

The background image shows a person with long dark hair, wearing a red and white striped shirt, sitting at a desk and working on a laptop. The laptop screen displays a grid of small images. On the desk, there is a cup of pens and markers, a color calibration chart, and a black coffee cup. In the background, another person is visible working on a computer. The image is partially covered by a green and blue overlay at the bottom.

Desarrollo de medios gráficos visuales

Servicio Nacional de Aprendizaje - SENA
Nivel de formación: **tecnólogo**

01 Presentación

Estudia Desarrollo de medios gráficos visuales y, como egresado SENA, podrás diseñar piezas gráficas que cumplan con los parámetros establecidos en el *brief* por el director creativo y cliente, basado en las necesidades de comunicación de productos gráficos impresos, digitales y servicios asociados, también, adquirirás habilidades técnicas y estilos gráficos; lo que te permitirá desarrollar un lenguaje visual único; de esta forma, te desempeñarás en diferentes áreas del sector, como en agencias de publicidad, estudios de diseño, empresas de *marketing*, departamentos de comunicación, o desarrollar tu propia unidad de negocio.

Este tecnólogo tendrá una duración de 27 meses y se impartirá en modalidad 100 % virtual. Para inscribirte, debes contar con un computador o *tablet* con acceso a internet.

¡Súmate a esta propuesta de formación y haz parte de los miles de colombianos que le apuestan al cambio!

Inscríbete en www.senasofiaplus.edu.co

**Código**

522309

**Horas**

3984

**Duración**

27 meses

**Modalidad**

Virtual

02 Justificación del programa

Los cambios tecnológicos en comunicación visual a nivel mundial, han obligado a que los productos gráficos cumplan con unas condiciones de comunicación e innovación, tales como adopción de tendencias culturales y comercialización global, que den a conocer y generen experiencia con sus usuarios y consumidores, con lo cual surge la necesidad de optimizar la calidad de los productos elaborados, mediante la aplicación de estándares internacionales que aporten al desarrollo económico de cada región, permitiéndoles ser competitivos.

Adicionalmente, el auge y relevancia de las industrias creativas y culturales, llamada en el país Economía Naranja, hace partícipe a la industria de las artes gráficas desde las temáticas del diseño editorial, el arte comercial y la publicidad e incentiva a los empresarios, profesionales y tecnólogos del sector a participar en propuestas y actividades visuales que promueven el desarrollo de la industria y su crecimiento económico, mejorando la calidad de los productos y el desempeño laboral y empresarial.

En el documento de Políticas públicas para la creatividad y la innovación, Benavente y Grazzi (2017) indican que “los sectores considerados como parte de la industria cultural y creativa son la televisión, artes visuales, periódicos y revistas, publicidad, arquitectura, libros, artes escénicas, juegos, películas, música y radio”, sectores en donde se encuentra la producción y elaboración del material desarrollado dentro del programa de formación.

Según Andigraf, en el 2017 el sector de la comunicación gráfica aportó al PIB nacional en 3,7 %, la ANDI, adicionalmente informa que en Colombia la industria de la comunicación gráfica genera gran variedad de productos y servicios propios del sector, con un crecimiento promedio en producción del 8 % y en ventas del 6 % anual, reflejado en contenidos impresos y digitales, tanto de información, libros de texto, enciclopedias, periódicos, empaques, publicomerciales, etiquetas, servicio de premedia y post-impresión, como en entretenimiento, principalmente revistas, *comics* y material didáctico. Invest in Bogota - Agencia de promoción de inversión para Bogotá, en el 2017, reporta que las empresas de Industrias Creativas en la ciudad por sector y en relación con las artes gráficas corresponden a publicidad 48 %, libros y publicaciones 10 % y diseño 7 %, dando al sector productivo mayor campo laboral y productivo.

El programa Tecnólogo DESARROLLO DE MEDIOS GRÁFICOS VISUALES, aporta a la ocupación: técnicos en diseño y arte gráfico, y apoyando “al diseñador gráfico en la producción gráfica de una idea basándose en un concepto de diseño sugerido”, el cual permite que el aprendiz se desenvuelva en distintos campos de la industria gráfica como en otros sectores económicos y sociales del país. Es así como se proyecta la necesidad de fomentar la formación de este tecnológico.

El programa DESARROLLO DE MEDIOS GRÁFICOS VISUALES, busca capacitar a los aprendices en la elaboración de piezas gráficas que cumplan con los parámetros establecidos en el brief por el director creativo y cliente, basado en las necesidades de comunicación de productos gráficos impresos, digitales y servicios asociados, acordes con los requisitos del mercado como eje de crecimiento y desarrollo en la industria y el entorno, para disponerlas en productos innovadores aplicados en: creación de marca, ilustraciones, publicaciones editoriales, publicomerciales, fotografías, señalética, infografías, publicaciones digitales y empaques, entre otras.

Así mismo, es importante mencionar la transversalidad del programa, que brinda respuestas y soluciones a los problemas de comunicación presentes en cualquier sector económico y social, generando grupos de estudio y trabajo con diferentes roles y oportunidades de conocimiento, tanto en el proceso de formación como en la vida laboral.

A nivel nacional existe una amplia oferta de programas de nivel tecnológico relacionados con la industria gráfica; el propósito del SENA como entidad de formación para el trabajo es brindar talento humano al sector productivo con alta calidad laboral y profesional, a partir del uso de metodologías didácticas activas, formación basada en desarrollo de competencias, ambientes pluritecnológicos y ejes transversales que garantizan la integralidad. El SENA cuenta con convenios de cooperación internacional, validando que los contenidos del programa de formación cumplan con los estándares internacionales, permitiendo al aprendiz ampliar su campo de aplicación laboral. La suma de estos elementos ofrece al sector empresarial aprendices emprendedores con capacidad de desarrollar mediante procesos de aprendizaje sus competencias, dando respuesta a las necesidades organizacionales y personales de su entorno.

El egresado del programa DESARROLLO DE MEDIOS GRÁFICOS VISUALES posee las habilidades y destrezas para acompañar el proceso de resolución de problemas de comunicación visual en entornos culturales, ambientales y productivos, con responsabilidad ética y social.

El programa Tecnólogo en DESARROLLO DE MEDIOS GRÁFICOS VISUALES va dirigido a la población con vocación e interés en vincularse laboralmente a la industria de las artes gráficas.

03 Competencias a desarrollar

Elaborar piezas gráficas de acuerdo con los requerimientos del cliente y principios del diseño gráfico.

Editar imágenes de acuerdo con criterios de comunicación y técnicas de edición.

Diagramar piezas gráficas de acuerdo con el medio de salida y parámetros de maquetación.

Elaborar productos editoriales multimedia según acuerdo editorial y parámetros técnicos.

04 Perfil de ingreso

Dirigido a la población con vocación e interés en vincularse laboralmente a la industria de las artes gráficas. Las personas llamadas a contribuir con el sector editorial y los medios impresos, deben haber cursado como mínimo la media académica, no menores de 15 años; con disposición para asumir un aprendizaje autónomo y colaborativo.

05 Perfil de egreso

El egresado es competente en la elaboración de soluciones graficas que permitan comunicar ideas innovadoras según las necesidades del entorno, a través de las tecnologías de la información y comunicación y las tendencias de diseño, desarrolla diferentes productos como: diseño de marca, ilustración, diseño editorial y publicomercial, fotografía, publicaciones digitales, empaques, entre otras.

06 Estrategia metodológica

Centrada en la construcción de autonomía para garantizar la calidad de la formación en el marco de la formación por competencias, el aprendizaje por proyectos y el uso de técnicas didácticas activas que estimulan el pensamiento para la resolución de problemas simulados y reales; soportadas en el utilización de las tecnologías de la información y la comunicación, integradas, en ambientes virtuales de aprendizaje, que en todo caso recrean el contexto productivo y vinculan al aprendiz con la realidad cotidiana y el desarrollo de las competencias.

Igualmente, debe estimular de manera permanente la autocrítica y la reflexión del aprendiz sobre el quehacer y los resultados de aprendizaje que logra a través de la vinculación activa de las cuatro fuentes de información para la construcción de conocimiento:

- El instructor - Tutor.
- El entorno.
- Las TIC.
- El trabajo colaborativo.