PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

GUÍA 3 - VECTORIZACION E ILUSTRACIÓN ENFOCADOS AL BRANDING

- 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: Diseñar la estructura y los elementos gráficos y audiovisuales de la estrategia a partir de los requerimientos del proyecto
- Competencia: Técnico: Integrar elementos multimedia de acuerdo con técnicas y herramientas de producción digital.
- Resultados de Aprendizaje Alcanzar:
- 584306 - Editar los elementos gráficos y audiovisuales de acuerdo con las características técnicas del medio de difusión.
- Duración de la Guía
- 75 horas (60 horas presenciales y 15 horas desescolarizadas)

2. PRESENTACIÓN



Bienvenidos a la GUÍA 3 - VECTORIZACION E ILUSTRACIÓN ENFOCADOS AL BRANDING aquí aprenderás a integrar las herramientas de diseño a través de la vectorización y la ilustración digital, con el fin, de llegar a la construcción de una marca funcional, original, relevante, única y versátil que genere recordación e impacto en la audiencia, logrando así el posicionamiento de la marca en el mercado.

*Figura 1.*https://es.fiverr.com/resources/guides/diseno/como-crear-un-logo

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 Actividades de Reflexión Inicial

3.1.1 Actividad de Aprendizaje 3.1.1: Explorar tu creatividad por medio de la creación de un doodle art

Para dar inicio al desarrollo de las actividades propuestas en esta guía, comencemos conociendo la técnica Los doodles art pueden ser dibujos abstractos (línea, patrones) o representar algo concreto (personajes o lugares.



1. De acuerdo a los conceptos expuestos en la sesión, cada aprendiz deberá realizar una consulta y socialización de este concepto en mesa redonda.

2. Desarrollar en un pliego de cartulina o papel craft un Doodle art donde los aprendices participan en el desarrollo de esta actividad.

3. Cada aprendiz deberá realizar un dibujo relacionado a un tema específico, de acuerdo a la capacidad de creatividad sus gustos e intereses.

Para encontrar inspiración sobre la actividad ver los siguientes videos - Doodling a table en el siguiente enlace https://www.youtube.com/watch?v=DlnZowqPM58 , Mr & Mrs Doodle Prepare To Fly To DoodleLand https://www.youtube.com/watch?v=zNeeNYVlGY4 - The Doodle House - https://www.youtube.com/watch?v=f7ke3HznCCo&t=60s o puedes verlos en la carpeta material de apoyo del aprendiz actividad 3.1.

4. Para finalizar la actividad se realizará la toma de fotografía de cada una de las carteleras para que quede como evidencia de esta técnica.

Duración de la actividad 5 horas

Materiales: pliego de cartulina o papel, marcadores, tizas, crayolas etc.

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

3.1.2 Actividad de Aprendizaje 3_2_1: Fortalecer el uso de la pluma para incrementar destrezas en el arte de la vectorización

1. Ingresar a la página **https://bezier.method.ac/**

2. Realizar cada nivel de trazado dentro del juego, con el fin de adquirir habilidades en el manejo de la pluma. Tomar un pantallazo del avión en el último nivel.

3. Ganará el aprendiz que más puntaje obtenga en el menor tiempo

Duración de la actividad 5 horas

Materiales: pliego de cartulina o papel, marcadores, tizas, crayolas etc.

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

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

3.2.1 Actividad de Aprendizaje 3.1.1: Reconocer las Herramienta de Adobe Illustrator para realizar proyectos de ilustración y vectorización.



Para continuar con el desarrollo de las actividades propuestas en esta guía comencemos a entender el concepto de diseño vectorial. El diseño vectorial permite la creación y edición de gráficos mediante vectores, lo que permite que los gráficos se puedan ampliar o reducir, sin que pierdan calidad, ni parecen pixelados.

1. Realizar una exploración por los diferentes tipos de proyectos que se pueden desarrollar a través de la vectorización e ilustración digital. Se recomiendan proyectos de la plataforma Behance o pinterest.

2. En este apartado realizaremos diferentes ejercicios prácticos que te permitirán aprender y dominar las herramientas del programa adobe Illustrator y posteriormente aplicarlas en el desarrollo de marca y piezas publicitarias. Iniciando desde el reconocimiento de la interfaz gráfica del programa y el uso de herramientas gráficas, se debe desarrollar cada ejercicio propuesto en los vídeos tutoriales.

3. Revisa el material de apoyo actividad 3.2. donde encontraras cada una de las prácticas que debes realizar.

Duración de la actividad 15 horas

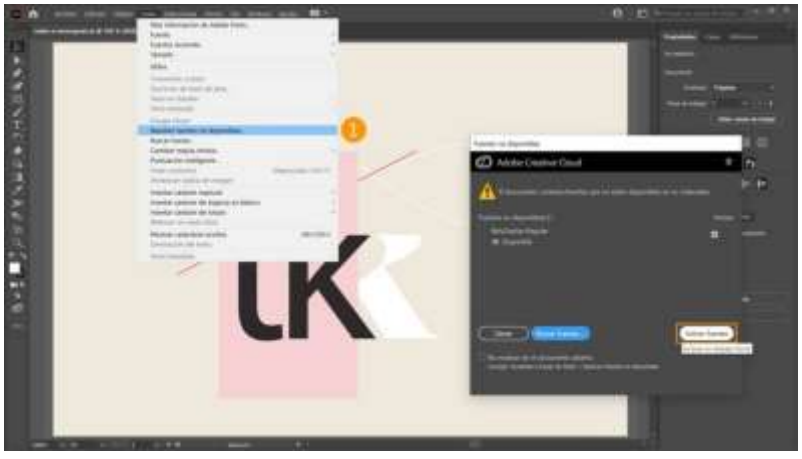
Materiales: computador con conexión a internet y software requerido.

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

3.2.2 Actividad de Aprendizaje 3.1.2: Elaborar monograma empleado la herramienta de tipografía en adobe Illustrator para la marca elegida

La fuente es un componente esencial del diseño gráfico. Con él transmitimos nuestros pensamientos, mensajes o palabras. Entonces, si eres un apasionado de las artes gráficas, necesitas saber todo sobre tipografía: cuántos tipos hay, qué transmite cada tipo, cómo elegir la mejor… ¿qué te emociona?

Para el desarrollo de esta actividad inicial te proponemos lo siguiente:



1. Realiza la práctica que encontrara en los siguientes vídeos: CÓMO DISEÑAR UN MONOGRAMA paso a paso | TUTORIAL Illustrator que puede encontrar usando el siguiente enlace:

   https://www.youtube.com/watch?v=-lXhocJTaYk - CURSO LOGOTIPOS EP.4 – Creando un LOGO TIPOGRAFICO en ILLUSTRATOR || MONOGRAMA || LOGOTIPO CON LETRA https://www.youtube.com/watch?v=FDiyohPKr0I - o en la carpeta material de apoyo actividad 3.2.

Duración de la actividad 5 horas

Materiales: pliego de cartulina o papel, marcadores, tizas, crayolas etc.

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

3.3 Actividades de apropiación del conocimiento (Conceptualización y Teorización)

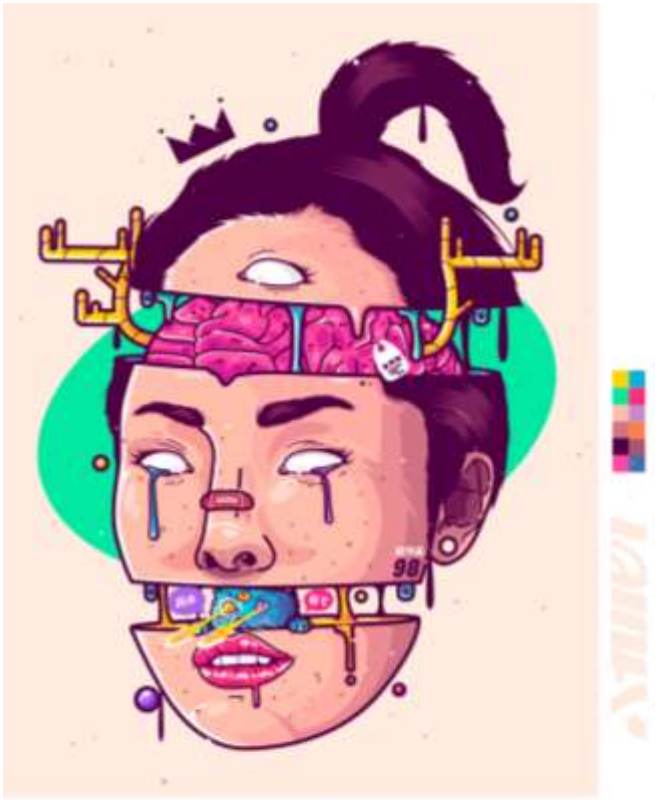
Actividad de aprendizaje 03_3.1 Elaborar en adobe Illustrator una vectorización para aplicar en un soporte físico.

1. Observar con atención el vídeo **https://www.youtube.com/watch?v=5OSr_1KHYMA,** El cual también puede encontrar en la carpeta material de apoyo **Material de Apoyo del Aprendiz/ 3_2_Actividades de Contextualización** con el nombre **Vectorizar una Ilustración (1080p),** con el fin de conocer el uso de otras herramientas que puede utilizar en la realización de esta actividad.



2. Elabore un boceto de la ilustración que desea realizar y desarrollar la vectorización de ese boceto y exportarla en formato para impresión o estampar. Para la ejecución de esta actividad se recomienda ver referentes de ilustraciones, en Pinterest, Behance, Instagram).

3. Importe el boceto al programa Illustrator y realice la vectorización e ilustración sobre el boceto realizado, ultime los detalles y agregue tipografía.



4. Al terminar su ilustración configure el archivo como salida para impresión y guárdelo en formato pdf y conserve el archivo editable de Adobe Illustrator.

5. Si tiene la posibilidad organice con su instructor para mandar a estampar o sublimar su diseño en un soporte físico se recomienda una camiseta.



Duración Actividad 15 horas

Ambiente Requerido: Sala de informática dotada con los equipos y programas necesarios para el desarrollo de actividades enfocadas en diseño.

Materiales: Computadora, Programa Adobe Illustrator y conexión a internet.

En este punto ya tienes los insumos para mostrar tu trabajo, por esta razón a crear tu portafolio personal en la red social Behance, apoyándote en el instructivo del video Tutorial de Behance que se encuentra en el siguiente Link: https://youtu.be/ouHbqeS5W1I o en el material e apoyo del aprendiz en la carpeta 3.3.

3.4 Actividades de transferencia del conocimiento 3_4: Diseñar la Marca en Adobe Illustrator para la empresa elegida.

En esta actividad se consolida todo lo aprendido durante el desarrollo de la guía y lo aplicaremos en la construcción de la marca de nuestro proyecto gráfico.

Desarrolle los siguientes puntos:

1. Antes de iniciar la construcción de los bocetos de la marca de tu empresa conoceremos cómo se realiza el proceso de manera adecuada para ello observa de manera atenta los videos que están en el siguiente enlace https://www.crehana.com/clases/v2/9208/player/15621/ o en la carpeta de material del aprendiz Guía 3 3.4 Introducción al Branding.
2. Observar el siguiente vídeo: **https://www.youtube.com/watch?v=4lEepRp7uyQ**. El cual también puede encontrar en la carpeta **Material de Apoyo del Aprendiz/ 3_4_Transferencia del Conocimiento** con el nombre **Cómo vectorizar un logo (720p)** y leer el documento **Características para diseñar un buen logo.pdf**, el cual se encuentra en la carpeta **Material de Apoyo del Aprendiz/ 3_4_Transferencia del Conocimiento,** con el fin de realizar una buena elección del boceto para la marca y conocer algunas técnicas muy útiles para la vectorización de su marca.

3. Vectorizar 3 (tres) versiones del logotipo de su empresa que se encuentran en boceto, deben ser estéticamente correctos y conceptualmente acertados, luego en Adobe Illustrator se deben vectorizar de manera adecuada, fíjese en las fuentes y en el concepto que quiere transmitir.

   Modo de entrega de la actividad: al terminar sus actividades debe guardar los archivos editables de Adobe Illustrator con los siguientes nombres: **3_4_2_Evidencia_Logotipo_1 y 3_4_2_Evidencia_Logotipo_2**, suba las evidencias en el respectivo espacio de la Plataforma Territorio, su portafolio personal en drive, como lo indique el instructor técnico.

Duración Actividad 30 horas

• Ambiente Requerido: Sala de informática dotada con los equipos y programas necesarios para el desarrollo de actividades enfocadas en diseño. .

• Materiales: Computadora, software Adobe Illustrator y conexión a internet.

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento Demuestra concepto de jerarquización de contenido, diagramación y composición en la marca propuesta para el diseño de la imagen visual corporativa.	Diseña la marca para el proyecto productivo aplicando parámetros de diseño vectorial y diseño fotográfico.	Las evidencias de conocimiento se evalúan con un cuestionario desde la Plataforma Territorio. A través de la Técnica Formulación de Preguntas.
Evidencias de Desempeño Certificados de desempeño que describen las funciones específicas que realizó el aprendiz y que deben guardar relación con la norma de competencia del programa de formación.	Realiza la imagen visual corporativa para el proyecto productivo aplicando parámetros de diseño vectorial y elementos del diseño gráfico.	Verifica la información del trabajo realizado en el aula, por medio del auto diagnóstico entregado por el instructor, a través de listas de chequeo.
Evidencias de Producto El aprendiz demuestra que sabe ejecutar una función productiva, en condiciones del criterio de desempeño, de acuerdo con videos y talleres propuestos.	El aprendiz edita imágenes, redacta textos y gráfica los elementos necesarios para el diseño de la marca del proyecto productivo.	El aprendiz realiza las entregas de las actividades en los formatos que se solicitan.

4. GLOSARIO DE TÉRMINOS

- **Logotipo**: Representación gráfica de una marca conformada por la palabra con su tipografía, se identifica por el texto.
- **Isotipo**: Representación gráfica de una marca conformada por el símbolo o dibujo de la marca.
- **Imagotipo**: Representación gráfica de una marca en la cual se combina el símbolo o dibujo con el texto. Pueden dividirse.
- **Isologo**: Representación gráfica de una marca en la cual la fusión del símbolo o dibujo con el texto dentro conforman la marca. No pueden dividirse.
- **Pixel**: un píxel o pixel, plural píxeles (acrónimo del inglés picture element, “elemento de imagen"), es la menor unidad homogénea en color que forma parte de una imagen digital.
- **Plug-in**: es una aplicación (o programa informático) que se relaciona con otro para agregarle una función nueva.

- **Rasterizar:** proceso por el cual una imagen descrita en un formato gráfico vectorial se convierte en un conjunto de píxeles o puntos para ser desplegados en un medio de salida digital.
- **Creatividad:** capacidad o facilidad para inventar o crear.
- **Póster**: es un término que hace referencia a un cartel que se fija en la pared.
- **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.
- **Banner**: espacio publicitario insertado en una página de internet.
- **Teoría del color**: es un grupo de reglas básicas en la mezcla de colores para conseguir el efecto deseado combinándolos.
- **Psicología del color**: es un campo de estudio que está dirigido a analizar el efecto del color en la percepción y la conducta humana.
- **Psicología de la tipografía**: es un campo de estudio que está dirigido a analizar el efecto de la fuente o tipo de letra en la percepción y la conducta humana.
- **Capas**: las capas de Photoshop semejan hojas apiladas de acetato. Puede ver las capas que se encuentran debajo a través de las áreas transparentes de una capa. Si mueve una capa a fin de colocar el contenido en ella, es como si deslizara una hoja de acetato dentro de una pila. Además, si lo desea, tiene la posibilidad de cambiar la opacidad de alguna capa de manera que su contenido sea parcialmente transparente.

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

Videos
https://www.youtube.com/watch?v=4IEepRp7uyQ. Cómo vectorizar un logo
https://www.youtube.com/watch?v=5OSr_1KHYMA- Realizar una ilustración
https://www.youtube.com/watch?v=JKRU9enZ9_Y - Como vectorizar tipografías
https://www.youtube.com/watch?v=m39VB04bmYI - Vector vs mapa de bits.
https://www.youtube.com/watch?v=Ymi3mctC_TQ Consejos para bocetar tipografía
https://www.youtube.com/watch?v=Z37lEQMfPtg Clasificación de tipografías.
https://www.youtube.com/watch?v=ofqmwg5MfPk. 10 primeros pasos para empezar con Illustrator
Páginas web
Descarga videos de YouTube gratis (www.yt5s.com)

Adobe Fonts (https://fonts.adobe.com/)
The Bezier Game (https://bezier.method.ac/)
Psicología de la Tipografía (https://guiaimpresion.com/sabes-de-psicologia-de-la-tipografia/)
7 características para diseñar un buen logo hoy en día (https://imborrable.com/blog/7-caracteristicas-para-disenar-un-buen-logo-hoy/)

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Jonathan Smith Ostos Socha	Instructor	CGMLTI	12-Oct-2022
	Rosalba Cabrales E.	Instructora	CGMLTI	12-Oct-2022

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)	Rosalba Cabrales E. Julian Maturana	Instructora	CGMLTI	15-Feb-2023	Actualización