PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

GUÍA 2 - FUNDAMENTOS DEL DISEÑO ENFOCADO A LA CREACIÓN DE MARCA

- Denominación del Programa de Formación: Técnico en Integración de Contenidos Digitales
- Código del Programa de Formación: 524704
- Nombre del Proyecto: Desarrollo de estrategias de planeación y ejecución de comunicación visual para MIPYMES a través del uso de herramientas de integración de contenidos digitales.
- Fase del Proyecto: Análisis
- Actividad de Proyecto: Elaborar los elementos gráficos y audiovisuales establecidos para la estrategia
- Competencia:
  Técnico: Integrar elementos multimedia de acuerdo con técnicas y herramientas de producción digital
- Resultados de Aprendizaje Alcanzar:
  584307 - Realizar los contenidos digitales de acuerdo con los fundamentos de diseño y el lenguaje audiovisual.
- Duración de la Guía
- 60 horas (48 horas presenciales y 12 horas desescolarizadas)

2. PRESENTACIÓN



La acción de comunicar data desde la época de las cavernas y parte de la necesidad del hombre primitivo para transmitir su cosmogonía, compartiendo su impresión del entorno o sea su experiencia; el término diseño viene de la palabra ¨DESIGNARE¨ qué significa crear o dar vida, también se relaciona con organizar y dar orden y su apellido gráfico que proviene de la palabra ¨GRAPHOS¨ qué significa dibujo, escrito o registro, para establecer un proceso de diseño se requiere de contexto para comprender el problema a resolver, secuencialidad para establecer un orden de trabajo y propósito para definir metas y sobretodo alcances, todos enfocados a las necesidades que tenga nuestro cliente al momento de compartir una idea o transmitir un mensaje involucrados en un proceso de comunicación gráfica.

Para poder comprender nuestro que hacer y hacerlo de la manera correcta, es necesario asumir la formación cómo diseñadores a partir del aprendizaje de una metodología junto con diferentes técnicas para poder aplicar sus aspectos creativos, estéticos y funcionales.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 Actividades de Reflexión inicial

Actividad de aprendizaje 02_1 Comunicar expresiones usando los Elementos del Diseño

¿Sabes qué es punto, línea, plano y volumen? ¿Qué te imaginas?

¿Alguna vez ha observado las estrellas?, nuestros antepasados de diferentes civilizaciones usaban las estrellas para descubrir elementos que les proporcionaban información, de ahí que las estrellas unidas representaban figuras conocidas como constelaciones y despertaba la imaginación para que muchos relataran historias que se llevaron de generación en generación.

Ahora es nuestro turno de descubrir figuras desde lo cotidiano, por medio de la siguiente actividad elaborar representaciones graficas partiendo de diferentes elementos. Para realizar esta actividad necesitamos los siguientes elementos o materiales:

- Un octavo de cartón paja
- Granos, tapas de gaseosa, lana, cordones, cintas de colores
- Papeles de colores, recortes de revista
- Tijeras
- Pegante (colbon o silicona líquida)
- Marcadores
- Lápices de colores, que
- Lápiz, borrador, tajalápiz

Manos a la obra

Para realizar esta actividad inicia observando el siguiente video Emociones básicas – Intensamente que encontrara en la carpeta de material de apoyo actividad 3.1 o mediante el siguiente enlace https://www.youtube.com/watch?v=8j23IRUucKM

Elija una emoción allí representada y con los materiales solicitados construya una imagen que represente la emoción que eligió.

Al terminar la actividad sustente con el grupo que elementos del diseño empleo en su representación gráfica y por qué.

Duración de la actividad 5 horas

Materiales: Un octavo de cartón paja, Granos, tapas de gaseosa, lana, cordones, cintas de colores, Papeles de colores, recortes de revista, Tijeras, Pegante (colbón o silicona líquida), Marcadores, Lápices de colores, Lápiz, borrador, tajalápiz, medios tecnológicos.

Ambiente Requerido: Espacio de trabajo para 30 aprendices, computadores, internet.

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

Actividad de aprendizaje 02_2.1. Reconocer la historia del diseño gráfico a partir de un recorrido destacados durante la historia.

Como disciplina artística el diseño gráfico ha tenido un avance significativo en la construcción de la cultura y la sociedad contemporánea, teniendo en cuenta su origen y evolución en el tiempo que le permite posicionarse como una profesión indispensable para lograr efectividad en la comunicación a través de diferentes medios.

Por esta razón en este apartado haremos un recorrido por la fascinante historia del diseño gráfico y sus principales exponentes.

Inicia observando el siguiente video **02_1_VIDEO_ Historia_del_diseño_gráfico** el cual encontrarás en la carpeta Material de apoyo o a través del siguiente link: https://www.youtube.com/watch?v=PAcU4XwYGzc

A partir de lo visto en el video contesta las siguientes preguntas:

- ¿Qué entendemos por diseño gráfico y cuál es su importancia en el día de hoy?

- ¿Cuáles de los diseñadores mencionados en el vídeo llamó tu atención y por qué?

- Realiza una exposición donde hables del diseñador y un movimiento de diseño que te haya parecido más interesante y compártelo con tu grupo.

Duración de la actividad 10 horas

Materiales: medios tecnológicos

Ambiente Requerido: Espacio de trabajo para 30 aprendices, computadores, internet.

Actividad de aprendizaje 02_02.2 Reconocer diferentes corrientes artísticas enfocadas al diseño como referente en el proceso de creación de marca.





La Bauhaus tuvo una profunda influencia, en el modo en que se enseñaba el arte y la artesanía, la naturaleza del diseño de los objetos, buscaban el origen del lenguaje visual a través del análisis y el realce de las formas geométricas básicas, colores puros, el uso racionalista de la tipografía y la abstracción. Observa este video **02_2_Video Historia de la Bauhaus resumida.mp4** el cual encontrarás en la **carpeta Material de apoyo** o a través del siguiente link

https://www.youtube.com/watch?v=tXzUcoCV1vs&ab_channel=EdinsonLoaiza

Realiza una composición en la cual involucren elementos de la Bauhaus o el pop art en su diseño.

Duración de la actividad 5 horas

Materiales: Cartulina, lápiz, borrador y tajalápiz, marcadores, lápices de colores etc.

Ambiente Requerido: Espacio de trabajo para 30 aprendices, computadores, internet.

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

Actividad de aprendizaje 02_03.1 Identificar los fundamentos básicos del diseño por medio de la exploración de Wucius Wong

1. Leer el material de apoyo **GUÍA 2 FUNDAMENTOS DEL DISEÑO BI Y TRI DIMENSIONAL – Wucius Wong.pdf**. páginas 1-30

2. Investigarás y establecerás cuales son los diferentes elementos del diseño a nivel conceptual, visual, de relación y prácticos.

3. Definirás que es una composición y sus características, al igual aprenderás los conceptos de positivo y negativo en diseño.

4. Organizar grupos de trabajo y realizar la exposición correspondiente de los temas antes mencionados.

Duración de la actividad 10 horas

Materiales: Equipos de cómputo con conexión a internet.

Ambiente Requerido: Espacio de trabajo para 30 aprendices, computadores, internet.

Actividad de aprendizaje 02_03.2 reconocer las diferentes tipografías y sus partes para el desarrollo de marca

El diseño gráfico es una disciplina que abarca muchos aspectos. Antes de elaborar un producto como por ejemplo un logotipo o un brochure, se deben tener en cuenta y trabajar elementos como la idea, el color, la tipografía, posición, distancias, peso visual o la composición y lograr que todos se combinen armónicamente. **"Podemos comparar este trabajo al de una sinfonía en la que una mala nota puede arruinar toda una presentación"**, sin embargo la tipografía juega un papel muy importante que va más allá de no desentonar con los demás elementos, pues el tipo de letra en sí

mismo puede comunicar ideas como prestigio, emociones o alegría y hace parte fundamental del proceso de identidad**.**

Para conocer a fondo familias y fuentes tipográficas, su anatomía y estructura realizaremos la siguiente actividad:

Realizaremos una presentación en la que establezcamos las diferencias entre las familias tipográficas, resaltando sus características más notorias y sus diversos contrastes, destacando ejemplos de las fuentes más representativas por cada familia tipográfica a partir de casos reconocidos o famosos en diseño, publicidad, animación, cine, música, videos, comerciales, internet.

Consulta el libro Psico Typo pdf que encuentra en la carpeta material del aprendiz 3.3.

Duración de la actividad 10 horas

Materiales: Equipos de computo con conexión a internet.

Ambiente Requerido: Espacio de trabajo para 30 aprendices, computadores, internet.

Para introducirnos en el mundo tipográfico veremos el capitulo de la serie “Abstract: Art of the Design/ Paula Scher” que se encuentra en el siguiente enlace https://vimeo.com/210061645 , en Netflix o en la carpeta material de apoyo del Aprendiz guía 2 carpeta 3.3 Abstract: Art of the Design.mp4

3.4. Actividades de transferencia del conocimiento.

Actividad de aprendizaje 02_03.1 Aplicar los conceptos de diseño y tipografía enfocado en el Branding

El branding es el proceso de desarrollo y posicionamiento de una marca, para llegar a la construcción de una marca funcional es necesario conocer el proceso adecuado que se debe desarrollar, con el fin de lograr que un negocio o empresa pueda comunicar de manera efectiva a sus clientes sus productos y servicios y que estos generen una identidad y fácil recordación.

Según la asociación Española de empresas de branding lo define de la siguiente manera: “El branding es la gestión inteligente, estratégica y creativa de todos aquellos elementos diferenciadores de la identidad de una marca (tangible o intangible), que contribuyen a la construcción de una promesa y de una experiencia de marca distintiva, relevante, completa y sostenible en el tiempo”.

Para que puedas construir una marca funcional y adecuada para tu cliente te invitamos a dibujar tres propuestas de boceto por aprendiz para el logo de la empresa elegida, usando papel milimetrado. Ten en cuenta aplicar los parámetros establecidos en el taller Desarrolla tu marca que se encuentra en la carpeta material de apoyo del aprendiz actividad 3.3.

Una vez termine sus tres propuestas y estén corregidas y aprobadas por su instructor (a) escanearlas y nombrarlas Boceto de marca en formato PDF en excelente resolución. Y subirla al enlace correspondiente en la plataforma LMS Territorium.

Duración de la actividad 20 horas

Materiales: Equipos de cómputo con conexión a internet.

Ambiente Requerido: Espacio de trabajo para 30 aprendices, computadores, internet.

Actividad de aprendizaje 02_04.2. Desarrollar el Instrumento de evaluación de conocimientos de la guía.

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:	Reconoce la labor de un diseñador gráfico, la relevancia de su trabajo y las características de un diseñador. Reconoce y se apropia de los diferentes términos y conceptos del diseño gráfico.	Cuestionario de conceptos
Evidencias de Desempeño:	Reconoce, diferencia y aplica los elementos del diseño gráfico. Incluye en su vocabulario el uso apropiado de los términos técnicos del diseño gráfico.	Lista Chequeo
	Elabora propuesta de Bocetos para el desarrollo de marca aplicando los elementos del	

Evidencias de Producto:	diseño gráfico con una intención específica.	Lista Chequeo

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Creatividad: capacidad o facilidad para inventar o crear.

Círculo cromático: El círculo cromático o rueda de colores es una representación ordenada, en donde se representa a los colores primarios y sus derivados**.**

Diseño: actividad creativa que tiene por fin proyectar objetos que sean útiles y estéticos.

Diseñador: persona que diseña, en especial si se dedica a ello profesionalmente.

6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

Construya o cite documentos de apoyo para el desarrollo de la guía, según lo establecido en la guía de desarrollo curricular

YouTube, consultado el 01 de diciembre 2021, https://www.youtube.com/watch?v=4Te2JjfNXPs&t=3s

YouTube, consultado el 01 de diciembre 2021, https://www.youtube.com/watch?v=PYjqhn-26TM

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	**ROSALBA CABRALES**	**Instructor**	**Articulación**	**15/02/2017**

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)	**ROSALBA CABRALES** **ALEXIS VIDALES**	**Instructor**	**Articulación**	**15/02/2023**	**Actualización**

	JULIAN MATURANA **GINNA SANCHEZ**				
Autor (es)					