

Nombre de la actividad formativa

Diseño gráfico y audiovisuales en el área laboral y profesional (Nivel básico)

Modalidad	Estrategia metodológica	Tipo de capacitación	Duración
Por participación	Capacitación no presencial-virtual *	Curso	16.0 horas efectivas **

* Sesiones telepresenciales y simultáneas a través de la Plataforma Zoom.

** Cuatro sesiones semanales y simultaneas de 3 horas y 1 hora semanal de trabajo a distancia.

Descripción:

Este curso consta de cuatro talleres sincrónicos de aprendizaje teórico-práctico y adquisición de habilidades y destrezas más complejas sobre programas que permiten el diseño de gráfico y edición de recursos multimedia. Estas herramientas tienen gran importancia para mejorar la presentación de información de manera eficiente, divertida y atractiva para transmitir el mensaje a los usuarios. Así como aplicar lo aprendido en la elaboración de presentaciones de trabajo, elaboración de proyectos profesionales, catálogos digitales, incluso creación de marcas personales o emprendimientos.

En este curso los participantes podrán aprender y sacar provecho a programas muy necesarios en el área escolar y laboral, dando las habilidades de editar imágenes y videos, mejorar fotografías y crear anuncios publicitarios, invitaciones y catálogos.

Objetivo general:

Desarrollar un programa de innovación e implementación de habilidades sobre diseño gráfico y creación de audiovisuales por medio de herramientas digitales, para el fortalecimiento de la creatividad, comunicación y conocimientos técnicos-básicos del área de publicidad y presentación de proyectos dirigidos a colegiados de Ciencias Económicas.

Materiales: Acceso a internet, tener disponible una computadora y contar con Webcam.

Objetivos específicos	Contenido temático	Actividades a realizar (tarea semanal)
Semana 1 - Aplicar elementos básicos de la edición de fotografía o imágenes para la identificación de la marca de un negocio.	a. Habilidades emprendedoras. b. Identidad del producto o servicio. c. Elementos básicos de la fotografía. d. Herramienta BeFunky y Shutterstock e. Práctica: Edición de una fotografía.	Actividad 1. Tiempo: 1 hora Construir una marca, logo y slogan. Diseño gráfico de al menos 2 tipos de productos y empaquetado de un negocio propio o ficticio.

<p>Semana 2</p> <ul style="list-style-type: none"> - Implementar las cualidades básicas de la edición y confección de un catálogo comercial para la determinación de los criterios de calidad, precios, cualidades y valor agregado de su negocio. 	<ul style="list-style-type: none"> f. Criterios de calidad de producto o servicio. g. Plan de negocio. h. Catálogo comercial. i. Elementos básicos de un catálogo. j. Herramienta Desygner y Canva. k. Práctica: Edición de un menú o catálogo. 	<p>Actividad 2. Tiempo: 1 hora</p> <p>Elaborar un catálogo comercial para ofrecer los productos o servicios de un negocio propio o ficticio.</p>
<p>Semana 3</p> <ul style="list-style-type: none"> - Editar y confeccionar videos o medios audiovisuales para la difusión y promoción del producto o servicio. Así como para la presentación de proyectos. 	<ul style="list-style-type: none"> l. Cualidades de un video o medio audiovisual. m. Componentes de los videos interactivos y animados. n. Herramienta Canva, Renderforest y Powtoon. 	<p>Actividad 3. Tiempo: 1 hora</p> <p>Producir un video, presentación multimedia o recurso audiovisual para la promoción de un negocio propio o ficticio.</p>
<p>Semana 4</p> <ul style="list-style-type: none"> - Crear un anuncio, dossier e invitación para la ejecución de la publicidad y presentación informativa, de manera creativa e innovadora, para su negocio. 	<ul style="list-style-type: none"> o. Cualidades de un anuncio. p. Elementos básicos de una invitación. q. Confección de un dossier. r. Herramienta Canva. s. Herramienta Genial.ly 	<p>Actividad 4. Tiempo: 1 hora</p> <p>Proponer un anuncio publicitario, dossier o invitación a un evento para la publicidad de un negocio de un negocio propio o ficticio.</p> <p>Obligatorio: Realizar la encuesta de satisfacción (forma parte de la nota final del curso)</p>

Facilitadora: Yesenia Venegas Venegas, Master en Tecnología e Innovación Educativa y cuanto con una licenciatura en Educación Primaria. Cuenta con más de 5 años desarrollando capacitaciones de uso de la tecnología para los procesos de enseñanza y aprendizaje. Además, 4 años de experiencia brindando talleres virtuales y presenciales sobre programación, kit robótica, simuladores de robótica, tecnologías, aplicativos y construcción de proyectos Maker, dirigidos a población de 5 a 60 años en diferentes contextos sociales, familiares, educativos y empresariales. Ha participado en consultorías a colegios profesionales como el COLYPRO y Colegio de Profesionales en Orientación.