IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- **Denominación del Programa de Formación:** Desarrollo de Medios Gráficos Visuales.
- **Código del Programa de Formación:** 522309.
- **Nombre del Proyecto**: Desarrollo de una estrategia de comunicación gráfica, fundamentada en las necesidades del cliente.
- **Fase del Proyecto:** Identificar necesidades.
- **Actividad de Proyecto:** Establecer los elementos estéticos, teóricos y conceptuales necesarios en la comunicación visual.
- **Competencia**: Elaboración de piezas gráficas.
- **Resultados de Aprendizaje Alcanzar:** Identificar la información suministrada, del proyecto de diseño, según características del brief.
- **Duración de la Guía:** 100 horas.

2. PRESENTACIÓN

Estimados aprendices:

El proceso creativo de un diseñador gráfico se materializa en el desarrollo de piezas gráficas, tiene un componente indispensable para asegurar la funcionalidad y la estética visual, a este se le conoce como fundamentos de diseño y consiste en la composición mediante elementos básicos, como el punto, la línea, el contorno, la dirección, el tono, la escala, el color, la textura, la escala, dimensión, entre otros. Puede que estos elementos no parezcan importantes cuando están solos, pero juntos, forman parte del mensaje visual. Estos elementos se enmarcan dentro de los principios básicos del diseño: balance, proximidad, alineación, repetición, contraste y espacio. La habilidad creativa para organizar estos elementos dependerá de varios factores. ¿Qué queremos transmitir? ¿Orden, caos, equilibrio, desequilibrio, simplicidad, saturación? Cualquiera que sea la intención comunicativa, se logrará al hacer la combinación adecuada. La presencia o ausencia de cada uno de estos principios y elementos, pueden provocar cambios en la percepción.

El color, es sin duda un elemento básico que requiere mucha atención en el diseño, ya que la teoría del color trata reglas básicas en su mezcla para conseguir el efecto deseado combinando colores luz o pigmento. Adicionalmente, es imoortante conocer sobre la psicología del color, la cual permite tomar decisiones al elegir colores en los diseños ya que estos influyen en la percepción y la conducta humana. El estudio de la percepción de los colores constituye una consideración habitual en el diseño arquitectónico, la moda, la señalética y el arte publicitario, es por esto que es de gran importancia conceptualizar sobre el significado de cada color, su clasificación y aplicación a las diferentes piezas gráficas y su aceptación en el público.

¡Los invito a aplicar creativamente los fundamentos de diseño!

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1. Actividades de Reflexión inicial.

Actividad grupal:

3.1.1. Miremos como diseñadores.

Luego de observar la imagen, catalogada como publicidad exterior visual, cada aprendiz deberá expresar en una ronda, una sola palabra de lo que analiza en la imagen, en cuanto al diseño, el mensaje e identificar los elementos básicos del diseño. No se podrá repetir palabras, por lo cual debe observar varios aspectos y tener diferentes opciones.

3.1.2. Socializar con el grupo los resultados del análisis y direccionar la actividad a la importancia de los elementos en la composición.

Tiempo de actividad: 3 horas.

Estrategia didáctica: lluvia de ideas, conversatorio.

Ambiente requerido: aula

Materiales: marcadores.

3.2 Actividades de contextualización e identificación de conocimientos previos:

Actividad individual.

3.2.1. Para el desarrollo de esta actividad, requiere seleccionar cualquier pieza gráfica que tenga al alcance, por ejemplo: un afiche, un empaque, una tarjeta, lo que desee observar. Deberá analizar los siguientes componentes en la pieza seleccionada: formas, imágenes, fotografías, colores, texturas.

3.2.2. Cada aprendiz debe socializar con el grupo de trabajo su pieza gráfica, definir qué tipo de pieza es y hablar técnicamente de ella, en cuanto a su composición y los elementos gráficos que la componen.

Tiempo de actividad: 4 horas.

Estrategia didáctica: conversatorio

Ambiente requerido: aula

Materiales: marcadores

3.3 Actividades de apropiación del conocimiento.

Actividad 1. Actividad individual

3.3.1. Complete la siguiente tabla, inverstigando en qué consisten los siguientes elementos, fundamentos y principios básicos del diseño en una composición. Busque además, una pieza gráfica que ejemplifique el concepto y referéncielo en la tabla. Si no consigue una donde se encuentren todos los referenciados, compleméntelo con una adicional para que identifique allí, los faltantes.

Elementos básicos comunicación visual	Definición e Importancia en el diseño	Ejemplo gráfico
Punto		
Línea		
Contorno		

Dirección		
Tono		
Color		
Textura		
Escala		
Dimensión		
Movimiento		
Fundamentos **Alfabetidad visual**	**Definición e Importancia en el diseño**	**Ejemplo gráfico**

Equilibrio		
Tensión		
Nivelación y aguzamiento		
Preferencia por el ángulo inferior izquierdo		
Atracción y agrupamiento		
Positivo y negativo		
Principios básicos	**Definición e Importancia en el diseño**	**Ejemplo gráfico**
Balance		
Contraste		
Alineación		
Proximidad		

Repetición		
Espacio		

Tiempo de actividad: 10 horas.

Estrategia didáctica: Investigación y exposición.

Ambiente requerido: Aula con equipos informáticos y conectividad de internet.

Materiales: Lápices HB y Marcadores.

3.3.2. Teniendo en cuenta la explicación por parte del instructor sobre Teoría del Color y Modelos de Color:

- Realice un mapa conceptual sobre Síntesis Aditiva y Síntesis Sustractiva.
- Realice un cuadro comparativo sobre los modelos de color: Escala de grises, CMYK, RGB, CieLab e Indexado.

Tiempo de actividad: 8 horas.

Estrategia didáctica: investigación, exposición

Ambiente requerido: aula con equipos informáticos y conectividad de internet

Materiales: marcadores

3.3.3. El instructor repartirá a, cada grupo de aprendices, un color para que realice una exposición analizando los aspectos psicológicos y ejemplifique, con productos gráficos, donde se aplique dicho color.

Tiempo de actividad: 6 horas.

Estrategia didáctica: investigación, exposición.

Ambiente requerido: aula con equipos informáticos y conectividad de internet.

3.3.4. El instructor brinda información en torno a la importancia de la “Bitácora” o libreta de bocetación como elemento que acompañará dicho proceso, en cuanto a las ideas plasmadas por los aprendices, en torno a una determinada solución gráfica. Así mismo, les brinda ejemplos y les comparte Bitácoras de su autoría y experiencias de cómo esas ideas allí plasmadas, se han transformado con el paso del tiempo incluso en emprendimientos y proyectos llevados a la realidad mucho tiempo después de que fueron allí plasmados de forma gráfica, con diferentes herramientas: lápices de grafito, de color, aguadas, tempera, acrílicos, lapicero, plumilla, marcadores, entre otros.

De igual manera, recomienda el proceso de elaboración de manera individual y el formato de 1/8 para que procedan a su elaboración con los siguientes papeles: Bond, durex, opalina, propalcote, propalmate, acuarela, canson, pergamino, calcante o cebolla y periódico en diferentes gramajes y cantidades según su presupuesto. Su elaboración incluye el diseño de portada y contraportada como elemento personal y temática libre en su concepto y técnica a utilizar y que exprese su condición de aprendiz del programa de Desarrollo de Medios Gráficos Visuales.

Tiempo de actividad: 9 horas.

Estrategia didáctica: Trabajo práctico extra clase. Tablas de corte, bistury, regla metálica. Puede incluir corte en guillotina industrial para efectos de bajar costos (realizar presupuesto y conseguir el corte en la institución o empresa que lo realice). Dependiendo de la técnica a utilizar para la producción de la portada y contraportada se elegirán los materiales a utilizar.

Ambiente requerido: N/A

3.3.5 El instructor comparte información en torno a la importancia del “Flap” o cubierta o protector transparente o traslúcido que cubre el arte final determinado, sus objetivos, características y modo de realización práctica en el ambiente de aprendizaje. En la docencia, se convirtió en un instrumento de corrección ideal para permitir identificar aspectos a mejorar en cuanto a composición, uso de elementos y demás aspectos para ser tenidos en cuenta. Se utiliza para entregas de proyectos gráficos en físico, que se complementa con un papel de color como presentación y una base rígida que puede ser cartón paja o cartón industrial.

Tiempo de actividad: 1 hora.

Ambiente requerido: Aula con mesas.

Materiales: Tablas de corte, bistury, reglas metálicas, pegante cauchola, 1/8 de durex, papeles de colores en 1/8, papel cebolla, pergamino o acetato en 1/8, lápiz HB, borrador, cinta pegante, cinta doble face y una espátula o carné vencido para esparcir el pegante fácilmente.

3.4 Actividad de Transferencia del conocimiento

Teniendo en cuenta los temas vistos, realice las siguientes actividades:

3.4.1 Teniendo en cuenta su proyecto formativo, y las indicaciones del instructor, en cuanto a técnica libre a utilizar, simplifique en formas básicas cada uno de los elementos fotográficos realizados en la Visita Guiada al Museo del

Agua EPM y realice en una hoja de papel acuarela o durex tamaño 1/8, una estructura compositiva donde se evidencien, los siguientes conceptos: punto, línea, contorno, dimensión, dirección, escala, color, textura, balance, contraste, alineación, proximidad, repetición, y espacio. Además esta composición tendrá tres elementos adicionales que deberá incluir: La imagen corporativa del Museo del Agua EPM y la Fundación EPM y una sola palabra que quiera comunicar y que tenga relación directa con la imagen de la estructura compositiva creada.

Para aquellos aprendices que no pudieron asistir a dicha visita por motivos laborales, pueden hacerlo con estas otras tres entidades de forma autónoma: Parque de Pies Descalzos de EPM, Parque Explora o Planetario de Medellín.

La entrega se realizará impresa en físico con flap, independientemente de su producción: Con técnicas de ilustración manual o ya sea mediante ilustración digital con manipulación en software gráfico vectorial o retocador de imagen digital.

3.4.2 Realizar en una hoja de papel Acuarela tamaño 1/4 un círculo cromático del modelo RYB, donde practique las mezclas de color físicas, con materiales y pinturas apropiadas (Temperas o vinilos).

3.4.3 En una hoja de papel durex tamaño 1/8 plasme una paleta de porcentajes de color de 10% a 100% de los siguientes colores: amarillo, azul, rojo, verde, anaranjado, violeta y negro.

Tiempo de actividad: 59 horas.

Ambiente requerido: Aula con mesas.

Materiales: 1/8 de durex, papeles de colores, acrílicos, témperas, pinceles, lápiz 2B, borradores, cinta pegante

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento : Investigación y guía resuelta. **Evidencias de Desempeño:** Define y reconoce los elementos, fundamentos y principios básicos del diseño. Debate, analiza y concluye la información. **Evidencias de Producto:** Planchas compositivas del proyecto de formación.	Aplica los recursos del diseño de acuerdo a las necesidades del proyecto.	Cuestionario/Listas de chequeo/observación/Rúbricas. Autoevaluación.

Círculo cromático. Bitácora personalizada. Flap en piezas gráficas producidas.		

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Color: Impresión que producen en la retina los rayos de luz reflejados y absorbidos por un cuerpo, según la longitud de onda de estos rayos.

Color directo: Arca que se reproduce mediante la utilización de una sola tinta, en masa o mediante tramado para obtener así una tonalidad deseada. Se acostumbra a utilizar una tinta de composición especial cuando se trata de colores representativos de la empresa en productos tales como los envases.

Color especial: Color de tinta de impresión que se ha preparado especialmente para un trabajo o para una empresa y que no se obtiene por combinación de los colores de la cuatricromía. Su impresión supone una operación más, separada del proceso de la cuatricromía.

Cortadora: Máquina empleada en la operación de corte de bobina y transformación.

Cosido con alambre: Consiste en la inserción de tramos cerrados de alambre en el lomo del material a coser.

Cosido con hilo: Emplea un hilo de fibra vegetal o sintética.

Diseño gráfico: Cada uno de los trabajos dedicados a la configuración de imágenes por medios gráficos, ya sean manuales o electrónicos.

Diseño publicitario: Al igual que el diseño editorial, el diseño publicitario también se encarga de la maquetación de publicaciones impresas, aunque también trabaja soportes para otros medios. El fin de este área de diseño gráfico, persigue lograr un incremento en ventas a través de la comunicación comercial y otras técnicas publicitarias. Una herramienta para trabajar el diseño publicitario es Crello, que permite realizar creaciones para redes sociales, web, anuncios e impresión**.**

Escala de grises: Es la representación de una imagen en la que cada pixel se dibuja usando un valor numérico individual en una escala que se extiende entre blanco y negro. Este término se utiliza en la edición digital de imágenes y describe una gama limitada de valores de un mismo tono neutro (256 valores en imágenes de 8 bits de profundidad). Estos valores se denominan “parches” de tonos neutros en artes gráficas, y se utilizan para evaluar la fidelidad de los tonos que se reproducen.

Espacio de color: El espacio de color es el modelo con el que se teoriza sobre cómo los humanos percibimos los colores. Son muchos los que han teorizado sobre este tema, como Newton o Goethe, pero en la actualidad este modelo está basado en la relación de 3 coordenadas. Es decir, se trata de un modelo tridimensional.

Mezcla aditiva del color: La mezcla aditiva o “síntesis aditiva del color”, hace referencia a un sistema de formación del color en el que los colores se consiguen sumando luces con distintas longitudes de onda. Esta mezcla es la base de la

televisión y los monitores (compuesta por los tres colores primarios; rojo, verde y azul), mientras que las imágenes y artículos impresos se basan en la síntesis sustractiva.

Flap: Cubierta o protector transparente o traslúcido que cubre el arte final y sobre el cual se realizan indicaciones técnicas para la reproducción (antiguamente para fotomecánica en cuanto a colores, fondos, porcentaje de ampliación, entre otros). En la docencia se convirtió en un instrumento de corrección ideal para permitir identificar aspectos a mejorar en cuanto a composición, uso de elementos y demás aspectos para ser tenidos en cuenta. Se utiliza para entregas de proyectos gráficos en físico.

Textura: En la terminología de diseño gráfico, la textura se refiere a las características que posee la superficie de una figura. Las texturas se pueden clasificar según sus variantes visuales o táctiles. Por ejemplo, se califican según su suavidad, tonalidad (brillante u opaca), dureza, estilo decorativo y relieve (según si se representan en un formato plano o en relieve).

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

Donis A. Dondis. 2008. La Sintaxis de la Imagen. Editorial Gustavo Gilli. España.

Wicius Wong. 1991. Fundamentos del Diseño.. Editorial Gustavo Gilli. España.

Erika Faura. 2010. Funcionalidad en el diseño gráfico. Medellín. Editorial Universidad Pontificia Bolivariana.

Anna María López López. 2014. Curso diseño gráfico: Fundamentos y técnicas. Madrid. Grupo Anaya.

Jairo Camacho Cuéllar dir. 1992. Curso de diseño gráfico. Bogotá. Educar Cultural Recreativa.

Psicología del Color. Editorial Gustavo Gilli. España.

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Eliana Garnica Namen	Instructora	Cenigraf	27/08/2020

8. CONTROL DE CAMBIOS (diligenciar únicamente si realiza ajustes a la guía)

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)	Raúl A. Vargas Delgado	Instructor	Centro de Servicios y Gestión Empresarial	Julio 7 de 2022	Corrección de textos, actualización e inclusión de temáticas y modificación de

					algunos ejercicios. Así mismo, Inclusión de dos textos fundamentales para las temáticas a tratar en la bibliografía.