



PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: DESARROLLO DE MEDIOS GRÁFICOS VISUALES
- Código del Programa de Formación: 522309
- Nombre del Proyecto Formativo (si aplica):
- Fase del Proyecto (si aplica):
- Actividad de Proyecto Formativo (si aplica):
- Competencia: Editar imágenes de acuerdo con criterios de comunicación y técnicas de edición
- Resultados de Aprendizaje: 03 APLICAR TÉCNICAS EN EL DESARROLLO DE LA ILUSTRACIÓN DE ACUERDO CON EL BOCETO APROBADO.
- Duración de la Guía de Aprendizaje (horas): 60 horas

2. PRESENTACIÓN

El ilustrador como intérprete de información juega un papel fundamental en la industria editorial dado que tiene la capacidad de exaltar y complementar el mensaje del escritor por medio de símbolos, iconos, figuras retóricas y poesía visual para que el escritor se remita a nuevos universos posibles y una su comprensión de lectura con la estética de la imagen. Es por ello por lo que la presente guía busca que usted como ilustrador viaje por medio del rigor que requiere interpretar la información suministrada en un texto o requerimiento técnico propio de la industria del diseño explore por medio del dibujo, línea , color y la forma para mostrar un producto final.

Esta guía también busca orientar al aprendiz en ese proceso, motivándolo a desarrollar habilidades técnicas y creativas, promover el trabajo autónomo y organizado, y fortalecer la relación entre conocimientos previos y nuevos saberes. Asimismo, fomenta el aprendizaje colaborativo y el crecimiento integral del grupo, consolidando al ilustrador como un creador capaz de investigar, interpretar y comunicar visualmente con sentido y rigor.



3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- **Descripción de la(s) Actividad(es)**

3.1 Actividades de reflexión inicial:

Descripción de la actividad:

Para la construcción de esta actividad recuerde los conceptos teóricos y técnicos de las sesiones.

- 1) Dibujar un comic de su cuento favorito sin consultar internet ni el texto y cambie el final, Ilustrelo solo 3 viñetas con técnica libre. Recuerda que no es importante el nivel dibujo actual lo importante es comunicar
- 2) Intercambie el cómic con un compañero de clase para que lo lea.

Ambiente requerido: ilustración

Estrategias o técnicas didácticas activas: simulación y estudio de caso

Materiales de formación: lápices grafito y lápices de color

Material de apoyo: Bibliografía de la presente guía

Duración de la actividad: horas. 10

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

Descripción de la actividad:

Para la construcción de esta actividad recuerde los conceptos teóricos y técnicos de las sesiones de composición y anatomía de personajes.

- 1) una empresa necesita un ilustrador que cree dos portadas para un cuento clásico de los siguientes autores C.S Lewis, Esopo, Andersen. Para su nueva edición de aniversario pero necesita que esta ambientado en el año 3000 una estética infantil.
- 2) leer un cuento de los autores mencionados anteriormente
- 3) Bocetar 2 propuestas de una portada para el cuento en un contexto futurista con una estética infantil con lápices grafito utilizando ley de tercios.

Importante estos aspectos

No debe tener título.

Deben incluir por lo menos 2 personajes con estética cartoon y canon de dos cabezas

Incluir el escenario.



4) Ilustrar un personaje inspirado en usted que tenga un poder mágico teniendo en cuenta la siguiente información.

1. Escriba la ficha técnica (rasgos físicos, psicológicos y su contexto: donde vive que come, sus actividades favoritas)
1. Boceten 3 propuestas de personajes usando tomando como referencia los thumbnails y la explicación del instructor, Artstation y los siguientes ilustradores: Colectivo Massive Back, Christopher hart y Mitch Leeuwe
1. Ilustrar con bolígrafo un model sheet con mínimo dos poses de la mejor propuesta. En este caso pueden usar ia para tener referencia para las poses después de crear la primera imagen frontal.
1. Ilustrar al personaje final de cuerpo completo realizando una acción que en este caso sería su hobbie (montar patineta, bailar, etc)

Ambiente requerido: ilustracion

Estrategias o técnicas didácticas activas: simulación.

Materiales de formación. Papel acuarela , grafito, colores

Material de apoyo: bibilografia de la presente guia

Duración de la actividad: horas. 30

3.3 Actividades de apropiación:

Descripción de la actividad: Es momento de compilar para compartir teniendo en cuenta

1. Crear un portafolio con todas las evidencias y ejercicios elaborados en clase.

Ambiente requerido: ilustración

Estrategias o técnicas didácticas activas: consulta instructivo portafolio

Materiales de formación. Grafito y boligrafo

Material de apoyo: bibliografía de la presente guía

Evidencia de aprendizaje: Portafolio ilustrador

Instrumento de evaluación: Rubrica

Duración de la actividad: horas. 20

3.4 Actividades de Transferencia el Conocimiento:

Descripción de la actividad:

Exponer el resultado del portafolio y proceso a los compañeros en Behance

Ambiente requerido: ilustración



Estrategias o técnicas didácticas activas: consulta instructivo portafolio

Evidencia de aprendizaje: Portafolio ilustrador

Instrumento de evaluación: Rubrica

Materiales de formación. Papel acuarela, grafito, colores

Material de apoyo: bibliografía de la presente guía

4. 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
preproduccion	Preproduccion	Bocetar	Portafolio	<p>1. Investiga y analiza la información, utilizando las diferentes fuentes de información</p> <p>2. Participa activamente, Estableciendo diálogo con el Instructor y los compañeros Oportunamente.</p> <p>3. Elabora bocetos según necesidades del proyecto de ilustración. -Ilustra proyecto de acuerdo al boceto, estilo y técnica aprobada</p> <p>3. Sigue las instrucciones dadas</p>	Rubrica evalaucion



				<p>Por el instructor para resolver las actividades de la guía y Presentar las evidencias</p> <p>4. Plantea soluciones creativas E innovadoras a problemas Específicos.</p>	
--	--	--	--	--	--

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Boceto: Es el esquema básico o línea ideológica que conforma la pre-visualización de un futuro proyecto artístico. En este, tan solo se plasma la esencia, por lo que únicamente contiene los rasgos principales de la idea que se pretende desarrollar con posterioridad. Su función principal es mostrar la viabilidad de una idea y comprobar la reacción de un tercero (como un cliente o jefe de equipo), de manera que se identifiquen las modificaciones necesarias en el proyecto para obtener un resultado 100% satisfactorio.

Ilustrar: Es iluminar (dar luz) dotar de significado un texto (ajeno) pero ilustrar es más porque ilustrar está vinculado a lo emocional. Ilustrar es significarse. Ilustrar es indagar, comunicar, expresar y utilizar como testimonio Isidro Ferrer

Concepto de Expresión de líneas horizontal y vertical: *De un modo limitado, la línea es capaz de expresar emociones: una línea gruesa, por ejemplo, se asocia con la audacia, una línea recta con la fuerza y la estabilidad, una línea en zigzag con la excitación, aunque todo esto son generalizaciones.*

Líneas rectas de la misma longitud y grosor en agrupaciones paralelas pueden introducir factores de relación proporcional e intervalos rítmicos; cambiando las longitudes y los grosores de las líneas, se experimentan ritmos más complejos y provocan un impacto visual mayor. Operando conjuntamente con líneas horizontales y verticales se puede introducir el principio de las oposiciones equilibradas de tensiones. La vertical expresa una fuerza de significación primordial: la gravedad. Es la representación ideal para expresar fuerza o robustez al mismo tiempo que el sentido del equilibrio y la estabilidad

Ilustrar: Es interpretar, Interpretar un texto, sea cual sea. Un texto literario. Un mensaje publicitario. Ilustrar es una manera de narrar en imágenes, es la narración que se opone a la decoración. La ilustración es una reinterpretación tomada como referencia o punto de partida de un texto. Arnal Ballester



Ilustrar: Es iluminar (dar luz) dotar de significado un texto (ajeno) pero ilustrar es más porque ilustrar está vinculado a lo emocional. Ilustrar es significarse. Ilustrar es indagar, comunicar, expresar y utilizar como testimonio Isidro Ferrer

Ilustrador: Es un artista gráfico aquel que se especializa en la mejora de la comunicación escrita, a través de representaciones visuales que se corresponden con el contenido textual o con parte de este. Las ilustraciones pueden ser solicitadas para clarificar conceptos complicados u objetos que son difíciles de describir textualmente, o también pueden ser requeridas como atractivo, como es el caso de las tarjetas de felicitación, en el arte de hacer las portadas de discos y libros, en el interior de impresos o como publicidad. Fragmento de <https://www.ilustra.org/pin/la-funcion-ilustrador/>

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

Simpson, I. (1995) Curso completo de dibujo. Barcelona. Editorial Blume,

De Sausmarez, M. (1995) Diseño básico. Dinámica de la forma visual en las artes plásticas. México: Ediciones G.Gili, S.A. de C.V., - Martin, Judy.

Matlock, I. (2015) técnicas de bocetaje. Recuperado de 10 de mayo 2019
https://issuu.com/lonniematlock/docs/dise_o_tecnicas_bocetaje/13

Aprender a abocetar. Barcelona: Editorial Blume, 1994.

Simpson, Ian. Curso completo de dibujo. Barcelona. Editorial Blume, 1995

Loomis Andrew. (1943) Dibujo de figura. EEUU. Editorial titan book ,

Loomis Andrew. (1947) Ilustración creadora. EEUU. Editorial titan book,

Loomis Andrew. (1956) Dibujo de cabeza y manos . Editorial titan book,

McCLOUD, SCOTT, (1995), "Cómo se hace un cómic: El arte invisible", Ediciones B, Barcelona, España.

Revista KEPES Año 13 No. 13 enero-junio 2016, págs. 265-296 ISSN: 1794-7111(Impreso) ISSN: 2462-8115 (En línea) DOI: 10.17151/kepes.2016.13.13.12

Arley Dávila, Nayelli Herzel (2019). Más allá de la imagen: una mirada cercana a la ilustración editorial. *Revista Digital Universitaria (rdu)*. Vol. 20, núm. 4 julio-agosto.
doi: <http://doi.org/10.22201/codeic.16076079e.2019.v20n4.a1>.

Ilustrando dudas, (2020). Recuperado de <https://ilustrandodudas.com/>

REFERENTES DE ILUSTRACIÓN EDITORIAL EN BEHANCE

<https://www.behance.net/search?search=editorial%20illustration&field=illustration>



<https://www.behance.net/search?field=illustration&search=editorial%20illustrations>

Características de los libros álbum que influyen en el desarrollo de los procesos comprensivos y expresivos del lenguaje en niñas y niños de 4 a 6 años Tesis Yudid Paola Carrillo Huertas Claudia Medrano Garzón

Donoso, B. (2017). La poesía en una imagen: el libro álbum como contribución a la comprensión de textos líricos infantiles latinoamericanos. Recuperado de: http://repositorio.unab.cl/xmlui/bitstream/handle/ria/6088/a122145_Donoso_B_La_poesia_en_una_imagen_2017_Tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Duran, T. (2014). Álbumes y otras lecturas: análisis de los libros infantiles: Ediciones Octaedro, S.L. (libro electrónico)

Díaz, H. (2006). Leer y mirar el libro álbum ¿un género en construcción?: Editorial Norma. Recuperado de <http://bdigital.ula.ve/storage/pdf/accion/v17n1/art16.pdf>

VIDEOGRAFIA:

CRISTHOPER HART

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Fabian silva zarta	instructor	cenigraf	2026

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



	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					