



PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUÍA 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:	2. Elaborar piezas gráficas
• Actividad de Proyecto:	Genera composición gráfica mediante bocetos de las piezas a desarrollar según requerimiento del cliente.
• Competencia:	Elaborar piezas gráficas de acuerdo con los requerimientos del cliente y principios del diseño gráfico. Elaboración de piezas gráficas.
• Resultados de Aprendizaje Alcanzar:	Elaborar bocetos teniendo en cuenta el brief, línea de diseño y derechos de autor.
• Duración de la Guía:	96 horas

2. PRESENTACIÓN

La evolución del arte a través del tiempo se ha estudiado durante años, cualquier actividad o producto realizado por el ser humano con finalidad estética o comunicativa y que expresan ideas o emociones, o dan una visión del mundo se denomina historia del arte.

Estas expresiones pueden ser recursos, como los plásticos, lingüísticos, sonoros o mixtos. Para todo diseñador gráfico, es indispensable el conocimiento de la historia del arte, ya que esta nos brinda herramientas estéticas y de conocimiento fundamentales para el diseño de piezas gráficas a nivel artístico, corporativo o comercial.

Conocer las escuelas y las épocas artísticas que dieron pie a muchos de los movimientos culturales de la humanidad, nos permite apropiarnos de ellos para desarrollar nuestros proyectos gráficos.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 ACTIVIDADES DE REFLEXIÓN INICIAL

La historiografía del arte, como disciplina académica y entorno institucional (museos, mercado del arte, departamentos universitarios, producciones editoriales) se suele restringir a las denominadas artes visuales



o plásticas (esencialmente a pintura, escultura y arquitectura). En el siguiente link, se encuentra un artículo de Damien Hirst (artista del reino unido) sobre “Yo no fui detrás del dinero, el dinero vino detrás de mí”

Los aprendices leerán el artículo y realizarán una reflexión sobre qué es realmente el arte y sobre las obras de arte y el mundo del dinero.

<https://www.xlsemanal.com/personajes/20190910/damien-hirst-artista-mas-rico-mundo-animales-formol.html>

Tiempo de la actividad: 4 horas

Estrategia didáctica: Mesa Redonda

Ambiente requerido: Ambiente de aprendizaje con mesas y sillas, aire acondicionado, salidas de emergencia, iluminación 5000K, conexiones eléctricas y de red. Tablero y pantalla

Materiales: Marcador borrable papel bond, colores, resaltadores, sacapuntas.

3.2 ACTIVIDADES DE CONTEXTUALIZACIÓN E IDENTIFICACIÓN DE CONOCIMIENTOS NECESARIOS PARA EL APRENDIZAJE

A lo largo del tiempo el arte se ha clasificado de muy diversa manera, desde el arte medieval, pasando por la moderna distinción entre bellas artes y artes menores o aplicadas, hasta la multiplicidad contemporánea, que entiende como arte casi cualquier manifestación de la creatividad del ser humano.

En el desarrollo de esta actividad, el instructor ofrecerá documentos de apoyo y orientará a los aprendices sobre temas relacionados con las diferentes etapas de la historia del arte y del diseño gráfico.

Los aprendices trabajarán en equipos de 4 personas, y prepararán una presentación sobre una etapa de la historia del arte y diseño gráfico (previamente asignada por el instructor). Realizarán una exposición ante el grupo explicando el período de cada etapa, sus características, técnicas, exponentes, principales obras, y tendencias.

Finalizadas las exposiciones, los aprendices participarán en el foro dispuesto en LMS escribiendo sobre la etapa de la historia del arte y del diseño gráfico que mas les llamó la atención, mencionar una obra con la que se sientan identificados y la técnica que se utilizó.

Tiempo de la actividad: 12 horas

Estrategia didáctica: Exposición y foro de discusión.

Ambiente requerido: Ambiente de aprendizaje con mesas y sillas, aire acondicionado, salidas de emergencia, iluminación 5000K, conexiones eléctricas y de red. Computadores, Tablero y pantalla.

Materiales: Marcador borrable, post-it, marcador permanente, cinta adhesiva, papel bond.

3.3 ACTIVIDADES DE APROPIACIÓN DEL CONOCIMIENTO (CONCEPTUALIZACIÓN Y TEORIZACIÓN)

- A. Teniendo en cuenta lo anteriormente visto sobre la historia del arte, específicamente sobre manuscritos ilustrados, jeroglíficos egipcios, aporte de china y alfabetos, de manera individual, cada aprendiz debe realizar un afiche publicitario aplicando fundamentos de teoría del color y técnicas de ilustración seca.

La pieza gráfica publicitaria debe impulsar una marca la cual la asignará el instructor a cada aprendiz, además deberá incluir un copy que refuerce la campaña de la marca. Este copy se debe ilustrar en letras tipo jeroglíficos creados por cada aprendiz.



A continuación, puede ver algunos ejemplos gráficos:



Tiempo de la actividad: 16 horas

Estrategia didáctica: Taller práctico

Ambiente requerido: Ambiente de aprendizaje con mesas y sillas, aire acondicionado, salidas de emergencia, iluminación 5000K, conexiones eléctricas y de red. Computadores, Tablero y pantalla.

Materiales: Papel bond tamaño carta, lápices, borradores, sacapuntas, papel calcio, papel acuarela, durex, lapices de colores.

- B. Los manuscritos y libros ilustrados de la Edad Media, eran pinturas o dibujos de figuras, incluidas o no en escenas o composiciones, las cuales, en su caso, representaban diversos temas propios de su etapa histórica. Por su parte el El rococó es un movimiento artístico que nació en Francia, y que se desarrolló de forma progresiva entre los años 1730 y 1760 aproximadamente. Se caracteriza por el gusto por los colores luminosos, suaves y claros.

En parejas, los aprendices realizarán un cuento de 16 páginas, completamente ilustrado a mano en técnica seca o ilustración digital. La historia puede ser inventada por los mismos aprendices, o puede ser tomada de otro autor. Para la creación de este libro, los aprendices deben aplicar fundamentos de teoría del color, ornamentaciones, letra capitular, y el texto debe ser en letra gótica.

A continuación, puede ver algunos ejemplos gráficos:



Tiempo de la actividad: 20 horas

Estrategia didáctica: Taller práctico



Ambiente requerido: Ambiente de aprendizaje con mesas y sillas, aire acondicionado, salidas de emergencia, iluminación 5000K, conexiones eléctricas y de red. Computadores, Tablero y pantalla.

Materiales: Papel bond tamaño carta, lápices, borradores, sacapuntas, papel calcio, papel acuarela, durex, lapices de colores.

- C. El vanguardismo como movimiento artístico intenta hallar nuevas formas de expresión estética fuera de los cánones tradicionales, con intención renovadora, de avance y exploración. Manifestaciones vanguardistas fueron el dadaísmo, el cubismo, el surrealismo, el ultraísmo, el creacionismo.

En grupos de 4 aprendices, investigar la diferencia que existe entre las piezas gráficas: **Cartel, afiche o poster**. Elegir una de las anteriores piezas y aplicar una de las tendencias del diseño gráfico anteriormente explicadas por el instructor, generando publicidad para una película en cartelera. Utilizar técnicas de ilustración húmedas.

Tiempo de la actividad: 16 horas

Estrategia didáctica: Investigación, taller práctico

Ambiente requerido: Ambiente de aprendizaje con mesas y sillas, aire acondicionado, salidas de emergencia, iluminación 5000K, conexiones eléctricas y de red. Computadores, Tablero y pantalla.

Materiales: Papel bond tamaño carta, lápices, borradores, sacapuntas, papel calcio, papel acuarela, durex, témperas, vinilos, acuarelas, ecolin.

- D. Modernismo es el término con el que se designa a una corriente de renovación artística desarrollada a finales del siglo XIX y principios del XX. En distintos países recibió diversas denominaciones: art nouveau, Modern Style, Liberty o floreale.

Los profesionales del diseño gráfico deben saber como comunicar un mensaje por medio del lenguaje visual. Para la creación de etiquetas, es importante el uso de imágenes, tipografías y color.

Durante el desarrollo de esta actividad, los aprendices diseñarán una etiqueta para una conserva, teniendo en cuenta características específicas del Art Nouveau y técnicas de ilustración húmedas.

Tiempo de la actividad: 16 horas

Estrategia didáctica: Investigación, taller práctico

Ambiente requerido: Ambiente de aprendizaje con mesas y sillas, aire acondicionado, salidas de emergencia, iluminación 5000K, conexiones eléctricas y de red. Computadores, Tablero y pantalla.

Materiales: Papel bond tamaño carta, lápices, borradores, sacapuntas, papel calcio, papel acuarela, durex, témperas, vinilos, acuarelas, ecolin.

3.5 ACTIVIDADES DE TRANSFERENCIA DEL CONOCIMIENTO.

Durante el desarrollo de esta guía, los aprendices realizaron una serie de actividades en la que aplicaron técnicas de ilustración, conceptos de teoría del color, manejo de la imagen y comunicación visual. Inspirados en épocas de la historia del arte y tendencias del diseño gráfico.



Todos los aprendices del grupo prepararán una muestra física, en la que expondrán sus trabajos a aprendices de otros programas. Para esto, diseñarán un afiche de invitación aplicando la corriente artística constructivista y utilizando la técnica de collage.

Tiempo de la actividad: 12 horas

Estrategia didáctica: Exposición, diseño de pieza.

Ambiente requerido: Ambiente de aprendizaje con mesas y sillas, aire acondicionado, salidas de emergencia, iluminación 5000K, conexiones eléctricas y de red. Computadores, Tablero y pantalla.

Materiales: Papel bond tamaño carta, lápices, borradores, sacapuntas, papel calcio, cartulina bristol, cartulina negra, pegante.

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
<p>Evidencias de Conocimiento:</p> <p>Investiga fuentes de conocimiento sobre historia del arte, historia del diseño gráfico, tendencias del diseño.</p> <p>Evidencias de Desempeño</p> <p>Diseña piezas gráficas utilizando técnicas de ilustración secas y húmedas, aplicando conceptos de comunicación visual e inspirados en la historia del arte y del diseño gráfico.</p> <p>Evidencias de Producto:</p> <p>Exposiciones, foros, piezas gráficas.</p>	<p>Maneja herramientas del software especializado de acuerdo con la propuesta de diseño aprobada por el cliente.</p> <p>Utiliza recursos gráficos de diseño de acuerdo con las necesidades del proyecto y políticas sobre derechos de autor.</p> <p>Realiza la propuesta de diseño gráfico a partir de la información recolectada.</p> <p>Entrega el proyecto según acuerdo con el cliente.</p>	<p>Técnica: Pregunta Instrumento: Cuestionario</p> <p>Técnica: Observación Instrumento: Lista de Chequeo</p> <p>Técnica: Valoración de productos Instrumento: Lista de Chequeo</p>

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Prehistoria: es un fenómeno artístico de alcance geográfico global y una amplitud temporal suficiente como para afectar a las épocas más diversas.

Edad Antigua: es la división de la historia del arte que se centra en su estudio e interpretación formal, técnica, estructural, e ideológica (iconográfica, iconológica) y en su explicación histórica; aunque la arqueología es la



ciencia histórica cuyo objeto es la cultura material de la que las obras de arte son la manifestación más valiosa, y es la encargada de su descubrimiento y análisis contextual.

Edad Media: es una etapa de la historia del arte que cubre un prolongado período para una enorme extensión espacial.¹ La Edad Media -del siglo V al siglo XV- supone más de mil años de arte en Europa, el Oriente Medio y África del Norte. Incluye distintos períodos, cuya valoración estética, sujeta a cambiantes criterios, ha venido emitiendo distintas denominaciones calificativas, que llegan a etiquetar a algunos como "edades oscuras" y a otros como "renacimientos"; incluye a su vez muy diferentes movimientos artísticos con distinta difusión geográfica, desde los llamados "estilos internacionales" hasta los artes nacionales, regionales y locales; en definitiva, una enorme diversidad en las obras de arte (pertenecientes a los más diversos géneros) y en los propios artistas (que en la Alta Edad Media permanecían en el anonimato de una condición artesanal de poco prestigio social, como los demás oficios establecidos en régimen gremial, mientras que en los últimos siglos de la Baja Edad Media, sobre todo en el siglo XV, alcanzarán la consideración de cultivadores de las bellas artes, aumentando en consideración social y preparación intelectual).

Edad Moderna: es el período o subdivisión temporal de la historia del arte que corresponde a la Edad Moderna. No se ha de confundir con el concepto de arte moderno, que no es cronológico sino estético, y que corresponde a determinadas manifestaciones del arte contemporáneo.

Edad Contemporánea: en sentido literal, es el que se ha producido en nuestra época: el arte actual. No obstante, el hecho de que la fijación del concepto se hizo históricamente en un determinado momento, el paso del tiempo lo hace alejarse cada vez más en el pasado del espectador contemporáneo.

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

- MEGGS, Philip B. 1991. Historia del Diseño Gráfico. México. Editorial Trillas.
- GOMBRICH, Ernst. 1995. La historia del arte
- HONOUR, Hugh; FLEMING, John. 1987. Historia del arte
- www.um.es/web/letras/contenido/estudios/grados/historia-arte

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Daissy Marcela Moreno González	Instructora, Centro de Servicios y Gestión Empresarial, Regional Antioquia	Artes Gráficas	28 de agosto de 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	Octubre de 2022	Complementación de información, bibliografía y modificación de ejercicios prácticos.