



PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE 3

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

Fundamentos del Diseño

- **Denominación del Programa de Formación:** Técnico en integración de contenidos digitales.
- **Código del Programa de Formación:** 2504883.
- **Nombre del Proyecto Formativo:** 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:** Fase ejecución. Promover la interacción idónea consigo mismo, con los demás y con la naturaleza en los contextos laboral y social. Comprender textos en inglés en forma escrita y auditiva.
- **Actividad de Proyecto Formativo:** elaborar los elementos gráficos y audiovisuales establecidos para la estrategia.
- **Competencia:** 220501102 - Integrar elementos multimedia de acuerdo con técnicas y herramientas de producción digital.
- **Resultados de Aprendizaje:** 584307 - Realizar los contenidos digitales de acuerdo con los fundamentos de diseño y el lenguaje audiovisual.
- **Duración de la Guía de Aprendizaje:**
 - ✓ 80% Trabajo presencial: 100 horas presenciales
 - ✓ 20% Trabajo autónomo: 36 horas desescolarizadas



2. PRESENTACIÓN

El diseño gráfico está en todas partes: El diseño gráfico nos rodea constantemente: desde los carteles en la calle hasta las aplicaciones que usamos a diario y los productos que consumimos. Pero, ¿qué hace que un diseño sea impactante o efectivo? Para lograrlo, es necesario conocer los fundamentos del diseño gráfico, que son los principios y elementos que guían la creación de composiciones visuales atractivas y funcionales.

Estos fundamentos nos enseñan a comunicar mensajes de manera clara y persuasiva, utilizando herramientas como el color, la tipografía, la composición y el equilibrio. En este tema, aprenderás cómo estas bases son esenciales para cualquier proyecto gráfico, ya sea en medios impresos o digitales.

A lo largo de esta guía, exploraremos:

- Los elementos básicos del diseño gráfico, como línea, forma, color, textura y espacio.
- Los principios fundamentales, como el equilibrio, la proporción, el contraste y la unidad.
- Ejemplos prácticos de cómo estos fundamentos se aplican en proyectos gráficos cotidianos.

El objetivo es que comprendas cómo utilizar estas herramientas para transformar ideas en diseños visuales impactantes. Además, realizaremos una actividad práctica donde podrás aplicar lo aprendido y dar rienda suelta a tu creatividad.

Para el desarrollo de esta guía contarás con el acompañamiento continuo del instructor asignado al programa, quien brindará orientación conceptual y metodológica, enmarcada en las políticas de ética y calidad.

Es importante organizar tu tiempo para realizar las actividades propuestas, además de revisar el material de formación **MATERIAL DE**

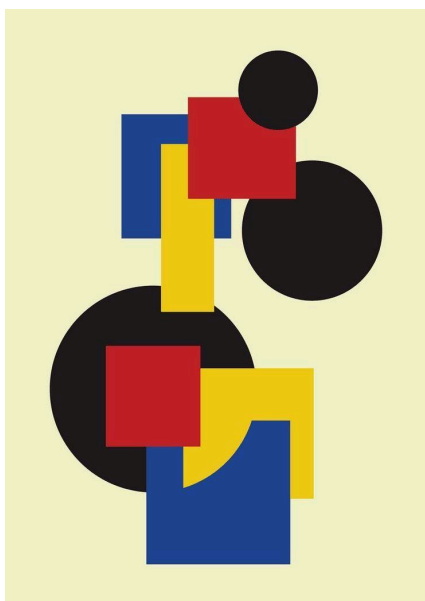


FORMACIÓN_GUIA_3_FUNDAMENTOS_DEL_DISEÑO, realizar consultas en internet y explorar los materiales de apoyo necesarios.

Recuerda que tu participación activa y compromiso serán esenciales para lograr los objetivos planteados.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 ACTIVIDADES DE REFLEXIÓN INICIAL



¿Sabes cómo utilizar los elementos básicos del Diseño Gráfico: punto, línea, forma, volumen, color y textura?

Aplica tus conocimientos de la forma más creativa con la siguiente actividad:

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: Los aprendices deben elaborar una ilustración original en el software de diseño vectorial, partiendo de un referente visual previamente seleccionado. Este referente servirá como inspiración para integrar los siguientes elementos visuales:

Paso 1. Selecciona un referente visual (una fotografía, ilustración u obra de arte) como punto de partida.

Paso 2. Realiza un boceto previo para organizar las ideas principales de la ilustración.

Paso 3. Crea la ilustración en Adobe Illustrator o Inkscape integrando los elementos mencionados (líneas, formas geométricas o abstractas, texturas, y colores).

Paso 4. Revisa la composición para asegurar un diseño equilibrado y visualmente claro.”

Paso 5. Exporta el archivo en formato PDF y presenta una breve explicación de las decisiones de diseño tomadas.



Paso 6. Galería virtual: expón las ilustraciones finales en una galería, y explica las herramientas y recursos utilizadas en el proceso.

EVIDENCIA: ARCHIVO PDF de composición libre.

Guarda en el portafolio del aprendiz la evidencia **3_composición bidimensional_3.1** Lo anterior, dentro de la carpeta guía 3 en la Fase de planeación.

Ambiente requerido:	Espacio de trabajo para 30 aprendices, computadores, internet.
Estrategias o técnicas didácticas activas:	Promover un aprendizaje significativo y activo, desarrollando habilidades técnicas, pensamiento crítico y colaboración.
Materiales académicos:	Computadora con el software de diseño vectorial instalado, y un cuaderno o documento para tomar notas.
Material de apoyo:	3.1 Ayuda de Adobe Illustrator CC autor Adobe Help Center
Evidencia de Aprendizaje	ILUSTRACIÓN VECTORIAL, nómbralo 3_composición bidimensional_3.1 y súbelo a tu portafolio. 3.2
Duración de la actividad:	5 horas.

CONTEXTUALIZACIÓN E IDENTIFICACIÓN DE CONOCIMIENTOS:

3.2.1 Reconocer paso a paso la interfaz y herramientas de software de diseño vectorial



INKSCAPE
Draw Freely.

Desarrollo de la Actividad: Para continuar con el desarrollo de las actividades propuestas en esta guía comencemos a entender el concepto de diseño vectorial. El software de diseño vectorial es una herramienta fundamental en el diseño gráfico, ya que permite crear gráficos escalables y editables con gran precisión, lo que es esencial para una amplia gama de aplicaciones, desde logotipos hasta ilustraciones complejas.



Este tipo de software utiliza gráficos vectoriales, que se basan en fórmulas matemáticas en lugar de píxeles, lo que garantiza calidad y flexibilidad en cualquier tamaño.

Ejemplos de software de diseño vectorial

1. **Adobe Illustrator** (estándar de la industria): Amplias herramientas para diseño gráfico profesional, ilustraciones y branding.
2. **Inkscape** (gratuito): Excelente opción para principiantes y diseñadores con un presupuesto limitado.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: Explora con las diferentes herramientas del software de diseño vectorial y afianza tus conocimientos a partir de ilustraciones vectoriales sencillos, selecciona ***“2 logos de tus marcas favoritas”*** e intenta vectorizarlos en el software siguiendo los siguientes pasos:

✓ PASO 1: Introducción a la Interfaz de software de diseño vectorial:

- Abre el software y observa la disposición de la ventana principal.
- Identifica los siguientes elementos:
 - Barra de menú
 - Barra de herramientas
 - Panel de propiedades
 - Área de trabajo

✓ PASO 2: Exploración de Herramientas:

- Haz clic en cada herramienta de la barra de herramientas y observa su función. Toma notas sobre las herramientas que te parezcan más interesantes.
- Prueba herramientas como la de selección, pluma, rectángulo, y texto.

✓ PASO 3: Creación de un Proyecto Simple:



- Crea un nuevo documento y establece las dimensiones que desees.
- Utiliza la herramienta de formas para dibujar un cuadrado, un círculo y un triángulo.
- Cambia el color de relleno y el trazo de cada forma utilizando el panel de propiedades.

✓ PASO 4: Manipulación de Objetos:

- Practica mover, escalar y rotar las formas que creaste.
- Experimenta con la opción de agrupar varios objetos y desagruparlos.

✓ PASO 5: Guardar y Exportar:

- Aprende a guardar tu proyecto en el formato nativo del software.
- Intenta exportar tu trabajo en un formato diferente, como PNG o SVG.

Revisa el material de apoyo actividad **3.2.1 illustrator_reference.pdf** donde podrás encontrar una guía de interfaz del programa de diseño que tengas disponible

Evidencia: ARCHIVO PDF de los logos vectorizados.

Guarda en el portafolio del aprendiz la evidencia **3_Ejercicio de vectorización_3.2.1** Lo anterior, dentro de la carpeta Guía 3 en la Fase de planeación.

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

Estrategias o técnicas didácticas activas: Demostraciones Interactivas.

Materiales de formación: **MATERIAL DE FORMACIÓN_GUIA_3_FUNDAMENTOS_DEL_DISEÑO**

Materiales académicos: Computadora con el software de diseño vectorial instalado, y un cuaderno o documento para tomar notas.



Material de apoyo:	3.2.1 illustrator_reference.pdf
Evidencia de aprendizaje	EJERCICIO DE VECTORIZACIÓN, nómbralo 3_Ejercicio de vectorización_3.2.1 y súbelo a tu portafolio.
Duración de la actividad:	horas.10 horas

3.2.2 Reconocer paso a paso la interfaz y herramientas de software de edición de imágenes.

Después de comprender los fundamentos del diseño y dominar el uso de los elementos básicos, nos enfocaremos en crear una composición visual que integre estos elementos con la fotografía. Este ejercicio nos permitirá aplicar los principios aprendidos, logrando piezas equilibradas, impactantes y coherentes en su mensaje visual, y para ello deberás primero aprender a transformar digitalmente una imagen.



Ejemplos de software edición de imágenes:

1. Adobe Photoshop: El estándar de la industria para la edición de imágenes y diseño gráfico.

Características:

- Edición avanzada con capas.
- Herramientas de retoque, efectos y filtros.
- Compatibilidad con gráficos 3D y animaciones.

2. Photopea: Editor de imágenes en línea similar a Photoshop.

Características:

- Soporte para formatos PSD, PNG, JPG, y más.





- Herramientas avanzadas como capas y máscaras.
- Ideal para: Edición rápida sin necesidad de instalación.

El conocimiento de la interfaz y las herramientas es fundamental para dominar cualquier software de edición como Photoshop y Photopea. Ambos comparten una estructura similar, lo que facilita aprender y trabajar en ambas plataformas.

Descripción de la actividad: Revisa el material de formación **3.2.1_INTERFAZ Y HERRAMIENTAS SOFTWARE DE EDICION DE IMAGEN**, donde podrás encontrar una guía de interfaz del programa de edición de imágenes que tengas disponible, y sigue los siguientes pasos:

Paso 1: Reconocimiento del entorno de trabajo (15 minutos)

- **Selecciona una imagen de práctica** (puede ser una foto personal o una imagen libre de derechos)
- **Abre el software:**
 - Inicia Photoshop o Photopea.
 - Carga la imagen de práctica seleccionada.
- **Explora las áreas clave:** Observa y señala las secciones principales de la interfaz:
 - Barra de herramientas (izquierda).
 - Barra de menús (arriba).
 - Panel de capas (derecha).
 - Área de trabajo (centro).



Paso 2: Edición básica (30 minutos)

Actividad guiada: Sigue los pasos para realizar ediciones básicas en la imagen.

- **Recorta la imagen:** Usa la herramienta "Recorte" para ajustar el tamaño o enfoque de la imagen.
- **Ajusta el brillo y contraste:**
 - Ve a **Imagen > Ajustes > Brillo/Contraste** (en Photopea, es similar).
 - Modifica los valores hasta mejorar el aspecto general de la imagen.
- **Agrega texto:**
 - Selecciona la herramienta de texto ("T").
 - Escribe un mensaje o título en la imagen. Cambia el tamaño, la fuente y el color del texto.
- **Elimina un objeto pequeño:** Usa la herramienta de "Pincel corrector" o "Clonar" para eliminar un objeto no deseado en la imagen.
- **Aplica un filtro:** Explora los filtros disponibles en **Filtro > Galería de filtros** y elige uno para aplicarlo a la imagen.

Paso 3: Guardar el trabajo (5-10 minutos)

- Guarda el archivo editable:
 - Guarda tu proyecto en formato PSD (Photoshop) o .PXD (Photopea).
 - Esto te permitirá editarlo en el futuro.
- Exporta la imagen final: Exporta la imagen en formato JPEG o PNG para compartirla o usarla.



Ambiente requerido:	Espacio de trabajo para 30 aprendices, computadores, internet.
Estrategias o técnicas didácticas activas:	Demostraciones Interactivas
Materiales de formación:	<i>MATERIAL DE FORMACIÓN_GUIA_3_FUNDAMENTOS_DEL_DISEÑO</i>
Materiales académicos:	Computadora con el software de edición de imagen instalado, y un cuaderno o documento para tomar notas.
Material de apoyo:	3.2.2 photoshop_reference.pdf
Evidencia de aprendizaje	ARCHIVO PDF DE IMAGEN FINAL, nómbralo 3_photoshop_reference_3.2.2 y súbelo a tu portafolio.
Duración de la actividad:	10 horas.

3.2.3 EXPLORAR LOS ELEMENTOS Y FUNDAMENTOS DEL DISEÑO GRÁFICO.



Después de aprender a utilizar un software de diseño vectorial, exploraremos los fundamentos del diseño gráfico y sus elementos clave. Esta etapa nos permitirá no solo comprender los principios visuales y técnicos que dan vida a las creaciones gráficas, sino también desarrollar un enfoque crítico y creativo en su aplicación. La combinación de habilidades técnicas y teóricas es esencial para crear diseños impactantes y efectivos, conectando la herramienta con el propósito comunicativo y estético de cada proyecto.

Para desarrollar la siguiente actividad te invito a que leas el material de formación ***MATERIAL DE FORMACIÓN_GUIA_3_FUNDAMENTOS_DEL_DISEÑO.***

DISEÑO DE ISOTIPO -LOGO



Descripción de la actividad: Selecciona una forma orgánica (como una hoja, flor o figura natural) o inorgánica (como un objeto arquitectónico, máquina, herramienta, etc.) que sea acorde con la empresa de tu Proyecto. Analiza su estructura y simplifícala utilizando figuras geométricas básicas (círculos, triángulos, rectángulos, etc.) para crear una versión estilizada y abstracta.

Una vez simplificada, utiliza la forma como base para diseñar el logo de tu proyecto. Aplica principios de diseño como aire, equilibrio visual y coherencia, asegurándote de que el logo sea versátil y representativo.

Para entender el mundo de la imagen corporativa te invito a que revises el material de formación ***MATERIAL DE FORMACIÓN_GUIA_3_FUNDAMENTOS_DEL_DISEÑO***

Aquí tienes un **paso a paso** detallado para la creación de un logo, partiendo de la geometrización de una forma:

Paso 1 Investigación y conceptualización

- ***Define el propósito:*** ¿Qué representa el logo? ¿Cuál es su mensaje principal?
- ***Investiga el contexto:*** Aprende sobre la marca, su público objetivo y competencia.
- ***Selecciona una forma base:*** Elige una figura orgánica (naturaleza) o inorgánica (objetos) que tenga relación con el concepto.

Paso 2. Analiza y descompón la forma



- *Observa los detalles de la forma seleccionada.*
- *Identifica las líneas principales, curvas y puntos clave que definen su estructura.*
- *Dibuja la forma básica a mano o en digital para entender mejor su construcción.*

Paso 3 Geometrización de la forma

- *Usa figuras geométricas básicas (círculos, triángulos, rectángulos, líneas) para simplificar la forma original.*
- *Enfócate en mantener los aspectos esenciales que hagan la forma reconocible.*
- *Experimenta con diferentes grados de abstracción para encontrar un balance entre detalle y simplicidad.*

Paso 4. Diseña el concepto inicial del logo

- *Combina las figuras geométricas estilizadas en una composición armónica.*
- *Define la jerarquía visual del diseño para que sea claro y atractivo.*
- *Considera el espacio negativo como parte del diseño para lograr un efecto limpio y profesional.*

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

Estrategias o técnicas didácticas activas: Los aprendices analizan el objeto, identifican sus formas principales y proponen soluciones prácticas para simplificarlo visualmente.

Materiales de formación: **MATERIAL DE FORMACIÓN_GUIA_3_FUNDAMENTOS_DEL_DISEÑO**

Materiales académicos: • Papel hojas blancas “sin cuadrícula”: Para realizar los bocetos y la representación geométrica.



- Lápices y borrador, regla o escuadra, Compás, Para trazar círculos perfectos.

Materiales Digitales

Software de diseño gráfico: Ejemplo: Adobe Illustrator o Inkscape.

Evidencia de aprendizaje **Propuesta isotipo-logo**, archivo vectorial y PDF, nómbralo **3_ISOTIPO LOGO _3.2.3** y súbelo a tu portafolio.

Duración de la actividad: 20 horas

3.2.4 DISEÑO DE COMPOSICIÓN TIPOGRAFICA “CALIGRAMA”

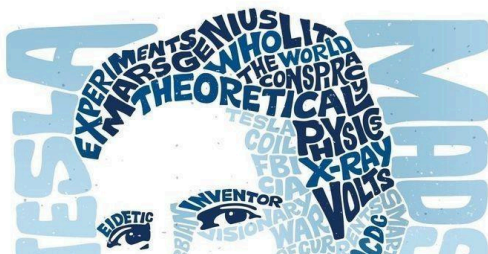
La tipografía es uno de los pilares fundamentales del diseño gráfico. Más allá de ser un medio para comunicar texto, la tipografía tiene el poder de transmitir emociones, reforzar mensajes y crear experiencias visuales memorables. Adentrarse en el mundo de la tipografía implica comprender sus elementos básicos, categorías, principios de uso y cómo integrarla efectivamente en un diseño.

Con ayuda del instructor revisa el material de formación, **MATERIAL DE FORMACIÓN_GUIA_3_FUNDAMENTOS_DEL_DISEÑO** y responde a las siguientes preguntas.

1. ¿Qué es la Tipografía?
2. Elementos Básicos de la Tipografía
3. Categorías Principales de Tipografías
4. Principios de Uso Tipográfico
5. La Tipografía como Elemento Visual
6. Herramientas y Recursos para la Tipografía

Después de identificar el mundo mágico de la tipografía y de reconocerla como elemento fundamental del diseño gráfico, realiza la actividad que se describe a continuación:

Descripción de la actividad:



¡FPI-F-135 V04



Taller de Creación de una Composición Tipográfica.

1. Realiza una presentación digital, donde respondas a los 6 interrogantes anteriores.
2. Diseña una composición tipográfica (caligrama) y exponla dentro de la presentación.

Objetivo de la actividad: Explorar la creatividad y el poder expresivo de la tipografía diseñando una composición visual basada en el uso artístico de palabras, letras o frases. Los estudiantes aplicarán conceptos de jerarquía, formas tipográficas y principios del diseño para crear un caligrama o una pieza tipográfica que transmita un mensaje de manera visual.

Para comenzar te daremos una breve explicación sobre qué es un caligrama y la composición tipográfica.

- **Caligrama:** Una ilustración creada a partir de texto que forma una figura relacionada con el contenido del mensaje.
- **Composición tipográfica:** Diseño artístico donde las palabras, letras o frases se organizan para formar un diseño visual con estética y significado.

Revisa el material de apoyo **3.2.4 DISEÑO DE COMPOSICIÓN TIPOGRAFICA “CALIGRAMA”**

complementarios algunos ejemplos de composiciones tipográficas y caligramas.

Pasos a seguir

1. Seleccionar un tema o mensaje

- Escoger una palabra, frase o texto significativo (puede ser un poema, una cita o incluso un mensaje propio).



- Definir la idea o emoción que se quiere transmitir a través del diseño.

2. Elegir un enfoque

- **Caligrama:** Dibujar una figura representativa del tema usando el texto como líneas o contorno.
- **Composición tipográfica:** Diseñar el texto como elemento gráfico, jugando con tamaños, formas, disposición y colores.

3. Crear un boceto

- Dibujar una idea preliminar en papel o digitalmente.
- Experimentar con formas, jerarquía visual y disposición del texto para encontrar la mejor forma de transmitir el mensaje.

4. Construcción del diseño final

- Escanea la imagen del boceto realizado e impórtalo al software de diseño vectorial de tu preferencia (illustrator o inskape) para posicionar las palabras y ajustar proporciones, espaciado y colores.

5. Elegir las tipografías y estilo

- Seleccionar fuentes tipográficas que refuercen el tono del mensaje (elegantes, modernas, decorativas, etc.).
- Decidir entre un diseño monocromático o a color.

6. Revisión y ajuste

Ambiente requerido:	Espacio de trabajo para 30 aprendices, computadores, internet.
Estrategias o técnicas didácticas activas:	Al aplicar estas técnicas en la actividad de creación de un caligrama, se fomenta la creatividad, y el pensamiento crítico.



Materiales de formación:

MATERIAL DE

FORMACIÓN_GUIA_3_FUNDAMENTOS_DEL_DISEÑO

Materiales académicos:

- Tradicional: Lápices, plumones, papel, reglas, borradores.
- Digital: Software de diseño como Photoshop, Illustrator, Photopea.
- Referencias: Textos, poemas, citas inspiradoras, o palabras relacionadas con el tema a trabajar.

Material de apoyo:

3.2.4 DISEÑO DE COMPOSICIÓN TIPOGRAFICA “CALIGRAMA”

Evidencia de aprendizaje

Presentación digital con la integración del caligrama, archivo vectorial y PDF, nómbralo **3_Presentación digital caligrama 3.2.4 y súbelo a tu portafolio.**

Duración de la actividad: Horas: 20 horas

- Asegurarse de que el diseño sea claro y visualmente impactante.
- Evaluar si el mensaje se entiende y si la forma refuerza la idea.

3.2.5 Aplicación de las leyes de composición y color.



Las leyes de composición y color son principios fundamentales que guían la organización y selección de elementos visuales en el diseño gráfico, la fotografía, el arte y otras disciplinas creativas. Estas leyes buscan garantizar armonía, equilibrio y eficacia comunicativa en las composiciones visuales.

Inicia leyendo el material de formación **MATERIAL DE FORMACIÓN_GUIA_3_FUNDAMENTOS_DEL_DISEÑO.**

Las **leyes de la Gestalt** son fundamentales en el diseño gráfico porque explican cómo los seres humanos perciben las formas y organizan los elementos visuales en su mente.



Estas leyes permiten a los diseñadores crear composiciones que sean intuitivas, atractivas y fáciles de entender, facilitando la comunicación visual. A continuación, se destacan las razones por las cuales estas leyes son tan importantes:

Descripción de la actividad:

Crear una Secuencia de Composiciones con un elemento Orgánico o inorgánico Aplicando Mínimo 3 Leyes de Gestalt, tipografía y un principio de Color, para la definición de un logo para tu Proyecto.

Para el desarrollo de esta actividad sigue los siguientes pasos:

Selección del Elemento Orgánico:

- Usa el elemento que resulto de la abstracción y geometrización de la actividad **3.2.3**
Síntesis de una forma orgánica o inorgánica para la aplicación de logos.

1. Creación de la Secuencia:

- Realiza una serie de al menos tres composiciones utilizando el mismo elemento como base.
- Modifica su posición, tamaño, orientación o repetición para generar variaciones.
- Asegúrate de aplicar al menos tres **leyes de composición**, como:
 - ✓ **Regla de los Tercios:** Coloca el elemento en las intersecciones de las líneas de tercios.
 - ✓ **Ritmo y Repetición:** Repite el elemento para crear movimiento visual.
 - ✓ **Espacio Negativo:** Usa áreas vacías para equilibrar la composición.

2. Aplicación del Color:



- Escoge una combinación cromática basada en un principio de color (por ejemplo, colores complementarios, análogos, o monocromáticos).
- Ajusta tonos y saturaciones para generar contraste y jerarquía.

3. Ejecución:

- Representa la secuencia mediante variantes del logo
- Explora la abstracción o simplificación geométrica.

4. Presentación:

- Organiza las composiciones en orden secuencial, mostrando una narrativa o evolución visual.
- Añade un breve análisis explicando cómo se aplicaron las leyes y el principio de color.

Objetivo de la Actividad:

- Demostrar cómo las leyes de composición y los principios de color enriquecen el diseño visual.
- Fomentar la observación crítica y la creatividad mediante la reinterpretación de elementos simples.
- Proceso de diseño de logotipo para el proyecto.

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

Estrategias o técnicas didácticas activas: Unir teoría y práctica, permitiendo a los aprendices experimentar con principios fundamentales del diseño gráfico.

Materiales de formación: **MATERIAL DE FORMACIÓN_GUIA_3_FUNDAMENTOS_DEL_DISEÑO**



- Materiales académicos:**
- Software de diseño Photoshop, Illustrator, o cualquier herramienta digital.
 - Elemento orgánico seleccionado.

Material de apoyo: **3.2.5 Siete Leyes Gestalt**

Evidencia de aprendizaje Archivo pdf de mínimo 10 páginas con la secuencia de aplicación de leyes de Gestalt y elementos básicos de diseño al logo, nómbralo **3_ SECUENCIA COMPOSITIVA_3.2.5** y súbelo a *tu portafolio*.

Duración de la actividad: Horas: 20 horas

3.3 Actividades de apropiación: Diseño de Afiche publicitario.



Descripción de la actividad: Crea un Afiche que cumpla con las necesidades y objetivos de tu cliente, integrando los elementos fundamentales del diseño gráfico. Durante esta actividad, deberás aplicar los principios básicos de composición, leyes de diseño, uso del color y selección de tipografía para transmitir el mensaje de manera clara, atractiva y efectiva.

El resultado final debe demostrar un equilibrio visual, coherencia estilística y creatividad, asegurando que los componentes trabajen en conjunto para captar la atención y comunicar la intención del cliente de forma impactante.

Para el desarrollo de esta actividad, sigue los siguientes pasos

PASO 1 Define el objetivo del afiche



- **Pregunta clave:** ¿Qué quieres comunicar?
 - Identifica el propósito (promocionar un producto, evento, servicio, etc.) y el público objetivo.
 - Determina el mensaje principal y cualquier información secundaria necesaria.

PASO 2 Investiga y recopila inspiración

- Observa ejemplos de afiches exitosos relacionados con tu tema o industria.
- Investiga tendencias actuales de diseño para encontrar estilos visuales que se adapten a tu mensaje.

PASO 3 Planifica el diseño

- **Elige un formato y tamaño:** Determina las dimensiones del afiche (A3, A4, digital, impreso etc.).
- **Crea un boceto:** Dibuja un esquema preliminar para distribuir los elementos clave (texto, imágenes, logotipos).
- Define una jerarquía visual que guíe la mirada del espectador.

PASO 4 Selecciona los elementos gráficos

- **Imágenes:** Usa fotos o ilustraciones de alta calidad y relevancia. Asegúrate de que tengan permiso de uso si son de terceros.
- **Colores:** Elige una paleta coherente con el mensaje y la identidad visual del cliente. Usa la psicología del color para reforzar emociones.
- **Tipografía:** Selecciona dos o tres fuentes máximo que sean legibles y complementen el estilo del afiche. Diferencia títulos, subtítulos y texto informativo.

PASO 5 Diseña el afiche

- Usa un software de diseño profesional como Adobe Illustrator, Photoshop, Canva o similares.
- Aplica las **leyes de composición**:
 - ✓ **Regla de tercios:** Coloca los elementos principales en las intersecciones de las líneas imaginarias.



✓ **Balance:** Asegúrate de que el diseño esté equilibrado visualmente.

✓ **Espacios negativos:** Usa los espacios en blanco para evitar que el diseño se vea saturado.

- Incorpora efectos visuales si son necesarios (sombras, degradados, transparencias), pero con moderación.

PASO 6 Revisa y ajusta

- Pide retroalimentación a colegas o al cliente.

- Verifica:

✓ Ortografía y gramática.

✓ Calidad de las imágenes.

✓ Coherencia en la alineación, márgenes y tamaños de fuente.

PASO 7 Exporta y presenta

- Guarda el archivo en el formato necesario:

✓ **Para impresión:** PDF con alta resolución (300 dpi, modo de color CMYK).

✓ **Para digital:** PNG o JPEG en resolución optimizada (72 dpi, modo de color RGB).

- Presenta el diseño Ante tus compañeros con una breve explicación del concepto detrás del afiche.

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

Estrategias o técnicas Aprendizaje basado en proyectos.

didácticas activas:



Materiales de formación:

MATERIAL DE

FORMACIÓN_GUIA_3_FUNDAMENTOS_DEL_DISEÑO

Materiales académicos:

- Software de diseño Photoshop, Photopea, Illustrator e inskape.

Material de apoyo:

3.3 DISENADOR_GRAFICO_Y_DE_TIPOGRAFIAS

3.3 sistema-de-retículas-by-josef-miller-brockman

Evidencia de aprendizaje

Archivo editable Y Archivo pdf, con texto en curvas o rasterizado, nómbralo **3_Afiche Publicitario__3.3** y súbelo a tu portafolio.

Duración de la actividad: Horas: 20 horas

3.4 ACTIVIDADES DE TRANSFERENCIA EL CONOCIMIENTO:

3.4 Diseño de Brandboard de tu proyecto.



Descripción de la actividad: Crea un **Brand Board**

que sintetice la identidad visual de tu Proyecto en un solo panel. Este tablero debe incluir los elementos principales que representen y unifiquen la imagen de la marca, asegurando coherencia y consistencia en todas sus aplicaciones visuales.

Durante esta actividad, seleccionarás y organizarás los siguientes componentes:

1. **Logotipo:** Variaciones principales y secundarias.



2. **Paleta de colores:** Tonos primarios y secundarios con códigos hexadecimales o Pantone.
3. **Tipografías:** Fuentes seleccionadas para títulos, subtítulos y texto general.
4. **Aplicaciones:** implementación del logo en material promocional y material publicitario (muckups)
5. **Usos:** descripción de usos correctos e incorrectos
6. **Tono y estilo:** Descriptores visuales como estilo minimalista, moderno, elegante, etc.

Al finalizar, el Brand Board debe comunicar la esencia de la marca de forma clara y visualmente atractiva, sirviendo como una guía para futuros diseños y aplicaciones.

Un brandboard debe tener una composición clara, coherente y bien estructurada para transmitir eficazmente la identidad visual de la marca. Aquí están las principales características que debe incluir:

1. Estructura organizada

- Divide el brandboard en secciones claras para que los elementos sean fácilmente identificables.
- Usa jerarquía visual para destacar los elementos más importantes (logotipo, paleta de colores, etc.).
- Mantén márgenes y espacios uniformes para un diseño limpio y profesional.

2. Claridad visual

- Usa fondos neutros o colores que no compitan con los elementos visuales.
- Evita el exceso de texto; utiliza descripciones breves y precisas.
- Asegúrate de que cada componente tenga suficiente espacio para destacarse.



3. Coherencia gráfica

- Todos los elementos deben reflejar el estilo de la marca (minimalista, moderno, clásico, etc.).
- Asegúrate de que las imágenes, tipografías y colores estén en armonía visual.
- Si usas patrones o texturas, selecciona aquellos que estén alineados con la identidad de la marca.

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

4.

Estrategias o técnicas didácticas activas: Aprendizaje basado en proyectos.

Materiales de formación: *MATERIAL DE FORMACIÓN_GUIA_3_FUNDAMENTOS_DEL_DISEÑO*

Materiales académicos: • Software de diseño Photoshop, Photopea, Illustrator e inskape.

Material de apoyo: *3.4.1 Material P.O.P*

3.4.2 Referencia-Manual-Identidad-Corporativa-RENATA-

Evidencia de aprendizaje BRANDBOARD Archivo editable Y Archivo pdf, con texto en curvas o rasterizado, nómbralo **3_ BRAND BOARD__3.4** y súbelo a tu portafolio.

Duración de la actividad: Horas: 20 horas

PLANTEAMIENTO DE EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE PARA LA EVALUACIÓN EN EL PROCESO FORMATIVO.



Fase del proyecto formativo	Actividad del proyecto formativo	Actividad de Aprendizaje	Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
PLANEACIÓN	ELABORAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES ESTABLECIDOS PARA LA ESTRATEGIA	Integración de elementos de imagen corporativa en Brandboard Digital.	Afiche publicitario de la empresa. Brandboard Digital	Produce componentes gráficos y audiovisuales aplicando el lenguaje y técnicas de composición, edición y montaje siguiendo las especificaciones técnicas de la estrategia digital. Selecciona los formatos de los archivos para incorporarlos a la estrategia digital. Optimiza los elementos gráficos y audiovisuales conforme a las especificaciones técnicas de la estrategia digital. Edita elementos gráficos y audiovisuales teniendo en cuenta las	Presentación y sustentación del Brand board



				características técnicas del medio de difusión. 5. Importa y exporta los elementos audiovisuales siguiendo las especificaciones técnicas de la estrategia digital.	
--	--	--	--	---	--

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Alineación: Disposición de los elementos de forma que se creen líneas visuales coherentes y organizadas.

Armonía de colores: Combinación de colores que resulta visualmente atractiva, basada en diferentes esquemas como complementarios, análogos, triádicos, etc.

Aplicación de marca: Uso de los elementos visuales de la marca en diversos materiales, como tarjetas de presentación, papelería, empaques, sitios web, etc.

Balance: Distribución visualmente estable de los elementos en el diseño.

Branding: Proceso de construir y gestionar una marca, incluyendo su identidad visual, tono de comunicación y percepción pública.

Círculo cromático: Representación visual de los colores organizados en un círculo, que ayuda a entender sus relaciones.

Colores complementarios: Colores que se encuentran en posiciones opuestas en el círculo cromático (por ejemplo, rojo y verde), que crean contraste y dinamismo.

Colores primarios: Colores fundamentales que no se pueden obtener mediante la mezcla de otros colores: rojo, azul y amarillo.



Colores secundarios: Colores que se obtienen al mezclar dos colores primarios (por ejemplo, verde, naranja y violeta).

Composición: El proceso de organizar los elementos visuales dentro de un diseño, asegurando armonía, equilibrio y claridad.

Contraste: Diferencia visual entre elementos (por ejemplo, entre colores o formas) que destaca ciertos aspectos del diseño.

Embalaje (Packaging): El diseño gráfico y funcional de envases, etiquetas y otros elementos relacionados con el empaque de productos, que también forman parte de la imagen corporativa.

Equilibrio: Distribución visualmente estable de los elementos en el diseño.

Espaciado: Distancia entre los elementos, que influye en la legibilidad y la percepción del diseño.

Familia tipográfica: Grupo de fuentes que comparten un estilo común, pero con variaciones (por ejemplo, Arial Regular, Arial Bold, Arial Italic).

Interlineado: Espacio entre las líneas de texto. Un buen interlineado mejora la legibilidad.

Identidad visual: Conjunto de elementos visuales que identifican y representan a una marca, como el logo, colores, tipografía, y otros elementos gráficos.

Jerarquía tipográfica: Uso estratégico de diferentes tamaños, pesos y estilos de tipografía para guiar al espectador a través del contenido de manera efectiva.

Kerning: Ajuste del espacio entre dos caracteres específicos para mejorar la legibilidad.

Legibilidad: Facilidad con la que el lector puede leer un texto, influenciada por la tipografía, el tamaño de fuente, el interlineado y el contraste con el fondo.

Logo: Símbolo visual que representa la identidad de una empresa o marca. Puede ser un logotipo (solo texto) o un isótopo (solo imagen).

Márgenes: Espacios en blanco alrededor de los elementos de diseño, importantes para evitar la saturación visual.

Maquetación: Disposición de los elementos gráficos en una página o lienzo, buscando un orden visual atractivo.



Misión y visión de marca: Declaraciones que definen el propósito (misión) y los objetivos a largo plazo (visión) de una marca.

Paleta de colores: Conjunto seleccionado de colores utilizados en un diseño para crear una armonía visual.

Pixel: La unidad mínima de una imagen digital, fundamental en el diseño gráfico digital.

Proporción: Relación de tamaño entre los diferentes elementos dentro de un diseño.

Público objetivo: El grupo de personas a quienes está dirigida una marca, importante para el desarrollo de su imagen corporativa.

Ritmo: Creación de un patrón repetitivo que guía la vista a través del diseño.

Saturación: Intensidad o pureza de un color, que va desde los colores más vibrantes hasta los más apagados.

Serifa: Línea o adornos que se encuentran en los extremos de las letras, común en las fuentes "serifadas" (por ejemplo, Times New Roman).

Slogan: Frase breve y memorable que refuerza el mensaje de la marca y la hace fácilmente reconocible.

Tracking: Ajuste uniforme del espacio entre todas las letras de una línea o bloque de texto.

Tipografía: El arte y la técnica de disponer tipos (letras) en un diseño. Incluye el estudio de las fuentes, tamaños y estilos.

Valor: La claridad u oscuridad de un color, determinada por la cantidad de blanco o negro que se le añade.

Vector: Imagen creada mediante fórmulas matemáticas que permiten su ampliación sin pérdida de calidad. Ideal para logotipos e ilustraciones.

Websafe colors: Colores que son visibles de manera consistente en todos los navegadores web y sistemas operativos.

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS



Bibliografía

1. **"Fundamentals of Graphic Design"** de **Gavin Ambrose y Paul Harris**

Este libro es una excelente introducción a los principios fundamentales del diseño gráfico. Cubre los elementos del diseño, las leyes de composición, y cómo los diseñadores pueden aplicar estos principios de manera efectiva en su trabajo profesional.

2. **"The Elements of Graphic Design"** de **Alex W. White**

Es un texto esencial que explica en detalle los elementos básicos del diseño gráfico, como la línea, la forma, el color, la textura, la tipografía y su interacción dentro de una composición. La obra proporciona ejemplos prácticos y teorías visuales que los estudiantes pueden aplicar en sus proyectos.

3. **"Interaction of Color"** de **Josef Albers**

Este libro es un texto clásico sobre la teoría del color y su aplicación práctica. Albers profundiza en las percepciones visuales y las relaciones entre los colores, proporcionando ejercicios que permiten a los diseñadores experimentar y comprender mejor la interacción cromática.

4. **"Design Basics"** de **David A. Lauer y Stephen Pentak**

Un recurso clave para comprender los principios básicos del diseño, como el equilibrio, la unidad, la escala y la proporción, todos ellos esenciales para la creación de composiciones visualmente efectivas. Este libro es especialmente útil para estudiantes que se inician en el diseño gráfico.

5. **"Typography Essentials"** de **Ina Saltz**

Este libro es una referencia imprescindible para quienes deseen comprender los fundamentos y la aplicación de la tipografía en el diseño gráfico. Trata aspectos como el espaciado, el kerning, la legibilidad, y cómo la tipografía influye en la comunicación visual.

6. **"The Graphic Design Idea Book"** de **Steven Heller y Mirko Ilic**

Una fuente de inspiración visual, este libro presenta 50 principios de diseño clave,



ilustrados con ejemplos de trabajos de diseñadores de renombre mundial. Es una excelente referencia para estudiantes que desean explorar el mundo del diseño desde un enfoque creativo y práctico.

Webgrafía

1. **Smashing Magazine**

Esta web es una de las principales fuentes de información para diseñadores gráficos y web. Ofrece artículos detallados sobre teoría del diseño, tendencias de tipografía, estrategias de color, y tutoriales prácticos sobre el uso de **Illustrator** y **Photoshop**.

2. **A List Apart**

Aunque está más centrada en el diseño web, esta web es una excelente fuente para explorar principios de diseño visual y tipografía. Los artículos están escritos por expertos en el campo del diseño, lo que permite a los estudiantes mantenerse actualizados sobre las mejores prácticas del sector.

3. **Adobe Creative Cloud Tutorials**

La plataforma oficial de Adobe ofrece tutoriales gratuitos y actualizados sobre el uso de **Illustrator**, **Photoshop** y otros programas de diseño. Estos recursos son perfectos para que los estudiantes se familiaricen con herramientas de diseño de nivel profesional.

4. **Canva Design School**

Aunque **Canva** es más conocido como una herramienta de diseño en línea, su **Design School** ofrece una gran cantidad de recursos educativos sobre diseño gráfico, teoría del color, tipografía y más. Ideal para principiantes y también útil para inspirar a estudiantes avanzados.

5. **CreativeBlog**

es un sitio web ampliamente reconocido en la industria del diseño gráfico y la web. Proporciona análisis de las últimas tendencias en diseño, así como tutoriales sobre el uso de herramientas de Adobe, consejos sobre tipografía y color, y entrevistas con diseñadores de renombre.



6. **Typewolf**

Es un sitio dedicado exclusivamente a la tipografía, que ofrece recomendaciones sobre fuentes web, tendencias tipográficas y recursos de diseño relacionados con la tipografía. Es ideal para profundizar en el uso práctico y teórico de la tipografía en el diseño gráfico.

7. **Envato Tuts+**

Ofrece una gran variedad de tutoriales gratuitos y pagos que cubren todas las áreas del diseño gráfico, desde la creación de logotipos hasta el trabajo con efectos en **Photoshop** y **Illustrator**. Ideal para estudiantes que desean aprender de manera práctica a través de tutoriales paso a paso.

8. **99designs Blog**

99designs no solo es una plataforma para contratar diseñadores, sino que también ofrece un blog educativo con consejos, inspiración y estudios de caso sobre diseño gráfico. Es una excelente fuente de aprendizaje sobre cómo aplicar los principios de diseño de manera efectiva en proyectos reales.

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	ROSSANA TOVAR CESAR AUGUSTO BARÓN	INSTRUCTORE S	ARTICULACIÓN CON LA MEDIA CGMLTI - SENA	10/12/2024

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
--	--------	-------	-------------	-------	---------------------



Autor (es)					
------------	--	--	--	--	--