



# Desarrollo de medios gráficos visuales

Servicio Nacional de Aprendizaje SENA





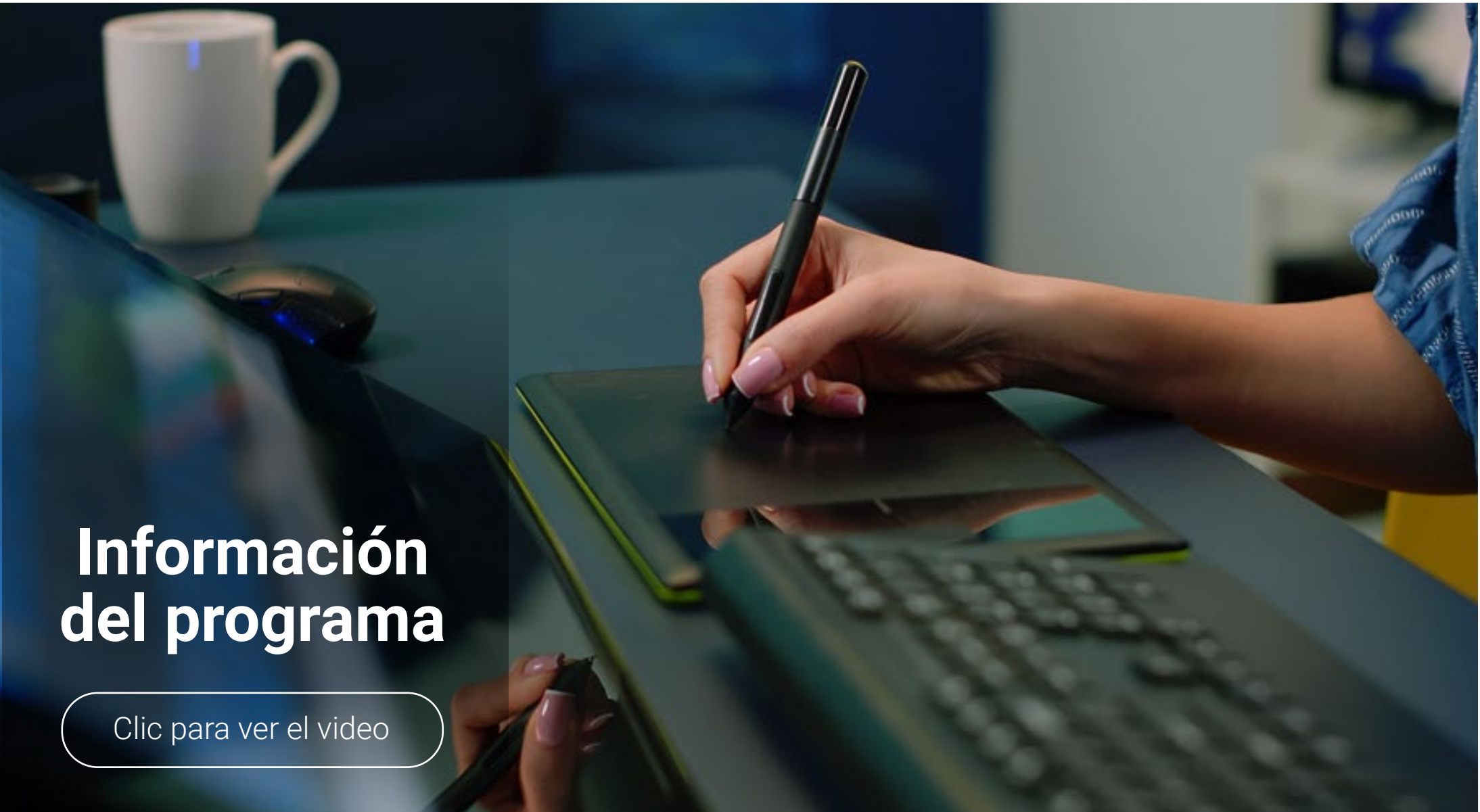
# 01 Presentación

El programa en **Desarrollo de medios gráficos visuales** pretende construir conocimiento integrando áreas técnicas, claves y transversales, a través del desarrollo de productos gráficos visuales, promoviendo así la industria editorial y de la comunicación gráfica, que está en permanente crecimiento y evolución. Así mismo, busca desarrollar las competencias que le permitan identificar problemas de comunicación y generar soluciones innovadoras que aporten a la transformación efectiva y estética del entorno, contribuyendo en la construcción y enriquecimiento de la comunicación visual y la identidad cultural nacional.

Este programa de formación le permitirá aprender a conceptualizar, desarrollar, estructurar y finalizar piezas visuales relacionadas con los procesos de comunicación gráfica orientados a diversos medios de salida, tanto físicos como digitales. Podrá planear y gestionar elementos y recursos, aportando valor estético y funcional a cada propuesta gráfica, con miras a ser implementados tanto en contextos personales como laborales, fortaleciendo la comunicación efectiva con todo tipo de clientes.

Podrá poner a prueba sus ideas en diferentes contextos, por medio del desarrollo de múltiples actividades enmarcadas en un proyecto formativo, brindándole herramientas útiles para integrar diseños innovadores que cumplan con requerimientos técnicos propios de los procesos de producción gráfica implementados en la actualidad.

El Servicio Nacional de Aprendizaje – SENA, está comprometido con su proceso de formación, para lo cual le ofrece un escenario de aprendizaje reflexivo y participativo, que contribuya a fortalecer su proyecto de vida y le permita generar excelentes oportunidades laborales, desde la práctica del diseño.



**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 gráficas 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

