 (HACER 1 - 3 - SABER 1)

Concentrado para memorizar datos importantes que le permite identificar obras, periodos, personas, etc. Dentro de un marco histórico.

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

1. Reconocer los temas sociales como compromiso del diseño latinoamericano.
2. Identificar el diseño gráfico colombiano como lo que somos y establecer que queremos ser.
3. Desarrollar mensajes visuales con responsabilidad y compromiso social.

**EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

De conocimiento:

1. Comprende que el diseño gráfico latinoamericano es parte de una búsqueda de identidad.

2. Adopta el diseño gráfico colombiano como una opción en la búsqueda de un estilo propio.

De desempeño:

1. Elabora piezas graficas consecuentes de los temas tratados en clase y estipulados por el Docente.



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 29/209

De producto:

1. Desarrolla piezas gráficas más elaboradas y fácil de ubicar dentro de un estilo o tendencia.
2. Ejecuta piezas gráficas teniendo en cuenta la importancia de transmitir un mensaje.

**TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

Técnicas	Instrumento
Observación directa	Lista de chequeo
Formulación de preguntas	Cuestionarios
Simulación de situaciones	Lista de chequeo
Entrevista	Cuestionario

**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS**

**Docente:**

Entrega el calendario o cronograma de actividades

Explicación o planteamiento del tema de desarrollo

Presentación de situaciones problemáticas

Ejemplos de cada uno de los temas

Videos que tengan relación con el tema



Simulación de escenarios

Formulación de preguntas

Entrevistas personales

Conforma equipos de trabajo

Entrega guías de estudio

Aplica evaluaciones

Asesora permanente a los estudiantes

**Estudiante:**

Analiza, estudia y resuelve problemas,

Elabora de documentos

Estructuración el proyecto de clase.

Estudia los casos.

Práctica con los talleres.

**MEDIOS DIDÁCTICOS Y RECURSOS EDUCATIVOS**

Recursos físicos

Documentos

**ESCENARIOS DE APRENDIZAJE**

1. Salón de clase

**MÓDULO No. 3 Diagramación I**



## COORDINACIÓN ACADÉMICA

## PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 31/209

MÓDULO N° 03		DIAGRAMACIÓN I	
DURACIÓN		56 HORAS	
		Teóricas	28 HORAS
		Prácticas	28 HORAS
COMPETENCIA(S) A DESARROLLAR			
<b>COMPETENCIA 1:</b> <b>291301122</b> Diagramar piezas gráficas de acuerdo con el medio de salida y parámetros de maquetación.		<b>Actividades Clave: 01</b>	
		01. Validar Condiciones Técnicas	
		<b>Actividades Clave: 02</b>	
		02. Distribuir Contenido	
		<b>Actividades Clave: 03</b>	
		03. Componer Maqueta	
RESULTADOS DE APRENDIZAJE			
1. Componer y diagramar elementos gráficos como imágenes y textos teniendo en cuenta conceptos de diagramación. 2. Verificar el archivo de acuerdo al requerimiento del medio de salida. 3. Imponer y organizar las paginas según el tipo de impresión digital.			
PROGRAMACIÓN METODOLÓGICA			
UNIDAD DE APRENDIZAJE 1: COMPOSICIÓN Y DIAGRAMACIÓN EDITORIAL			
		18.67 HORAS	



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 32/209

<b>DURACIÓN UNIDAD</b>	Teóricas	9,33 HORAS
	Prácticas	9,33 HORAS
<b>CONTENIDOS</b>		
<b>DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS (SABER)</b>		
<p>SABER 1. Composición editorial</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Maquetación a partir de maginas maestras</li> <li>b. Estudio tipográfico</li> <li>c. Estilos de texto</li> <li>d. Diagramación textos e imágenes</li> <li>e. Prueba para la salida del archivo (color, resolución de imágenes, textos)</li> </ul>		
<b>DE PROCESOS (SABER HACER)</b>		
<p>HACER 1. (SABER 1) Elaborar un archivo con las características iniciales de diagramación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Aplica conceptos de: forma armonía equilibrio y simetría</li> <li>b. Elabora páginas maestras para determinar diagramación</li> <li>c. Define estilos, tipografías y revision de textos</li> <li>d. Establece imágenes, fotografías y elementos gráficos</li> <li>e. Elabora la maqueta de prueba</li> <li>f. Especificaciones del archivo de acuerdo a la salida</li> </ul>		
<b>ACTITUDINAL (SER)</b>		
<p>SER 1. (SABER 1 - HACER 1)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Organizado al preparar la información para la diagramación</li> <li>b. Estudioso para hacer un buen estudio tipográfico</li> <li>c. Asertivo al definir imágenes propias al medio de salida</li> <li>d. Puntual al entregar evidencia al docente</li> </ul>		
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>		



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 33/209

CRITERIO 1. (SABER 1 HACER 1 SER 1)

Compone un elemento editorial tipo libro con los conceptos de diseño, diagramación y composición.

**EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

Conocimiento:

Compone un diagramación con los conceptos de composicion, diseño y diagramación

Desempeño:

Define un diseño editorial en el programa seleccionado teniendo en cuenta los conceptos editoriales

Producto:

Desarrolla un libro manteniendo la unidad grafica dependiendo el tipo de diseño a realizar.

**TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

**Técnicas:**

**Instrumento:**

Observación directa del proceso de recolección de la información para realizar de forma organizada la elaboración de una pieza editorial, así como de la conceptualización y aplicación de los aspectos más importantes del diseño editorial.

Lista de chequeo

Cuestionario de 10 preguntas donde el estudiante responderá acertivamente los conceptos de diseño y diagramación editorial

Cuestionario

**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS**

**Docente:**



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 34/209

- Explicación inicio de un documento
- Paginas maestras
- Numeración
- Diagramación
- Tipografías
- Estilos de textos
- Tratamiento de las imágenes según la diagramación

**Estudiante:**

- Analiza, los conceptos de diseño editorial
- Práctica con los ejemplos que da el docente
- Estructuración el proyecto de clase

**MEDIOS DIDÁCTICOS Y RECURSOS EDUCATIVOS**

1. Equipos MAC con la configuración adecuada
2. Software de diagramación editorial (Adobe Indesign)
3. Internet
4. Bancos de imágenes
5. Libros y revistas

**ESCENARIOS DE APRENDIZAJE**

1. Salón de clase

**UNIDAD DE APRENDIZAJE 2: ARCHIVOS DE SALIDA**

<b>DURACIÓN UNIDAD</b>	<b>18.67 HORAS</b>	
	Teóricas	9,33 HORAS
	Prácticas	9,33 HORAS

**CONTENIDOS**



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 35/209

<b>DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS (SABER)</b>
<p>SABER 1. Archivos de salida</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Verificar formato, textos, gráficos e imágenes para la salida</li> <li>· Formatos de exportación del archivo, (PDF de impresión, PDF interactivo, SWF)</li> </ul>
<b>DE PROCESOS (SABER HACER)</b>
<p>HACER 1. (SABER 1) Exportación de archivo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Establecer la calidad y vinculo de los elementos que intervienen en la diagramación (textos, imágenes, gráficos)</li> <li>· Guardar los archivos en formatos requeridos para procesos posteriores</li> </ul>
<b>ACTITUDINAL ( SER)</b>
<p>SER 1. (SABER 1 HACER 1)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Organizado al recolectar la información y organizarla de acuerdo a los vínculos</li> <li>b. Estructurado para aplicar conceptos de teoría del color, tipografía y composición gráfica.</li> <li>c. Puntual al entregar evidencia al Docente</li> </ol>
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>
<p>CRITERIO 1. (SABER 1 HACER 1 SER 1)</p> <p>Realiza una diagramación para la elaboración de un libro como proyecto final y sus archivos de salida.</p>
<b>EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE</b>
<p>Conocimiento: Identifica los conceptos de diseño editorial de acuerdo a su salida</p> <p>Desempeño: Analiza el sin de salida del elemento editorial para su exportación</p> <p>Producto: Exporta varios archivos según la necesidad</p>
<b>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>
<p><b>Técnicas:</b> <span style="margin-left: 200px;"><b>Instrumento:</b></span></p>



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 36/209

Observación directa

Lista de chequeo

Se observa el correcto desempeño al darle salida a un archivo de diseño editorial

**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS**

**Docente:**

Explicación de tipos de salidas

Explicación de modos de color y diferencia al momento de la exportación

**Estudiante:**

Práctica con los ejemplos que da el docente y su propio diseño

Estructuración el proyecto de clase.

**MEDIOS DIDÁCTICOS Y RECURSOS EDUCATIVOS**

Recursos físicos Salon de computadores MAC

Software de diagramación editorial (Adobe Indesign)

Internet

**ESCENARIOS DE APRENDIZAJE**

Salón de clase

**UNIDAD DE APRENDIZAJE 3: IMPOSICIÓN PARA LA IMPRESIÓN**

**18.67 HORAS**

**DURACIÓN UNIDAD**

Teóricas

9,33  
HORAS



## COORDINACIÓN ACADÉMICA

## PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 37/209

	Prácticas	9,33 HORAS
<b>CONTENIDOS</b>		
<b>DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS (SABER)</b>		
<p>SABER 1. Imposición</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Prepara las páginas para la imposición</li> <li>· Compone el tamaño final del montaje</li> </ul> <p>· Identifica las guías, numeración, tiro y retiro</p>		
<b>DE PROCESOS (SABER HACER)</b>		
<p>HACER 1. (SABER 1) Métodos de imposición</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Tamaños de papel</li> <li>· Guías de impresión</li> </ul>		
<b>ACTITUDINAL ( SER)</b>		
<p>SER 1. (SABER 1 HACER 1)</p> <p>a. Cuidadoso al tomar las medias y aplicar la imposición</p> <p>b. Puntual al entregar evidencia al docente</p>		
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>		
<p>CRITERIO 1. (SABER 1 HACER 1 SER 1)</p> <p>Estructurar un elemento editorial (libro, revista, catalogo) la imposición de estos para impresión.</p>		
<b>EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE</b>		
<p>Conocimiento:</p> <p>Analiza los componentes para la imposición.</p> <p>Desempeño:</p> <p>Usa el programa de forma adecuada para la imposición de un archivo.</p> <p>Producto:</p> <p>Estructura el montaje de acuerdo a la imposición de las páginas</p>		
<b>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>		



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 38/209

Técnicas:	Instrumento:
Observación directa	Lista de chequeo
Impone de forma correcta en el programa de diseño editorial las páginas para una impresión.	
<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>	
<p><b>Docente:</b> Explicación de la imposición de acuerdo a la producción. Aplica mediante el método de enseñanza la imposición de páginas de acuerdo a su tamaño y la producción</p> <p><b>Estudiante:</b> Práctica con los ejemplos que da el docente Estructuración del proyecto de clase.</p>	
<b>MEDIOS DIDÁCTICOS Y RECURSOS EDUCATIVOS</b>	
<p>Equipos MAC con la configuración adecuada Software de diagramación editorial (Adobe Indesign) Internet Bancos de imágenes Libros y revistas</p>	
<b>ESCENARIOS DE APRENDIZAJE</b>	
Salón de clase	



## MÓDULO No. 4 Publicidad I

<b>MÓDULO N° 4</b>	<b>PUBLICIDAD I</b>	
<b>DURACIÓN</b>	<b>56 HORAS</b>	
	Teóricas	28 HORAS
	Prácticas	28 HORAS
<b>COMPETENCIA(S) A DESARROLLAR</b>		
<b>COMPETENCIA 1:</b>  <b>291301103</b> Elaborar piezas gráficas de acuerdo con técnicas manuales	<b>Actividades Clave: 01</b> 01. Manipular Materiales	
	<b>Actividades Clave: 02</b> 02. Armar Productos	
<b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conocer la importancia de la publicidad y la agencia publicitaria.</li> <li>2. Identificar las promociones y sus estrategias, analizando la utilidad en los medios de comunicación.</li> <li>3. Desarrollar un logotipo como elemento identificador corporativo, aplicándolo a un manual de identidad corporativa)</li> </ol>		



<b>PROGRAMACIÓN METODOLÓGICA</b>		
<b>UNIDAD DE APRENDIZAJE 1: INTRODUCCIÓN A LA PUBLICIDAD Y AGENCIA PUBLICITARIA</b>		
<b>DURACIÓN UNIDAD</b>	<b>18.67 HORAS</b>	
	Teóricas	9,33 HORAS
	Prácticas	9,33 HORAS
<b>CONTENIDOS</b>		
<b>DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS (SABER)</b>		
<p>SABER 1.</p> <p>Introducción a la publicidad</p> <p>a. La publicidad a través de la historia</p> <p>b. Agencia Publicitaria</p> <p>c. Organización de la Agencia Publicitaria</p>		
<b>DE PROCESOS (SABER HACER)</b>		
<p>HACER 1 (SABER 1)</p> <p>1. Analizar el cambio de tendencias dentro de la publicidad desde sus inicios.</p> <p>2. Conocer el funcionamiento de una agencia publicitaria.</p> <p>3. Crear la estructura de una agencia publicitaria.</p>		
<b>ACTITUDINAL (SER)</b>		
<p>SER 1. (SABER 1-HACER 1)</p> <p>a. Analítico al momento de estructurar una línea de tiempo de la historia de la publicidad.</p>		



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRÁFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 41/209

b. Crítico en sus procesos de observación, para reconocer los componentes fundamentales de una agencia de publicidad.

c. Interesado y proactivo en el diseño de una estructura de agencia publicitaria propia.

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

CRITERIO 1. (SABER 1 HACER 1 SER 1)

Comprende la organización de una agencia de publicidad y evidencia su conocimiento en la estructuración de una agencia propia

**EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

Conocimiento:

- Conoce la historia de la publicidad y sus protagonistas
- Comprende la influencia de la publicidad en los hechos históricos del siglo XX y principios del siglo XXI.
- Analiza la estructura de la agencia publicitaria y propone un ejemplo de organización propia.

Desempeño:

- Interpreta de manera clara la elaboración de una línea de tiempo de la historia de la publicidad y la estructura de una agencia publicitaria

Producto:

- Elaboración y composición de una línea de tiempo de la publicidad desde sus orígenes hasta la actualidad.
- Desarrollo conceptual de una agencia publicitaria que involucre misión, visión, valores corporativos, objetivos y estructura organizacional.

**TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

Técnicas:

Instrumento:



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 42/209

Formulación de preguntas	Cuestionarios
Simulación de situaciones	Lista de chequeo
Entrevista	Cuestionario

**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS**

**Docente:**

Explicación de los principios básicos de la publicidad y creación de agencia publicitaria-

- Qué es la publicidad
- Principios básicos de la publicidad
- Historia de la publicidad
- Grandes protagonistas de publicidad
- Qué es una agencia de publicidad
- Cuál es el rol de la agencia de publicidad dentro de la publicidad
- Organización de una agencia de publicidad

**Estudiante:**

Analiza las variables de la publicidad dentro de la historia.

- Reconoce la evolución de la publicidad durante su desarrollo.
- Aplica los principios de la publicidad en la estructuración del proyecto de clase.
- Desarrolla las actividades del módulo e interpreta las variaciones con sus semejantes.

**MEDIOS DIDÁCTICOS Y RECURSOS EDUCATIVOS**

- Computadores con la configuración adecuada



<ul style="list-style-type: none"> <li>• Software de ilustración y composición (Illustrator, InDesign)</li> <li>• Internet</li> <li>• Fuentes de consulta</li> </ul>		
<b>ESCENARIOS DE APRENDIZAJE</b>		
Salón de clase		
<b>UNIDAD DE APRENDIZAJE 2: MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y ESTRATEGIAS DE PROMOCIÓN</b>		
<b>DURACIÓN UNIDAD</b>	<b>18.67 HORAS</b>	
	Teóricas	9,33 HORAS
	Prácticas	9,33 HORAS
<b>CONTENIDOS</b>		
<b>DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS (SABER)</b>		
<p>SABER 1.</p> <p>Promociones</p> <p>a. Características de las promociones</p> <p>b. Tipos de promociones</p> <p>SABER 2.</p> <p>Introducción a los medios de difusión</p> <p>a. Introducción a los medios</p> <p>b. Planificación de medios</p>		
<b>DE PROCESOS (SABER HACER)</b>		
HACER 1. (SABER 1 y 2)		



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 44/209

Desarrollar una estructura de promoción de un producto o servicio.

1. Analizar los atributos de la campaña y diseñar una estrategia de promoción
2. Crear una pieza publicitaria asociada a la campaña de promoción del producto o servicio.

HACER 2. (SABER 1 y 2)

Diferenciar la pertinencia de los medios asociados a la campaña publicitaria, producto y público objetivo.

1. Analizar el impacto de los medios dentro de la campaña.
2. Realizar una pieza publicitaria (pauta) para el medio seleccionado, determinada por el análisis de la campaña

**ACTITUDINAL ( SER)**

SER 1 (HACER 1 y 2 - SABER 1 y 2)

- Crítico en el análisis de situaciones que disponen el desarrollo de una campaña publicitaria.

SER 2 (HACER 1 y 2 - SABER 1 y 2)

- Interesado por ampliar sus conocimientos sobre campañas publicitarias.

SER 3 (HACER 1 y 2 - SABER 1 y 2)

- Puntual en la entrega de trabajos

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

CRITERIO 1. (SABER 1 HACER 1 SER 1)

Comprende la pertinencia de la campaña en los medios, teniendo en cuenta el producto o servicio.

**EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**



Conocimiento:

- Respuestas a preguntas sobre qué son las promociones y tipos de promociones.
- Identifica las diferentes promociones para elaborar una campaña de promoción.
- Analiza el impacto de los medios en la campaña publicitaria.
- Interpreta las características de la campaña para determinar el uso optimizado de los medios.

Desempeño:

- Diseña la planificación de medios, las piezas gráficas de una marca o producto conocido y la difusión de estos en cada medio, cotizando el costo por tiempo frecuencia y duración.

Producto:

- Elaboración una estrategia de promoción acorde con el producto o servicio seleccionado
- Realización de una selección de medios acorde con la estrategia de promoción del producto o servicio seleccionado.

**TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

<b>Técnicas:</b>	<b>Instrumento:</b>
Observación directa de como el estudiante estructura una promoción.	Lista de chequeo
Presentación de la selección de medios para la promoción	Documento gráfico



### ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

**Docente:**

Exposición de las variables en una estrategia de promoción

- Qué es una estrategia de promoción
- Variables de la promoción de un producto / servicio
- Ejemplifica como realizar una estrategia de promoción

Explicación de los medios de difusión

- Cuáles son los medios de difusión
- Ejemplos de promoción en medios
- Presupuesto de medios
- Estructuración de campaña en medios

**Estudiante:**

Practica con los ejemplos del docente

- Estructuración del Proyecto de Clase.

### MEDIOS DIDÁCTICOS Y RECURSOS EDUCATIVOS

Computadores con la configuración adecuada

- Software de ilustración y composición (Illustrator, InDesign)
- Internet
- Fuentes de consulta



ESCENARIOS DE APRENDIZAJE		
1. Salón de clase		
UNIDAD DE APRENDIZAJE 3: IMAGEN CORPORATIVA		
DURACIÓN UNIDAD	18.67 HORAS	
	Teóricas	9,33 HORAS
	Prácticas	9,33 HORAS
CONTENIDOS		
DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS (SABER)		
<p>SABER 1.</p> <p>Identidad y manual de imagen</p> <p>a. Creación del elemento identificador de la imagen corporativa</p> <p>b. Desarrollo y aplica el identificador a un manual de identidad</p>		
DE PROCESOS (SABER HACER)		
<p>HACER 1 (SABER 1)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseñar el Isotipo (Símbolo), logotipo (Tipografía) y el Isologotipo de una empresa o agencia publicitaria.</li> <li>• Estructurar los elementos visuales necesarios para desarrollar el manual de identidad corporativo, analizando e interpretando la información que el cliente requiere y teniendo en cuenta el uso de la imagen corporativo como marca.</li> </ul>		



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 48/209

**ACTITUDINAL (SER)**

SER 1 (HACER 1- SABER 1)

- Asertivo en la selección de elementos para construir una propuesta de imagen corporativa.
- Interesado por ampliar sus conocimientos sobre la identidad corporativa
- Puntual en la entrega de trabajos.

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

Desarrollar eficazmente un manual de imagen corporativo.

**EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

De conocimiento

- Conoce los aspectos fundamentales para la elaboración de un logotipo
- Desarrolla habilidad para crear identificadores dependiendo la ocupación de la empresa.
- Identifica qué es el manual de identidad corporativa.

De Producto

- Crea logotipos que cumplan con la necesidad del cliente hacia el mercado.
- Desarrolla los contenidos adecuados de un Manual de Identidad Corporativa.

De Desempeño

- Elabora las propuestas de desarrollo visual, acorde con los contenidos y propósitos corporativos acordes al diseño de la imagen corporativa orientado a la creación de la marca..



### TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Técnicas:	Instrumento:
Observación directa de como el estudiante crea una imagen corporativa a partir de un concepto	Lista de chequeo
Observación del desarrollo del manual de imagen corporativa	Lista de chequeo
Presentación y sustentación del manual de identidad corporativa	Documento impreso, piezas graficas de apoyo

### ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

#### Docente:

1. Explica la teoría para el desarrollo de logotipos, teniendo en cuenta, formas colores, disposiciones y tipografías, dando ejemplos reales de marcas, productos y empresas reconocidas en el mercado.
2. Expresa la necesidad de las empresas existentes por hacer un rediseño de logotipo teniendo en cuenta que la creación de la marca y que su publicidad pueda ser más recordada y más creativa.
3. Ejemplariza de forma concreta las partes del Manual de identidad Corporativa y cómo desarrollar una propuesta de logotipos adecuada a la necesidad de la empresa.

#### Estudiante:



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 50/209

Participa activamente en las actividades propuestas por el docente para implementar un logotipo y manual de imagen corporativa.

**MEDIOS DIDÁCTICOS Y RECURSOS EDUCATIVOS**

Computadores con la configuración adecuada

- Software de ilustración y composición (Illustrator, InDesign)
- Internet
- Fuentes de consulta

**ESCENARIOS DE APRENDIZAJE**

Salón de clase

**MÓDULO No. 5 Informática Básica**

<b>MODDULO N° 05</b>	<b>INFORMÁTICA BÁSICA</b>	
<b>DURACIÓN</b>	<b>40 HORAS</b>	
	Teóricas	20 HORA S
	Prácticas	20 HORA S
<b>COMPETENCIA A DESARROLLAR</b>		
<b>COMPETENCIA 1:</b>  <b>COMPETENCIA BÁSICA</b>	<b>Actividades Clave : 01</b> Control de equipos empleados para el procesamiento de la información: Sistema Operativo (Windows)	



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 51/209

Gestionar la información haciendo uso eficiente de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TICS)		
<b>COMPETENCIA 2:</b>		
<b>220501121</b> Operar herramientas informáticas y digitales de acuerdo con protocolos y manuales técnicos	<b>Actividades Clave : 02</b>  Operación de Herramientas Ofimáticas: Procesador de Textos (Word), Hoja de cálculo (Excel), Internet básico	
<b>UNIDAD DE APRENDIZAJE 1: CONTROL DE EQUIPOS EMPLEADOS PARA EL PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN:</b>  <b>SISTEMA OPERATIVO (WINDOWS)</b>		
<b>DURACIÓN UNIDAD</b>	<b>20 HORAS</b>	
	Teóricas	10 HORAS
	Prácticas	10 HORAS
<b>CONTENIDOS</b>		
<b>DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS (SABER)</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Funciones del sistema operativo</li> <li>2. Características de Windows.</li> <li>3. Configuración básica del sistema operativo</li> <li>4. Accesorios de Windows.</li> <li>5. Administrar archivos y carpetas.</li> <li>6. Virus y Antivirus</li> <li>7. Compresión de archivos.</li> </ol>		



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 52/209

**DE PROCESOS (SABER HACER)**

1. Manejar con destreza el ambiente Windows con teclado y mouse.
2. Cambios en la configuración del sistema (manejo de ventanas, fondo, papel tapiz, temas, instalar y configurar periféricos, etc.)
3. Manejar correctamente los accesorios de Windows (wordpad, bloc de notas, calculadora, paint).
4. Administrar archivos y carpetas (crear carpetas, abrir programas, crear accesos directos, mover, copiar, cambiar nombre, buscar, borrar y comprimir).
5. Verifica existencia de virus en los dispositivos de almacenamiento y limpia utilizando un software antivirus.

**DE ACTITUD (SER)**

- Hábil en la búsqueda de archivos.
- Buen compañero.
- Participar activamente en debates, consultas y preguntas diversas que se desarrollen en el aula virtual.
- Puntualidad en la entrega de talleres y presentación de evaluaciones.
- Respetuoso con el DOCENTE y con sus compañeros.

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

- Maneja con destreza el sistema operativo Windows con teclado y mouse.
- Personaliza la configuración del sistema
- Maneja los accesorios de Windows (Wordpad, Bolc de notas, calculadora, Paint)
- Realiza operaciones con archivos como: guardar, abrir, crear accesos directos, crear nuevas carpetas, copiar y mover archivos, etc.
- Comprime archivos.

**EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

**De conocimiento:**

1. Define sistema operativo y sus funciones.



2. Explica los pasos para configurar escritorio y dispositivos como el mouse, teclado e impresoras.
3. Identifica los diferentes accesos a los programas instalados en el disco duro.

**De producto:**

1. Elabora documentos en los accesorios de Windows como el Wordpad y el Bloc de notas.
2. Elabora archivos en el accesorio Paint.
3. Crea carpetas en los diferentes dispositivos de almacenamiento.
4. Copia, Corta y Pega archivos y/o carpetas de una carpeta a otra y de una unidad a otra.
5. Cambia el nombre a los archivos y/o carpetas.
6. Comprime uno o más archivos.
7. Usa adecuadamente el software antivirus para verificar existencia y realizar la limpieza de los dispositivos de almacenamiento.

**De desempeño:**

1. Habilidad para manejar el sistema operativo con teclado y mouse.
2. Configura correctamente el sistema operativo Windows desde el panel de control.
3. Efectúa operaciones básicas y científicas con las funciones de la calculadora de Windows.
4. Búsqueda de archivos de diferentes tipos.
5. Administra hábilmente archivos y carpetas en un dispositivo de almacenamiento permanente, así como la creación de accesos directos de un programa o documento en el escritorio.
6. Comprime el tamaño de los archivos y/o contenido de las carpetas.
7. Verifica y limpia de virus las unidades de almacenamiento.



- Talleres y prácticas.
- Resolver cuestionarios

### ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

**Docente:**

1. Explica cómo debe manejarse el sistema operativo con mouse y teclado.
2. Explica el panel de control y los principales elementos para configurar el sistema.
3. Explica los principales accesorios de Windows, su función y la forma de utilizarlos.
4. Explica la correcta forma de administrar los archivos y todo lo relacionado con copiar, cortar, renombrar, buscar y borrar carpetas y archivos.
5. Explica el software de compresión de archivos.
6. Propuesta de talleres y ejercicios

**Estudiante:**

1. Participa activamente en las actividades propuestas por el docente para adquirir la habilidad en el manejo de Windows y configuración del sistema.
2. Resolver los talleres y prácticas propuestos.
3. El estudiante desarrolla prácticas extra clase.

### MEDIOS DIDÁCTICOS Y RECURSOS EDUCATIVOS

Internet, talleres. Guías de aprendizaje y documentos. Multimedia, videos, diapositivas.

### ESCENARIOS DE APRENDIZAJE

Salón de clase



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 55/209

UNIDAD DE APRENDIZAJE 2: OPERACIÓN DE HERRAMIENTAS OFIMÁTICAS: PROCESADOR DE TEXTOS (WORD), HOJA DE CÁLCULO (EXCEL), INTERNET BÁSICO		
DURACIÓN UNIDAD	20 HORAS	
	Teóricas	10 HORAS
	Prácticas	10 HORAS
CONTENIDOS		
DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS (SABER)		
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Manejo del teclado.</li> <li>2. Definición de procesador de texto.</li> <li>3. Partes de la pantalla principal (barras de herramientas).</li> <li>4. Entorno de Word y edición de texto.</li> <li>5. Menú formato, menú herramientas, búsqueda y reemplazo, menú archivo.</li> <li>6. Menú ver, menú tabla, menú insertar y barra de herramientas.</li> <li>7. Definición de hoja de cálculo y conceptos básicos.</li> <li>8. Entorno principal de Excel (Pantalla principal y barra de herramientas).</li> <li>9. Procesos con hojas de cálculo, columnas, filas, celdas, rangos de celdas.</li> <li>10. Concepto, manejo y aplicación de fórmulas y funciones básicas.</li> <li>11. Referencias relativas, absolutas, mixtas y externas.</li> <li>12. Gráficos comparativos y porcentuales.</li> <li>13. Definición y conceptos básicos de Internet.</li> <li>14. Cuentas de correo (E-mail).</li> <li>15. Requerimientos para conectarse a Internet.</li> <li>16. Motores de búsqueda.</li> <li>17. Descarga de archivos.</li> </ol>	



**DE PROCESOS (SABER HACER)**

1. Utilizar el teclado de manera adecuada.
2. Introducir de manera adecuada texto y aplicar formatos de fuente y párrafo.
3. Aplicar formatos de listas, numeración y viñetas y esquema numerado.
4. Aplicar de manera recursiva encabezado y pie de página y numeración de página.
5. Modificar documentos aplicando columnas periodísticas.
6. Insertar elementos gráficos de manera óptima y configura dichos elementos según las necesidades dadas.
7. Utilizar hipervínculos para crear documentos en línea.
8. Utilizar de manera óptima y eficaz tablas en sus diferentes formatos.
9. Dibujar tablas creando de esta manera formatos personalizados.
10. Aplicar con destreza formatos a las celdas y a una hoja de cálculo.
11. Construir y editar formulas con operaciones básicas, utilizando referencias en sus diferentes tipos.
12. Desarrollar ejercicios utilizando las funciones básicas (Suma (), Promedio (), Max (), Min (), Contara (), Contar. Si (), Moda (), etc.
13. Construye formulas aplicando la función lógica =Si () simple utilizando adecuadamente los operadores lógicos.
14. Utilizar adecuadamente los gráficos comparativos y porcentuales (columnas y circular) para analizar los datos numéricos contenidos en una hoja de cálculo.
15. Conocer los requerimientos necesarios para conectarse a Internet.
16. Administrar de manera adecuada las cuentas de correo creadas para uso empresarial y personal.
17. Navegar por Internet de manera recursiva, buscando información según criterios de búsqueda requeridos.



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 57/209

18. Descargar información por Internet sacando el mayor provecho de la misma.

19. Conocer de manera adecuada los conceptos básicos de Bases de datos relacionales.

**DE ACTITUD (SER)**

- Receptivo con el conocimiento adquirido.
- Eficiente en las labores a realizar.
- Respetuoso con las normas técnicas impuestas.
- Ordenado con la información que se almacenara en el computador.
- Metódico y lógico al realizar los procesos pertinentes.
- Creativo e innovador al utilizar las herramientas dispuestas por el procesador de texto.
- Lógico y recursivo al utilizar las fórmulas y funciones aprendidas.
- Dinámico, creativo e innovador al desarrollar aplicaciones en una hoja de cálculo.
- Lógico y recursivo al momento de diseñar el entorno gráfico de usuario.
- Respetuoso con las necesidades del usuario final y sabe escuchar sus inquietudes y sugerencias.
- Observador y autocrítico, permitiendo de esta manera mejorar la aplicación.

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

- Utiliza de manera adecuada cada una de las herramientas provistas por el procesador de texto.
- Diseña formatos innovadores en la hoja de cálculo según las necesidades.
- Las fórmulas y funciones utilizadas en una aplicación, cumplen cabalmente con su propósito.
- Las aplicaciones creadas cumplen con los objetivos establecidos.



- Aprovecha al máximo las bondades y características de Internet a nivel empresarial.
- Administra adecuadamente cuentas de correo enviando y recibiendo mensajes eficazmente.
- Descarga información recursivamente.
- Envía diferentes tipos de documentos como archivos adjuntos, utilizando el Internet como un medio de comunicación efectivo.

#### EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

##### De conocimiento:

1. Define Hoja de cálculo y su funcionalidad.
2. Concepto de celdas absolutas, relativas y mixtas.
3. ¿Qué aplicación tiene la función =Si?
4. Concepto de base de datos en Excel
5. Filtrar una base datos.

##### De desempeño:

1. Genera documentos aplicando los formatos de fuente y párrafo.
2. Corrige ortografía y gramática en un texto y aplica sinónimos en algunas palabras para mejorar la redacción del texto.
3. Elaborar documentos insertando texto de encabezado y pie de página así como numeración de página.
4. Aplicar columnas periodísticas a un texto y/o crear texto en columnas aplicando secciones.
5. Crear un documento insertando imágenes, formas, objetos y otras ilustraciones para mejorar la presentación.
6. Modifica y aplica estilos correctamente a los títulos, subtítulos y a cada uno de los niveles que tenga un documento para generar la tabla de contenido.
7. Habilidad para interpretar los ejercicios y crear la fórmula correcta.
8. Destreza en la solución de talleres y ejercicios.
9. Genera hábilmente informes con una lista de datos en Excel.



10. Resuelve aplicando la lógica ejercicios con la función =Si.

11. Interpreta datos y escoge de forma acertada el tipo de gráfico.

**De producto:**

1. Elaborar un trabajo escrito en Word donde se configure la página, aplique formatos para texto y párrafos como numeración, viñetas, interlineado corrección de ortografía, encabezados y pies de página, numeración páginas, columnas periodísticas, acompañar el texto del documento con tablas, imágenes, gráficos y formas y generar tabla de contenido.

2. Generar cartas y sobres utilizando la herramienta de combinación de correspondencia.

3. Elabora ejercicios creando adecuadamente las fórmulas para darles solución.

4. Resuelve talleres y prácticas usando en las fórmulas las celdas absolutas o relativas según el caso.

5. Desarrolla ejercicios que complementen a las fórmulas y el manejo de celdas absolutas, el uso de funciones básicas como suma, promedio, máx., min, contara, seno, cos, etc.

6. Ordena los datos de una lista de Excel.

7. Elabora consultas en una base de datos de Excel utilizando autofiltros.

8. Resuelve ejercicios aplicando correctamente la función lógica =Si.

9. Interpreta datos en ejercicios propuestos y crea la gráfica adecuada.

**TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

1. Presentar talleres y prácticas programadas por el docente.

2. Presentar impresiones de las prácticas realizadas extra clase.



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 60/209

3. Entregar en medio magnético e impreso el proyecto final propuesto por el DOCENTE

**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS**

**Docente:**

1. Expone y explica los temas utilizando ejercicios de ejemplo.
2. Desarrolla talleres didácticos con el fin de consolidar en aprendizaje en el aula de clase.

**Estudiante:**

1. El estudiante elaborará talleres y prácticas extra clase.
2. Presentará impresos los talleres y ejercicios realizados.
3. Participa activamente en las actividades propuestas por el docente.

**MEDIOS DIDÁCTICOS Y RECURSOS EDUCATIVOS**

Internet, talleres. Guías de aprendizaje y documentos. Multimedia, videos, diapositivas.

**ESCENARIOS DE APRENDIZAJE**

Salón de clase

**MÓDULO No.6 Inglés Básico**

<b>MÓDULO N° 6</b>	<b>INGLÉS BÁSICO</b>	
<b>DURACIÓN</b>	40 HORAS	
	Teóricas	20 HORAS
	Prácticas	20 HORAS



COMPETENCIA(S) A DESARROLLAR	
<p><b><u>COMPETENCIA 1:</u></b></p> <p>COMPETENCIA BÁSICA</p> <p>Maneja un repertorio muy básico de expresiones sencillas relacionadas a su información personal y necesidades cotidianas concretas.</p> <p>Según el Marco Común Europeo de Referencia:</p> <p>A1: Es capaz de comprender y utilizar expresiones cotidianas de uso muy frecuente, así como frases sencillas destinadas a satisfacer necesidades de tipo inmediato. Puede presentarse a sí mismo y a otros, pedir y dar información personal básica sobre su domicilio, sus pertenencias y las personas que conoce. Puede relacionarse de forma elemental siempre que su interlocutor hable despacio y con claridad y esté dispuesto a cooperar.</p> <p><b>COMPETENCIA 2:</b></p> <p><b>240201050</b> Interactuar con otros en idioma extranjero según estipulaciones del marco común europeo de referencia para idiomas.</p>	<p><b>Actividades Clave: 01</b></p> <p>01 Copiar frases y palabras cortas que emplea habitualmente. Sabe dar y deletrear información personal.</p> <hr/> <p><b>Actividades Clave: 02</b></p> <p>02 Enlazar palabras para crear frases sencillas con conectores básicos.</p> <hr/> <p><b>Actividades Clave: 03</b></p> <p>03 Comprender discursos lentos bien articulados y con pausas que faciliten su entendimiento.</p>
RESULTADOS DE APRENDIZAJE	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Copiar frases y palabras cortas que emplea habitualmente. Dar y deletrear información de sí mismo, hablar de su profesión y lugar de procedencia.</li> <li>2. Comprender y dar indicaciones sencillas. Enlazar palabras para crear frases con conectores básicos.</li> </ol>	



## COORDINACIÓN ACADÉMICA

## PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 62/209

3. Comprender discursos lentos bien articulados y con pausas que faciliten su entendimiento.
4. Expresar enunciados sencillos realizando pausas largas para buscar expresiones y vocabulario, comunicando sus ideas y argumentos, mediante una presentación personal o un diálogo simple (5-10 minutos cada uno).

**PROGRAMACIÓN METODOLÓGICA****UNIDAD DE APRENDIZAJE 1: LA PRESENTACIÓN PERSONAL**

<b>DURACIÓN UNIDAD</b>	<b>13,33 HORAS</b>	
	Teóricas	6,66 HORAS
	Prácticas	6,66 HORAS

**CONTENIDOS****DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS (SABER)****SABER 1. INFORMACIÓN PERSONAL**

- a. SALUDOS
- b. NÚMEROS
- c. PROFESIONES
- d. ARTÍCULOS Y DEMOSTRATIVOS

**SABER 2 : PREGUNTAS Y RESPUESTAS**

- a. PRESENTE SIMPLE
- b. AFIRMACIONES Y NEGACIONES
- c. PREGUNTAS SENCILLAS Y COMPUESTAS
- d. SINGULAR Y PLURAL

**SABER 3. COMUNICARSE CON OTROS**

- a. POSESIVOS
- b. LA FAMILIA
- c. GUSTOS



**DE PROCESOS (SABER HACER)**

**HACER 1. (SABER 1)**

- a. Saludar de manera adecuada según el momento del día.
- b. Manejar cantidades de 1 a 4 cifras.
- c. Reconocer y aplicar vocabulario de profesiones.
- d. Diferenciar los artículos y demostrativos de manera adecuada.

**HACER 2. (SABER 2)**

- a. Conjugar verbos de acuerdo al sujeto.
- b. Construir frases en presente simple.
- c. Preguntar y responder de manera sencilla para dar información.
- d. Identificar singulares y/o plurales.

**HACER 3. (SABER 3)**

- a. Diferenciar posesivos de acuerdo al pronombre.
- b. Reconocer el vocabulario de la familia.
- c. Expresar gustos de manera positiva y negativa.

**ACTITUDINAL (SER)**

**SER 1. (SABER 1 HACER 1)**

- a. Acertado con el uso de saludos en diferentes momentos del día.
- b. Hábil para reconocer números y cantidades grandes.
- c. Asertivo en el vocabulario utilizado para las profesiones.
- d. Acertado en el uso de artículos y demostrativos.

**SER 2. (SABER 2 HACER 2)**

- a. Cuidadoso en el momento de conjugar verbos.
- b. Hábil construyendo frases en presente.
- c. Capaz de hacer preguntas y generar respuestas.
- d. Asertivo al momento de usar singulares y plurales.

**SER 3. (SABER HACER 3)**

- a. Capaz de utilizar posesivos adecuadamente.
- b. Elocuente al dar información familiar.
- c. Seguro al hablar de sus gustos personales.



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 64/209

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

**CRITERIO 1. (SABER 1 HACER 1 SER 1)** Elabora correctamente frases en presente y reconoce vocabulario simple en su discurso.

**CRITERIO 2. (SABER 2 HACER 2 SER 2)** Utiliza de manera coherente las estructuras para preguntar y responder.

**CRITERIO 3. (SABER 3 HACER 3 SER 3)** Habla acerca de sí mismo y otros con referencia a sus intereses.

**EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

**Conocimiento:**

Identificar vocabulario y expresiones para dar información personal utilizando la pronunciación adecuada.

**Desempeño:**

Utilizar expresiones sencillas en presente sobre información personal y comprender instrucciones básicas dentro y fuera del salón

**Producto:**

Aplicar estructuras sencillas de manera correcta para describirse a sí mismo y a otros en frases simples.

**TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

<b>Técnicas:</b>	<b>Instrumento:</b>
Conversaciones en parejas	Lista de chequeo
Debates en grupo	Lecturas
Exposiciones orales	Medios audiovisuales
Entrevistas	Cuestionarios

**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS**



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 65/209

**Docente:**

Presenta el tema a desarrollar

Explica el vocabulario y expresiones del tema estudiado

Formula preguntas

Asesora dudas y problemas de los estudiantes

Conforma equipos de trabajo

Aplica evaluaciones

Demuestra los conocimientos adquiridos durante la sesión.

**Estudiante:**

Analiza y atiende las explicaciones temáticas

Interpreta el vocabulario y expresiones aprendidas

Responde interrogantes generales

Elabora preguntas al DOCENTE

Trabaja individualmente o en equipo

Resuelve talleres o cuestionarios

**MEDIOS DIDÁCTICOS Y RECURSOS EDUCATIVOS**

Recursos físicos (libros, diccionarios)

Recursos audiovisuales (ejercicios de audio y vídeo)

Documentos adicionales (fotocopias, talleres)

Software interactivo

Uso de plataformas virtuales e internet (aula virtual)

**ESCENARIOS DE APRENDIZAJE**

Salón de clase



UNIDAD DE APRENDIZAJE 2: COSTUMBRES Y HÁBITOS		
<b>DURACIÓN UNIDAD</b>	<b>13,33 HORAS</b>	
	Teóricas	6,66 HORAS
	Prácticas	6,66 HORAS
CONTENIDOS		
DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS (SABER)		
<p><b>SABER 1: ACTIVIDADES DIARIAS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. RUTINAS SEMANALES</li> <li>b. HÁBITOS Y COSTUMBRES</li> <li>c. HABILIDADES</li> </ul> <p><b>SABER 2: EL TIEMPO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. LA HORA</li> <li>b. FRECUENCIAS</li> <li>c. PREPOSICIONES DE TIEMPO</li> </ul> <p><b>SABER 3: LOS OTROS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. DESCRIPCIONES FÍSICAS</li> <li>b. PREPOSICIONES DE LUGAR</li> <li>c. OPINIONES</li> </ul>		
DE PROCESOS (SABER HACER)		
<p><b>HACER 1 (SABER 1)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Describir acertadamente las rutinas diarias</li> <li>b. Utilizar las expresiones adecuadas sobre la frecuencia para hablar de hábitos</li> <li>c. Expresar habilidades y capacidades</li> </ul> <p><b>HACER 2 (SABER 2)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Preguntar y dar la hora adecuadamente</li> <li>b. Describir la frecuencia de las rutinas</li> <li>c. Diferenciar el uso de preposiciones de tiempo</li> </ul>		



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 67/209

**HACER 3 (SABER 3)**

- a. Describir adecuadamente las características físicas
- b. Ubicar correctamente objetos y personas en el espacio
- c. Opinar acerca de intereses propios utilizando conectores correctamente

**ACTITUDINAL (SER)**

**SER 1 (SABER 1 HACER 1)**

- a. Acertado con el uso de expresiones relacionadas con las rutinas
- b. Hábil en el uso de palabras que indican hábitos y costumbres
- c. Asertivo en el uso de expresiones para hablar de habilidades

**SER 2 (SABER 2 HACER 2)**

- a. Capaz de preguntar y dar la hora
- b. Seguro al usar expresiones de frecuencia
- c. Cuidadoso al emplear preposiciones de tiempo según el momento

**SER 3 (SABER 3 HACER 3)**

- a. Cuidadoso en el uso del vocabulario para descripciones físicas
- b. Diestro en la ubicación espacial de los objetos y/o personas
- c. Elocuente expresando opiniones y puntos de vista

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

**CRITERIO 1. (SABER 1 HACER 1 SER 1)** Elabora correctamente frases expresando actividades cotidianas, rutinas y habilidades en presente, y reconoce y utiliza expresiones y vocabulario relacionado con las costumbres en su discurso.

**CRITERIO 2. (SABER 2 HACER 2 SER 2)** Utiliza las estructuras utilizadas para expresar la frecuencia y la hora y emplea de manera adecuada las preposiciones de tiempo.

**CRITERIO 3. (SABER 3 HACER 3 SER 3)** Habla acerca de sí mismo y otros haciendo descripciones físicas y ubica las personas y cosas además de dar opiniones sobre las cosas.

**EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 68/209

**Conocimiento:**

Identificar vocabulario y expresiones para hablar de las rutinas y las actividades diarias y dar información personal acerca de las costumbres, horas y habilidades.

**Desempeño:**

Utilizar expresiones y entablar diálogos simples preguntando y respondiendo acerca de la frecuencia y la rutina dentro y fuera del salón

**Producto:**

Aplicar estructuras simples para construir correctamente frases en las que describe horarios, actividades cotidianas y ubicación espacial mediante el uso de preposiciones.

**TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

<b>Técnicas:</b>	<b>Instrumento:</b>
Debates en grupo	Lecturas
Exposiciones orales	Medios audiovisuales
Entrevistas	Cuestionarios

**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS**

**Docente:**

Presenta el tema a desarrollar

Explica el vocabulario y expresiones del tema estudiado

Formula preguntas

Asesora dudas y problemas de los estudiantes



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 69/209

<p>Conforma equipos de trabajo                  Aplica evaluaciones                  Demuestra los conocimientos adquiridos durante la sesión.</p> <p><b>Estudiante:</b></p> <p>Analiza y atiende las explicaciones temáticas</p> <p>Interpreta el vocabulario y expresiones aprendidas</p> <p>Responde interrogantes generales</p> <p>Elabora preguntas al DOCENTE</p> <p>Trabaja individualmente o en equipo</p> <p>Resuelve talleres o cuestionarios</p>		
<b>MEDIOS DIDÁCTICOS Y RECURSOS EDUCATIVOS</b>		
<p>Recursos físicos(libros, diccionarios)</p> <p>Recursos audiovisuales (ejercicios de audio y vídeo)</p> <p>Documentos adicionales (fotocopias, talleres)</p> <p>Software interactivo (según la editorial)</p> <p>Uso de plataformas virtuales e internet (aula virtual)</p>		
<b>ESCENARIOS DE APRENDIZAJE</b>		
Salón de clase		
<b>UNIDAD DE APRENDIZAJE 3: PLANES, RECUERDOS Y EVENTOS PASAJEROS</b>		
<b>13.33 HORAS</b>		
<b>DURACIÓN UNIDAD</b>	Teóricas	6,66 HORAS



	Prácticas	6,66 HORAS
<b>CONTENIDOS</b>		
<b>DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS (SABER)</b>		
<p><b>SABER 1: PLANES Y ACTIVIDADES (INFINITIVOS Y GERUNDIOS)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. HABLAR DE PLANES INMEDIATOS</li> <li>b. ACTIVIDADES Y SITUACIONES TEMPORALES</li> <li>c. DESCRIBIR LO QUE ESTÁ OCURRIENDO</li> </ul> <p><b>SABER 2: INVITACIONES Y POSIBILIDADES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. HACER INVITACIONES Y PEDIR FAVORES.</li> <li>b. ACEPTAR Y RECHAZAR PROPUESTAS</li> <li>c. FIJAR CITAS.</li> </ul> <p><b>SABER 3: EXPERIENCIAS Y EVENTOS PASADOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. COMPARTIR RECUERDOS Y VIVENCIAS PASADAS</li> <li>b. PREGUNTAR Y RESPONDER SOBRE EVENTOS PASADOS</li> <li>c. DESCRIBIR EXPERIENCIAS Y HÁBITOS PASADOS</li> </ul>		
<b>DE PROCESOS (SABER HACER)</b>		
<p><b>HACER 1 (SABER 1)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Describir planes a corto plazo</li> <li>b. Dominar estructuras para hablar de cosas temporales</li> <li>c. Diferenciar lo pasajero de lo habitual.</li> </ul> <p><b>HACER 2 (SABER 2)</b></p>		



- a. Manejar correctamente estructuras para invitar y pedir favores.
- b. Utilizar las estructuras indicadas para aceptar o rechazar ofrecimientos.
- c. Acordar de manera adecuada citas.

**HACER 3 (SABER 3)**

- a. Hablar adecuadamente de hechos pasados
- b. Preguntar y responder correctamente en pasado.
- c. Describir eventos y recuerdos ocurridos anteriormente.

**ACTITUDINAL (SER)**

**SER 1. (SABER 1 HACER 1)**

- a. Acertado con el uso de expresiones en tiempo real.
- b. Hábil para comunicar eventos temporales.
- c. Asertivo al diferenciar lo momentáneo de lo cotidiano.

**SER 2. (SABER 2 HACER 2)**

- a. Cuidadoso al construir estructuras para invitaciones y permisos.
- b. Hábil para diferenciar el vocabulario para aceptar o rechazar compromisos.
- c. Capaz de responder afirmativa o negativamente a propuestas.

**SER 3. (SABER HACER 3)**

- a. Capaz de contar correctamente eventos pasados.
- b. Seguro al hacer interrogantes y responderlos en pasado.
- c. Cuidadoso contando sucesos ocurridos previamente.

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 72/209

**CRITERIO 1. (SABER 1 HACER 1 SER 1)** Elabora correctamente frases expresando lo que ocurre de manera momentánea y describe actividades y planes a corto plazo.

**CRITERIO 2. (SABER 2 HACER 2 SER 2)** Utiliza las estructuras adecuadas para establecer ofrecimientos, pedir favores, concretar citas y expresar acuerdo o desacuerdo con ellas.

**CRITERIO 3. (SABER 3 HACER 3 SER 3)** Habla acerca de sí mismo y otros describiendo hechos, sucesos, eventos y recuerdos ocurridos previamente.

**EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

**Conocimiento:**

Identificar vocabulario y expresiones para hablar de próximos planes, invitaciones, favores y acciones pasajeras o temporales de manera continua y en pasado.

**Desempeño:**

Utilizar expresiones y entablar diálogos simples estableciendo compromisos y describiendo acciones pasadas, temporales y próximas.

**Producto:**

Aplicar estructuras simples para construir correctamente ideas en las que describe eventos momentáneos, propuestas, planes cercanos y sucesos previos.

**TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

<b>Técnicas:</b>	<b>Instrumento:</b>
Conversaciones en parejas	Lista de chequeo
Debates en grupo	Lecturas
Exposiciones orales	Medios audiovisuales
Entrevistas	Cuestionarios

**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS**



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 73/209

**Docente:**

Presenta el tema a desarrollar

Explica el vocabulario y expresiones del tema estudiado

Formula preguntas

Asesora dudas y problemas de los estudiantes

Conforma equipos de trabajo

Aplica evaluaciones

Demuestra los conocimientos adquiridos durante la sesión

**Estudiante:**

Analiza y atiende las explicaciones temáticas

Interpreta el vocabulario y expresiones aprendidas

Responde interrogantes generales

Elabora preguntas al DOCENTE

Trabaja individualmente o en equipo

Resuelve talleres o cuestionarios

Aplica los conocimientos adquiridos de manera oral y escrita

**MEDIOS DIDÁCTICOS Y RECURSOS EDUCATIVOS**

Recursos físicos(libros, diccionarios)

Recursos audiovisuales (ejercicios de audio y vídeo)

Documentos adicionales (fotocopias, talleres)

Software interactivo

Uso de plataformas virtuales e internet (aula virtual)

**ESCENARIOS DE APRENDIZAJE**

Salón de clase



## MÓDULO No.7 Diseño Grafico II

<b>MÓDULO N° 07</b>	<b>DISEÑO GRÁFICO II</b>	
<b>DURACIÓN</b>	<b>56 HORAS</b>	
	Teóricas	28 HORAS
	Prácticas	28 HORAS
<b>COMPETENCIA(S) A DESARROLLAR</b>		
<b>COMPETENCIA 1:</b>  <b>291301121</b> Representar conceptos gráficos de acuerdo con metodologías de ilustración y tipo de producto	<b>Actividades Clave: 01</b>	
	01Caracterizar Concepto	
	<b>Actividades Clave: 02</b>	
	02 Componer Grafico	
<b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Comprender la terminología básica de Illustrator y su entorno gráfico.</li> <li>2. Identificar y usar las herramientas básicas de Illustrator generando ilustraciones sencillas.</li> <li>3. Identificar y usar las herramientas avanzadas de Illustrator incorporando imágenes en mapa de bits, generando ilustraciones más complejas.</li> </ol>		



## COORDINACIÓN ACADÉMICA

## PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 75/209

4. Utilizar efectos y herramientas avanzadas logrando diseñar piezas gráficas publicitarias manejado conceptos de composición y uso del color en una temática específica generando una muestra real. (Proyecto final)

## PROGRAMACIÓN METODOLÓGICA

## UNIDAD DE APRENDIZAJE 1 INTRODUCCIÓN AL ENTORNO GRAFICO DE ILLUSTRATOR Y SUS TÉRMINOS.

DURACIÓN UNIDAD	14 HORAS	
	Teóricas	7 HORAS
	Prácticas	7 HORAS

## CONTENIDOS

## DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS (SABER)

## SABER 1:

- Introducción a los términos básicos de Illustrator
- Configuración del documento perfil, área de recorte, medidas, mesa de trabajo.
- Interacción con el entorno gráfico, interfaz

## DE PROCESOS (SABER HACER)

## HACER 1 (SABER 1):

- Identificar la terminología básica de Illustrator
- Identificar el entorno grafico de Illustrator.
- Crear documentos básicos para trabajar.

## ACTITUDINAL (SER)

## SER 1. (SABER 1-HACER 1)

1. Observador y analítico en el momento de configurar documentos para trabajar.



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 76/209

2. Coherente para organizar toda la información visual en espacios previstos.
3. Ágil en la elección de la herramienta más adecuada para la tarea a realizar.

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

1. Reconocer la interfaz de Illustrator
2. Se familiariza con los términos propios de Illustrator
3. Crea documentos básicos apropiados para su propósito.

**EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

De Conocimiento:

1. Reconoce el entorno de Illustrator su terminología, su interfaz, comprende y crea un documentó nuevo según la necesidad.

De Producto:

1. Crea documentos con sus perfiles adecuados y los deja listos para poder trabajar.

De Desempeño:

1. Configura con éxito el documento

**TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

Técnicas:	Instrumento:
Formulación de preguntas	Cuestionarios
Simulación de situaciones	Lista de chequeo
Entrevista	Cuestionario

**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS**

Docente:



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 77/209

Da a conocer la terminología básica de ilustración y el manejo de las herramientas básicas de Illustrator, a través de la ejemplificación y aplicación continua de ejercicios y talleres en clase.

Estudiante:

Complementa, práctica y profundiza los conceptos aprendidos realizando talleres en casa.

**MEDIOS DIDÁCTICOS Y RECURSOS EDUCATIVOS**

1. Televisor
2. DVD
3. Video Beam
4. Internet
5. Parlantes
6. Grabadora
7. Guías de aprendizaje y documentos.
8. Presentación didáctica
9. Multimedia, videos, diapositivas
10. Programa Illustrator CS6 de Adobe
11. Computadores apropiadamente configurados

**ESCENARIOS DE APRENDIZAJE**

Salón de clase

**UNIDAD DE APRENDIZAJE 2:  
HERRAMIENTAS BÁSICAS**

<b>DURACIÓN UNIDAD</b>	<b>14 HORAS</b>	
	Teóricas	7 HORAS



## COORDINACIÓN ACADÉMICA

## PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 78/209

	Prácticas	7 HORAS
<b>CONTENIDOS</b>		
<b>DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS (SABER)</b>		
SABER 1: HERRAMIENTAS BÁSICAS		
<ul style="list-style-type: none"> <li> Barra de herramientas</li> <li> Herramientas de color</li> <li> Paneles</li> </ul>		
<b>DE PROCESOS (SABER HACER)</b>		
HACER 1(SABER 1)		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Utilizar las herramientas básicas y las aplícalas en la mesa de trabajo</li> <li>2. Reconocer las herramientas de color.</li> <li>3. Identificar y usar los paneles de herramientas</li> <li>4. Realizar ilustraciones sencillas.</li> </ol>		
<b>ACTITUDINAL ( SER)</b>		
SER 1 (HACER 1-SABER 1)		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ágil en la elección de la herramienta más adecuada para la tarea a realizar.</li> <li>2. Observador, creativo y coherente en la realización de una ilustración.</li> <li>3. Observador para identificar y creativo para la realización de nuevas propuestas.</li> <li>4. Coherente para organizar toda la información visual en espacios previstos.</li> <li>5. Ágil en la elección de la herramienta más adecuada para la tarea a realizar.</li> </ol>		



6. Argumenta la utilización de imágenes.

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

1. Identifica las herramientas de Illustrator básicas
2. Usa de manera creativa y funcional las herramientas básicas y color.
3. Realiza ilustración vectorial sencilla

**EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

De Conocimiento:

1. Reconoce y comprende el manejo de las herramientas de dibujo y color básicas en la mesa de trabajo.

De Producto:

1. Diseña y compone piezas visuales aplicando herramientas básicas y color. Elabora ilustraciones y procesos de diseño con fines de desarrollo de ilustraciones sencillas

De Desempeño:

2. Conoce y aplica las herramientas básicas y de color en Illustrator

**TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

Técnicas:	Instrumento:
Formulación de preguntas	Cuestionarios
Simulación de situaciones	Lista de chequeo
Entrevista	Cuestionario

**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS**

**Docente:**

Explicación o planteamiento del tema de desarrollo

Entrega el calendario o cronograma de actividades

Presentación de situaciones problemáticas



Demostración

Formulación de preguntas

Entrevistas personales

Conforma equipos de trabajo

Entrega guías de estudio

Aplica evaluaciones

Asesora permanentemente a los estudiantes

**Estudiante:**

Analiza, estudia y resuelve problemas,

Elabora de documentos

Estructuración del proyecto de clase.

Estudia los casos.

Práctica con los talleres.

**MEDIOS DIDÁCTICOS Y RECURSOS EDUCATIVOS**

1. Televisor

2. DVD

3. Video Beam

4. Internet

5. Parlantes

6. Grabadora

7. Guías de aprendizaje y documentos.



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 81/209

<p>8. Presentación didáctica</p> <p>9. Multimedia, videos, diapositivas</p> <p>10. Programa Illustrator CS6 de Adobe</p> <p>11. Computadores configurados apropiadamente (Plataforma MAC)</p>					
<b>ESCENARIOS DE APRENDIZAJE</b>					
<p>1. Salón de clase</p>					
<b>UNIDAD DE APRENDIZAJE 3: HERRAMIENTAS AVANZADAS AGREGANDO EFECTOS E IMÁGENES</b>					
<b>DURACIÓN UNIDAD</b>	<b>14 HORAS</b>				
	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 60%;">Teóricas</td> <td style="width: 40%;">7 HORAS</td> </tr> <tr> <td>Prácticas</td> <td>7 HORAS</td> </tr> </table>	Teóricas	7 HORAS	Prácticas	7 HORAS
	Teóricas	7 HORAS			
Prácticas	7 HORAS				
<b>CONTENIDOS</b>					
<b>DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS (SABER)</b>					
<p>SABER 1: HERRAMIENTAS AVANZADAS</p> <p>Mallas (degradado, perspectiva )</p> <ul style="list-style-type: none"> <li> Efectos Básicos</li> <li> Manejo de texto</li> <li> Calco interactivo</li> </ul>					



**DE PROCESOS (SABER HACER)**

**HACER 1 (SABER 1)**

1. Hacer uso de la mallas
2. Hacer uso de efectos en ilustraciones
3. Identificar las herramientas de texto y su función
4. Incorporar imágenes en mapa de bits

**ACTITUDINAL (SER)**

**SER 1 (HACER -SABER 1)**

1. Claro y conciso para argumentar la utilización de las mallas y efectos básicos.
2. Observador, creativo y coherente en la elección de una tipografía.
3. Observador para identificar y creativo para la realización de nuevas propuestas.
4. Coherente para organizar toda la información visual en espacios previstos.
5. Ágil en la elección de la herramienta más adecuada para la tarea a realizar.

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

1. Reconoce y usa las mallas según su necesidad
2. Reconoce y aplica de manera adecuada las herramientas de texto y su utilización.
3. Reconoce y aplica de manera adecuada efectos básicos en las ilustraciones.
4. Incorpora y manipula imágenes de forma adecuada en sus composiciones.

**EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

De Conocimiento:

- Reconoce las herramientas de texto, malla, efectos básicos y usa imágenes que complementan las ilustraciones que diseña en piezas gráficas más sofisticadas

De Producto:



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 83/209

1. Diseño de piezas visuales aplicando herramientas de Illustrator. Elabora ilustraciones y procesos de diseño con fines de desarrollo en piezas sofisticadas.

De Desempeño:

■ Conoce y aplica las herramientas de texto malla, efectos básicos e imágenes y manejo de diagramación con ilustraciones avanzadas.

**TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

Técnicas:	Instrumento:
Formulación de preguntas	Cuestionarios
Simulación de situaciones	Lista de chequeo
Entrevista	Cuestionario

**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS**

**Docente:**

Da a conocer el manejo de las mallas, aplicación de efectos e incorporación de imágenes en Illustrator, a través de la ejemplificación y aplicación continua de ejercicios y talleres en clase.

**Estudiante:**

■ Complementa, practica y profundiza los conceptos aprendidos realizando talleres en casa.

**MEDIOS DIDÁCTICOS Y RECURSOS EDUCATIVOS**

Televisor

■ DVD



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 84/209

- Video Beam
- Internet
- Parlantes
- Grabadora
- Guías de aprendizaje y documentos.
- Presentación didáctica
- Programa Illustrator CS6 de Adobe
- Computador configurado apropiadamente (Plataforma MAC)
- Multimedia, videos, diapositivas

**ESCENARIOS DE APRENDIZAJE**

Salón de clase

**UNIDAD DE APRENDIZAJE 4: HERRAMIENTAS DE EFECTOS AVANZADOS PARA CREAR PIEZAS PUBLICITARIAS**

<b>DURACIÓN UNIDAD</b>	<b>14 HORAS</b>	
	Teóricas	7 HORAS
	Prácticas	7 HORAS

**CONTENIDOS**

**DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS (SABER)**

SABER 1: EFECTOS Y HERRAMIENTAS AVANZADAS

- Efecto 3D



<ul style="list-style-type: none"><li>■ Efecto en textos</li><li>■ Símbolos</li><li>■ Exportar y finalizar documentos</li></ul>
<b>DE PROCESOS (SABER HACER)</b>
<b>HACER 1 (SABER 1)</b>  <ol style="list-style-type: none"><li>1. Hacer uso de los efectos 3D.</li><li>2. Hacer uso de efectos en textos</li><li>3. Identificar la función y creación de símbolos.</li><li>4. Finalizar documentos para generar una muestra real.</li></ol>
<b>ACTITUDINAL (SER)</b>
<b>SER 1 (HACER 1-SABER 1)</b>  <ol style="list-style-type: none"><li>1. Diestro en la utilización de efectos 3D.</li><li>2. Observador, creativo y coherente la aplicación de textos y efectos en los mismos.</li><li>3. Coherente para organizar toda la información visual en espacios previstos.</li><li>4. Concreto para finalizar el documento.</li><li>5. Ágil en la elección de la herramienta más adecuada para la tarea a realizar</li></ol>
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Reconoce y usa los efectos 3D según su necesidad</li><li>2. Reconoce y aplica de manera adecuada las herramientas de texto sus efectos y su utilización.</li><li>3. Finaliza de manera adecuada sus proyectos y entrega una muestra.</li></ol>
<b>EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE</b>
De Conocimiento:



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 86/209

■ Reconoce los efectos 3D, textos y efectos para el mismo, usos de símbolos y finaliza documentos aptos para generar muestras.

De Producto:

■ Diseño de piezas visuales aplicando herramientas de Illustrator. Elabora ilustraciones y procesos de diseño con conceptos de composición y uso del color en una temática específica generando una muestra real.

De Desempeño:

■ Conoce y aplica los efectos 3D efectos en texto, manejo de símbolos y finalización de proyectos según la temática específica.

**TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

<b>Técnicas:</b>	<b>Instrumento:</b>
Formulación de preguntas	Cuestionarios
Simulación de situaciones	Lista de chequeo
Entrevista	Cuestionario

**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS**

**Docente:**

Da a conocer la el manejo de los efectos 3D, efecto en textos, manejos de símbolos, y finalización de documentos en Illustrator, a través de la ejemplificación y aplicación continua de ejercicios y talleres en clase.

**Estudiante:**

Complementa, práctica y profundiza los conceptos aprendidos realizando talleres en casa

**MEDIOS DIDÁCTICOS Y RECURSOS EDUCATIVOS**



Televisor

■ DVD

■ Video Beam

■ Internet

■ Parlantes

■ Grabadora

■ Guías de aprendizaje y documentos.

■ Presentación didáctica

■ Multimedia, videos, diapositivas

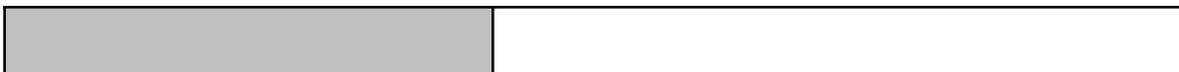
■ Programa Illustrator CS6 de Adobe

■ Computador configurado apropiadamente (Plataforma MAC)

**ESCENARIOS DE APRENDIZAJE**

Salón de clase

**MÓDULO No. 8 Publicidad II**





COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 88/209

<b>MÓDULO N° 8</b>	<b>PUBLICIDAD II</b>	
<b>DURACIÓN</b>	56 HORAS	
	Teóricas	28 HORAS
	Prácticas	28 HORAS
<b>COMPETENCIA(S) A DESARROLLAR</b>		
<b>COMPETENCIA 1:</b>  <b>291301103</b> Elaborar piezas gráficas de acuerdo con técnicas manuales	<b>Actividades Clave: 01</b>  01. Manipular Materiales	
	<b>Actividades Clave: 02</b>  02. Armar Productos	
<b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identificar y conocer los conceptos de mercadeo.</li> <li>2. Desarrollar una campaña publicitaria que responda a una estrategia creativa de comunicación.</li> <li>3. Diseñar y estructurar empaques publicitarios acorde a una campaña publicitaria.</li> <li>4. Desarrollar y presentar el proyecto final.</li> </ol>		
<b>PROGRAMACIÓN METODOLÓGICA</b>		
<b>UNIDAD DE APRENDIZAJE 1: CONCEPTOS DE MERCADEO.</b>		
	<b>18.67 HORAS</b>	



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 89/209

<b>DURACIÓN UNIDAD</b>	Teóricas	9,33 HORAS
	Prácticas	9,33 HORAS
<b>CONTENIDOS</b>		
<b>DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS (SABER)</b>		
<p><b>SABER 1. CONCEPTOS DE MERCADEO</b></p> <p>a. Las 22 leyes del Marketing</p> <p>b. Las 4 P's del mercadeo.</p>		
<b>DE PROCESOS (SABER HACER)</b>		
<p>HACER 1. (SABER 1)</p> <p>a. Analizar las 22 leyes del marketing y las 4 P's del mercadeo para que el producto a diseñar tenga éxito y se mantenga en el mercado.</p>		
<b>ACTITUDINAL (SER)</b>		
<p>SER 1. (SABER 1-HACER 1)</p> <p>a. Crítico en la conceptualización de los principios del mercadeo.</p> <p>b. Cuidadoso con la aplicación de las normas ortográficas</p>		
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>		
<p>CRITERIO 1. (SABER 1 HACER 1 SER 1)</p>		



a. Conocer la importancia del mercadeo

**EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

Conocimiento:

1. Identifica los diferentes factores que influyen para que un producto permanezca en el mercado.
2. Elabora un plan de mercadeo

Desempeño:

1. Desarrolla un análisis de la influencia del mercadeo en la publicidad.

Producto:

Redacta un ensayo analizando el uso de las leyes del mercadeo frente a un producto

**TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

Técnicas	Instrumento
Presentación de un ensayo basado en las 22 leyes del mercadeo	Documento impreso

**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS**

**Docente:**

- Explicación de los principios básicos del mercadeo
- Qué es el mercadeo
- Principios básicos del mercadeo
- Las 22 leyes del mercadeo
- Las 4 P's del mercadeo



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 91/209

**Estudiante:**

Analiza y estudia los principios básicos del mercadeo y su influencia en la sociedad.  
Determina la importancia de las leyes del mercadeo dentro de una estrategia.

**MEDIOS DIDÁCTICOS Y RECURSOS EDUCATIVOS)**

Computadores con la configuración adecuada  
Software de ilustración y composición (Illustrator, InDesign)  
Internet  
Fuentes de consulta.

**ESCENARIOS DE APRENDIZAJE**

1. Salón de clase.

**UNIDAD DE APRENDIZAJE 2: LA CAMPAÑA PUBLICITARIA Y LA ESTRATEGIA CREATIVA DE COMUNICACIÓN.**

**18.67 HORAS**

**DURACIÓN UNIDAD**

Teóricas

9,33 HORAS

Prácticas

9,33 HORAS

**CONTENIDOS**

**DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS (SABER)**

SABER 1. ESTRATEGIA CREATIVA Y CAMPAÑA PUBLICITARIA

📖 Estrategia creativa

📖 Campaña publicitaria.



**DE PROCESOS (SABER HACER)**

HACER 1. (SABER 1)

📖 Conocer las diferentes campañas publicitarias (Expectativa, Lanzamiento, Posicionamiento y relanzamiento).

HACER 2. (SABER 1)

📖 Reconocer la estrategia creativa como un documento indispensable para la creación de una campaña publicitaria.

HACER 3. (SABER 1)

📖 Elaborar un Brief de comunicación para argumentar una campaña publicitaria finalizada..

**ACTITUDINAL (SER)**

SER 1 (HACER 1 -SABER 1)

Interesado por identificar los diferentes tipos de campaña publicitaria.

SER 2 (HACER 2 -SABER 1)

Preocupado por identificar los componentes de una estrategia creativa para aplicarlos a un producto o servicio.

SER 3 (HACER 3-SABER 1)

Es puntual y pulcro en la entrega final del brief.

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**



Identifica una estrategia creativa.  
Define los pasos de una estrategia creativa y brief de comunicación.  
Diseña un una estrategia creativa  
Desarrolla una campaña publicitaria

**EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

De conocimiento

1. Identifica los diferentes factores que influyen para que un producto permanezca en el mercado.
2. Elabora un plan de mercadeo
3. Desarrolla una estrategia creativa acorde a un brief de comunicación para estructurar una campaña publicitaria

De Producto

1. Desarrolla campaña publicitaria de un producto de la canasta familiar

De Desempeño

1. Estructura una campaña publicitaria teniendo en cuenta los factores de mercadeo.

**TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

Técnicas	Instrumento
Observación directa del desarrollo de la estrategia creativa	Lista de chequeo
Presentación de un brief de comunicación	Documento Impreso



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 94/209

aplicado a un producto o servicio.

**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS**

**Docente:**

Explicación de los diferentes tipos de campaña aplicado a un producto real  
Qué es una campaña publicitaria  
Cómo se desarrolla una campaña publicitaria  
Qué es una estrategia creativa

**Estudiante:**

Realiza una estrategia creativa y la asocia con una campaña publicitaria.  
Recopila datos para crear un brief de comunicación aplicado al producto o servicio seleccionado.  
Desarrolla las actividades del módulo e interpreta las variaciones con sus semejantes.

**MEDIOS DIDÁCTICOS Y RECURSOS EDUCATIVOS**

Computadores con la configuración adecuada  
Software de ilustración y composición (Illustrator, InDesign)  
Internet  
Fuentes de consulta

**ESCENARIOS DE APRENDIZAJE**

Salón de clase.



<b>UNIDAD DE APRENDIZAJE 3: EMPAQUES PUBLICITARIOS PARA CAMPAÑAS PUBLICITARIAS</b>		
<b>DURACIÓN UNIDAD</b>	<b>18.67 HORAS</b>	
	Teóricas	9,33 HORAS
	Prácticas	9,33 HORAS
<b>CONTENIDOS</b>		
<b>DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS (SABER)</b>		
<p>SABER 1. DISEÑO DE EMPAQUES</p> <p>a. Características de los empaques</p> <p>b. Tipos de empaques</p>		
<b>DE PROCESOS (SABER HACER)</b>		
<p>HACER 1 (SABER 1)</p> <p>Diseñar un empaque de un producto.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Reconocer los tipos de empaques y su función específica dentro de la venta del producto</li> <li>2. Analizar las características del producto para ajustar un nuevo empaque.</li> </ol>		
<b>ACTITUDINAL (SER)</b>		
<p>SER 1 (HACER 1 SABER 1)</p> <p>■ Esforzado en diferenciar las características de los empaques.</p>		



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 96/209

- interesado en profundizar su conocimiento
- Puntual en las entregas
- Organizado en la sustentación acorde con el desarrollo del empaque del producto seleccionado.

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

Estructurar el desarrollo de un empaque y su diseño gráfico acorde a una campaña publicitaria.

**EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

De Conocimiento:

1. Respuestas a preguntas sobre ¿Qué tipo de materiales se deben usar para el diseño de un empaque dependiendo el producto a diseñar?
2. Equilibra la estructuración de un empaque y el diseño del mismo.

De Producto:

1. Elabora y diseña empaques publicitarios identificando su importancia
2. Desarrolla piezas gráficas acordes a la campaña publicitaria y naturaleza del producto

De Desempeño:

1. Estructura un empaque publicitario, elaborando el diseño del mismo orientado a una campaña publicitaria.



**TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

<b>Técnicas</b>	<b>Instrumento</b>
Observación directa del desarrollo de la estrategia creativa.	Lista de chequeo
Presentación de un brief de comunicación aplicado a un producto o servicio.	Documento Impreso

**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS**

**Docente:**

Exposición de los tipos de empaques

Qué es un empaque

Características de los empaques

Ejemplifica como realizar un empaque según las características del producto

**Estudiante:**

Practica con los ejemplos del docente

Estructuración del Proyecto de Clase



**MEDIOS DIDÁCTICOS Y RECURSOS EDUCATIVOS**

Computadores con la configuración adecuada  
Software de ilustración y composición (Illustrator, InDesign)  
Internet  
Fuentes de consulta

**ESCENARIOS DE APRENDIZAJE**

Salón de clase.

**MÓDULO No. 9 Diagramación II**

<b>MÓDULO N° 9</b>	<b>DIAGRAMACIÓN II</b>	
<b>DURACIÓN</b>	56 HORAS	
	Teóricas	28 HORAS
	Prácticas	28 HORAS
<b>COMPETENCIA(S) A DESARROLLAR</b>		



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 99/209

<p><b>COMPETENCIA 1:</b></p> <p><b>220501083:</b> Producir los componentes de la animación de acuerdo con técnicas de modelado y diseño.</p>	<p><b>Actividades Clave: 01</b></p> <p>01 Ilustrar imágenes .</p>
	<p><b>Actividades Clave: 02</b></p> <p>02 Modelar los componentes</p>

**RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

1. Organizar el sitio web adecuadamente, construir diagramación sencilla utilizando etiquetas HTML básicas.
2. Crear páginas web utilizando elementos gráficos y de texto que se conectan para crear un sitio web funcional. Diagramar utilizando estilos css para una diagramación con una mejor apariencia.
3. Crear estilos vinculados desde hojas de estilos externas. Incorpora elementos multimedia y optimiza para ser publicada en internet. .

**PROGRAMACIÓN METODOLÓGICA**

**UNIDAD DE APRENDIZAJE 1: ORGANIZACIÓN DE UN SITIO WEB Y ETIQUETAS HTML BASICAS**

<b>DURACIÓN UNIDAD</b>	<b>18.67 HORAS</b>	
	Teóricas	9,33 HORAS
	Prácticas	9,33 HORAS

**CONTENIDOS**

**DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS (SABER)**



SABER 1. Organización de archivos

- a. Optimización de archivos: tipos de archivos, colores, tamaños.
- b. Creación de carpetas
- c. Configuración del sitio web.

SABER 2. Etiquetas HTML

- a. Etiquetas de texto y formato
- b. Etiquetas de documento.

#### DE PROCESOS (SABER HACER)

HACER 1. (SABER 1)

Optimizar los archivos para su correcto uso en la web y los organiza para su funcionamiento en internet.

- a. Nombres de archivos.
- b. Tipos, colores y tamaños.
- c. Carpetas y sub carpetas.
- d. Creación del sitio

HACER 2. (SABER 2)

Crear un documento HTML utilizando fondos, formatos de texto y decoraciones.

- a. Etiquetas de página.
- b. Etiquetas de texto.
- c. Etiquetas de decoración

#### ACTITUDINAL (SER)



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 101/209

SER 1. (SABER 1 HACER 1)

- a. Organizado en la forma como organiza el sitio web
- b. Puntual al entregar evidencia al docente

SER 2. (SABER 2 HACER 2)

- a. Recursivo en el manejo de etiquetas.
- b. Puntual al entregar evidencia al docente

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

CRITERIO 1. (SABER 1 HACER 1 SER 1)

Comprende cómo se organiza y configura un sitio web.

CRITERIO 2. (SABER 2 HACER 2 SER 2)

Conoce las etiquetas básicas HTML.

**EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

Conocimiento:

Conoce la forma adecuada como se configura un sitio web.

Conoce etiquetas básicas HTML

Desempeño:

Optimiza los archivos y los organiza.

Configura una página web utilizando etiquetas HTML

Producto:

Creación de una página web teniendo en cuenta la organización y la diagramación mediante etiquetas HTML.



### TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Técnicas	Instrumento
Observación directa Se observa Como organiza la información para una página web.	Lista de chequeo
Observación directa Observación del desempeño utilizando las etiquetas HTML	Lista de chequeo

### ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

**Docente:**

1Explicación de los elementos básicos de una página web

- Reseña
- Configuración: tamaños en pixeles y modos de color.
- Carpetas
- Sitio web.
- Creación del documento Índice
- Etiquetas de formato.
- Etiquetas de texto.
- Etiquetas decorativas.



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 103/209

**Estudiante:**

Organiza la información y configura de acuerdo a los conceptos de clase.

Práctica con los ejemplos que da el Docente

Estructuración del proyecto de clase.

**MEDIOS DIDÁCTICOS Y RECURSOS EDUCATIVOS**

Equipos MAC con la configuración adecuada

Software diagramación web (dreamweaver)

Internet

**ESCENARIOS DE APRENDIZAJE**

Salón de clase

**UNIDAD DE APRENDIZAJE 2: VINCULACION DE ARCHIVOS Y ESTILOS CSS**

<b>DURACIÓN UNIDAD</b>	<b>18.67 HORAS</b>	
	Teóricas	9,33 HORAS
	Prácticas	9,33 HORAS

**CONTENIDOS**

**DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS (SABER)**

SABER 1. Vinculación de archivos

■ Tipos de vínculos

■ Anclas.

■ Etiqueta Iframe.

■ Estilos básicos css



**DE PROCESOS (SABER HACER)**

HACER 1. (SABER 1) Estilos Css

- Creación de estilos
- Tipos de estilos: Clases e ID
- Estilos de texto Clases
- Estilos de diagramación ID
- Etiquetas de imagen

**ACTITUDINAL (SER)**

SER 1. (SABER 1 HACER 1)

- a. Organizado en la creación de archivos para su vinculación
- b. Creativo en el desarrollo de etiquetas CSS.

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

CRITERIO 1. (SABER 1 HACER 1 SER 1)

Diagrama páginas web a partir de estilos css, crea estilos, para su posterior vinculación..

**EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

Conocimiento:

Diferencia los diferentes Tipos de estilos css y conoce la forma de vincularlos.

Desempeño:

Crea sitios web utilizando estilos css y los vincula.

Producto:



Diagrama sitios web vinculados.

### TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Técnicas	Instrumento
Observación directa Se observa el correcto uso de estilos y vinculación	Lista de chequeo
Observación directa Se observa cómo se diagrama correctamente el sitio web incorporando imagen y texto	Lista de chequeo

### ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

#### Docente:

Explicación de símbolos.

- Organización de la línea de tiempo.
- Propiedades de la animación de interpolación.
- Efectos de la interpolación.
- Aspectos finales para el proceso de preproducción.
- Importar y digitaliza imágenes en flash.

#### Estudiante:



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 106/209

- Práctica con los ejemplos que da el docente - Estructuración el proyecto de clase					
<b>MEDIOS DIDÁCTICOS Y RECURSOS EDUCATIVOS</b>					
Equipos MAC con la configuración adecuada Software de diagramación web (dreamweaver) Internet					
<b>ESCENARIOS DE APRENDIZAJE</b>					
Salón de clase					
<b>UNIDAD DE APRENDIZAJE 3: ESTILOS CSS AVANZADOS, ELEMENTOS MULTIMEDIA Y PUBLICACIÓN</b>					
<b>DURACIÓN UNIDAD</b>	<b>18.67 HORAS</b>				
	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 60%;">Teóricas</td> <td style="text-align: right;">9,33 HORAS</td> </tr> <tr> <td>Prácticas</td> <td style="text-align: right;">9,33 HORAS</td> </tr> </table>	Teóricas	9,33 HORAS	Prácticas	9,33 HORAS
	Teóricas	9,33 HORAS			
Prácticas	9,33 HORAS				
<b>CONTENIDOS</b>					
<b>DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS (SABER)</b>					
SABER 1. Diagramación y publicación <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Se crean estilos dinámicos vinculados externamente</li> <li>■ Inserta elementos multimedia como música, videos, animación</li> <li>■ Etiquetas spry</li> <li>■ Etiquetas meta.</li> <li>■ Hosting y dominio</li> </ul>					



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 107/209

■ Publicación.
<b>DE PROCESOS (SABER HACER)</b>
HACER 1. (SABER 1) Diagramación y publicación
■ Crea estilos
■ Incorpora elementos multimedia
■ Conoce que es un hosting y dominio
■ Publica el sitio correctamente.
<b>ACTITUDINAL (SER)</b>
SER 1. (SABER 1 HACER 1)
a. Organizado en la creación de estilos.
b. Creativo en la forma como incorpora elementos multimedia
c. Cuidadoso en la publicación del sitio web.
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>
CRITERIO 1. (SABER 1 HACER 1 SER 1)
Crea un Proyecto web diagramado con todas las técnicas y conceptos vistos en clase y lo publica en internet
<b>EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE</b>
Conocimiento:
Comprende como se debe finalizar un sitio web.
Desempeño:
Utiliza las herramientas y recursos para crear sitios web.



Producto:

Desarrolla un proyecto animado teniendo en cuenta los conceptos y técnicas.

**TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

Técnicas	Instrumento
Observación directa Se observa la forma como crea un sitio web incorporando todas las técnicas.	Lista de chequeo
Observación directa Se observa que publique el sitio web en internet y funcione correctamente	Lista de chequeo

**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS**

**Docente:**

Vinculación de estilos

Explicar cómo se insertan elementos multimedia

Diferenciar hosting y dominio

Explicar cómo se publica y se actualiza un sitio web en internet.

**Estudiante:**

Práctica con los ejemplos que da el docente

Estructuración el proyecto de clase

**MEDIOS DIDÁCTICOS Y RECURSOS EDUCATIVOS**



Equipos con la configuración adecuada

Software de diagramación web (dreamweaver)

Internet

**ESCENARIOS DE APRENDIZAJE**

Salón de clase

## MÓDULO No. 10 Comunicación Visual

<b>MÓDULO N° 10</b>	<b>COMUNICACIÓN VISUAL</b>	
<b>DURACIÓN</b>	56 HORAS	
	Teóricas	28 HORAS
	Prácticas	28 HORAS
<b>COMPETENCIA(S) A DESARROLLAR</b>		



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 110/209

<p><b>COMPETENCIA 1:</b></p> <p><b>291301103</b> Elaborar piezas gráficas de acuerdo con técnicas manuales</p>	<p><b>Elemento de competencia: 01</b></p> <p>01. Manipular Materiales</p>
	<p><b>Elemento de competencia: 02</b></p> <p>02. Armar Productos</p>

**RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

1. Conocer y comprender los aspectos básicos para la creación de un mensaje, composición e imagen visual.
2. Conocer y manejar los elementos de una composición gráfica, la psicología del color y su percepción, la tipografía adecuada, la señalética y los elementos de la percepción visual.
3. Elaborar como proyecto final una pieza gráfica teniendo en cuenta los requerimientos del cliente para su aprobación.

**PROGRAMACIÓN METODOLÓGICA**

**UNIDAD DE APRENDIZAJE 1: COMUNICACIÓN Y COMPOSICIÓN**

<p><b>DURACIÓN UNIDAD</b></p>	<p><b>28 HORAS</b></p>	
	<p>Teóricas</p>	<p>14 HORAS</p>
	<p>Prácticas</p>	<p>14 HORAS</p>

**CONTENIDOS**

**DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS (SABER)**



SABER 1: MENSAJE VISUAL

- La imagen
- Manifestaciones expresivas

SABER 2: ELEMENTOS BÁSICOS DE LA COMUNICACIÓN VISUAL

- Definición de punto, línea, contorno y volumen
- Definición de forma, medida y textura

SABER 3: ELEMENTOS DE RELACIÓN

- Dirección, posición, espacio y gravedad
- Relación entre planos

SABER 4: COMPOSICIÓN

- Retícula Compositiva
- La escala
- Ritmo y Simetría
- Contraste
- Positivo y Negativo

**DE PROCESOS (SABER HACER)**

1. Identificar los conceptos básicos para la creación de una pieza gráfica.
2. Comprender la definición de imagen y sus características generales.
3. Distinguir cómo funcionan los diferentes elementos de relación en una composición gráfica.
4. Identificar los diferentes tipos de composición para elaborar una pieza grafica

**ACTITUDINAL (SER)**



1. Organizado en el manejo de los elementos básicos para realizar una composición gráfica.
2. Organizado con los elementos requeridos para construir un mensaje visual.

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

CRITERIO 1. Identificar el significado de los elementos básicos de la comunicación visual.

CRITERIO 2. Identificar las principales características para la creación de una pieza gráfica.

CRITERIO 3. Desarrollar piezas gráficas, teniendo en cuenta los conceptos básicos para la creación de la misma.

#### EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

De conocimiento:

1. Comprender el término imagen y mensaje visual.
2. Clasificar las imágenes según sus elementos de trabajo y composición.
3. Identificar los elementos básicos de la comunicación y composición visual.

De desempeño:

1. Desarrollar una pieza gráfica con una los elementos básicos de la comunicación visual.
2. Elaborar piezas gráficas a partir de técnicas de expresión aplicando los elementos de relación y composición aprendidos en la unidad.

De producto:

1. Desarrollar piezas gráficas a partir de los elementos básicos de la comunicación visual.

#### TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN



<b>Técnicas:</b>	<b>Instrumento:</b>
Talleres de profundización sobre los temas.	Cuestionario
Formulación de preguntas.	Ejercicios de aplicación al final de cada unidad del módulo.
Adjudicación y sustentación de casos reales	Cuestionario

### ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

#### Docente:

1. Proveer al estudiante la teoría de la comunicación visual, haciendo que él analice el mensaje que se pretende crear de forma gráfica en una pieza final.
2. Aplicar los conceptos aprendidos por el estudiante a piezas finales en la actualidad.
3. Proporcionar al estudiante el concepto sobre la comunicación visual, sus elementos básicos para la creación de piezas gráficas finales, tanto impresas como digitales.

#### Estudiante:

1. Sustentar el resultado de la pieza gráfica según los elementos de diseño aplicados en ella.
2. Justificar el diseño de la pieza, elementos y manifestaciones utilizadas.
3. Conocer las diferentes definiciones y alternativas para la creación de una pieza gráfica.



**MEDIOS DIDÁCTICOS Y RECURSOS EDUCATIVOS**

1. Banco de imágenes de cada una de las etapas de la historia del arte
2. Televisor
3. Internet
4. Parlantes
5. Guías de aprendizaje y documentos
6. Presentación didáctica
7. Multimedia, videos, diapositivas

**ESCENARIOS DE APRENDIZAJE**

Salón de clase

**UNIDAD DE APRENDIZAJE 2: TERMINOLOGÍA DE LA PERCEPCIÓN VISUAL**

DURACIÓN UNIDAD	28 HORAS	
	Teóricas	14 HORAS
	Prácticas	14 HORAS

**CONTENIDOS**

**DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS (SABER)**

SABER 1: PSICOLOGÍA DEL COLOR

- El color
- Colores cálidos y colores fríos



■ La expresión del color

■ El manejo del color en una pieza gráfica

#### SABER 2: PERCEPCIÓN VISUAL

■ Símbolo

■ Icono

■ Signo

■ Imagen

■ Ideograma

■ Pictograma

#### SABER 3: DISEÑO TIPOGRÁFICO

■ Fuente y Familia

■ Partes de una letra

■ Anatomía de las letras

■ Clasificación tipográfica

■ Composición tipográfica

#### SABER 4: SEÑALÉTICA

■ Señalética

■ Señalización

#### DE PROCESOS (SABER HACER)

1. Comprender el significado de cada clase de percepción existente.



2. Entender la psicología y el significado del color.
3. Identificar las características del color dentro de una composición.
4. Comprender el manejo, desarrollo y definición del diseño tipográfico.
5. Conoce la definición de señalética y crea piezas gráficas de señalización.

**ACTITUDINAL ( SER)**

1. Consciente de la importancia de la percepción y la psicología del color dentro de la comunicación visual.
2. Interesado al identificar los significados de percepción visual.
3. Ordenado en el manejo de la tipografía en una composición visual
4. Atento a distinguir qué es la señalética y como funciona en un mensaje visual

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

1. Identificar los conceptos básicos de psicología del color.
2. Identificar las principales características la percepción visual.
3. Desarrollar piezas gráficas, teniendo en cuenta los fundamentos de percepción visual y psicología del color.
4. Desarrollar piezas gráficas, teniendo en cuenta la tipografía.

**EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

De conocimiento:

1. Reconocer las características básicas del color.
2. Conocer las definiciones de los conceptos básicos de la percepción visual.



3. Identificar el uso del color según la pieza gráfica correspondiente.
4. Selecciona la tipografía adecuada para una composición gráfica o mensaje visual

De desempeño:

1. Desarrollar una pieza gráfica en donde esté un concepto de percepción visual, aplicando el manejo de colores cálidos.
2. Elaborar una pieza gráfica en donde este un concepto de percepción visual, aplicando el manejo de colores fríos.

De producto:

1. Desarrollar piezas gráficas a partir de los conceptos básicos de la percepción visual.
2. Elaborar piezas graficas comprendiendo la percepción visual y la psicología del color.

**TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

<b>Técnicas:</b>	<b>Instrumento:</b>
Talleres de profundización sobre los temas.	Cuestionario
Formulación de preguntas	Ejercicios de aplicación
Adjudicación y sustentación de casos reales.	Cuestionario

**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS**



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 118/209

**Docente:**

1. Proveer al estudiante sobre el tema del color en donde sobresale la expresión y su manejo psicológico.
2. Aplicar los conceptos aprendidos por el estudiante a piezas finales en la actualidad.
3. Proporcionar al estudiante el concepto sobre percepción visual y sus aplicaciones.
4. Proveer al estudiante el manejo de la tipografía en una composición grafica

**Estudiante:**

1. Sustentar el resultado de la pieza gráfica según percepción visual y color.
2. Justificar el diseño de la pieza, tema (percepción visual), composición y color.
3. Reconocer los diferentes tema y concepto que encierra la comunicación visual.

**MEDIOS DIDÁCTICOS Y RECURSOS EDUCATIVOS**

1. Banco de imágenes de cada una de las etapas de la historia del arte
2. Televisor
3. Internet
4. Parlantes
5. Guías de aprendizaje y documentos

**ESCENARIOS DE APRENDIZAJE**

1. Salón de clase

**MÓDULO No. 11 Servicio al Cliente**



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 119/209

<b>MÓDULO N° 11</b>	<b>SERVICIO AL CLIENTE</b>	
<b>DURACIÓN</b>	40 HORAS	
	Teóricas	20 HORAS
	Prácticas	20 HORAS
<b>COMPETENCIA(S) A DESARROLLAR</b>		
<b>COMPETENCIA 1:</b>	<b>Elemento de competencia: 01</b>	
<b>210601020</b>	Recepcionar requerimiento	
Atender clientes de acuerdo con procedimiento de servicio y normativa.	<b>Elemento de competencia: 02</b>	
	Orientar respuesta	
<b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
<p>1. Identificar el concepto de empresa, clasificación y la ubicación del área de servicio al cliente dentro de la estructura organizacional. Concepto, clases y principios de cliente.</p> <p>2. Proporcionar atención y servicio al cliente personal y telefónico a través de los medios tecnológicos y los aplicativos disponibles, teniendo en cuenta la comunicación empresarial, los estándares de calidad y las políticas de la organización.</p> <p>3. Conocer los protocolos de servicio empresarial, manejo de quejas, reclamos, sugerencias, técnicas de negociación, y medición del servicio.</p> <p>4. Elaborar un Protocolo de Servicio al cliente para una empresa del sector productivo</p>		
<b>PROGRAMACIÓN METODOLÓGICA</b>		



**UNIDAD DE APRENDIZAJE 1: LA EMPRESA Y EL CLIENTE**

<b>DURACIÓN UNIDAD</b>	<b>13,33 HORAS</b>	
	Acompañamiento directo	6,66 HORAS
	Prácticas	6,66 HORAS

**CONTENIDOS**

**DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS (SABER)**

**SABER 1.**La Empresa

- a. Definición
- b. Clasificación
- c. Estructura Organizacional
- d. Fases del proceso Administrativo
- e. Técnicas modernas de administración: Trabajo en equipo, Liderazgo, Toma de decisiones y Empoderamiento.

**SABER 2.**El Cliente

- a. Concepto
- b. Clasificación
- c. Tipos de cliente
- d. Ciclo de vida del cliente
- e. Segmentación de clientes
- f. Mandamientos del cliente.



**DE PROCESOS (SABER HACER)**

**HACER 1. (SABER 1)**

Identificar el área de servicio al cliente dentro de la empresa, conoce las fases del proceso administrativo y las técnicas modernas de administración para empoderar al personal en la excelente atención al cliente.

**HACER 2. (SABER 2)**

- Reconocer el cliente y sus características.

**ACTITUDINAL (SER)**

**SER 1. (SABER 1 HACER 1)**

a. Sensibiliza la importancia que tiene el cliente en la organización.

**SER 2. (SABER 2 HACER 2)**

- a. Asertivo en la clasificación de clientes y su proceder frente a ellos.

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

**CRITERIO 1. (SABER 1 HACER 1 SER 1)**

Ubica al cliente dentro de la estructura organizacional.

**CRITERIO 2. (SABER 2 HACER 2 SER 2)**

Reconoce e identifica al cliente, tipos y clases, así mismo su ciclo de vida.

**EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

**Conocimiento:**



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 122/209

Taller escrito donde el estudiante ubica al cliente dentro de la estructura organizacional y sus principios fundamentales, realiza una comparación entre los tipos de clientes y aplica técnicas modernas para lograr su satisfacción total.

**Desempeño:**

Aplica y diferencia por medio del análisis la interpretación de los tipos de clientes y su relación directa en el comportamiento de las organizaciones.

**Producto:**

Realiza un juego de roles en donde se muestren los tipos de clientes, sus características y proceder ante cada uno de ellos.

**TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

Técnicas:	Instrumento:
Formulación de preguntas	Cuestionarios
Simulación de situaciones	Lista de chequeo

**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS**

**Docente:**

Explicación o planteamiento del tema de desarrollo con ejemplos reales

Entrega el calendario o cronograma de actividades

Presentación de situaciones problemáticas

Demostración

Formulación de preguntas



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 123/209

Entrevistas personales

Conforma equipos de trabajo

Entrega guías de estudio

Aplica evaluaciones

Asesora permanentemente a los estudiantes

**Estudiante:**

Analiza, estudia y resuelve problemas, Estudia los casos.

Práctica con los talleres.

**MEDIOS DIDÁCTICOS Y RECURSOS EDUCATIVOS**

1. Tablero-marcador

**ESCENARIOS DE APRENDIZAJE**

Salón de clase

**UNIDAD DE APRENDIZAJE 2: SERVICIO Y CALIDAD EN LA ATENCIÓN**

**PERSONALIZADA Y TELEFÓNICA**

<b>DURACIÓN UNIDAD</b>	<b>13.33 HORAS</b>	
	Teóricas	6,66 HORAS
	Prácticas	6,66 HORAS



CONTENIDOS		
<b>DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS (SABER)</b>		
<b>SABER 1. El servicio:</b>		
a. Definición de servicio		
b. Pirámide de necesidades de Maslow		
c. Triángulo del servicio		
d. Estrategias CRM		
e. Momentos de verdad		
f. Valor agregado		
g. Ciclo de vida del servicio		
h. Estrategias de atención a través de diferentes medios tecnológicos: teléfono, PBX, Internet, Intranet, correo electrónico, telefonía IP, digiturno, fax, citófono, celular, callcenter y aplicativos disponibles.		
<b>SABER 2. Calidad en el servicio:</b>		
a. Definición		
b. Estándares de calidad basados en normas ISO 9001		
c. Política de calidad		
d. Círculos de calidad		
<b>SABER 3. Atención personalizada:</b>		
a. Elementos de la comunicación: Expresión verbal y corporal, postura y presentación personal ante los clientes. (Etiqueta)		



b. Habilidades y actitudes para ofrecer un excelente servicio

c. Palabras mágicas de servicio

d. Protocolo de atención personalizada.

**SABER 4.** Atención telefónica:

a. Elementos de la comunicación: Expresión verbal y corporal, postura

b. Habilidades y actitudes para ofrecer una adecuada atención telefónica.

c. Reglas de oro para la atención telefónica

d. Protocolo de atención telefónica.

**DE PROCESOS (SABER HACER)**

**HACER 1**

Reconoce las características del excelente servicio hacia el cliente.

**HACER 2**

Identifica las características de calidad en el servicio.

**HACER 3**

Demuestra excelentes actitudes y habilidades para la atención de clientes de manera personalizada.

**HACER 4**

Demuestra excelentes actitudes y habilidades para la atención de clientes de manera telefónica.

**ACTITUDINAL ( SER)**

**SER 1.** (SABER 1 HACER 1)



Propositivo en el planteamiento de diferentes estrategias para lograr un servicio eficaz.

**SER 2. (SABER 2 HACER 2)**

Analítico y riguroso al aplicar la calidad en la prestación de servicios en la empresa.

**SER 3. (SABER 3 HACER 3)**

Comprometido en la demostración de actitudes y habilidades para lograr una excelente atención personalizada.

**SER 4. (SABER 4 HACER 4)**

Comprometido en la demostración de actitudes y habilidades para lograr una excelente atención telefónica.

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

**CRITERIO 1. (SABER 1 HACER 1 SER 1)**

Define correctamente el servicio y las estrategias para lograr una excelente atención.

**CRITERIO 2. (SABER 2 HACER 2 SER 2)**

Analiza y describe la calidad en el servicio.

**CRITERIO 3. (SABER 3 HACER 3 SER 3)**

Adquiere habilidad y destreza en el ofrecimiento de un excelente servicio personalizado.

**CRITERIO 4. (SABER 4 HACER 4 SER 4)**

Adquiere habilidad y destreza en el ofrecimiento de un excelente servicio telefónico.

**EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

**De conocimiento**



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 127/209

Cuestionario de aplicación de conceptos sobre los componentes de una excelente calidad en el servicio personalizado y telefónico.

**De Desempeño**

Realiza un juego de roles, el cual determina las diferentes características del servicio personalizado y telefónico, estableciendo las actitudes propias de los clientes en situaciones de la vida real.

**De Producto**

Realiza los protocolos de servicio al cliente personalizado y telefónico teniendo en cuenta los estándares de calidad, a la empresa del sector productivo.

**TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

Técnicas:	Instrumento:
Formulación de preguntas	Cuestionarios
Simulación de situaciones	Lista de chequeo

**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS**

**Docente:**

Explicación o planteamiento del tema de desarrollo con ejemplos reales

Entrega el calendario o cronograma de actividades

Presentación de situaciones problemáticas

Demostración

Formulación de preguntas



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 128/209

Entrevistas personales		
Conforma equipos de trabajo		
Entrega guías de estudio		
Aplica evaluaciones		
Asesora permanentemente a los estudiantes		
<b>Estudiante:</b>		
Analiza, estudia y resuelve problemas,		
Estudia los casos.		
Práctica con los talleres		
<b>MEDIOS DIDÁCTICOS Y RECURSOS EDUCATIVOS</b>		
1. Tablero-marcador		
2. Televisor		
3. Portátil		
4. Videos		
5. Internet		
<b>ESCENARIOS DE APRENDIZAJE</b>		
Salón de clase		
<b>UNIDAD DE APRENDIZAJE 3: PROTOCOLO DE SERVICIO EMPRESARIAL.)</b>		
<b>DURACIÓN UNIDAD</b>	<b>13.33 HORAS</b>	
	Teóricas	6,66 HORAS
	Prácticas	6,66 HORAS



**CONTENIDOS**

**DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS (SABER)**

**SABER 1** Protocolo de servicio empresarial

- a. Estructura del protocolo de servicio

**SABER 2** Manejo de Quejas, Reclamos y Sugerencias

- a. Norma ISO 10002
- b. Técnicas de negociación con los clientes
- c. Formatos establecidos

**SABER 3** Medición del servicio

- a. Técnicas para medir el servicio
- b. Formatos establecidos

**DE PROCESOS (SABER HACER)**

**HACER 1.** (SABER 1)

Establece los componentes para la realización de un protocolo de servicio en una organización.

**HACER 2.** (SABER 2)

Reconoce el procedimiento a seguir en el manejo de quejas, reclamos y sugerencias de acuerdo a los estándares de calidad.

**HACER 3.** (SABER 2)



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 130/209

Desarrolla las diferentes técnicas para evaluar el servicio y su correspondiente retroalimentación.

**ACTITUDINAL ( SER)**

**SER 1 (SABER 1 HACER 1)**

Responsable en la elaboración del protocolo de servicio en la empresa.

**SER 2 (SABER 2 HACER 2)**

Eficiente en la demostración de las técnicas de negociación para dar solución efectiva a quejas, reclamos y/o sugerencias.

**SER 3 (SABER 3 HACER 3)**

Analítico en la elección de las técnicas más efectivas para evaluar el servicio dentro de la organización.

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

**CRITERIO 1. (SABER 1 HACER 1 SER 1)**

Realiza un protocolo de servicio.

**CRITERIO 2. (SABER 2 HACER 2 SER 2)**

Reconoce las técnicas de negociación adecuadas para realizar un procedimiento efectivo en el manejo de quejas, reclamos y/o sugerencias.

**CRITERIO 3. (SABER 3 HACER 3 SER 3)**

Propone los métodos adecuados para medir el servicio dentro de la organización.

**EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE****De conocimiento**

Taller escrito donde realiza un análisis de las técnicas adecuadas para manejar quejas, reclamos, sugerencias, técnicas de negociación y medición del servicio.

**De Producto**

Realiza un protocolo de servicio para una empresa real.

**De Desempeño**

Aplica las diferentes estrategias para dar un manejo adecuado a las quejas, reclamaciones y sugerencias de los clientes, teniendo en cuenta los estándares de calidad.

**TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

<b>Técnicas:</b>	<b>Instrumento:</b>
Formulación de preguntas	Cuestionarios
Simulación de situaciones	Lista de chequeo

**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS****Docente:**

Explicación o planteamiento del tema de desarrollo con ejemplos reales

Entrega el calendario o cronograma de actividades

Presentación de situaciones problemáticas



Demostración

Formulación de preguntas

Entrevistas personales

Conforma equipos de trabajo

Entrega guías de estudio

Aplica evaluaciones

Asesora permanentemente a los estudiantes

**Estudiante:**

Analiza, estudia y resuelve problemas,

Estudia los casos.

Práctica con los talleres.

**MEDIOS DIDÁCTICOS Y RECURSOS EDUCATIVOS**

1. Tablero-marcador

2. Portátil

3. Videos

4. Internet

**ESCENARIOS DE APRENDIZAJE**

1. Salón de clase



## MÓDULO No.12 Producción Documental

MÓDULO N° 12	PRODUCCIÓN DOCUMENTAL	
DURACIÓN	40 HORAS	
	Teóricas	20 HORAS
	Prácticas	20 HORAS
COMPETENCIA(S) A DESARROLLAR		
<b>COMPETENCIA 1:</b> <b>210601031</b> Elaborar documentos de acuerdo con técnicas y normativa	<b>Actividades Clave: 01</b> Preparar Información	
	<b>Actividades Clave: 02</b> Esquematizar estructura documental	
	<b>Actividades Clave:03</b> Componer Contenido	
RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
1. Identificar y elaborar los diferentes tipos de documentos. 2. Entender la estructura de los diferentes tipos de documento. 3. Entender las normas relacionadas con la producción documental.		
PROGRAMACIÓN METODOLÓGICA		
UNIDAD DE APRENDIZAJE 1: DISEÑO DE DOCUMENTOS DE ARCHIVO		
	20 HORAS	



## COORDINACIÓN ACADÉMICA

## PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 134/209

<b>DURACIÓN UNIDAD</b>	Teóricas	10 HORAS
	Prácticas	10 HORAS
<b>CONTENIDOS</b>		
<b>DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS (SABER)</b>		
<b>SABER 1. Documento</b>		
1. Concepto.		
2. Clases.		
3. Diseño del documento.		
4. Documento electrónico.		
<b>SABER 2. Ciclo vital del documento</b>		
1. Concepto.		
2. Uso y aplicación.		
<b>DE PROCESOS (SABER HACER)</b>		
<b>HACER 1. (SABER 1)</b>		
a. Diseñar distintos tipos de documento cumpliendo las normas de producción de documentos.		
<b>HACER 2. (Saber 2)</b>		
a. Identificar y representar las etapas del ciclo vital del documento.		



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 135/209

**ACTITUDINAL (SER)**

**SER 1.**

- Reflexivo en la importancia del trabajo en equipo para la creación del proyecto
- Responsable en el buen manejo de los elementos
- Solidario y tener buen trato con los compañeros

**SER 2.**

- Eficiente en las labores que realiza
- Analista y lógico en el manejo de la información pertinente a cada proyecto realizado en clase.

**SER 3.**

- Atento a escuchar y seguir las sugerencias realizadas a su plan de trabajo
- Honesto frente a las argumentaciones dadas.
- Puntual en la presentación de las actividades

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

**CRITERIO 1. (SABER 1 HACER 1 SER 1) )**

1. Los caracteres del documento cumplen con las normas técnicas.

**CRITERIO 2. (SABER 2 HACER 2 SER 2)**

1. La estructura del documento coincide con la tipología documental.

**CRITERIO 3. (SABER 3 HACER 3 SER 3)**

1. La actualización del documento está de acuerdo con especificaciones técnicas y normativa.

**EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

**Conocimiento:**



Cuestionario sobre los tipos de documento.

**Desempeño:**

Aplica listas de verificación para revisar la estructura de los documentos.

**Producto:**

Diseño de un documento con los elementos vistos en clase.

**TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

Técnicas	Instrumento
Observación directa	Lista de chequeo
Formulación de preguntas	Cuestionarios
Ejercicios prácticos	Lista de chequeo

**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS**

**Docente:**

- Explicación o planteamiento del tema de desarrollo
- Formulación de preguntas
- Aplicación de actividades prácticas.



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 137/209

■ Asesora permanentemente a los estudiantes

**Estudiante:**

■ Trabaja en equipo asumiendo los roles según el plan de formación

■ Desarrolla talleres

■ Ejecuta actividades prácticas dentro del aula.

**MEDIOS DIDÁCTICOS Y RECURSOS EDUCATIVOS**

Informes de prensa y medios especializados (Internet, revistas especializadas y periódicos)

Libros y textos realizados sobre el tema.

Plataforma virtual Q10.

**ESCENARIOS DE APRENDIZAJE**

1. Salón de clase

**UNIDAD DE APRENDIZAJE 2: ELABORACIÓN DE DOCUMENTOS**

DURACIÓN UNIDAD	20 HORAS	
	Teóricas	10 HORAS
	Prácticas	10 HORAS

**CONTENIDOS**

**DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS (SABER)**

**SABER 1. Documento de archivo**

1. Elaboración.

2. Tipología



3. Documento electrónico de archivo.

**SABER 2. Flujo documental**

1. Concepto
2. Estructuración de tareas en la producción documental.
3. Normas relacionadas con la producción documental.

**SABER 3. Transcripción**

1. Técnicas de digitación.
2. Uso de tecnologías aplicadas.
3. Normas técnicas.

**DE PROCESOS (SABER HACER)**

**HACER 1. (saber 1)**

- a. Elaborar documentos electrónicos.

**HACER 2. (Saber 2).**

- a. Aplicar la estructuración de tareas en la producción documental.

**HACER 3. (Saber 3).**

- a. Aplicar las técnicas de digitación.



**ACTITUDINAL (SER)**

**SER 1.**

- Reflexivo en la importancia del trabajo en equipo para la creación del proyecto
- Responsable en el buen manejo de los elementos
- Solidario y tener buen trato con los compañeros

**SER 2.**

- Eficiente en las labores que realiza
- Analista y lógico en el manejo de la información pertinente a cada proyecto realizado en clase.

**SER 3.**

- Atento a escuchar y seguir las sugerencias realizadas a su plan de trabajo
- Honesto frente a las argumentaciones dadas.
- Puntual en la presentación de las actividades

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

**CRITERIO 1.**

1. La tipología del documento cumple con el flujo documental.

**CRITERIO 2.**

1. El documento corresponde al tipo y clase.

**CRITERIO 3.**

1. Las normas gramaticales corresponden con la clasificación del documento.

**CRITERIO 4.**

1. La transcripción del documento cumple con técnicas de digitación y las normas vigentes.



**CRITERIO 5.**

1. El flujo documental corresponde al ciclo vital del documento.

**EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

**De conocimiento**

Cuestionario de preguntas sobre el flujo documental y la estructura de la producción documental.

**De Desempeño**

Desarrolla talleres prácticos aplicando las normas que aplican en la producción documental.

**De Producto**

Presenta documentos aplicando las técnicas de digitación y las tecnologías aplicadas.

**TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

<b>Técnicas</b>	<b>Instrumento</b>
Observación directa	Lista de chequeo
Formulación de preguntas	Cuestionarios
Ejercicios prácticos	Lista de chequeo



**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS**

**Docente:**

- Explica el tema utilizando ejercicios de ejemplo.
- Desarrolla talleres didácticos con el fin de consolidar el aprendizaje.
- Aplica evaluaciones.
- Asesora permanentemente a los estudiantes.

**Estudiante:**

- Participa activamente en las actividades propuestas por el DOCENTE para adquirir la habilidad en la comprensión de los conceptos.
- Resolver los talleres y practicas propuestos por el DOCENTE en la sesión de clase.
- El estudiante desarrolla prácticas extra clase.

**MEDIOS DIDÁCTICOS Y RECURSOS EDUCATIVOS**

Videos ilustrativos e internet

Plataforma virtual Q10

Documentos

Libros

**ESCENARIOS DE APRENDIZAJE**

Salón de clase

**MÓDULO No.13 Emprendimiento**



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 142/209

<b>DURACIÓN</b>	40 HORAS	
	Teóricas	20 HORAS
	Prácticas	20 HORAS
<b>COMPETENCIA(S) A DESARROLLAR</b>		
<b>COMPETENCIA 1:</b>  <b>210001012</b>  Diagnosticar la capacidad de innovación empresarial según criterios estratégicos.	<b>Actividades Clave : 01</b>  Diseñar plan de empresa de acuerdo con criterios propios de innovación	
	<b>Actividades Clave : 02</b>  Presentar producto o servicio según criterios estratégicos	
<b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
1. Desarrollar un esquema claro del criterio emprendedor. 2. Identificar alternativas de creación de empresas con propósitos claros de permanecer, crecer y generar utilidades. 3. Identificar en el estudiante características de líder. 4. Despertar el espíritu emprendedor del estudiante, preparándose para detectar y reconocer actitudes personales y condiciones que le van a ayudar a clarificar su capacidad y potencial. 5. Identificar las competencias básicas del emprendedor que le servirán de orientación y previsión para desarrollar sus fortalezas individuales. 6. Desarrollar las habilidades del estudiante para la generación de ideas creativas en el proceso de formación de la nueva empresa		
<b>PROGRAMACIÓN METODOLÓGICA</b>		
<b>UNIDAD DE APRENDIZAJE 1: CULTURA EMPRENDEDORA, EL MERCADO, LA OPERACIÓN Y LA ORGANIZACIÓN.</b>		
<b>DURACIÓN UNIDAD</b>	40 HORAS	
	Teóricas	20 HORAS



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 143/209

	Prácticas	20 HORAS
<b>CONTENIDOS</b>		
<b>DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS (SABER)</b>		
<b>SABER 1. Emprendimiento y Emprendedor</b>		
<p>1. Conceptos de cultura emprendedora, emprendedor, emprendimiento, creatividad e innovación, perfil de un emprendedor.</p> <p>2. La empresa, tipos y clasificación.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué es ser empresario?</li> <li>• ¿Qué es un proyecto?</li> <li>• Inicio del empresario, ventajas y dificultades</li> <li>• La visión del emprendedor.</li> <li>• Valoración de oportunidades.</li> </ul> <p>3. Mercado, cliente y recursos, rentabilidad, planeación y proyección</p>		
<b>DE PROCESOS (SABER HACER)</b>		
<b>HACER 1. (SABER 1)</b>		
<p>a. Identificar los conceptos de emprendimiento y empresa con los beneficios que estos generan, a nivel personal y social.</p>		
<b>HACER 2. (Saber 2)</b>		
<p>a. Identificar y representar los tipos de empresa, los productos y servicios según su clasificación.</p> <p>b. Comprender la importancia de la creación de un proyecto, sus ventajas y dificultades, así como la valoración de oportunidades.</p> <p>c. Determinar las actitudes de un líder:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar los rasgos del perfil de los emprendedores.</li> <li>• Identificar cualidades personales que incrementen la autoestima.</li> <li>• Desarrollar procesos de auto motivación y liderazgo.</li> </ul>		



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 144/209

- Desarrollar el potencial innovador y creativo.
- Integrar su perfil emprendedor al proyecto de vida.

**ACTITUDINAL (SER)**

**SER 1.**

- Reflexivo en la importancia del trabajo en equipo
- Responsable en el buen manejo de los elementos
- Solidario y tener buen trato con los compañeros

**SER 2.**

- Eficiente en las labores que realiza
- Analista y lógico en el manejo de la información pertinente a cada proyecto realizado en clase.

**SER 3.**

- Atento a escuchar y seguir las sugerencias realizadas a su plan de trabajo
- Honesto frente a las argumentaciones dadas.
- Puntual en la presentación de las actividades

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

**CRITERIO 1. (SABER 1 HACER 1 SER 1)**

1. El plan de empresa cumple con los criterios establecidos.

**CRITERIO 2. (SABER 2 HACER 2 SER 2)**

1. La estructura del plan de empresa es acorde con el tipo de empresa que se propone desarrollar.

**CRITERIO 3. (SABER 3 HACER 3 SER 3)**

1. La idea de negocio responde a los principios de innovación y creatividad.

**EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

**Conocimiento:**

Cuestionario sobre concepto de emprendimiento, tipos, emprendedor y cultura emprendedora.



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 145/209

**Desempeño:**

Realización de un Plan de Empresa de acuerdo con criterios establecidos.

Lista de verificación para revisar la estructura del Plan de Empresa.

**Producto:**

Presentación del Plan de Empresa de acuerdo con los criterios establecidos.

**TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

Técnicas	Instrumento
Observación directa	Lista de chequeo
Formulación de preguntas	Cuestionarios
Ejercicios prácticos	Lista de chequeo

**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS**

**Docente:**

- Explica los conceptos de emprendimiento, emprendedor y características de los emprendedores
- Presenta vídeos de emprendedores
- Diseño de guías de trabajo
- Prepara foro sobre experiencias emprendedoras
- Explica los conceptos creatividad, liderazgo, motivación, autorreflexión, manejo del tiempo y autonomía.



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 146/209

**Estudiante:**

- Trabaja en equipo asumiendo los roles según el plan de formación
- Desarrolla talleres
- Ejecuta actividades prácticas dentro del aula.

**MEDIOS DIDÁCTICOS Y RECURSOS EDUCATIVOS**

**HERRAMIENTAS:**

-Internet.

-Tablero acrílico

**MATERIALES**

-Fotocopias

-Bibliografía

-Video: Solución creativa de problemas

-Recursos y materiales para la realización de talleres de acuerdo a la decisión del docente

-Bibliografía de documentos para soporte conceptual

-Metodologías e instrumentos de diagnóstico

-Guías didácticas

Plataforma virtual Q10.

**ESCENARIOS DE APRENDIZAJE**

1. Salón de clase



## MÓDULO No.14 Plan de Empresa

<b>MÓDULO N° 14</b>	<b>PLAN DE EMPRESA</b>	
<b>DURACIÓN</b>	<b>40 HORAS</b>	
	Teóricas	20 HORAS
	Prácticas	20 HORAS
<b>COMPETENCIA A DESARROLLAR</b>		
<p><b>COMPETENCIA 1:</b></p> <p>MÓDULO BÁSICO</p> <p>(Política Institucional)</p> <p>Desarrollar una mentalidad emprendedora que contribuya al mejoramiento del nivel y calidad de vida personal y social.</p> <p><b>COMPETENCIA 2:</b></p>	<p><b>Elemento 01:</b></p> <p>El mercado, La operación y la organización.</p> <hr/> <p><b>Elemento 02:</b></p> <p>Las finanzas</p> <p>Plan Operativo e impacto del proyecto</p>	



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 148/209

210001012 Diagnosticar la capacidad de innovación empresarial según criterios estratégicos.		
<b>UNIDAD DE APRENDIZAJE 1: EL MERCADO, LA OPERACIÓN Y LA ORGANIZACIÓN.</b>		
<b>DURACIÓN UNIDAD</b>	<b>220HORAS</b>	
	Teóricas	10 HORAS
	Prácticas	10 HORAS
<b>CONTENIDOS</b>		
<b>DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS (SABER)</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Planeando la Empresa <ul style="list-style-type: none"> <li>• La empresa que concebimos o deseamos.</li> <li>• ¿qué es un plan de negocios?</li> <li>• Utilidad, objetivos, cualidades, herramientas.</li> </ul> </li> <li>2. Investigación de Mercado. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Definición de Objetivos.</li> <li>• Plan de investigación.</li> <li>• Justificación y antecedentes del proyecto.</li> <li>• Análisis del sector, Análisis del mercado, Análisis de la competencia.</li> </ul> </li> <li>3. ESTRATEGIAS DE MERCADEO. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Concepto del producto o servicio. Estrategias de distribución 📦 Estrategias de Precio.</li> <li>• Estrategias de promoción. Estrategias de comunicación.</li> <li>• Estrategias de servicio.</li> <li>• Presupuesto de la mezcla de mercado.</li> <li>• Proyección de ventas. Políticas de cartera.</li> </ul> </li> <li>4. LA OPERACIÓN <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ficha técnica del proceso. Estado de desarrollo. Descripción del proceso. Necesidades y requerimientos.</li> </ul> </li> <li>5. LA INFRAESTRUCTURA</li> </ol>		



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 149/209

6. LA ORGANIZACIÓN

- Estrategia organizacional. Análisis DOFA. Organismos de apoyo.
- Estructura organizacional.
- Principios organizacionales.
- Importancia de las organizaciones Aspectos Legales:
- Tipo de empresa. Constitución de empresa. Legalización. Proceso de formalización de la empresa.

**DE PROCESOS (SABER HACER)**

- Definir y clasificar empresa Planear una empresa.
- Identificar las necesidades de desarrollo humano y crecimiento económico de los entornos social y productivo.
- Identificar metodologías e instrumentos de diagnóstico para establecer necesidades.
- Utilizar adecuada y pertinentemente metodologías e instrumentos para identificar necesidades.
- Recolectar información de fuentes primarias y secundarias.
- Conocer y aplicar las distintas estrategias de mercadeo.
- Hacer investigación de mercado.
- Diseñar plan de acción a corto, mediano y largo plazo 📅 Proyectar escenarios viables.
- Realizar análisis DOFA.
- Identificar principios organizacionales.
- Identificar opciones de realización constituir.
- personal en el mundo de la vida y en el mundo del trabajo.
- Diseñar estrategias innovadoras para presentar posibles escenarios
- Realizar procesos de operación.

**DE ACTITUD (SER)**

- Objetivo y crítico para reconocer sus fortalezas y debilidades.
- Autónomo para afianzar su capacidad emprendedora.
- Consciente para determinar sus condiciones y posibilidades de crecimiento y de desarrollo.
- Seguro de sí mismo para interactuar con otros.
- Creativo para dimensionar su potencialidad.
- Comprometido con su proceso de formación.



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 150/209

- Disciplinado para realizar proyectos y obtener resultados.
- Proactivo para prever y proyectar procesos de mejoramiento continuo.
- Sistémico para establecer las diferentes relaciones entre las variables del desarrollo y las necesidades del entorno local.
- Autónomo para tomar decisiones.
- Objetivo en el análisis de la información.
- Creativo para proponer alternativas de solución.
- Disciplinado para realizar proyectos y obtener resultados.
- Proactivo para prever y proyectar
- Procesos de mejoramiento continuo.

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

**CRITERIO 1. (SABER 1 HACER 1 SER 1)**

- Define objetivos, justificación y antecedentes del proyecto.
- Analiza el sector, el mercado y la competencia.
- Reconoce el concepto de producto o servicio.
- Identifica estrategias de distribución, precio, promoción, comunicación y servicio.
- Identifica el producto.
- Describe su desarrollo.
- Conoce sus necesidades y requerimientos.
- Identifica las actividades de organización.

**CRITERIO 2. (SABER 2 HACER 2 SER 2)**

1. La estructura del plan de empresa es acorde con el tipo de empresa que se propone desarrollar.

**CRITERIO 3. (SABER 3 HACER 3 SER 3)**

1. La idea de negocio responde a los principios de innovación y creatividad.  
Planea la empresa que desea.
2. Describe todos los aspectos para legalizar la empresa.

**EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**



**TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

**TÉCNICA**

Observación sistémica y formulación de preguntas

**INSTRUMENTO**

Fichas de observación, cuestionario.

**TÉCNICA**

Valoración de producto

**INSTRUMENTO**

Lista de chequeo

**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS**

**Docente:**

- Presenta vídeos de emprendedores
- Diseño de guías de trabajo
- Prepara foro sobre experiencias emprendedoras
- Explica los conceptos creatividad, liderazgo, motivación, autorreflexión, manejo del tiempo y autonomía;
- Diseña talleres para desarrollar los conceptos anteriores
- Orienta las entrevistas a los líderes
- Presenta vídeo sobre soluciones innovadoras a problemas
- Diseña guía sobre plan de negocios
- Explica los conceptos entorno, crecimiento económico, mercado e investigación de mercados, estrategias de mercadeo. Orienta la búsqueda de los datos
- Diseña guía de trabajo para búsqueda de datos del entorno.
- Prepara taller sobre presentación de informes.
- Explica los conceptos de operación y organización empresarial. Explicación del análisis DOFA.



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 152/209

- Diseña guía de trabajo.
- Prepara taller sobre constitución de empresa.

**Estudiante:**

- Desarrolla guías de trabajo
- Desarrolla taller sobre presentación de informes
- Participa en la construcción colectiva de las conclusiones
- Entrega documento escrito .

**MEDIOS DIDÁCTICOS Y RECURSOS EDUCATIVOS**

HERRAMIENTAS:

-Internet.

-Tablero acrílico

MATERIALES

-Fotocopias

-Bibliografía

-Video: Solución creativa de problemas

-Recursos y materiales para la realización de talleres de acuerdo a la decisión del instructor

-Bibliografía de documentos para soporte conceptual

-Metodologías e instrumentos de diagnóstico

-Guías didácticas

-Video: Planeación estratégica Jean Paúl Salle nave  
Guía para la elaboración del proyecto.

**ESCENARIOS DE APRENDIZAJE**



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 153/209

Salón de clase		
<b>UNIDAD DE APRENDIZAJE 2: LAS FINANZAS</b>		
<b>PLAN OPERATIVO E IMPACTO DEL PROYECTO</b>		
<b>DURACIÓN UNIDAD</b>	<b>20 HORAS</b>	
	Teóricas	10 HORAS
	Prácticas	10 HORAS
<b>CONTENIDOS</b>		
<b>DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS (SABER)</b>		
<p>COSTOS ADMINISTRATIVOS</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gastos de arranque. Gastos de personal. Gastos anuales de administración.</li> </ul> <p>LOS INGRESOS</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Fuentes de financiación. Formatos Caja.</li> <li>financieros:</li> <li>Aportes de los emprendedores, recursos de capital, Ingresos por ventas, Balance general, Estado de Ganancias y Pérdidas, Flujo de Caja.</li> </ul> <p>LOS EGRESOS</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Inversiones fijas y diferidas. Costos anualizados administrativos, Gastos de personal,</li> </ul> <p>CAPITAL DE TRABAJO</p>		
<b>DE PROCESOS (SABER HACER)</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar dentro del mercado las fuentes de financiación más apropiadas.</li> <li>Proyectar el flujo de caja del plan de negocios.</li> <li>Identificar claramente los componentes de su capital de trabajo.</li> <li>Recolectar información de fuentes primarias y secundarias. ■ Conocer y aplicar las distintas estrategias de mercadeo ■ Desarrollar un cronograma de actividades.</li> </ul>		



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 154/209

- Conocer los planes nacionales y regionales de desarrollo para evaluar su incidencia en su plan de negocio.
- Identificar la cadena productiva en donde se desarrollará su plan de negocios.
- Valorar y medir los impactos económico, social y ambiental que generará su plan de negocios.

**DE ACTITUD (SER)**

- Sistémico para establecer las diferentes relaciones entre las variables del desarrollo y las necesidades del entorno local.
- Autónomo para tomar decisiones.
- Objetivo en el análisis de la información.
- Creativo para proponer alternativas de solución.
- Objetivo y crítico con las fortalezas y las debilidades
- Audaz en la utilización de los recursos y la tecnología
- Sistémico para establecer las diferentes relaciones entre las variables del desarrollo y las necesidades del entorno local.
- Autónomo para tomar decisiones.
- Objetivo en el análisis de la información.
- Creativo para proponer alternativas de solución.
- Objetivo y crítico con las fortalezas y las debilidades
- Audaz en la utilización de los recursos y la tecnología
- Sistémico para establecer las diferentes relaciones entre las variables del desarrollo y las necesidades del entorno local.

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

- Aplica de forma correcta los costos administrativos.
- Identifica cuáles son las fuentes de financiación.
- Diferencia los aportes de los socios, con respecto a los financiados.
- Reconoce cuáles son los recursos de capital.
- Define, exactamente, cuáles son los rubros que conforman los ingresos.
- Identifica las causas que generan salidas de dinero.
- Conoce con facilidad los ítems del capital de trabajo.

**TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**



**TÉCNICA**

Observación sistémica y formulación de preguntas

**INSTRUMENTO**

Fichas de observación, cuestionario.

**TÉCNICA**

Valoración de producto

**INSTRUMENTO**

Lista de chequeo

**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS**

**Docente:**

- Explica los conceptos de operación y organización empresarial. Explicación del análisis DOFA.
- Diseña guía de trabajo.
- Prepara taller sobre constitución de empresa.
- Explica los conceptos de emprendimiento, emprendedor y características de los emprendedores
- Presenta vídeos de emprendedores
- Diseño de guías de trabajo
- Prepara foro sobre experiencias emprendedoras
- Explica los conceptos creatividad, liderazgo, motivación, autorreflexión, manejo del tiempo y autonomía;
- Diseña talleres para desarrollar los conceptos anteriores
- Orienta las entrevistas a los líderes
- Presenta vídeo sobre soluciones innovadoras a problemas
- Diseña guía sobre plan de negocios
- Explica los conceptos entorno, crecimiento económico, mercado e investigación de mercados, estrategias de mercadeo. Orienta la búsqueda de los datos
- Diseña guía de trabajo para búsqueda de datos del entorno.
- Prepara taller sobre presentación de informes.

**Estudiante:**

- Desarrolla guías de trabajo



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 156/209

- Desarrolla taller sobre presentación de informes
- Desarrolla taller sobre constitución de empresa
- Participa en la construcción colectiva de las conclusiones
- Entrega documento escrito

**MEDIOS DIDÁCTICOS Y RECURSOS EDUCATIVOS**

HERRAMIENTAS:

- Internet.
- Tablero acrílico

MATERIALES

- Fotocopias
- Bibliografía
- Video: Solución creativa de problemas
- Recursos y materiales para la realización de talleres de acuerdo a la decisión del instructor
- Bibliografía de documentos para soporte conceptual
- Metodologías e instrumentos de diagnóstico
- Guías didácticas
- Video: Planeación estratégica Jean Paúl Salle nave Guía para la elaboración del proyecto.

**ESCENARIOS DE APRENDIZAJE**

Salón de clase



## MÓDULO No. 15 Fotografía

<b>MÓDULO N° 15</b>	<b>FOTOGRAFIA</b>	
<b>DURACIÓN</b>	56 HORAS	
	Teóricas	28 HORAS
	Prácticas	28 HORAS
<b>COMPETENCIA(S) A DESARROLLAR</b>		
<b>COMPETENCIA 1:</b>  <b>2901301080</b> Registrar Imágenes Publicitarias de acuerdo con métodos de captura fotográfica y de tipo brief.	<b>Actividades Clave 01:</b> 01 Disponer Producción Fotográfica	
	<b>Actividades Clave 02:</b> 02 Componer imagen Publicitaria	
	<b>Actividades Clave 03:</b> 03. Finalizar Fotografía	
<b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conocer y manejar los conceptos básicos y los diferentes tipos de composición fotográfica.</li> <li>2. Componer y capturar fotografías teniendo en cuenta los conceptos de iluminación y los requerimientos del cliente.</li> <li>3. Elaborar una oferta comercial (cotización) de servicios fotográficos, a solicitud del cliente.</li> <li>4. Organizar una exposición de fotografía sobre un tema acordado por el docente (Proyecto final).</li> </ol>		



**PROGRAMACIÓN METODOLÓGICA**

**UNIDAD DE APRENDIZAJE 1: CONCEPTOS BASICOS DE LA FOTOGRAFÍA**

<b>DURACIÓN UNIDAD</b>	<b>18.67 HORAS</b>	
	Teóricas	9,33 HORAS
	Prácticas	9,33 HORAS

**CONTENIDOS**

**DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS (SABER)**

SABER 1. Historia de la fotografía

- 🎬 El cuarto oscuro
- 🎬 Cámaras de fuelle
- 🎬 Cámara análogas compactas y reflex
- 🎬 Cámaras digitales compactas y reflex
- 🎬 Elementos básicos de la fotografía
- 🎬 La cámara fotográfica
- 🎬 Diafragma y Velocidad
- 🎬 Tipos de lentes

SABER 2. La fotografía en el diseño



**DE PROCESOS (SABER HACER)**

HACER 1. Manipular correctamente la cámara fotográfica

HACER 2. Capturar imágenes según su finalidad

**ACTITUDINAL (SER)**

SER 1. (SABER 1-HACER 1)

Cuidadoso en el manejo de la cámara fotográfica

SER 2. (SABER 2 HACER 2)

Asertivo en la selección de elementos para componer una imagen

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

CRITERIO 1. (SABER 1 HACER 1 SER 1)

Posee habilidad en la manipulación de la cámara y los elementos del laboratorio.

CRITERIO 2. (SABER 2 HACER 2 SER 2)

Desarrollar imágenes coherentes con el tema que se quiere comunicar.

**EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

Conocimiento:

1. Identifica cuáles son los tipos de fotografía
2. Identifica qué es el diafragma y la velocidad
3. Identifica cuáles son los tipos de cámaras



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 160/209

Desempeño:

- 1.captura imágenes según teniendo en cuenta los requerimientos técnicos

Producto:

- 1.Entrega un documento que costa de un proceso fotográfico

**TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

Técnicas	Instrumento
Observación directa de la forma como manipulo el equipo fotográfico.	Lista de chequeo

**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS**

**Docente:**

1. Entrega la teoría de la historia de la fotografía haciendo que el estudiante analice la importancia de la fotografía
2. Explicará concretamente qué es una cámara fotográfica y como funciona
3. Explicará concretamente qué es la velocidad y el diafragma, y cuál es la función de estos.

**Estudiante:**

1. Comprende la importancia de la fotografía en el diseño y en la comunicación.
2. Entrega un proceso desarrollado adecuadamente.



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 161/209

<b>MEDIOS DIDÁCTICOS Y RECURSOS EDUCATIVOS</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Recursos físicos</li> <li>2. Cámara fotográfica</li> <li>3. TV</li> <li>4. Multimedias</li> </ol>		
<b>ESCENARIOS DE APRENDIZAJE</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Salón de clase</li> </ol>		
<b>UNIDAD DE APRENDIZAJE 2: ILUMINACION Y COMPOSICIÓN</b>		
<b>DURACIÓN UNIDAD</b>	<b>18.67 HORAS</b>	
	Acompañamiento directo	9,33 HORAS
	Prácticas	9,33 HORAS
<b>CONTENIDOS</b>		
<b>DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS (SABER)</b>		
<p>Saber 1 Iluminación y composición</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▣ Los planos y la composición fotográfica</li> <li>▣ Tipos de iluminación</li> <li>▣ Iluminación de día y noche en exteriores</li> <li>▣ Iluminación en interiores o estudio</li> </ul>		
<b>DE PROCESOS (SABER HACER)</b>		



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 162/209

Hacer 1 (Saber 1)

- Conocer y manejar los planos para la toma de fotografías
- Reconocer el manejo de las luces para tomar una fotografía
- Reconocer los tipos de iluminación para tomar fotografías en exteriores
- Elabora correctamente la iluminación en un estudio o locación

**ACTITUDINAL (SER)**

Ser 1 (Hacer 1-Saber 1)

- Aplica adecuadamente los conceptos de composición para la toma de fotografías.
- Maneja adecuadamente las luces para fotografías
- Organizado con los equipos de trabajo (luces, cámaras, trípodes etc.)
- Capaz de resolver un problema de iluminación para tomar fotografías

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

1. Toma fotografías de diferentes motivos utilizando los tipos de iluminación
2. Realiza diferentes composiciones fotográficas

**EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

De conocimiento

1. Conoce los aspectos fundamentales para tomar una fotografia con la luz adecuada
2. Desarrolla habilidad para iluminar adecuadamente una escena para fotografíar



3. Identifica cuales son los tipos de iluminación y sus propiedades

De Producto

1. Realiza una composición fotográfica teniendo en cuenta su finalidad

2. Toma fotografías digitales utilizando los diferentes tipos de iluminación

De Desempeño

Entrega un boook de fotografia teniendo en cuenta los requerimientos

#### TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Técnicas	Instrumento
Observación directa	Lista de chequeo

#### ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

##### Docente

1. Explica cómo debe ser la iluminación de diferentes elementos
2. Explica cuál es el proceso de iluminación adecuado

##### Estudiante:

1. Participa activamente en las actividades propuestas por el Docente para tomar las fotografías digitales.
2. El estudiante toma fotografías digitales de diferentes motivos



**MEDIOS DIDÁCTICOS Y RECURSOS EDUCATIVOS**

1. TV
2. Estudio fotografico
3. Camara fotografica
4. Luces
5. Tripodes
6. Bodegones
7. Modelos
8. Computador
9. Multimedia, videos, diapositivas

**ESCENARIOS DE APRENDIZAJE**

1. Salón de clase

**UNIDAD DE APRENDIZAJE 3: COSTOS Y GALERIA**

**18.67 HORAS**

**DURACIÓN UNIDAD**

Acompañamiento directo

9,33 HORAS

Prácticas

9,33 HORAS

**CONTENIDOS**

**DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS (SABER)**

SABER 1:

Como realizar una cotización según requerimientos del cliente.



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 165/209

SABER 2:

Conocer cuáles son los elementos para realizar una exposición abierta al público

**DE PROCESOS (SABER HACER)**

HACER 1 (SABER 1)

Realiza un presupuesto teniendo en cuenta el proceso y objetivo de la fotografía.

HACER 2 (SABER 2)

Selecciona e Imprime una fotografía para una exposición abierta al público.

**ACTITUDINAL (SER)**

SER 1: (HACER 1 SABER 1)

Cuidadoso y preciso en la elaboración de una cotización.

SER 2: (HACER 2 SABER 2)

Asertivo en la selección de una fotografía

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

1. Elabora una cotización teniendo en cuenta los requerimientos del cliente
2. Entrega una fotografía impresa para una exposición abierta al publico

**EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

De conocimiento



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 166/209

1. Conoce los elementos requeridos para realizar una cotización
2. Utiliza adecuados para una exposición

De Producto

1. Entrega una cotización impresa a petición del cliente
2. Entrega una fotografía impresa y montada para ser exhibida

De Desempeño

1. Realiza y entrega una cotización según requerimientos
2. Entrega una fotografía impresa

**TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

Técnicas	Instrumento
Observación directa del proceso de organización de la exposición	Lista de chequeo

**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS**

**Docente:**

Explica los elementos a tener en cuenta para realizar una cotización

Presenta diferentes formas de cotización



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 167/209

<b>Estudiante:</b> Hacer el proceso adecuado para realizar una cotización
<b>MEDIOS DIDÁCTICOS Y RECURSOS EDUCATIVOS</b>
Multimedia  TV Computador
<b>ESCENARIOS DE APRENDIZAJE</b>
1. Salón de clase

**MÓDULO No. 16 Edición**

<b>MÓDULO N° 16</b>	<b>EDICIÓN</b>	
<b>DURACIÓN</b>	56 HORAS	
	Teóricas	28 HORAS
	Prácticas	28 HORAS
<b>COMPETENCIA(S) A DESARROLLAR</b>		



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 168/209

<p><b>COMPETENCIA 1:</b></p> <p><b>2901301080</b> Registrar imágenes publicitarias de acuerdo con métodos de captura fotográfica y tipo de brief.</p>	<p><b>Actividades Clave 01:</b></p> <p>01 Disponer Producción fotográfica</p>	
	<p><b>Actividades Clave 02:</b></p> <p>02 Componer imagen Publicitaria</p>	
	<p><b>Actividades Clave 03:</b></p> <p>03 Finalizar Fotografía</p>	
<p><b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b></p>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conocer las características técnicas de las imágenes para la edición, resolución, tamaño y modo de color.</li> <li>2. Retocar imágenes con las herramientas correctas, teniendo en cuenta la percepción del color.</li> <li>3. Construir fotomontaje con imágenes acordes al ajuste de color de la imagen, usando las herramientas de edición y retoques necesarios..</li> </ol>		
<p><b>PROGRAMACIÓN METODOLÓGICA</b></p>		
<p><b>UNIDAD DE APRENDIZAJE 1: LAS IMÁGENES Y SUS CARACTERÍSTICAS PARA LA EDICIÓN</b></p>		
<p><b>DURACIÓN UNIDAD</b></p>	<p><b>18.67 HORAS</b></p>	
	Teóricas	9,33 HORAS
	Prácticas	9,33 HORAS
<p><b>CONTENIDOS</b></p>		
<p><b>DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS (SABER)</b></p>		
<p>SABER 1. Características técnicas de la imagen</p> <p>a. Resolución</p> <p>b. Tamaño</p>		



c. Modo de color

SABER 2. Resolución de una imagen

a. Canales

b. Profundidad de bits

c. Formatos de captura

d. Comprensión de imágenes

**DE PROCESOS (SABER HACER)**

HACER 1. (SABER 1)

Elaborar un mapa conceptual de las características técnicas de las imágenes:

a. Resolución para web o impresión

b. Tamaños teniendo en cuenta las dimensiones de pixeles y tamaño para impresión

c. Modo de color RGB, CMYK o color LAB

HACER 2. (SABER 2)

Descargar, escanear imágenes y tomar fotos para interpretar la resolución de las imágenes:

a. Canales de color

b. Profundidad de bits

c. Formas de adquirir una imagen (Escáner, descargada de internet o de cámara digital)

d. Formas de comprensión de la imagen JPG, PNG, GIF, TIFF y formatos de guardado compatibles para la edición.

**ACTITUDINAL (SER)**

SER 1. (SABER 1 HACER 1)

a. Organizado al realizar un mapa conceptual

b. Puntual al entregar evidencia al Docente

SER 2. (SABER 2 HACER 2)

a. Asertivo al adquirir imágenes de acuerdo a la resolución

b. Puntual al entregar evidencia al Docente.



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 170/209

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

CRITERIO 1. (SABER 1 HACER 1 SER 1)

Comprende las características técnicas de las imágenes, resolución, tamaño, modo de color.

CRITERIO 2. (SABER 2 HACER 2 SER 2)

Interpreta las imágenes de acuerdo al medio en las que se adquieren y entiende sus diferencias..

**EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

Conocimiento:

Conoce la relación que tiene una imagen con la resolución, su tamaño, el modo de color.

Desempeño:

Interpreta las imágenes frente al software de diseño, entendiendo su función hacia el fin deseado

Producto:

Desarrolla un informe con cada una de las imágenes adquiridas, detallando la información que tienen las imágenes y su relación para el fin necesario.

**TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

<b>Técnicas:</b>	<b>Instrumento:</b>
Observación directa  Se observa el proceso de adquirir las imágenes de forma correcta	Lista de chequeo
Formulación de pregunta  Se desarrolla cuestionario de 10 preguntas sobre las características de las imágenes	Lista de chequeo



y los primeros aspectos de edición.

### ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

**Docente:**

- Explicación de las características técnicas de las imágenes
- - Qué es la resolución
- - Qué son los pixeles
- - Qué es el modo de color
- - Teoría del color síntesis aditiva y sustractiva del color
- - Tamaños de las imágenes desde las dimensiones de pixeles
- - La profundidad de bits
- - Formas de captura de una imagen
- - Formatos de comprensión de una imagen

**Estudiante:**

- Analiza, las características de las imágenes
- Práctica con los ejemplos que da el Docente
- Estructuración del proyecto de clase..

### MEDIOS DIDÁCTICOS Y RECURSOS EDUCATIVOS

Equipos con la configuración adecuada  
 Software de edición de imágenes (Photoshop)  
 Internet  
 Bancos de imágenes

### ESCENARIOS DE APRENDIZAJE

Salón de clase

### UNIDAD DE APRENDIZAJE 2: RETOCAR IMAGENES



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 172/209

DURACIÓN UNIDAD	18.67 HORAS	
	Teóricas	9,33 HORAS
	Prácticas	9,33 HORAS
CONTENIDOS		
DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS (SABER)		
<p>SABER 1. Retoque de imágenes</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>🎞 Manejo de capas y canales</li> <li>🎞 Subexposición, sobreexposición</li> <li>🎞 Herramienta de corrección y reparación de la imagen</li> <li>🎞 Correcciones selectiva de color</li> <li>🎞 Ajustes de niveles y curvas</li> <li>🎞 Tratamiento de la imagen: sombras, iluminación, texturas.</li> <li>🎞 Filtros y efectos</li> </ul>		
DE PROCESOS (SABER HACER)		
<p>HACER 1. (SABER 1) Retoca una fotografía</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>🎞 Subexposicion o sobreexposicion de la imagen según la necesidad</li> <li>🎞 Corrección selectiva del color de la imagen</li> <li>🎞 Reparación de imagen con las herramientas de retoque</li> <li>🎞 Ajustes de imagen y de niveles</li> <li>🎞 Filtros y efectos</li> </ul>		
ACTITUDINAL ( SER)		
<p>SER 1. (SABER 1 HACER 1)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Cuidadoso al manipular la imagen a retocar</li> <li>b. Puntual al entregar evidencia al Docente</li> <li>c. Responsable al descargar imágenes de internet teniendo en cuenta los derechos de autor</li> </ol>		



**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

**CRITERIO 1. (SABER 1 HACER 1 SER 1)**

Trasforma a partir del retoque fotográfico las imágenes de acuerdo a la necesidad requerida.

**EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

Conocimiento:

Identifica los factores para el retoque y edición de las imágenes.

Desempeño:

Utiliza las herramientas propias para el retoque de las imágenes.

Producto:

Desarrolla un retoque fotográfico aplicando los conceptos de edición y retoque.

**TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

<b>Técnicas:</b>	<b>Instrumento:</b>
Observación directa  Se observa la aplicación correcta de las herramientas de retoque fotográfico	Lista de chequeo
Formulación de pregunta  Se desarrolla cuestionario de 10 preguntas los aspectos más importantes del retoque de una imagen.	Cuestionarios

**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS**



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 174/209

**Docente:**

Explicación las capas y canales

- Herramientas para limpiar la imagen de impurezas
- Correccion de las imágenes a partir de la subexposicion y sobreexposicion de las imágenes.
- Correccion selectiva de color
- Ajuste de la imagen
- Aplicación de filtros y efectos

**Estudiante:**

- Práctica con los ejemplos que da el Docente
- Estructuración el proyecto de clase.

**MEDIOS DIDÁCTICOS Y RECURSOS EDUCATIVOS**

Equipos con la configuración adecuada  
 Software de edición de imágenes (Photoshop)  
 Internet  
 Cámara fotográfica

**ESCENARIOS DE APRENDIZAJE**

Salón de clase

**UNIDAD DE APRENDIZAJE 3: FOTOMONTAJES**

<b>DURACIÓN UNIDAD</b>	<b>18.67 HORAS</b>	
	Teóricas	9,33 HORAS
	Prácticas	9,33 HORAS

**CONTENIDOS**

**DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS (SABER)**



SABER 1. Fotomontaje

- Organización de capas
- Proporción de las imágenes
- Fotocomposición de los elementos para el montaje
- Sombras y efectos de iluminación
- Espacios y perfiles de color

**DE PROCESOS (SABER HACER)**

HACER 1. (SABER 1) Fotomontaje

- Conceptos de capas, efectos de capa, orden de visualización de capas y máscaras.
- Transformar imágenes de acuerdo a su proporción.
- Mascaras (píxeles, vectoriales y rápidas).
- Siluetas.
- Efectos de iluminación, desenfoque, enfoques, motivos y texturas.
- Canales, balances de blancos, profundidad de color y gama de color.
- Modos de color CMYK, RGB.
- Formatos de archivos (.JPG, .PNG, TIFF, EPS, PSD) resolución y tamaño de archivo

**ACTITUDINAL ( SER)**

SER 1. (SABER 1 HACER 1)

- a. Responsable al descargar imágenes de internet teniendo en cuenta los derechos de autor
- b. Cuidadoso al aplicar los conceptos de composición fotográfica en la captura de imágenes
- c. Cuidadoso al editar las imágenes
- d. Puntual al entregar evidencia al Docente

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 176/209

CRITERIO 1. (SABER 1 HACER 1 SER 1)

Edita las imágenes de acuerdo a la composición fotográfica manteniendo su proporción aplicando los conceptos de capas y efectos para llegar al fotomontaje requerido.

**EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

Conocimiento:

Comprende los conceptos de fotomontaje y composición fotográfica.

Desempeño:

Utiliza las herramientas y recursos para editar las fotografías para un montaje.

Producto:

Estructura un fotomontaje de acuerdo a las especificaciones requeridas

**TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

<b>Técnicas:</b>	<b>Instrumento:</b>
Observación directa  Se observa correcta utilización de los conceptos y las herramientas para la elaboración de un fotomontaje	Lista de chequeo
Formulación de pregunta  Se desarrolla cuestionario de 10 preguntas de los aspectos más importantes de los fotomontajes	Cuestionarios

**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS**



**Docente:**

Explicación tipos de máscaras y su aplicación

Ejemplifica como siluetear una imagen de acuerdo a la máscara a trabajar

Aplicación efectos en las imágenes

Balances de blancos, profundidad de color.

**Estudiante:**

Práctica con los ejemplos que da el Docente

Estructuración el proyecto de clase.

**MEDIOS DIDÁCTICOS Y RECURSOS EDUCATIVOS**

Equipos con la configuración adecuada  
Software de edición de imágenes (Photoshop)  
Internet  
Bancos de imágenes

**ESCENARIOS DE APRENDIZAJE**

Salón de clase

## MÓDULO No. 17 Profundización I

El módulo se desarrollará a partir de la mediación del docente con el grupo de estudiantes.



La duración del módulo comprende 60 horas de trabajo dirigido, de las cuales 30 corresponden a trabajo teórico y 30 a trabajo práctico.

La metodología que se propone llevar a cabo para el desarrollo del módulo consiste en la implementación de un **Proyecto Pedagógico de Aula**.

Cuando se habla de Proyectos Pedagógicos de aula, se habla del diseño de actividades con propósito, que le permitan al estudiante su preparación para la vida, por lo que se constituyen como una valiosa oportunidad de aprendizaje y autoformación, que genera actitudes y aptitudes, favorables para el trabajo en equipo, la comprensión social y la práctica del conocimiento científico.

También podríamos decir que es una estrategia de aprendizaje significativo consistente en un ejercicio de investigación formativa, realizado por los estudiantes con la orientación de sus docentes, para construir y aplicar conocimientos, desarrollar competencias durante su proceso de formación integral y de esta forma articular la actividad académica con el entorno, cumpliendo las funciones sustantivas de docencia, investigación y función social.

El proceso de planificación de un Proyecto de Aula comprende las fases: contextualización, metodológica y evaluativa.

<b>Fase</b>	<b>Aspectos que comprende</b>
1. De contextualización	Identificación del problema, objeto, objetivos y conocimiento (estado del arte), identificar la línea de investigación y establecer el núcleo problémico a investigar.
2. Metodológica	Método, grupo (a quien va dirigido el proyecto y con quién se trabajará el proyecto) y medios (recursos, herramientas analíticas, instrumentos)
3. Evaluativa	Certificación del cumplimiento de los objetivos, presentación de resultados y de la propuesta de socialización.



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 179/209

1. **Fase de contextualización:** Implica definir en primera instancia en que línea de investigación se va a trabajar el proyecto. El núcleo problémico es pues, el tema o problema a investigar y debe tener un propósito de proyección social, que solucione un inconveniente de la comunidad o entorno. Esta parte del proceso del Proyecto de Aula se define al inicio del semestre académico y puede realizarse a partir de una lluvia de ideas en contraste con los saberes previos que han sido construidos durante el tiempo de evolución de su formación hasta la fecha. Hecho esto termina esta fase.
  
2. **Fase Metodológica:** Esta fase inicia con el proceso de formación de los grupos de trabajo (no mayor a 4 estudiantes). En ella, se definen los roles de cada uno de los integrantes del grupo se definen los objetivos a trabajar, los recursos necesarios y se inicia el proceso investigativo que dé cuenta de las acciones necesarias para dar respuesta a la pregunta orientadora planteada de manera inicial. Se propone como modelo de trabajo el siguiente formato:

<b>1.</b>	<b>INTRODUCCIÓN</b>
Es un resumen no mayor a 2 hojas, donde se sintetiza el proyecto de aula que se va a desarrollar y lo que se pretende lograr, incluyendo un párrafo donde describa lo que se va a encontrar al interior del documento.	
<b>1.1</b>	<b>ABTRACT</b>
Es una síntesis que informa específicamente de los contenidos y alcances del proyecto de aula. Mantiene internamente la estructura de un proyecto. Es decir, da cuenta del problema central de investigación y de su solución, así también de los objetivos generales y la fundamentación teórica que validará el proceso de estudio.	
<b>2.</b>	<b>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b>
<p>Consiste en preguntarnos sobre qué queremos saber del tema, planteándonos una situación problema del mismo, que previamente hemos delimitado. El problema de investigación implica hacer una descripción precisa y concisa de los límites de nuestro tema, indicando hasta dónde llega nuestro interés, cuáles aspectos incluye y cuáles no consideramos relevantes y termina con la formulación de la pregunta problema que luego se convertirá en el objetivo general de nuestro trabajo.</p> <p>Consiste también en describir de manera amplia la situación objeto de estudio del proyecto de aula, ubicándola en un contexto que permita comprender su origen y relaciones. Durante el planteamiento del problema, es conveniente que los juicios emitidos sean soportados con datos o cifras provenientes de estudios anteriores.</p>	



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 180/209

Al plantear el problema, se recomienda dar respuesta a las siguientes interrogantes:

¿Cuáles son los elementos del problema: datos, situaciones y conceptos relacionados con el mismo?

¿Cuáles son los hechos anteriores que guardan relación con el problema?

¿Cuál es la situación actual?

¿Cuál es la relevancia del problema?

El punto de partida para el proyecto es elegir el tema o problema de un entorno específico.

<b>2.1</b>	<b>DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA</b>
<p>La descripción del problema presenta todos aquellos puntos, características y situaciones que han originado la situación objeto de estudio. Es decir, trata de contextualizar la realidad vivida con relación al problema, estableciendo los límites del trabajo de investigación. Presenta los antecedentes, síntomas y estado actual del problema.</p> <p>Cuando se va a plantear el problema, lo que se debe hacer es describir la situación o la necesidad que ha dado origen al proyecto. Este generalmente se presenta en términos de carencia, deficiencia o ausencia de determinado bien o servicio, que de alguna manera está afectando negativamente a una comunidad determinada o a un sector de la misma.</p>	
<b>2.2</b>	<b>FORMULACIÓN DEL PROBLEMA</b>
<p>Consiste en expresarlo en términos claros y concisos. El enunciado por medio del cual se plantea inicialmente un problema, puede expresarse de dos maneras: Una, es en forma de pregunta y la otra, consiste en una exposición o descripción. En ambos casos, se debe explicar con claridad y de manera suficiente qué información básica se requiere para solucionar el problema. La forma interrogativa es más simple y directa y se considera muy indicada cuando el problema no requiere de un amplio y complejo enunciado.</p> <p>El enunciado por medio del cual se formula el problema puede presentarse de dos maneras: Descriptiva o interrogativa. En cualquiera de las formas se debe tener en cuenta que debe presentarse el objetivo fundamental del estudio en forma explícita y en sus dimensiones exactas, es decir, debe expresarse con precisión el aspecto que se propone solucionar a través del proyecto.</p>	
<b>3</b>	<b>JUSTIFICACIÓN</b>



## COORDINACIÓN ACADÉMICA

## PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 181/209

Se maneja en tercera persona. Indicará las motivaciones que llevan al investigador a desarrollar el trabajo. Demuestra por qué y para qué se necesita el proyecto, estableciendo motivos personales, aporte a lo cognitivo, propósito, contexto, alcances o posible impacto, y limitaciones potenciales.

Debe explicar por qué el proyecto es adecuado para solucionar el problema identificado inicialmente. Para esto, se pueden tener en cuenta aspectos como:

- En qué medida el proyecto contribuye a solucionar el problema planteado.
- Quiénes son los beneficiarios del proyecto y cómo recibirán los resultados. Es decir, argumentar el beneficio central del proyecto y sus beneficios derivados y secundarios, en términos económicos, sociales, institucionales o ambientales.
- Presentar argumentos que demuestren la pertinencia del proyecto, destacando sus ventajas frente a otras alternativas.
- Justificación de la localización y del área de influencia del proyecto.

En los proyectos de inversión privada la justificación la da el estudio de mercado.

4.

**OBJETIVOS**

Implica resolver mediante una acción la pregunta problema planteada. Es decir, si mi problema es: "la dificultad que encuentro para cruzar el río" mi objetivo de investigación es encontrar la forma de cruzar el río, convirtiéndose el verbo "encontrar" en la acción a ejecutar.

Formular objetivos, es definir en forma clara y precisa, los propósitos por los cuales se lleva a cabo el proyecto de aula. Por medio de ellos, se determinan las metas que se lograrán para dar solución al problema planteado.

Para la formulación de los objetivos deben tenerse en cuenta las siguientes consideraciones:

- El alcance de los objetivos se orientará hacia la consecución de los resultados. Es decir, deben ser identificables a través de los resultados.
- Se plantean a través de infinitivo de verbos que señalen la acción que se ejecutará y que producirá resultados en el proyecto.
- Deberán enunciarse como la generación de un bien o servicio para satisfacer una necesidad específica. En algunos casos los proyectos tienen varios propósitos, en este caso es necesario enunciar dos objetivos generales.
- En la redacción de los objetivos se deben tener en cuenta los siguientes puntos:
  - Que sean cuantificables
  - Deben llevar un tiempo



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 182/209

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Deben ser concretos. No mezclar dos objetivos en uno.</li> <li>- Deben ser enunciados secuencialmente.</li> </ul>	
<b>4.1</b>	<b>OBJETIVO GENERAL</b>
<p>Define qué se piensa realizar y para qué. Es el propósito final del proyecto de aula. Define lo que se quiere alcanzar con el proyecto. Puede formularse uno o varios objetivos generales de acuerdo al tipo de proyecto que se piensa realizar.</p>	
<b>4.1</b>	<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>
<p>Se desprenden del general y deben ser formulados de forma que estén orientados al logro del objetivo general, es decir, todos los pasos que deberá realizar el investigador o el estudiante y en forma secuencial para lograr realizar su proyecto.</p>	
<b>5.</b>	<b>REFERENTE TEÓRICO</b>
<p>Menciona los referentes teóricos, principios administrativos, principios pedagógicos y/o elementos conceptuales que orientan el proyecto de aula.</p> <p>El marco teórico debe dar cuenta no sólo de cada una de las categorías de análisis que constituyen la pregunta de investigación, sino también de las relaciones teóricas entre ellas. Por eso, en el marco teórico no pretende simplemente invocar un autor o una escuela en al cual se inscribe la investigación. Menos aún, se limita a una lista de definiciones de términos. Crucial es elaborar las categorías de análisis sin desconocer la amplia literatura existente sobre las mismas. No se puede ignorar las elaboraciones precedentes desarrolladas por otros autores sobre las categorías de análisis que constituyen la pregunta de investigación.</p>	
<b>6.</b>	<b>DESARROLLO O INFORME FINAL DEL PROYECTO</b>
<p>Es proporcionar toda la evidencia significativa para la cuestión del proyecto tratado, sean o no acordes los resultados con las opiniones del investigador.</p> <p>En esta sesión se explican y evidencian (con datos estadísticos, gráficos e imágenes) los resultados obtenidos de la investigación o del proyecto.</p> <p>Es el desarrollo de la solución del problema planteado en el proyecto de aula</p>	
<b>7.</b>	<b>CONCLUSIÓN</b>
<p>Basado en los objetivos planteados y los resultados obtenidos en el desarrollo del proyecto, se emitirá información valiosa que en determinado momento pueda servir a futuros proyectos relacionados con el mismo tema.</p>	
<b>8.</b>	<b>BIBLIOGRAFÍA</b>
<p>Se debe mencionar todas las fuentes secundarias, que se tuvieron o se tendrán para documentarse antes y durante la realización del proyecto.</p>	



Se debe relacionar, teniendo en cuenta las normas de Icontec, todos los documentos (Libros, revistas, Páginas de Internet, etc.) que se utilizaron en la investigación. Este debe contener en el caso de Páginas de Internet, la dirección y Nombre de la Página y relación con otra clase de documento nombre completo del autor, título del documento, editorial, edición, ciudad o país y año de edición.

1.

**ANEXOS**

Harán parte de éste, todo documento que pueda soportar la realización del proyecto, tales como: Formatos de encuestas, entrevistas o cuestionarios; manuales del sistema y usuarios cuando se realicen software.

**3. Fase Evaluativa:** La evaluación se llevará a cabo considerando los tres momentos (parcial inicial, parcial de seguimiento y parcial final) definidos por la Institución. Se propone que, para la evaluación inicial, los estudiantes presenten el primer avance del proyecto de manera escrita

En la evaluación de seguimiento, se propone la pre-socialización del proyecto como preparación para la entrega final, que incluye la socialización ante el grupo de estudiantes en general.

## MÓDULO No. 18 Desarrollo de Sitios Web

MÓDULO N° 18

DESARROLLO DE SITIOS WEB



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 184/209

<b>DURACIÓN</b>	56 HORAS	
	Teóricas	28 HORAS
	Prácticas	28 HORAS
<b>COMPETENCIA(S) A DESARROLLAR</b>		
<p><b><u>COMPETENCIA 1:</u></b></p> <p><b>220501123</b> Construir sitios web según técnicas de interoperabilidad y protocolos técnicos.</p>	<b>Actividades Clave : 01</b>	
	01 Proyectar el sitio web.	
	<b>Actividades Clave : 02</b>	
	02 Diseñar los componentes del sitio web	
<b>Actividades Clave : 03</b>		
03 Desarrollar el contenido del sitio web.		
<b>Actividades Clave : 04</b>		
04 Publicar el sitio web		
<b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
<p>1. Construir páginas WEB utilizando el lenguaje de programación adecuado e involucrando en ella elementos multimediales tales como imágenes, videos, audio y texto, logrando que la interfaz y el diseño de las mismas cumplan con las necesidades del cliente.</p> <p>2. Desarrollar y presentar el proyecto final.</p>		
<b>PROGRAMACIÓN METODOLÓGICA</b>		
<b>UNIDAD DE APRENDIZAJE 1: CONSTRUCCION DE UN SITIO WEB</b>		



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 185/209

DURACIÓN UNIDAD	28 HORAS	
	Teóricas	14 HORAS
	Prácticas	14 HORAS
CONTENIDOS		
DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS (SABER)		
<p>SABER 1.</p> <p>CONCEPTOS NORMAS Y PRINCIPIOS PARA EL DESARROLLO DE UNA PAGINA WEB</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Conceptos del manejo multimedial en una página Web.</li> <li>b. Normas para el desarrollo adecuado de una página Web.</li> <li>c. Principios para el desarrollo adecuado de una página Web.</li> <li>d. Como mantener cautivos los visitantes de una página Web.</li> </ul> <p>SABER 2.</p> <p>LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN HTML</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Conceptos básicos del lenguaje de programación HTML</li> <li>b. Características generales del lenguaje</li> <li>c. Estructura de un documento HTML</li> <li>d. Comandos básicos de HTML</li> <li>e. Enlaces</li> <li>f. Imágenes</li> </ul>		



- g. Tablas
- h. Formularios
- i. Páginas de estilos CSS

**DE PROCESOS (SABER HACER)**

**HACER 1.**

1. Utilizar de manera adecuada los conceptos, normas y principios en el desarrollo de una página Web.
2. Mantener cautivos los visitantes y usuarios de un sitio Web mediante un diseño atractivo y respetando las normas y principios del desarrollo.

**HACER 2.**

1. Aplicar de manera adecuada los conocimientos conceptuales respecto al lenguaje de programación HTML.
2. Definir párrafos, utilizar líneas de separación, títulos de encabezado, dar estilos y formato al texto y aplicar de manera lógica y adecuada listas a una página Web.
3. Utilizar en los momentos en que se requiera comentarios.
4. Establecer enlaces a otras zonas de la misma página, a otras páginas y a una zona de otra página.
5. Insertar imágenes dentro de una página Web y utilizar el formato requerido según las necesidades de la misma.
6. Agregar de manera eficiente tablas a una página Web y darles el formato requerido según las necesidades.



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 187/209

7. Utilizar eficientemente formularios dentro de una página Web.

8. Utilizar eficientemente código CSS para dar estilos a:

a. Parte de una página.

b. Una etiqueta.

c. Toda una página.

**ACTITUDINAL (SER)**

SER 1.

1. Receptivo al momento de determinar las necesidades del cliente.

2. Ordenado al momento de utilizar las normas, conceptos y principios para la elaboración del sitio Web.

3. Innovador, recursivo y creativo en la elaboración del sitio web.

SER 2.

1. Receptivo con el conocimiento adquirido.

2. Eficiente en las labores a realizar.

3. Respetuoso con las normas técnicas impuestas para la elaboración de un sitio Web.

4. Organizado y ordenado con la información a utilizar.

5. Confidente con el manejo de la información suministrada a su cargo.

6. Apto para el trabajo en equipo.

7. Observador y autocritico, permitiendo de esta manera el mejoramiento de las aplicaciones desarrolladas.

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**



CRITERIO 1.

1. Identifica y conoce las normas y los principios para el desarrollo eficiente de un sitio Web.
2. Aplica de manera adecuada los conceptos, normas y principios en la elaboración de un sitio Web

CRITERIO 2.

1. Estructura de manera adecuada el documento HTML, logrando páginas con un esquema idóneo y óptimo.
2. Desarrolla páginas Web eficientes siguiendo los estándares establecidos y respetando las normas y principios para tal efecto.
3. Se puede acceder a las páginas publicadas de manera fácil, ágil y rápida.

**EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

Conocimiento:

Exposición y cuestionario que evidencie el conocimiento claro de las normas y principios del desarrollo de páginas Web.

Desempeño:

Páginas Web desarrolladas siguiendo las normas técnicas básicas establecidas para dicho proceso.

Producto:

Sitio Web desarrollado

**TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

1. Talleres de profundización sobre los temas.
2. Evaluación escrita en forma de test.



3. Trabajo de consulta por internet.
4. Ensayo sobre las lecturas y las consultas realizadas.
5. Ejercicios taller de aplicación según los temas vistos.
6. Listas de chequeo

#### ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

##### Docente:

1. Informa cada uno de los temas según diagrama de Gantt.
2. Confirma que cada estudiante haya descargado el módulo guía.
3. Explica con método inductivo – activo cada una de las normas técnicas vigentes para elaborar correctamente cartas comerciales y sobres.
4. Presenta ejemplos de situaciones reales en producción de cartas.
5. Demuestra la forma más práctica de producir las cartas comerciales con ayuda de los equipos suministrados por la institución.
6. Formula preguntas de acuerdo al tema visto.
7. Asesora constantemente a sus estudiantes.
8. Retroalimenta los temas vistos en clase.
9. Conformar equipos de trabajo.
10. Evalúa los temas vistos en clase.

##### Estudiante:



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 190/209

1. Redacta cartas comerciales de acuerdo al asunto sugerido.
2. Digita con precisión y velocidad cada una de las cartas redactadas.
3. Practica la elaboración de cartas de acuerdo al taller entregado por el DOCENTE.
4. Elabora sobres comerciales.
5. Presenta de forma impecable cada una de las cartas comerciales.
6. Entrega evidencias.

**MEDIOS DIDÁCTICOS Y RECURSOS EDUCATIVOS**

1. Presentaciones en PowerPoint
2. Medios especializados (Internet, revistas especializadas y periódicos)
3. Edublog creado por el docente
4. Casuística (Ejemplos empresariales)

**ESCENARIOS DE APRENDIZAJE**

1. Salón de clase

**UNIDAD DE APRENDIZAJE 2: PUBLICACION DE UN SITIO WEB**

DURACIÓN UNIDAD	28 HORAS	
	Teóricas	14 HORAS
	Prácticas	14 HORAS

**CONTENIDOS**

**DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS (SABER)**

SABER 1. CONSTRUCCIÓN DE PÁGINAS WEB FUNCIONALES Y DINÁMICAS, INVOLUCRANDO EN ELLAS PROGRAMACIÓN DE SCRIPTS.



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 191/209

1. Conceptos básicos de programación de scripts.
2. Datos y variables.
3. Entrada y salida de datos.
4. Condicionales.
5. Ciclos repetitivos.
6. Funciones y procedimientos.

**DE PROCESOS (SABER HACER)**

HACER 1.

1. Dominar los conceptos básicos de la programación de Scripts para luego aplicarlos en la práctica.
2. Definir de manera adecuada variables y los tipos de datos pertinentes según se requiera.
3. Utilizar instrucciones o líneas de comandos de entrada de datos por teclado y salida de datos por pantalla de manera eficiente.
4. Utilizar de manera diestra las sentencias condicionales según las necesidades de la aplicación.
5. Utilizar los ciclos repetitivos eficazmente, para de esta manera hacer más eficientes las páginas desarrolladas.
6. Aplicar en la programación recursos avanzados tales como funciones y procedimientos que permitan mejorar el desempeño del código de programación dentro del desarrollo de las páginas Web.
7. Crear páginas Web optimas y eficientes, utilizando todo el conocimiento adquirido

**ACTITUDINAL (SER)**

SER 1.



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 192/209

1. Receptivo con el conocimiento adquirido.
2. Eficiente en las labores a realizar.
3. Respetuoso con las normas técnicas impuestas para la elaboración de un sitio Web.
4. Organizado y ordenado con la información a utilizar.
5. Confidente con el manejo de la información suministrada a su cargo.
6. Apto para el trabajo en equipo.
7. Observador y autocritico, permitiendo de esta manera el mejoramiento de las aplicaciones desarrolladas

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

CRITERIO 1.

1. Las páginas web desarrolladas permiten la interacción con los usuarios o visitantes obteniendo estos, alguna respuesta a las acciones generadas sobre dichas páginas.
2. El diseño y operatividad de la página cumple con los requerimientos mínimos exigidos por las normas técnicas establecidas.

**EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

De conocimiento

Normas y conceptos básicos de programación de Scripts.

De Producto

Desarrollo de páginas Web que permiten la interacción con los usuarios o visitantes.

De Desempeño



El diseño y operatividad de las páginas creadas reúnen los estándares técnicos y los requerimientos establecidos.

#### TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

1. Talleres de profundización sobre los temas.
2. Evaluación escrita en forma de test.
3. Trabajo de consulta por internet.
4. Ensayo sobre las lecturas y las consultas realizadas.
5. Ejercicios taller de aplicación según los temas vistos.
6. Listas de chequeo

#### ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

**Docente:**

1. Informa cada uno de los temas según diagrama de Gantt.
2. Presenta ejemplos de situaciones reales en producción de circulares.
5. Demuestra la forma más práctica de producir las circulares con ayuda de los equipos suministrados por la institución.
6. Formula preguntas de acuerdo al tema visto.
7. Asesora constantemente a sus estudiantes.
8. Retroalimenta los temas vistos en clase.
9. Conformar equipos de trabajo.



10. Evalúa los temas vistos en clase.

**Estudiante:**

1. Redacta circulares de acuerdo al asunto sugerido.
2. Digita con precisión y velocidad cada una de las circulares redactadas.
3. Practica la elaboración de circulares de acuerdo al taller entregado por el DOCENTE.
4. Presenta de forma impecable cada una de las circulares.
5. Entrega evidencias.

**MEDIOS DIDÁCTICOS Y RECURSOS EDUCATIVOS**

1. Presentaciones en PowerPoint
2. Medios especializados (Internet, revistas especializadas y periódicos)
3. Edublog creado por el docente
4. Programa para diseño de páginas web.
5. Talleres.
6. Casuística (Ejemplos Empresariales)

**ESCENARIOS DE APRENDIZAJE**

Salón de clase



## MÓDULO No.19 Expresión Gráfica

<b>MÓDULO N° 19</b>	<b>EXPRESIÓN GRÁFICA</b>	
<b>DURACIÓN</b>	56 HORAS	
	Teóricas	28 HORAS
	Prácticas	28 HORAS
<b>COMPETENCIA(S) A DESARROLLAR</b>		
<b><u>COMPETENCIA 1:</u></b>  <b>220101012</b> Dibujar propuesta de diseño de acuerdo con técnicas de dibujo y requerimiento del producto.	<b>Actividades Clave: 01</b>  Caracterizar propuesta del dibujo	
	<b>Actividades Clave: 02</b>  02 Utilizar instrumentos del dibujo	
	<b>Actividades Clave:03</b>  Definir boceto del objeto	
<b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 196/209

1. Reconocer y aplicar los materiales adecuados en el desarrollo de formas básicas.
2. Elaborar imágenes con una relación racional entre la forma propuesta y los materiales utilizados.
3. Desarrollar las imágenes adecuadas para transmitir mensajes correctamente.

**TÉCNICAS SECAS PROGRAMACIÓN METODOLÓGICA**

**UNIDAD DE APRENDIZAJE 1: TÉCNICAS SECAS**

<b>DURACIÓN UNIDAD</b>	<b>18.67 HORAS</b>	
	Teóricas	9,33 HORAS
	Prácticas	9,33 HORAS

**CONTENIDOS**

**DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS**

SABER 1. Manejo de postura y mano en la utilización de lápices (blandos, medio, duros), papeles (grano medio, grueso, fino) y otros materiales (borrador, limpia tipos, bisturí, tajalápiz, difuminos).

SABER 2. Desarrollo de formas básicas (tipos de línea, figuras geométricas)

SABER 3. Comprender y aplicar concepto de volumen.

**DE PROCESOS (SABER HACER)**

HACER 1. (SABER 1) Adoptar correctamente los elementos para el desarrollo de una ilustración, tales como: posición del cuerpo, mano y lápiz, además del uso adecuado de los materiales.

HACER 2. (SABER 2) Desarrollar figuras geométricas a mano alzada por medio de la práctica constante y utilización de las técnicas adecuadas.

HACER 3. (SABER 3) Generar volumen ilusorio a figuras bidimensionales mediante el manejo del lápiz y la posición de la luz.



**ACTITUDINAL (SER)**

SER 1. (HACER 1-SABER 1)

a). Cuidados en adoptar la postura adecuada del cuerpo, durante el desarrollo de una ilustración.

b). Cuidadoso y ordenado con el material de trabajo.

SER 2. (HACER 2-SABER 2) Pulcro en el desarrollo y entrega de piezas gráficas con figuras geométricas.

SER 3. (HACER 3-SABER 3) Asertivo y espontaneo en la aplicación de la técnica y concepto para la generación de figuras bidimensionales.

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

CRITERIO 1. Selecciona, manipula y aplica correctamente los materiales en el desarrollo de una ilustración.

CRITERIO 2. Identifica y realiza composiciones coherentes teniendo como base las figuras geométricas básicas.

CRITERIO 3. Aplica correctamente el concepto de volumen de acuerdo a los requerimientos técnicos del docente.

**EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

Conocimiento:

Elabora ilustraciones a partir de formas básicas, utilizando el material adecuado según la finalidad del mismo.

Desempeño:

Produce ilustraciones manuales dominando la técnica para su elaboración.

Producto:



Se obtiene una composición final que reúna proceso, concepto, técnica y un propósito (comunicar).

**TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

Técnicas	Instrumento
Observación directa	Lista de chequeo
Formulación de preguntas	Cuestionarios
Simulación de situaciones	Lista de chequeo
Entrevista	Cuestionario

**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS**

**Docente:**

Presentación de situaciones problémicas

Ejemplos de cada uno de los temas

Videos que tengan relación con el tema

Simulación de escenarios

Formulación de preguntas

Entrevistas personales

Conforma equipos de trabajo

Entrega guías de estudio



Aplica evaluaciones

Asesora permanentemente a los estudiantes

**Estudiante:**

Analiza, estudia y resuelve problemas,

Elabora de documentos

Estructuración el proyecto de clase.

Estudia los casos.

Práctica con los talleres.

**MEDIOS DIDÁCTICOS Y RECURSOS EDUCATIVOS**

1. Ejemplos visuales (muestras físicas y digitales)
2. Consultar sobre el tema en bibliotecas o por internet.
3. Materiales de trabajo: papeles, lápices, etc.

**ESCENARIOS DE APRENDIZAJE**

1. Salón de clase.
2. Visitas guiadas a museos.
3. Trabajo de campo (ilustración de paisaje urbano o natural).
4. Trabajo en casa..



<b>UNIDAD DE APRENDIZAJE 2: TÉCNICAS HÚMEDAS</b>		
<b>DURACIÓN UNIDAD</b>	<b>18.67 HORAS</b>	
	Teóricas	9,33 HORAS
	Prácticas	9,33 HORAS
<b>CONTENIDOS</b>		
<b>DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS (SABER)</b>		
<p>SABER 1. Los materiales (carboncillos, sepias, sanguinas, lápices de colores, pasteles secos)</p> <p>SABER 2. Comprender concepto de degradado por forma y color</p>		
<b>DE PROCESOS (SABER HACER)</b>		
<p>HACER 1. Conocer y manipular las herramientas de trabajo.</p> <p>HACER 2. Elaborar, proponer y tomar decisiones adecuadas en el desarrollo de una ilustración y aplicación de las técnicas.</p>		
<b>ACTITUDINAL (SER)</b>		
<p>SER 1. Es limpio en el desarrollo y entrega de piezas gráficas.</p> <p>SER 2. Es asertivo y espontaneo en la aplicación de la técnica y concepto.</p>		
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>		
<p>CRITERIO 1. Selecciona, manipula y aplica correctamente los materiales en el desarrollo de una ilustración.</p> <p>CRITERIO 2. Elabora ilustraciones de excelente contenido creativo y artístico.</p>		
<b>EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE</b>		
Conocimiento:		



Realizando ejercicios específicos y creando obras aplicando las técnicas aprendidas, logramos mejorar los conocimientos teóricos y prácticos del estudiante.

Desempeño:

Elabora ilustraciones manuales a partir de la necesidad planteada por el Docente.

Producto:

Se obtiene una composición final que reúna proceso, concepto, técnica y un propósito (comunicar).

#### TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Técnicas	Instrumento
Observación directa	Lista de chequeo
Formulación de preguntas	Cuestionarios
Simulación de situaciones	Lista de chequeo
Entrevista	Cuestionario

#### ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Docente:

1. Presentación y objetivos del tema.
2. El Docente explica y desarrolla los ejercicios a realizar por los estudiantes.



3. Durante el proceso de ejecución el Docente asesora de manera individual.
4. Fechas de entrega.
5. Evaluación y sugerencias.

**Estudiante:**

1. Toma nota, analiza y formula preguntas.
2. Participa activamente de las clases, aplicando la teoría y práctica de los temas formulados por el Docente.
3. Entrega y sustenta trabajo final.

**MEDIOS DIDÁCTICOS Y RECURSOS EDUCATIVOS**

1. Ejemplos visuales (muestras físicas y digitales)
2. Consultar sobre el tema en bibliotecas o por internet.
3. Materiales de trabajo: papeles, lápices de colores, pasteles, etc.

**ESCENARIOS DE APRENDIZAJE**

1. Salón de clase.
2. Visitas guiadas a museos.
3. Trabajo de campo (ilustración de paisaje urbano o natural).
4. Trabajo en casa.

**UNIDAD DE APRENDIZAJE 3: TÉCNICAS MIXTAS**

<b>DURACIÓN UNIDAD</b>	<b>18.67 HORAS</b>	
	Teóricas	9,33 HORAS



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 203/209

	Prácticas	9,33 HORAS
<b>CONTENIDOS</b>		
<b>DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS (SABER)</b>		
<p>SABER 1. Técnicas húmedas y mixtas de ilustración (Ecolines, Tinta china y vinilos).</p> <p>SABER 2. Conocer los efectos de la luz y la usencia del color sobre los objetos.</p> <p>SABER 3. Conocer el grupo de mezclas básicas en colores pigmento para lograr los efectos deseados.</p>		
<b>DE PROCESOS (SABER HACER)</b>		
<p>HACER 1 (SABER 1-3). Aplicar la técnica correcta según la ilustración.</p> <p>HACER 2 (SABER 1-3). Implementar técnicas pictóricas descubriendo gamas del color como saturación, oxidación, tonalidades y valores.</p> <p>HACER 3 (SABER 1-3). Generar efectos visuales que reúnan brillos, volumen y sensaciones partiendo del color y sus significados.</p>		
<b>ACTITUDINAL (SER)</b>		
<p>SER 1. (HACER 1-3 SABER 1-3)</p> <p>Pulcro en el desarrollo y entrega de piezas gráficas.</p> <p>SER 2. (HACER 1-3 SABER 1-3)</p> <p>Asertivo y espontaneo en la aplicación de la técnica y concepto.</p> <p>SER 3. (HACER 1-3 SABER 1-3)</p> <p>Coherente en el manejo del lenguaje visual de su obra.</p>		
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>		



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 204/209

CRITERIO 1. Selecciona, manipula y aplica correctamente los materiales en el desarrollo de una obra.

CRITERIO 2. Elabora ejercicios empleando el color en cualquier tipo de superficies formando volúmenes con luz y sombra en diversas técnicas al seco o al pincel (húmedas).

CRITERIO 3. Transmite mensajes visuales de forma clara teniendo en cuenta el proceso de percepción visual.

**EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

Conocimiento:

Realizando ejercicios específicos y creando obras aplicando las técnicas aprendidas, logramos mejorar los conocimientos teóricos y prácticos del estudiante.

Desempeño:

Produce ilustraciones manuales dominando la técnica para su elaboración.

Producto:

Se obtiene una composición final que reúna proceso, concepto, técnica y un propósito (comunicar).

**TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

Técnicas	Instrumento
Observación directa	Lista de chequeo
Formulación de preguntas	Cuestionarios
Simulación de situaciones	Lista de chequeo
Entrevista	Cuestionario



**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS**

**Docente:**

1. Presentación y objetivos del tema.
2. El Docente explica y desarrolla los ejercicios a realizar por los estudiantes.
3. Durante el proceso de ejecución el Docente asesora de manera individual.
4. Fechas de entrega.
5. Evaluación y sugerencias.

**Estudiante:**

1. Toma nota, analiza y formula preguntas.
2. Participa activamente de las clases, aplicando la teoría y práctica de los temas formulados por el Docente.
3. Entrega y sustentación final.

**MEDIOS DIDÁCTICOS Y RECURSOS EDUCATIVOS**

1. Ejemplos visuales (muestras físicas y digitales)
2. Consultar sobre el tema en bibliotecas o por internet.
3. Materiales de trabajo: papeles, lápices de colores, pasteles, etc.

**ESCENARIOS DE APRENDIZAJE**

Salón de clase



## MÓDULO No. 20 Animación 2D

<b>MÓDULO N° 20</b>	<b>ANIMACIÓN 2 D</b>	
<b>DURACIÓN</b>	56 HORAS	
	Teóricas	28 HORAS
	Prácticas	28 HORAS
<b>COMPETENCIA(S) A DESARROLLAR</b>		
<p><b>COMPETENCIA 1:</b></p> <p><b>291301121</b> Representar conceptos gráficos de acuerdo con metodologías de ilustración y tipo de producto.</p>	<p><b>Actividades Clave 01:</b></p> <p>01 Caracterizar Conceptos</p>	
	<p><b>Actividades Clave 02:</b></p> <p>02 Componer Grafico</p>	
<b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Realizar animaciones básicas cuadro a cuadro y conocer los elementos básicos de producción.</li> <li>2. Realizar animaciones utilizando las herramientas del programa flash y crear los elementos básicos en pre producción (Guion y desarrollo gráfico).</li> <li>3. Componer animaciones en la línea de tiempo con herramientas de animación, efectos, sincroniza el audio y desarrollar una composición para la producción (Montaje de elementos gráficos). Acciones básicas para interactividad.</li> </ol>		



PROGRAMACIÓN METODOLÓGICA		
UNIDAD DE APRENDIZAJE 1: PROCESOS DE PRE PRODUCCIÓN, ANIMACIÓN CUADRO A CUADRO		
DURACIÓN UNIDAD	18.67 HORAS	
	Teóricas	9,33 HORAS
	Prácticas	9,33 HORAS
CONTENIDOS		
DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS (SABER)		
<p>SABER 1. Características de la animación y aspectos técnicos</p> <p>a. Introducción</p> <p>b. Configuraciones (espacio de trabajo y tiempo)</p> <p>c. Movimientos animados por medio de técnica manual y digital.</p> <p>SABER 2. Preproducción</p> <p>a. Guion o story board</p> <p>b. Desarrollo grafico para una producción (Personajes y ambientes)</p>		
DE PROCESOS (SABER HACER)		
<p>HACER 1. (SABER 1)</p> <p>Elaborar una animación cuadro a cuadro de forma manual para su posterior digitalización.</p> <p>a. Configuración de tamaños para animación.</p> <p>b. Velocidad y tiempo de una animación.</p> <p>c. Animación cuadro a cuadro.</p> <p>d. Aspectos esenciales del programa flash.</p> <p>HACER 2. (SABER 2)</p> <p>Desarrollar un guion básico para una animación y desarrollar su imagen gráfica.</p> <p>a. Story board: Estructura</p>		



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 208/209

- b. Planos ángulos
- c. Desarrollo gráfico de personajes y ambientes.

**ACTITUDINAL (SER)**

SER 1. (SABER 1 HACER 1)

- a. Creativo al crear una animación cuadro a cuadro.
- b. Puntual al entregar evidencia al Docente

SER 2. (SABER 2 HACER 2)

- a. Detallista al desarrollar el proceso básico de preproducción.
- b. Puntual al entregar evidencia al Docente.

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

- CRITERIO 1. (SABER 1 HACER 1 SER 1)  
Comprende los elementos básicos de animación.
- CRITERIO 2. (SABER 2 HACER 2 SER 2)  
Conoce los aspectos básicos de la preproducción.

**EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

- Conocimiento:  
Conoce los aspectos básicos para crear movimientos a partir de elementos básicos.  
Conoce los elementos básicos de la preproducción.
- Desempeño:  
Interpreta el movimiento por medio de una secuencia de imágenes.  
Organiza la información para desarrollar un proceso de preproducción.
- Producto:  
Desarrolla una secuencia animada de forma digital y análoga.  
Crea la estructura para un guion básico y desarrolla bocetos para una animación



**TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

<b>Técnicas:</b>	<b>Instrumento:</b>
Observación directa  Se observa la forma como organiza las imágenes para una secuencia animada	Lista de chequeo
Observación directa  Observación del desarrollo y bocetarían para la preproducción	Lista de chequeo

**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS**

**Docente:**

- Explicación de las características técnicas de las imágenes
- - Introducción: historia de la animación, explicación de animación.
- - Configuración: tamaños en pixeles y modos de color.
- - Tiempo: velocidades segundos y fotogramas.
- - Animación cuadro a cuadro manualmente
- - Aspectos esenciales del programa flash: herramientas gráficas y fotogramas
- - Preproducción: explicación
- - Guion o story board: estructura
- - Bocetarían gráficas para la preproducción.

**Estudiante:**

- Analiza, las características de la animación.



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 210/209

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Práctica con los ejemplos que da el Docente</li> <li>- Estructuración del proyecto de clase.</li> </ul>		
<b>MEDIOS DIDÁCTICOS Y RECURSOS EDUCATIVOS</b>		
Equipos con la configuración adecuada Software de animación (Flash) Internet		
<b>ESCENARIOS DE APRENDIZAJE</b>		
Salón de clase		
<b>UNIDAD DE APRENDIZAJE 2: HERRAMIENTAS DE ANIMACIÓN Y EFECTOS</b>		
<b>18.67 HORAS</b>		
<b>DURACIÓN UNIDAD</b>	Teóricas	9,33 HORAS
	Prácticas	9,33 HORAS
<b>CONTENIDOS</b>		
<b>DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS (SABER)</b>		
<p>SABER 1. Animaciones Básicas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Símbolos gráficos.</li> <li>• Manejo de capas y fotogramas</li> <li>• Interpolación de movimiento: efectos de tiempo, rotación y aceleración.</li> <li>• Efectos de color.</li> <li>• Importación de imágenes.</li> <li>• Vectorización de gráficos.</li> <li>• Desarrollo detallado del story board</li> </ul>		
<b>DE PROCESOS (SABER HACER)</b>		
<p>HACER 1. (SABER 1) Componer animaciones en la línea de tiempo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conversión a símbolos.</li> </ul>		



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 211/209

- Línea de tiempo y configuración.
- Efectos de tiempo: aceleración y rotación.
- Efectos de color.
- Importar imágenes.
- Herramientas de dibujo

**ACTITUDINAL ( SER)**

a SER 1. (SABER 1 HACER 1)

- a. Organizado en el espacio de trabajo
- b. Puntual al entregar evidencia al Docente
- c. Cuidadoso al aplicar los conceptos de animación

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

CRITERIO 1. (SABER 1 HACER 1 SER 1)

Desarrolla composiciones animadas de forma organizada teniendo en cuenta los criterios técnicos.

Crea un story board detallado y desarrolla su parte gráfico.

**EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

Conocimiento:

Identifica las herramientas de animación desde la parte análoga hasta la digital.

Desempeño:

Utiliza las diferentes herramientas de animación con sus respectivos efectos.

Producto:

Desarrolla una composición en la línea de tiempo, y crea el proceso de preproducción.

**TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

Técnicas:

Instrumento:



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 212/209

Observación directa  Se observa el manejo correcto de las herramientas de animación	Lista de chequeo
Observación directa  Se observa como organiza la información y la desarrolla para el proceso de preproducción.	Lista de chequeo

**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS**

**Docente:**

Explicación de símbolos.

- Organización de la línea de tiempo.
- Propiedades de la animación de interpolación.
- Efectos de la interpolación.
- Aspectos finales para el proceso de preproducción.
- Importar y digitaliza imágenes en flash.

**Estudiante:**

- Práctica con los ejemplos que da el Docente
- Estructuración el proyecto de clase

**MEDIOS DIDÁCTICOS Y RECURSOS EDUCATIVOS**



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 213/209

Equipos con la configuración adecuada Software de animación (Flash) Internet Scanner		
<b>ESCENARIOS DE APRENDIZAJE</b>		
Salón de clase		
<b>UNIDAD DE APRENDIZAJE 3: PRODUCCIÓN Y ELEMENTOS INTERACTIVOS</b>		
<b>18.67 HORAS</b>		
<b>DURACIÓN UNIDAD</b>	Teóricas	9,33 HORAS
	Prácticas	9,33 HORAS
<b>CONTENIDOS</b>		
<b>DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS (SABER)</b>		
<p>SABER 1. Composición</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Anidados por medio de símbolos</li> <li>• Efectos de animación: Forma, guía, Mascara</li> <li>• Interpolación de movimiento y propiedades.</li> <li>• Sonido.</li> <li>• Montaje para la posproducción y elementos finales de post producción.</li> <li>• Acciones: Símbolos botón y clip de película y acciones básicas.</li> </ul>		
<b>DE PROCESOS (SABER HACER)</b>		
<p>HACER 1. (SABER 1) Fotomontaje</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear animaciones utilizando efectos avanzados.</li> <li>• Animar interpolada con sus respectivas propiedades.</li> <li>• Editar archivos para la postproducción.</li> <li>• Aplicar acciones: botones, clip de película. Acciones básicas</li> <li>• Crear un entorno interactivo.</li> </ul>		
<b>ACTITUDINAL ( SER)</b>		



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 214/209

SER 1. (SABER 1 HACER 1)

- a. Organizado en la utilización de anidados
- b. Atento al componer los archivos animados
- c. Cuidadoso en la ejecución de acciones del programa
- d. Puntual al entregar evidencia al Docente

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

CRITERIO 1. (SABER 1 HACER 1 SER 1)

Crea un proyecto animado con una temática, lo edita y lo exporta en un formato estándar y le implementa un entorno interactivo por medio de acciones básicas.

**EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

Conocimiento:

Comprende los conceptos de pos producción en la animación.

Desempeño:

Utiliza las herramientas y recursos para crear animaciones dinámicas e interactivas.

Producto:

Desarrolla un proyecto animado teniendo en cuenta los conceptos y técnicas.

**TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

**Técnicas:**

Observación directa

Se observa correcta utilización de los conceptos y las herramientas para la elaboración de una animación.

**Instrumento:**

Lista de chequeo



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 215/209

<p>Formulación de pregunta</p> <p>Se desarrolla cuestionario de 10 preguntas de los aspectos más importantes de la animación.</p>	<p>Cuestionarios</p>
<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>	
<p><b>Docente:</b></p> <p>Explicación de anidados</p> <p>Mostrar ejemplos de la utilización de los efectos de animación.</p> <p>Explicar las propiedades de sonido</p> <p>Explicar correctamente las forma de edición de los archivos</p> <p>Explicar las opciones de símbolo para acciones.</p> <p>Explicar las diferentes acciones básicas.</p> <p><b>Estudiante:</b></p> <p>Práctica con los ejemplos que da el Docente</p> <p>Estructuración el proyecto de clase.</p>	
<b>MEDIOS DIDÁCTICOS Y RECURSOS EDUCATIVOS</b>	
<p>Equipos con la configuración adecuada</p> <p>Software de Animación (Flash)</p> <p>Internet</p> <p>Sonidos</p> <p>Scanner</p>	
<b>ESCENARIOS DE APRENDIZAJE</b>	
<p>Salón de clase</p>	



## MÓDULO No.21 Ética y Valores

<b>MÓDULO Nº 21</b>	<b>ÉTICA Y VALORES</b>	
<b>DURACIÓN</b>	<b>40 HORAS</b>	
	Teóricas	20 HORAS
	Prácticas	20 HORAS
<b>COMPETENCIA A DESARROLLAR</b>		
<b>COMPETENCIA 1:</b>  <b>240403032</b> Orientar acciones de paz de acuerdo con metodologías y normativa.	<b>Actividades Clave: 01</b> Influencia de la Inteligencia Emocional en el Desarrollo Personal.	
	<b>Actividades Clave: 02</b> Proyecto de Vida	
	<b>Actividades Clave: 03</b> Código de Ética.	
<b>UNIDAD DE APRENDIZAJE 1: INFLUENCIA DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN EL DESARROLLO PERSONAL</b>		
<b>DURACIÓN UNIDAD</b>	<b>13.33 HORAS</b>	
	Teóricas	6,66 HORAS
	Prácticas	6,66 HORAS
<b>DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS (SABER)</b>		



GENERALIDADES

1. Definición de Ética
2. Definición de Comportamiento
3. Definición de actitudes
4. Definición de aptitudes
5. Definición de Habilidades
6. Definición de Moral

DIMENSIÓN BIOLÓGICA

DIMENSIÓN PSICOLÓGICA

DIMENSIÓN SOCIAL

INTELIGENCIA EMOCIONAL

7. Definición
8. Componentes de la Inteligencia Emocional a. Autoconocimiento (Yo Integral)
9. Auto-regulación-Autocontrol (Valores)
10. Auto-motivación
11. Empatía
12. Sociabilidad
13. Autoestima

**DE PROCESOS (SABER HACER)**

- Valorar cada una de las competencias que conforman la Inteligencia Emocional.
- Expresar definición de sí mismo
- Registrar cualidades, defectos valores y habilidades de forma objetiva
- Evaluar su autoestima a partir de un instrumento de perfilación.
- Discriminar los diferentes componentes de la Inteligencia Emocional.

**DE ACTITUD (SER)**

- Coherente entre lo que piensa, dice y hace.
- Respetuoso de su propio ser.
- Racional en los criterios que orientan su conducta.
- Reflexiona sobre su rol en la sociedad
- Responsable de su autoaprendizaje
- Modifica los aspectos negativos para ser reflejados de forma positiva en su actitud y comportamiento.
- Perseverante para lograr su autoconocimiento.
- Evaluador de su desarrollo personal en los diferentes contextos que interactúa.
- Reconoce la importancia del reconocimiento de los valores personales.
- Reflexiona sobre su perfil de autoestima y evalúa su reconocimiento.

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**



## COORDINACIÓN ACADÉMICA

## PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 218/209

- ✓ Reconoce los componentes del ser integral usando su Inteligencia Emocional
- ✓ Aplica los valores fundamentales para un perfil humano exitoso
- ✓ Vivencia la autoestima como la responsable de obtener éxitos y fracasos

**EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE****De conocimiento:**

- Resolver cuestionario ¿quién soy yo?
- Reconoce la importancia del ejercicio consciente de los valores en su vida cotidiana.
- Resolver el perfil de la Autoestima.

**De producto:**

- Puntúa su perfil de autoestima.
- Entrega un escrito en el que evalúa indicadores de autoestima alta o baja según el caso planteado en un video pedagógico.
- Plasmar las diferentes habilidades, cualidades, conocimientos, sueños de hacer, tener y ser en el árbol de la vida y escudo de armas.

**De desempeño:**

- Resultado de la Observación de la dramatización de un valor por medio de una fábula, manifiesta a sus compañeros de clase las razones por las que estos son importantes.
- Recibe y valora a su vez los componentes que en ese sentido tienen sus compañeros para con él. Reflexiona sobre la importancia de tener una autoestima alta y comienza a identificar estrategias para incrementarla y mantenerla.

**TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

- Formulación de preguntas sobre ¿Quién soy yo? Cuestionario.
- Observación sistemática del desempeño ante una situación,
- Guía de observación.

**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS****DOCENTE:**

- Presenta una explicación apoyada con esquemas conceptuales sobre componentes del ser integral e inteligencia Emocional.
- Clasificación de valores.
- Teoría de los valores y la autoestima.
- Prepara un taller sobre autoestima, valores y ser integral.
- Utiliza videos y lecturas que propicien la reflexión, el análisis y la toma de conciencia.

**Estudiante:**

- Reflexiona acerca de su integralidad.
- Participa en juegos de roles sobre valores



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 219/209

- Reflexiona sobre su autoestima para generar cambios que van encaminados a mejorar comportamientos que fortalecen su calidad de vida.

**MEDIOS DIDÁCTICOS Y RECURSOS EDUCATIVOS**

- Videos: Tony Meléndez, Motivación.
- Video beam
- Lecturas: Rana del pozo, Buda de oro, Sueño de Gusano, Eres una maravilla, La gente que me gusta, el Labrador, la rana que quería ser auténtica, El ciervo en la fuente.
- Juego de roles.

**ESCENARIOS DE APRENDIZAJE**

- Accesos a Internet
- Entorno social y laboral
- Salón de clase

**UNIDAD DE APRENDIZAJE 2: PROYECTO DE VIDA**

<b>DURACIÓN UNIDAD</b>	<b>13.33 HORAS</b>	
	Teóricas	6,66 HORAS
	Prácticas	6,66 HORAS

**DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS (SABER)**

1. Componentes y características del proyecto de vida
2. Autobiografía
3. Criterios para la elaboración de la Misión de vida y Visión de vida
4. Proyecto de vida en relación con el matriz DOFA (Fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas)
5. Criterios y estrategias para elaborar objetivos a nivel personal, familiar, trabajo y con la sociedad para llegar a mi misión.
6. Metáfora Tren de Vida.
7. Plan Estratégico de mejoramiento personal - matriz DOFA (Fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas)

**DE PROCESOS (SABER HACER)**



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 220/209

1. Expresar de manera racional los criterios que orientan su vida.
2. Evidenciar la actuación (protagonismo en su vida, revisando su vida para identificar las dificultades y los aciertos de los eventos vividos).
3. Establecer objetivos para su proyecto de vida consigo mismo, la familia, el trabajo y la sociedad bajo el aspecto personal, social y profesional en un tiempo medible.
4. Realizar diagnóstico personal (Fortalezas y Debilidades).
5. Ajustar su proyecto de vida según nuevas circunstancias.
6. Autoevaluar los componentes adquiridos de acuerdo con principios éticos.

**DE ACTITUD (SER)**

- Autónomo en sus decisiones y actos.
- Racional en sus decisiones y acciones manteniendo y mejorando los cambios adicionales.
- Perseverante en lograr su autorrealización en cada de los aspectos que lo mueven.
- Respetuoso de sí mismo y de los demás
- Toma conciencia y proyecta su vida a partir de reconocimiento de sus fortalezas y debilidades.
- Verifica los recursos disponibles para el logro de sus metas.
- Se hace consciente de sus limitaciones y potencialidades.
- Se disciplina en la elaboración de su proyecto de vida.
- Reflexiona sobre la metáfora tren de vida.
- Aplica y elabora su plan estratégico de mejoramiento personal.

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

- Reflexiona sobre su proyecto de vida, concientizándose de la capacidad para direccionarlo.
- Reconoce, identifica y utiliza de manera asertiva la matriz DOFA, como herramienta de mejoramiento en su vida personal.

**EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

**De conocimiento:**

- Elaboración de proyecto de vida.
  - Elaboración de Matriz DOFA.
  - Planear objetivos personales, laborales, familiares y sociales con el fin de mejorar su calidad de vida.
- Reflexiona y cuestiona sobre las coincidencias de la metáfora tren de vida, consigo mismo.

**De producto:**

- Presentación de un anuncio publicitario sobre sí mismo.
- Presentación de reflexión escrita sobre proyecto de vida.



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 221/209

- Presentación de su vida a través de un dibujo de su pasado, presente y futuro, comparando los eventos vividos. Narrar historias de vida.
- Redactar la misión de vida
- Elaboración de objetivos consigo mismo, la familia, el trabajo y el mundo
- Contestar tren de vida.
- Elaboración Matriz DOFA

**De desempeño:**

- Escuchar historias de vida de sus compañeros para lograr apreciar la suya.
- Evaluar las experiencias y vivencias recogidas para consigo mismo.

**TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

- T: Valoración de producto de los documentos de diagnóstico personal y plan de mejoramiento de vida. I: Lista de verificación
- T: Formulación de preguntas orales y escritas sobre su vida. I: Cuestionario.
- T: Ejercicio práctico de Observación y escucha. I: Ficha de observación.

**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS**

**DOCENTE:**

- Expone y explica sobre historia de vida, autobiografías y relatos 🗨️ Orienta sobre un taller de diagnóstico personal.
- Coordina espacios de estudio dirigidos.
- Explica cada de los componentes del proyecto de vida 🗨️ Proyecta diapositivas Tren de vida.
- Expone y explica la elaboración de la matriz DOFA.
- **Estudiante:**
- Participa en juegos de roles.
- Dinamiza el análisis de las situaciones problemáticas presentadas por el instructor.
- Realiza una entrevista entre pares sobre historias de vida.
- Elabora las tareas y actividades acordadas con el DOCENTE.
- Elabora Matriz DOFA

**MEDIOS DIDÁCTICOS Y RECURSOS EDUCATIVOS**



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 222/209

- Videos: El Descanso, Cenizas de Ángela, El teléfono, La escafandra y la mariposa, Maestro de ilusiones, En busca de un milagro. Presentación en Power point Tren de Vida
- Lecturas, La metáfora del Boomerang, Una metáfora final, Retrato de un Perseverante, Fijar metas altas, El carpintero en retiro.
- Guía para la elaboración del proyecto de vida.
- Materiales para elaborar su anuncio publicitario.

**ESCENARIOS DE APRENDIZAJE**

- a. Entorno laboral y social
- b. Salón de clase

**UNIDAD DE APRENDIZAJE 3: CÓDIGO DE ÉTICA**

**13.33 HORAS**

**DURACIÓN UNIDAD**

Teóricas	6,66 HORAS
Prácticas	6,66 HORAS

**CONTENIDOS**

**DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS (SABER)**

1. Concepto e importancia del código de ética
2. Concepto del código de ética profesional.
3. Alcances del código de ética en el entorno laboral.

**DE PROCESOS (SABER HACER)**

1. Cumplir con los compromisos consensuados.
2. Comunicar con efectividad, empática y asertividad
3. Redactar y crear el Código de Ética.

**DE ACTITUD (SER)**

Incorpora a su conducta los principios del código de ética que ha ayudado a elaborar.

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

Comprende que todo desempeño laboral conlleva un código de ética y valores.

**EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

**De conocimiento:**



## COORDINACIÓN ACADÉMICA

## PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 223/209

Responde a preguntas sobre concepto y la importancia del manejo y compatibilidad del código de ética con los valores corporativos dentro de una organización.

**De producto:**

Presentar un código de ética del programa técnico al que pertenece a partir del trabajo en equipo realizado con sus compañeros de programa.

**De desempeño:**

Muestra una actitud proactiva y respetuosa en el desarrollo de la clase y ejerce principios de liderazgo a la hora de trabajar con sus compañeros. Sustenta su código de ética en forma creativa al grupo de su clase.

**TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

T: Observación sistemática sobre el proceso de conformación de equipos de trabajo.

1: Fichas de observación y verificación.

T: Simulación de situaciones de la interacción de los diferentes equipos de trabajo 1: Guía de roles.

**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS****DOCENTE:**

1. Ejercicios para concertar reglas del juego.
2. Orienta para la socialización de conocimientos y experiencias.
3. Promueve la organización y uso del Modulo

**Estudiante:**

1. Participa en la conformación de los diferentes equipos asumiendo roles respectivos.
2. Participa en ejercicios de autoevaluación y coevaluación.

**MEDIOS DIDÁCTICOS Y RECURSOS EDUCATIVOS**

1. Ejercicios de observación del diario vivir.
2. Libros y textos realizados sobre el tema.

**ESCENARIOS DE APRENDIZAJE**

- a. Entorno laboral y social
- b. Salón de clase



## MÓDULO No. 22 Profundización II

El módulo se desarrollará a partir de la mediación del docente con el grupo de estudiantes.

**La duración del módulo comprende 60 horas de trabajo dirigido, de las cuales 30 corresponden a trabajo teórico y 30 a trabajo práctico.**

La metodología que se propone llevar a cabo para el desarrollo del módulo consiste en la implementación de un **Proyecto Pedagógico de Aula**.

Cuando se habla de Proyectos Pedagógicos de aula, se habla del diseño de actividades con propósito, que le permitan al estudiante su preparación para la vida, por lo que se constituyen como una valiosa oportunidad de aprendizaje y autoformación, que genera actitudes y aptitudes, favorables para el trabajo en equipo, la comprensión social y la práctica del conocimiento científico.

También podríamos decir que es una estrategia de aprendizaje significativo consistente en un ejercicio de investigación formativa, realizado por los estudiantes con la orientación de sus docentes, para construir y aplicar conocimientos, desarrollar competencias durante su proceso de formación integral y de esta forma articular la actividad académica con el entorno, cumpliendo las funciones sustantivas de docencia, investigación y función social.

El proceso de planificación de un Proyecto de Aula comprende las fases: contextualización, metodológica y evaluativa.

Fase	Aspectos que comprende
1. De contextualización	Identificación del problema, objeto, objetivos y conocimiento (estado del arte), identificar la línea de investigación y establecer el núcleo problémico a investigar.



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 225/209

2. Metodológica	Método, grupo (a quien va dirigido el proyecto y con quién se trabajará el proyecto) y medios (recursos, herramientas analíticas, instrumentos)
3. Evaluativa	Certificación del cumplimiento de los objetivos, presentación de resultados y de la propuesta de socialización.

1. **Fase de contextualización:** Implica definir en primera instancia en que línea de investigación se va a trabajar el proyecto. El núcleo problémico es pues, el tema o problema a investigar y debe tener un propósito de proyección social, que solucione un inconveniente de la comunidad o entorno.

Esta parte del proceso del Proyecto de Aula se define al inicio del semestre académico y puede realizarse a partir de una lluvia de ideas en contraste con los saberes previos que han sido construidos durante el tiempo de evolución de su formación hasta la fecha. Hecho esto termina esta fase.

2. **Fase Metodológica:** Esta fase inicia con el proceso de formación de los grupos de trabajo (no mayor a 4 estudiantes). En ella, se definen los roles de cada uno de los integrantes del grupo se definen los objetivos a trabajar, los recursos necesarios y se inicia el proceso investigativo que de cuenta de las acciones necesarias para dar respuesta a la pregunta orientadora planteada de manera inicial. Se propone como modelo de trabajo el siguiente formato:

1.	<b>INTRODUCCIÓN</b>
	Es un resumen no mayor a 2 hojas, donde se sintetiza el proyecto de aula que se va a desarrollar y lo que se pretende lograr, incluyendo un párrafo donde describa lo que se va a encontrar al interior del documento.
1.1	<b>ABTRACT</b>
	Es una síntesis que informa específicamente de los contenidos y alcances del proyecto de aula. Mantiene internamente la estructura de un proyecto. Es decir, da cuenta del problema central de investigación y de su solución, así también de los objetivos generales y la fundamentación teórica que validará el proceso de estudio.



<b>2.</b>	<b>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b>
	<p>Consiste en preguntarnos sobre qué queremos saber del tema, planteándonos una situación problema del mismo, que previamente hemos delimitado. El problema de investigación implica hacer una descripción precisa y concisa de los límites de nuestro tema, indicando hasta dónde llega nuestro interés, cuáles aspectos incluye y cuáles no consideramos relevantes y termina con la formulación de la pregunta problema que luego se convertirá en el objetivo general de nuestro trabajo.</p> <p>Consiste también en describir de manera amplia la situación objeto de estudio del proyecto de aula, ubicándola en un contexto que permita comprender su origen y relaciones. Durante el planteamiento del problema, es conveniente que los juicios emitidos sean soportados con datos o cifras provenientes de estudios anteriores.</p> <p>Al plantear el problema, se recomienda dar respuesta a las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Cuáles son los elementos del problema: datos, situaciones y conceptos relacionados con el mismo?</li> <li>¿Cuáles son los hechos anteriores que guardan relación con el problema?</li> <li>¿Cuál es la situación actual?</li> <li>¿Cuál es la relevancia del problema?</li> </ul> <p>El punto de partida para el proyecto es elegir el tema o problema de un entorno específico.</p>
<b>2.1</b>	<b>DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA</b>
	<p>La descripción del problema presenta todos aquellos puntos, características y situaciones que han originado la situación objeto de estudio. Es decir, trata de contextualizar la realidad vivida con relación al problema, estableciendo los límites del trabajo de investigación. Presenta los antecedentes, síntomas y estado actual del problema.</p> <p>Cuando se va a plantear el problema, lo que se debe hacer es describir la situación o la necesidad que ha dado origen al proyecto. Este generalmente se presenta en términos de carencia, deficiencia o ausencia de determinado bien o servicio, que de alguna manera está afectando negativamente a una comunidad determinada o a un sector de la misma.</p>
<b>2.2</b>	<b>FORMULACIÓN DEL PROBLEMA</b>



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 227/209

Consiste en expresarlo en términos claros y concisos. El enunciado por medio del cual se plantea inicialmente un problema, puede expresarse de dos maneras: Una, es en forma de pregunta y la otra, consiste en una exposición o descripción. En ambos casos, se debe explicar con claridad y de manera suficiente qué información básica se requiere para solucionar el problema. La forma interrogativa es más simple y directa y se considera muy indicada cuando el problema no requiere de un amplio y complejo enunciado.

El enunciado por medio del cual se formula el problema puede presentarse de dos maneras: Descriptiva o interrogativa. En cualquiera de las formas se debe tener en cuenta que debe presentarse el objetivo fundamental del estudio en forma explícita y en sus dimensiones exactas, es decir, debe expresarse con precisión el aspecto que se propone solucionar a través del proyecto.

3

**JUSTIFICACIÓN**

Se maneja en tercera persona. Indicará las motivaciones que llevan al investigador a desarrollar el trabajo. Demuestra por qué y para qué se necesita el proyecto, estableciendo motivos personales, aporte a lo cognitivo, propósito, contexto, alcances o posible impacto, y limitaciones potenciales.

Debe explicar por qué el proyecto es adecuado para solucionar el problema identificado inicialmente. Para esto, se pueden tener en cuenta aspectos como:

- En qué medida el proyecto contribuye a solucionar el problema planteado.
- Quiénes son los beneficiarios del proyecto y cómo recibirán los resultados. Es decir, argumentar el beneficio central del proyecto y sus beneficios derivados y secundarios, en términos económicos, sociales, institucionales o ambientales.
- Presentar argumentos que demuestren la pertinencia del proyecto, destacando sus ventajas frente a otras alternativas.
- Justificación de la localización y del área de influencia del proyecto.

En los proyectos de inversión privada la justificación la da el estudio de mercado.



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 228/209

<b>4.</b>	<b>OBJETIVOS</b>
<p>Implica resolver mediante una acción la pregunta problema planteada. Es decir, si mi problema es: “la dificultad que encuentro para cruzar el río” mi objetivo de investigación es encontrar la forma de cruzar el río, convirtiéndose el verbo “encontrar” en la acción a ejecutar.</p> <p>Formular objetivos, es definir en forma clara y precisa, los propósitos por los cuales se lleva a cabo el proyecto de aula. Por medio de ellos, se determinan las metas que se lograrán para dar solución al problema planteado.</p> <p>Para la formulación de los objetivos deben tenerse en cuenta las siguientes consideraciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El alcance de los objetivos se orientará hacia la consecución de los resultados. Es decir, deben ser identificables a través de los resultados.</li> <li>- Se plantean a través de infinitivo de verbos que señalen la acción que se ejecutará y que producirá resultados en el proyecto.</li> <li>- Deberán enunciarse como la generación de un bien o servicio para satisfacer una necesidad específica. En algunos casos los proyectos tienen varios propósitos, en este caso es necesario enunciar dos objetivos generales.</li> <li>- En la redacción de los objetivos se deben tener en cuenta los siguientes puntos:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Que sean cuantificables</li> <li>- Deben llevar un tiempo</li> <li>- Deben ser concretos. No mezclar dos objetivos en uno.</li> <li>- Deben ser enunciados secuencialmente.</li> </ul> </li> </ul>	
<b>4.1</b>	<b>OBJETIVO GENERAL</b>
<p>Define qué se piensa realizar y para qué. Es el propósito final del proyecto de aula. Define lo que se quiere alcanzar con el proyecto. Puede formularse uno o varios objetivos generales de acuerdo al tipo de proyecto que se piensa realizar.</p>	
<b>4.1</b>	<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>
<p>Se desprenden del general y deben ser formulados de forma que estén orientados al logro del objetivo general, es decir, todos los pasos que deberá realizar el investigador o el estudiante y en forma secuencial para lograr realizar su proyecto.</p>	



## COORDINACIÓN ACADÉMICA

## PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 229/209

<b>5.</b>	<b>REFERENTE TEÓRICO</b>
<p>Menciona los referentes teóricos, principios administrativos, principios pedagógicos y/o elementos conceptuales que orientan el proyecto de aula.</p> <p>El marco teórico debe dar cuenta no sólo de cada una de las categorías de análisis que constituyen la pregunta de investigación, sino también de las relaciones teóricas entre ellas. Por eso, en el marco teórico no pretende simplemente invocar un autor o una escuela en al cual se inscribe la investigación. Menos aún, se limita a una lista de definiciones de términos. Crucial es elaborar las categorías de análisis sin desconocer la amplia literatura existente sobre las mismas. No se puede ignorar las elaboraciones precedentes desarrolladas por otros autores sobre las categorías de análisis que constituyen la pregunta de investigación.</p>	
<b>6.</b>	<b>DESARROLLO O INFORME FINAL DEL PROYECTO</b>
<p>Es proporcionar toda la evidencia significativa para la cuestión del proyecto tratado, sean o no acordes los resultados con las opiniones del investigador.</p> <p>En esta sesión se explican y evidencian (con datos estadísticos, gráficos e imágenes) los resultados obtenidos de la investigación o del proyecto.</p> <p>Es el desarrollo de la solución del problema planteado en el proyecto de aula</p>	
<b>7.</b>	<b>CONCLUSIÓN</b>
<p>Basado en los objetivos planteados y los resultados obtenidos en el desarrollo del proyecto, se emitirá información valiosa que en determinado momento pueda servir a futuros proyectos relacionados con el mismo tema.</p>	
<b>8.</b>	<b>BIBLIOGRAFÍA</b>
<p>Se debe mencionar todas las fuentes secundarias, que se tuvieron o se tendrán para documentarse antes y durante la realización del proyecto.</p> <p>Se debe relacionar, teniendo en cuenta las normas de Icontec, todos los documentos (Libros, revistas, Páginas de Internet, etc.) que se utilizaron en la investigación. Este debe contener en el caso de Páginas de Internet, la dirección y Nombre de la Página y relación con otra clase de documento nombre completo del autor, título del documento, editorial, edición, ciudad o país y año de edición.</p>	



COORDINACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMA TÉCNICO LABORAL POR COMPETENCIAS EN DISEÑO GRAFICO

Código:CA-PL-08

Versión:07

Fecha versión: 13/Nov/24

Página: 230/209

2.	ANEXOS
Harán parte de éste, todo documento que pueda soportar la realización del proyecto, tales como: Formatos de encuestas, entrevistas o cuestionarios; manuales del sistema y usuarios cuando se realicen software.	

**3. Fase Evaluativa:** La evaluación se llevará a cabo considerando los tres momentos (parcial inicial, parcial de seguimiento y parcial final) definidos por la Institución. Se propone que, para la evaluación inicial, los estudiantes presenten el primer avance del proyecto de manera escrita.

En la evaluación de seguimiento, se propone la pre-socialización del proyecto como preparación para la entrega final, que incluye la socialización ante el grupo de estudiantes en general.