PROCESO DIRECCIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- **Denominación del Programa de Formación:** Tecnólogo en 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:** Generar diagnóstico de los requerimientos del cliente a partir de la investigación realizada
- **Competencia:** Elaboración de piezas gráficas.
- **Resultado de Aprendizaje:** Identificar la información suministrada del proyecto de diseño según características del brief.
- **Duración de la Guía**: 48 Horas – (1 crédito 48 horas)

2. PRESENTACIÓN

Sería muy difícil precisar el tiempo exacto en que surgió el diseño gráfico,



Pero, si tuviéramos que decantarnos por una época específica, tendríamos que remontarnos a 20 mil años a.C. En aquel tiempo lejano del que datan las pinturas rupestres. Los diseños elaborados sobre las paredes de las cuevas representaban actividades y formas de vida, que nos han servido para intuir cómo vivían aquellas primeras sociedades.

Desde ese punto, podríamos seguir avanzando a través de la historia de la humanidad, atravesando distintas etapas donde la imagen fue ocupando un lugar cada vez más relevante.

Realice las siguientes actividades con el objetivo de conocer los inicios y la evolución del diseño grafico y la comunicación visual; utilice los recursos y anexos sugeridos.

Recuerden que todo proceso de enseñanza-aprendizaje requiere de técnicas y métodos de estudio, dedicación, disciplina y responsabilidad.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- Descripción de la(s) Actividad(es): Reconocer el estado actual de la Industria editorial y de la comunicación gráfica su impacto social, económico y ambiental.

3.1 Actividades de Reflexión inicial. TIEMPO: 3 horas

Toda habilidad adquirida o disciplina realizada por el ser humano, surge de una **necesidad**, un deseo primario de resolver o mejorar algo: Al principio de la historia del hombre, se desarrolla la habilidad de crear herramientas y utensilios que le ayudaron a mejorar los resultados al cazar y alimentarse; resuelve el usar las pieles de los animales que cazó para satisfacer la necesidad de cubrir su cuerpo y protegerse del frío. El ser humano desde siempre ha tenido la necesidad de comunicarse: comunicar ideas, expresar lo que ve, lo que entiende, lo que vive, lo que interactúa con sus semejantes, en lo que cree.

1. **Responda las siguientes preguntas teniendo en cuenta su análisis de la lectura del párrafo anterior:**

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: Al principio de la historia del hombre

¿Cómo utilizaban su cuerpo para comunicarse?

¿Qué señales del medio ambiente usaban para comunicarse?

¿Qué necesidades tenían que enfrentar que los hizo crear formas de comunicarse?

¿Qué herramientas u objetos usaban para para comunicarse?

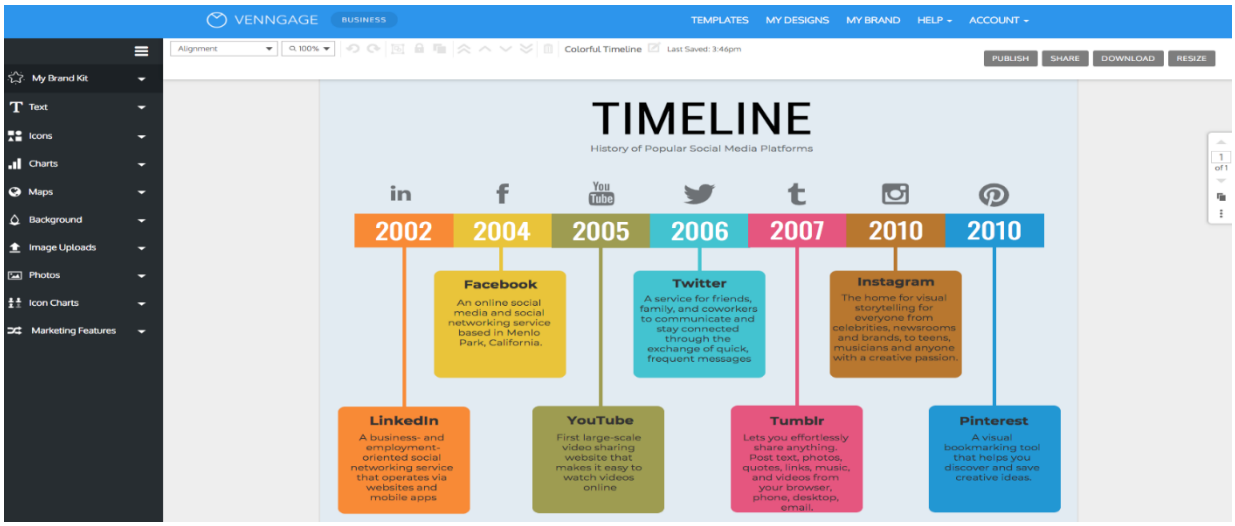
¿ que relación tienen los avances tecnológicos con la aparición del diseño grafico? (desde el principio de los tiempos hasta hoy)

¿Qué relación tiene el diseño gráfico con la comunicación?

Evidencia requerida: Respuesta a interrogantes en Google Jamboard o foro territorium
• **Modalidad de trabajo:** Individual De forma analítica Presente las Respuestas a los interrogantes planteados, participando en el **Foro del curso** o **Google Jamboard**. • **Material de apoyo:** Tema a analizar sin investigación previa, es decir lo que conocemos en momento. • **Envió de evidencia:** Google Jamboard la comunicación en el mundo antiguo: https://jamboard.google.com/d/1BEcAEVfHdogPKBiANpHcM00RCOTeGlMhWEsPRLvbzvk/edit?usp=sharing

Se presenta video de retroalimentación: https://youtu.be/wccByhnN3OM

3.2 Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje. TIEMPO: 8 horas



2 ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE Línea de tiempo historia del diseño gráfico (historia del arte)

El objetivo es conocer la relación del diseño gráfico con la necesidad del ser humano por expresar ideas y comunicarse en su entorno social, identificando esta relación a partir de las **culturas antiguas** más sobresalientes hasta la invención de la imprenta, y así distinguir el inicio y desarrollo inicial que dio forma al mundo del diseño. Para esto se debe realizar una línea de tiempo que contenga los siguientes aspectos:

Las líneas del tiempo son una herramienta visual para ordenar y explicar cronológicamente procesos o acontecimientos que han ocurrido a lo largo de un período y analizar los aspectos ocurridos.

Instrucciones para el desarrollo de la actividad: Cómo hacer la línea de tiempo:

- **Tema:** historia del diseño gráfico (historia del arte), historia de la comunicación desde el inicio de los tiempos hasta hoy:

Se debe realizar consulta desde la historia del arte (culturas antiguas) y pasar por cada una de las **etapas o movimientos** (principales representantes de cada movimiento) que fueron ocurriendo y tuvieron participación en la aparición del diseño gráfico (El modernismo - La escuela Bauhaus - Art Decó en Francia - El diseño gráfico en los años 30 - El diseño gráfico durante la guerra. Cartel bélico - Los años 50 en Suiza - Los años 50 en Estados Unidos - Los años 60 y 70 en Europa - Años 60 y 70 en Estados Unidos - Historia del diseño gráfico durante los años 80…)

- **Seleccionar el período que se desea representar: Inicio** de la historia, prehistoria …finales del siglo XIX….

- **Escoger los aspectos o hechos más relevantes**: fechas, acontecimientos más importantes, principales corrientes (movimientos) y principales representantes de artistas.
- **Usar una medida de tiempo**: en una línea de tiempo las secciones que dividen cada período deben tener la misma medida. Por ejemplo, si se va a hacer una representación de los hechos más importantes del año, la línea del tiempo puede estar divida en meses. Si es un período histórico, puede estar dividida en décadas o siglos.
- **La información que da contexto a la línea de tiempo debe ser breve y concreta**: por ejemplo, año y título del acontecimiento.
- **Si la línea de tiempo es horizontal, los hitos o sucesos comienzan a trazarse de izquierda a derecha**. Si es una línea vertical, de arriba hacia abajo.

Evidencia requerida: Línea de tiempo historia del diseño gráfico

- **Modalidad de trabajo:** Grupal
  Ver videos suministrados, analizar pdf e investigar por su cuenta para realizar la línea de tiempo.

- **Material de apoyo:**
  Videos: 0 Historia del diseño gráfico -
  Pdf: Historia_del_disenio-Parte1
- https://galernaestudio.com/historia-del-diseno-grafico/
- https://budamarketing.es/historia-del-diseno-grafico/
- **Envió de evidencia: sustentar - Territorium**

3.3 Actividades de apropiación del conocimiento (Conceptualización y Teorización). TIEMPO: 6

3 ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: Que es el diseño gráfico/comunicación visual.

Podemos definir el **diseño gráfico** como el proceso de programar, proyectar, coordinar, seleccionar y organizar una serie de elementos para producir **objetos visuales** destinados para comunicar mensajes.

SUBACTIVIDADES Y TAREAS:

A. Realicen una consulta en internet de que es D.G, la comunicación visual, (paginas web, documentales, artículos…) con el objetivo de unificar conceptos de forma grupal. Utilice la técnica de **Brainstorming (pueden usar una pizarra)**



B. Mapa Mental/infografía diseño gráfico: en grupos de trabajo realizar un mapa mental y/o una infografía acerca del concepto del diseño gráfico que contenga los siguientes aspectos:

- Concepto grupal del diseño gráfico (con base en consultas realizadas previamente)
- Que hace perfil posee un profesional en D.G Vs tecnólogo en D.G o DMGV

- Tipos, o clasificación de diseño gráfico.
- Algunas tendencias del diseño gráfico que sean de su gusto. (entre 3 y 5 tendencias)
- Diseñadores gráficos destacados en Colombia (por que se destacan dentro del diseño grafico).
- Agencias de publicidad en Colombia (departamento-nacional).

Evidencia requerida:

Mapa Mental/infografía diseño gráfico

- **Modalidad de trabajo:** Grupal
  Ver material de apoyo sugerido e investigar en diferentes fuentes.

- **Material de apoyo:**

¿Qué es diseño gráfico y para qué sirve?: https://www.esneca.com/blog/que-es-diseno-grafico/

¿Mamá, qué es el diseño gráfico? Te lo cuento sin cambios:
https://www.crehana.com/co/blog/diseno-grafico/que-es-el-diseno-grafico/

- **Envió de evidencia: Territorium**

3.4. Actividades de transferencia del conocimiento. TIEMPO: 16 horas

- 4 Composición gráfica: Realice una investigación de un personaje referente del diseño.
- consulte su fecha de nacimiento-país de nacimiento-profesiones/habilidades (escuelas de diseño).
- Identifique que aspectos relevantes aporto al diseño grafico/comunicación visual.
- Identifique su técnica: colores, texturas, efectos, formas, líneas, tipografías…
- De forma manual realice una composición con tema libre (cartel-portada-logo-tipografía…) con la técnica del personaje, utilizando materiales o herramientas que tenga a la mano en el ambiente de formación o en su casa. Recuerda planear lo que vas a realizar por medio de un boceto.
- No debe ser una replica de alguna obra, debe ser la técnica aplicada a una composición de cualquier tema o diseño.
- Tamaño: el tamaño mínimo será 1/8 de pliego.
- Sustente su trabajo desde la técnica representativa del personaje (precursor del diseño).

1. Saul Bass-Estados Unidos
2. Jacqueline Casey-Estados Unidos
3. Paul Rand
4. Piet Mondrian
5. Noma Bar
6. Paula Scher
7. Herbert Matter-Estados Unidos
8. Wassily Kandinsky
9. Milton Glaser - Estados Unidos
10. George Lois
11. Barbara Kruger - Estados Unido
12. David Carson - Estados Unidos
13. Storm Thorgerson - Inglaterra
14. Neville Brody - Inglaterra
15. Stefan Sagmeister - Austria
16. David Consuegra

Evidencia requerida: **Composición gráfica con técnica de un diseñador**
• **Modalidad de trabajo:** Grupal • **Material de apoyo:** • **Envió de evidencia: Territorium**

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencia de Producto: • Línea de tiempo historia del diseño gráfico • Mapa Mental/infografía diseño gráfico. • Composición gráfica con la técnica de un diseñador.	Diferencia los parámetros técnicos teniendo en cuenta la información del brief. Establece línea de diseño según requerimientos comunicativos del proyecto.	**TÉCNICA:** Valoración del producto **INSTRUMENTO: Lista** de Chequeo.

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS.

- Diseño: es el proceso previo de configuración mental, «prefiguración», en la búsqueda de una solución en cualquier campo. Se aplica habitualmente en el contexto de la industria, ingeniería, arquitectura, comunicación y otras disciplinas que requieren creatividad.
- Comunicación visual: es la transmisión de ideas e información en formas que se pueden percibir total o parcialmente con la vista.
- Emisor: es uno de los conceptos de la comunicación, de la teoría de la comunicación y del proceso de información que emite o envía el mensaje a través de un canal hasta un receptor, perceptor y/u observador.
- Receptor: en teoría de la comunicación, es el agente que recibe el mensaje, señal o código emitido por un emisor, transmisor o enunciante; es el destinatario que recibe la información.

6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

- El libro recomendado para aprender diseño gráfico en la era digital ◁». *CORELCLUB.org*. 10 de mayo de 2020. Consultado el 28 de noviembre de 2020.
- http://www.ebooks7-24.com.bdigital.sena.edu.co/?il=13687&pg=102

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	**Daniel F. Rueda QUintero**	**Instructor**	**Centro Industrial de mantenimiento y Manufactura.**	**Diciembre 2023**

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					