PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación:TÉCNICO EN INTEGRACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES
- Código del Programa de Formación: 524704
- Nombre del Proyecto: Aplicar las competencias técnicas, básicas y transversales en un contexto laboral a partir de una unidad productiva que tenga como fin la integración de contenidos digitales.
- Fase del Proyecto ANÁLISIS
- Actividad de Proyecto: Identificar los elementos del diseño gráfico para la composición de la multimedia
- Competencia: 220501029- DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA
- Resultados de Aprendizaje Alcanzar:

04	IDENTIFICAR LOS ELEMENTOS DEL DISEÑO GRÁFICO PARA LA COMPOSICIÓN DE LA MULTIMEDIA

- Duración de la Guía: 60 Horas.

2. PRESENTACIÓN



La Tipografía es el arte de reproducir la comunicación mediante palabras impresas y digitales. «La tipografía es escritura idealizada: por eso no hay límite para el diseño de tipos, como no lo hay para las expresiones de un ideal». Bringhurst,
(Máximo 10 renglones)

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1. **3.1. *Actividades de Reflexión inicial.***

Responda en UNA HOJA CARTA sobre los siguientes interrogantes.

¿Que considera es tipografía?

¿Qué sabe o conoce sobre tipografía?

¿Conoce el término tipografía, que es y para qué sirve?

3.2. Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje.

Esta actividad permitirá comprender y aplicar conceptos de tipografía fundamentales para la corrección de archivos digitales.
https://www.youtube.com/watch?v=Vg9LrxizFbM
https://www.youtube.com/watch?v=7l0zCr-mYn8

Leer, analizar y tener como referencia la bibliografía relacionada en esta guía.

3.3 Actividades de apropiación del conocimiento.

A partir de las actividades anteriores, como elemento apropiador del conocimiento desarrollaremos unos ejercicios prácticos; tipos de fuentes tipográficas formatos de fuentes, Estilos de párrafo y caracteres.

Elaborar pieza informativa:
ROTULO INFORMATIVO: Nombre Aprendiz, Tema, Ficha.
Revise el material de apoyo adjunto a la guia

1. **CARACTERÍSTICAS DE LAS TIPOGRAFÍAS** / CARTA / ***Infografía.***
   TÉCNICA: a mano, tinta, lápiz, colores, micropunta, rapidógrafo, regla, escuadra –

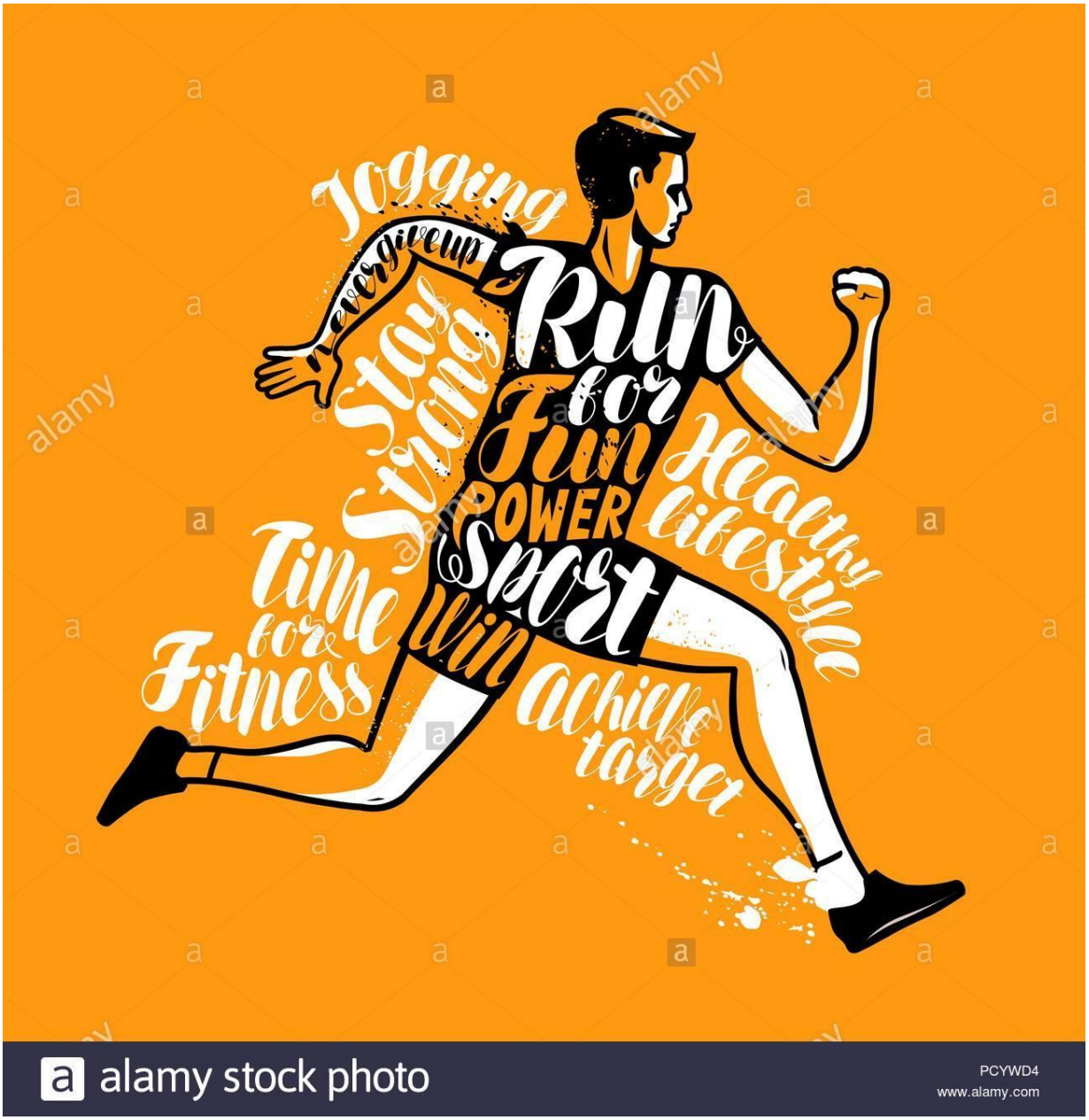
   a. Describa la Anatomía Tipográfica.
   b. Clasificación de estilos tipográficos *ejemplo(serif, cursiva, sans serif, etc…).*
   c. Clasificación familias tipográficas ejemplo *(italic, bold, Normal etc…)*
   d. Unidades de medición de los tipos: definición, puntos, picas, interlineado, leading (espaciado entre caracteres), kerning (ajuste entre caracteres), tracking alineación del tipo.

2. Escoja uno de los siguientes carteles y hágalo de forma manual en una hoja carta con lápiz y color:

Cartel 1:


MUSIC
CAFE
BLUES NIGHT
LEGENDS
Swing
Boogie
Woogie
LAS VEGAS
NEVADA
MUSIC
SONG
Extravaganza

Cartel 2:


Jogging
never give up
Stay Strong
Run for Fun
POWER
Healthy lifestyle
Sport
Win
Time for Fitness
achieve target
alamy stock photo
PCYWD4
www.alamy.com

Cartel 3:



4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Tome como referencia la técnica e instrumentos de evaluación citados en la guía de Desarrollo Curricular

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias **de Conocimiento**	Manifiesta el conocimiento adquirido sobre las tipografías.	Evaluación , Socialización
Evidencias de Desempeño	Identifica conceptos y características de los tipos.	Seguimiento en el ambiente de formación
Evidencias de Producto	Elabora un producto gráfico en base a conocimientos adquiridos sobre la tipografía, con limpieza y características solicitadas.	Infografía

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

- **Artes gráficas:** Proceso artístico de la creación de un diseño usando un medio y la transferencia de la imagen hacia un sustrato (como el papel), creando así una expresión artística.
- **Diseño gráfico:** Es una profesión cuya actividad es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales y destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos sociales determinados, con un propósito claro y específico.
- **La infografía:** contribuye a que la información compleja se vuelva atractiva y sea fácil de compartir y digerir. Tal vez el aspecto más destacable es que desempeñan un papel crucial en un universo de marketing cada vez más visual. De intención ante todo didáctica, la infografía nació como un medio de transmitir información gráficamente de forma más dinámica.

6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

https://www.youtube.com/watch?v=Vg9LrxizFbM

https://www.youtube.com/watch?v=7l0zCr-mYn8

https://www.google.com.co/search?biw=1899&bih=870&tbm=isch&sa=1&q=FUTURA+CARTEL&oq=FUTURA+CARTEL&gs_l=psy-ab.3...3477.6000.0.6349.9.8.1.0.0.0.131.832.0j7.7.0....0...1.1.64.psy-ab..1.4.468...0j0i67k1j0i30k1j0i5i30k1j0i8i30k1.0.GoZ9h72ETKs#imgrc=Sz6pWBP8JRzVhM:

https://www.google.com.co/search?biw=1899&bih=870&tbm=isch&sa=1&q=caracteristicas+de+cartel&oq=caracteristicas+de+cartel&gs_l=psy-ab.3..0l3j0i8i30k1l6j0i24k1.17747.18866.0.19106.6.6.0.0.0.0.134.584.0j5.5.0....0...1.1.64.psy-ab..1.5.584....0.k7_K3pArLMQ#imgrc=HV3sC5XIYpYHCM:

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	**Ivan Pemberti**	**Instructor**	**Preprensa**	**2018**

8. CONTROL DE CAMBIOS

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)	**Mónica Bonilla Acosta**	**Instructor**	**Preprensa**	**7 de abril de 2020**	actualización



Rúbrica de Cartel

Aspectos a valorar	Pobre (+ 0 puntos)	Aceptable (+ 1)	Bueno (+ 1.5)	Excelente (2)
Plasmación del eslogan de las Jornadas	No se relaciona el contenido del cartel con las Jornadas	Se relaciona de una forma muy vaga	Se relaciona en parte con la idea de las Jornadas	Es una imagen personal de uno de l@s integrantes de la pareja o de ambos.
Elaboración (programas utilizados, capas, importación, exportación)	La imagen final está mal resuelta y no ha utilizado los programas indicados	La imagen final está bastante bien y ha utilizado el programa Inkscape	La imagen final esta bien resuelta con una buena mezcla de elementos, capas y programas	La imagen final está muy bien resuelta técnicamente y ha utilizado los programas de forma fluida
Elementos utilizados (imágenes propias) y envio de archivos	No ha utilizado imágenes propias y no ha entregado el trabajo en PDF y SVG	Han enviado sólo la imagen SVG	Han enviado la imagen XCF y el PDF pero no ha utilizado imágenes propias	Han enviado las dos imágenes (JPG y PNG) + PDF y las imágenes son propias
Artículo blog con imágenes originales	No ha escrito artículo	Ha escrito un artículo aceptable pero sólo incluye la imagen definitiva	El artículo incluye una descripción de la actividad aceptable y las imágenes de origen y final	El artículo incluye una buena descripción de la actividad y todas las imágenes utilizadas
Trabajo en equipo	No han trabajado en equipo		El trabajo ha estado repartido al 25%-75%	Han trabajado al 50%

¿Qué es un cartel?

- Un **cartel** es un mensaje visual intencional en dos dimensiones. Es decir, está formado por una imagen fija manipulada y un texto para convencer informar, seducir y agradar al receptor de dicho mensaje.

