GUÍA DE APRENDIZAJE NÚM. 250201003-01-01-G

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE 1: Diseño de logo.

Programa de formación: Producción de Imágenes Digitales.	**Código: 52230010** Versión: 2
Resultados de Aprendizaje: 250201003-01-01: Planear los elementos gráficos de la identidad corporativa de acuerdo a los requerimientos de la organización.	**Competencia: 250201003.** Diseñar gráficos de elementos para contenidos audiovisuales, de acuerdo con los conceptos creativos y narrativos. **Elemento: 250201003-01** Crear elementos gráficos complementarios, de acuerdo con el concepto y necesidades del contenido.
Duración de la guía (en horas): 10 horas.	

2. INTRODUCCIÓN.

Bienvenido a la Actividad de Aprendizaje 1 del Programa de Formación **Producción de Imágenes Digitales.**

Las temáticas que aportan saberes para el desarrollo de las actividades propuestas en esta Guía de Aprendizaje son las requeridas para que el Aprendiz planee los elementos gráficos de la identidad corporativa de acuerdo a los requerimientos de la organización, a través de las siguientes temáticas:

Temática 1: Tipos de logos.
Temática 2: Principios del diseño del logo.
Temática 3: Diseño de logos.

¡Ánimo!

El logo más que una representación gráfica de una organización, es la imagen y personalidad que proyecta una entidad que desea comunicarse simbólicamente con el público.

3. ESTRUCTURACIÓN DIDÁCTICA DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 Actividades de reflexión inicial

Para iniciar su conocimiento sobre la planeación de los elementos gráficos de la identidad corporativa de acuerdo a los requerimientos de la organización, reflexione sobre el siguiente planteamiento:

"El diseño debe seducir, educar y, quizás lo más importante, provocar una respuesta emocional."
April Greiman

A partir de la anterior cita responda el siguiente interrogante (no debe entregar la respuesta al Instructor):

Uno de las estrategias del diseño de logos es generar un estímulo emocional al público objetivo de acuerdo a los valores, misión y naturaleza del cliente. Por ende: **¿Cómo sería posible impactar el público objetivo de una organización por medio del logo?**

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

Consulte el cronograma de actividades que se encuentra ubicado en el botón **Información del Programa**, para conocer las acciones a realizar.

El sondeo de conocimientos previos le permite medir el nivel de conocimiento que posee sobre la temática del Programa de Formación. Para ello ingrese al botón **Actividades** y en la carpeta **Actividades previas** encontrará el cuestionario, el cual no es calificable, pero es imprescindible realizarlo.

Participe en el **Foro social** o de presentación, espacio de encuentro entre aprendices e instructor, donde se pueden compartir expectativas, proyectos de vida y gustos. Con este foro se pretende buscar lazos de compañerismo, recreación, esparcimiento y reflexión. Es necesario que cada Aprendiz haga una presentación de cada uno, aportando algún elemento que permita que entre todos puedan conocerse un poco, a su vez también es necesario responder a la presentación de al menos un compañero.

Pasos para participar en el foro:

- Ingrese al botón **Foros**, dé clic en la carpeta **Foro social o presentación** y luego en Crear secuencia.

De igual manera, participe en el foro reconocimiento de la plataforma, ingresando al botón **Foros**, dé clic en la carpeta **Foro reconocimiento de la plataforma**, luego en Crear secuencia, digite el asunto y contenido del mensaje y, por último, dé clic en enviar.

Nota: estos foros no son calificables pero son requisito para iniciar el Programa de Formación.

3.3 Actividades de apropiación del conocimiento (conceptualización y teorización).

3.3.1 Esta actividad plantea el gráfico del logo de una organización para conocer los pasos para su diseño y cómo incide el *briefing* y los elementos de la teoría del color en su creación.

Para realizar esta actividad debe:

- Analizar el Material de Formación de la Actividad de Aprendizaje 1*:* **Diseño de logo,** que se encuentra ubicado en el botón **Materiales del programa.**

- Consultar el **Material complementario** de la Actividad de Aprendizaje 1 y también en Internet.

Una vez realice la actividad, debe entregar como evidencia lo siguiente:

- Un archivo con el diseño del logo de la organización recomendablemente ilustrado en *Adobe Illustrator* o en otro *software* de diseño vectorial como por ejemplo: *Inkscape* o *Corel Draw.* Por ende enviar el archivo con extensión*. ai o* la extensión del software de diseño alternativo.

Resuelta la actividad, envíe el archivo utilizando la siguiente ruta:

1. Botón **Actividades**.
2. Carpeta Actividades de Aprendizaje 1: **Diseño de logo.**
3. Ubicar en la carpeta el enlace de envío **Logo.**
4. Enviar.

Nota: si al momento de enviar el archivo (Actividad), el sistema genera el error: **Archivo inválido**, es porque al adjuntar el archivo, este se encuentra abierto. Por lo tanto, debe cerrarlo y probar de nuevo: Adjuntar archivo en el botón Examinar mi equipo.

3.3.2 La siguiente prueba interactiva se realiza con el fin de afianzar los conocimientos adquiridos en el desarrollo de la Actividad de Aprendizaje 1.

Para realizar la prueba interactiva, estos son los pasos:

1. Botón **Actividades**.
2. Carpeta Actividades de Aprendizaje 1: **Diseño de logo.**
3. Ubicar prueba interactiva 1.
4. Presentar prueba interactiva 1.
5. Finalizar.

3.4 Actividades de transferencia del conocimiento.

En esta actividad debe analizar el material de formación 1 y leer el siguiente enunciado:

Seleccione un logo existente en el mercado y responda las siguientes preguntas:

- **¿Qué tipo de logo es el logo seleccionado? ¿Por qué?**
- **¿Qué efectos psicológicos generan los colores del logo?**
- **¿Qué conceptos transmite el logo de la organización?**

Para participar en esta actividad, ingrese al botón Foros y dé clic en el enlace **Foro temático 1: Diseño de logo,** allí podrá realizar la secuencia de la actividad.

Reflexione sobre las respuestas de sus compañeros y comparta sus comentarios. Tenga en cuenta que para dar los aportes pertinentes, es necesario revisar lo que ellos han comentado. Además debe leer la guía del buen uso de los foros, ubicada en el botón **Información del programa**.

Su participación en el foro debe ser argumentativa. Esto indica que debe aportar las referencias que originaron su punto de vista. Igual la réplica que realizará, al menos a la participación de dos de sus compañeros, debe ser soportada desde los conceptos aprehendidos.

3.5 Actividades de evaluación.

Evidencias de aprendizaje	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
Evidencias de conocimiento: Prueba interactiva.	Identifica los tipos del logo de acuerdo a su composición visual.	Herramienta interactiva a través de la plataforma para valorar conocimientos.
Evidencias de desempeño: Participación en foro temático, por medio de una pregunta problematizadora.	Analiza la naturaleza del logo de acuerdo a la comunicación visual de la organización.	Rúbrica TIGRE para la valoración de la evidencia.
Evidencias de producto: Archivo con el diseño del logo de la organización recomendablemente ilustrado en *Adobe Illustrator* o en otro *software* de diseño vectorial como por ejemplo: *Inkscape* o *Corel Draw. Por ende enviar el archivo con extensión. ai o la extensión del software de diseño* alternativo.	Diseña el logo de la organización de acuerdo al briefing y la teoría del color	Rúbrica para la valoración de las evidencias.

4. RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE

- Software de diseño vectorial: Adobe Illustrator, Inkscape, Corel Draw
- Material interactivo de la actividad de aprendizaje 1.
- Material descargable de la actividad de aprendizaje 1
- Documentos de apoyo de la actividad de aprendizaje 1.
- Ambiente de navegación (Plataforma Sofiaplus.).
- Instalación del software: Adobe Reader y Adobe Flash Player.
- Editor de texto.
- Navegador de Internet.

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Para consultar el glosario del programa diríjase al botón **Glosario**, ubicado en el menú principal del programa.

6. BIBLIOGRAFÍA/ WEBGRAFÍA

Para consultar la bibliografía / Webgrafía diríjase al botón Material de Programa de la Actividad de Aprendizaje 1, versión descargable y observe al final del documento.

7. CONTROL DEL DOCUMENTO (ELABORADA POR)

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autores	Marcela María Cardona Molina	Experta Temática	Centro de Diseño e Innovación Tecnológica Industrial	06 de diciembre de 2014
Revisión	Luz Elena Montoya Rendón	Asesor Pedagógico	Línea de Producción Risaralda. Centro de Diseño e Innovación Tecnológica Industrial	07 de diciembre de 2014
	Edward Abilio Luna Díaz.	Líder de Línea de Producción	Línea de Producción Risaralda. Centro de Diseño e Innovación Tecnológica Industrial	11 de diciembre de 2014