



PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUÍA DE APRENDIZAJE

- **Denominación del Programa de Formación:** Desarrollo de medios gráficos visuales
- **Código del Programa de Formación:** 522309
- **Nombre del Proyecto:** Desarrollo de una estrategia de comunicación gráfica fundamentada en las necesidades del cliente.
- **Fase del Proyecto:** 1. Identificar necesidades
- **Actividad de Proyecto:** Reconocer las etapas de producción de la comunicación gráfica de las diferentes piezas impresas y digitales
- **Competencia:** Elaboración de piezas gráficas
- **Resultados de Aprendizaje Alcanzar:** Identificar la información suministrada del proyecto de diseño según características del brief
- **Duración de la Guía:** 24 horas

2. PRESENTACIÓN

La industria de la comunicación gráfica se está transformando radicalmente debido a las nuevas tecnologías y la fuerza que está tomando el tema digital. Sin embargo, para cualquier proceso de producción de una pieza gráfica existe un flujo de trabajo que consiste en una secuencia de pasos conectados que tiene un elemento de trabajo que se relaciona con las máquinas, los esfuerzos de un individuo o de un grupo de empleados, como pueden ser diseñadores, ilustradores, ejecutivos de cuentas u operadores de impresoras.

Dentro del flujo de trabajo debe existir comunicación entre cada uno de los actores que participan en sus etapas. Es importante saber que la comunicación es la acción de intercambiar información entre varias personas con el fin de recibir información o comunicar un mensaje. Los pasos básicos de la comunicación son la intención de comunicar, la composición del mensaje, su codificación, la transmisión de la señal, en la recepción y finalmente la interpretación por parte del receptor.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES DE REFLEXIÓN INICIAL



La oficina de abogados más importante de la ciudad quiere regalarles a sus mejores clientes un obsequio impreso que sea útil para ellos y que además permite recordarles la identidad corporativa de la empresa.

¿Qué productos se pueden sugerir para hacer atractiva y diferenciadora esta estrategia de marketing?

El instructor presenta un conversatorio sobre el estado del arte y la situación actual de la industria para la comunicación gráfica en el país, destacando las ocupaciones que podría desempeñar el egresado desde las diferentes fases del proceso gráfico y resaltando las empresas más importantes del sector, desde agencias de publicidad, litografías, editoriales, estudios de diseño, etc.

Ambiente requerido: Ambiente de aprendizaje con mesas y sillas, aire acondicionado, salidas de emergencia, iluminación 5000K, conexiones eléctricas y de red. Tablero y pantalla

Estrategias o técnicas didácticas activas: Conversatorio

Materiales de formación: Marcador borrable

Material de apoyo:

Duración de la actividad: 2 horas.

ACTIVIDADES DE CONTEXTUALIZACIÓN E IDENTIFICACIÓN DE CONOCIMIENTOS NECESARIOS PARA EL APRENDIZAJE

Para conocer los aprendizajes previos, se realiza una lluvia de ideas con el grupo en general, indicando una necesidad específica de comunicación visual de un cliente, planteando cómo resolver un problema a partir de la información suministrada por el cliente y recopilada a través de un documento, para construir diferentes piezas gráficas teniendo en cuenta elementos estéticos, teorías conceptuales y sistemas de reproducción y difusión comercial.

Ambiente requerido: Ambiente de aprendizaje con mesas y sillas, aire acondicionado, salidas de emergencia, iluminación 5000K, conexiones eléctricas y de red. Tablero y pantalla

Estrategias o técnicas didácticas activas: Lluvia de ideas

Materiales de formación: Marcador borrable, post-it, marcador permanente, cinta adhesiva, papel bond

Material de apoyo:

Duración de la actividad: 4 horas.



ACTIVIDADES DE APROPIACIÓN DEL CONOCIMIENTO (CONCEPTUALIZACIÓN Y TEORIZACIÓN)

El flujo de trabajo en las artes gráficas comprende cada una de las etapas por las cuales pasa una pieza gráfica para su producción. Durante el desarrollo de esta actividad el aprendiz identificará y reconocerá cada una de las etapas y lo que se realiza en cada una de ellas.

El aprendiz debe consultar el material de apoyo dispuesto por el instructor sobre flujo de trabajo y ver el video "El proceso de las Artes Gráficas" en el siguiente link: https://www.youtube.com/watch?v=N02_piL1nO8&t=4s

Posteriormente, realizará un cuadro de secuencia donde indique y explique cada una de las etapas del flujo de trabajo.

Ambiente requerido: Ambiente de aprendizaje con mesas y sillas, aire acondicionado, salidas de emergencia, iluminación 5000K, conexiones eléctricas y de red. Computadores, tablero y pantalla

Estrategias o técnicas didácticas activas: Cuadro de secuencia

Materiales de formación: Papel bond tamaño carta, lápices, borradores, sacapuntas

Material de apoyo:

Evidencias de aprendizaje:

Instrumentos de evaluación:

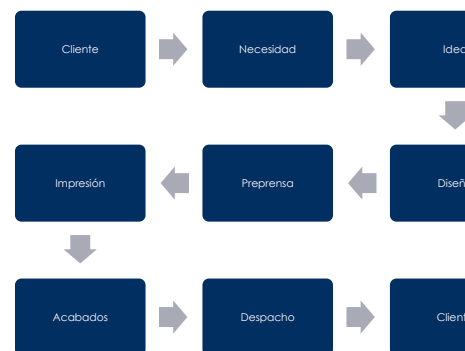
Duración de la actividad: 6 horas.

ACTIVIDADES DE TRANSFERENCIA DEL CONOCIMIENTO.

- A. La comunicación verbal es una forma de expresar ideas que tiene el ser humano, y es la más común. Pero qué pasa cuando nos limitan en la forma de comunicar un mensaje. En grupos de 3 personas deben comunicar un mensaje asignado por el instructor al resto del grupo; y sacar conclusiones de acuerdo a los resultados.

Ambiente requerido: Ambiente de aprendizaje con mesas y sillas, aire acondicionado, salidas de emergencia, iluminación 5000K, conexiones eléctricas y de red. Tablero y pantalla

Estrategias o técnicas didácticas activas: Mesa redonda





Materiales de formación: Papel bond tamaño carta, lápices, borradores, sacapuntas

Material de apoyo:

Evidencias de aprendizaje:

Instrumentos de evaluación:

Duración de la actividad: 4 horas.

- B. De manera individual investigar sobre la teoría de la comunicación y otros aspectos de la comunicación basándose en un estudio de caso. Elegir una o varias marcas y sus campañas que tengan problemas de comunicación en su publicidad y presentar una posible solución a estos inconvenientes.

Ambiente requerido: Ambiente de aprendizaje con mesas y sillas, aire acondicionado, salidas de emergencia, iluminación 5000K, conexiones eléctricas y de red. Computadores, Tablero y pantalla

Estrategias o técnicas didácticas activas: Estudio de caso

Materiales de formación: Papel bond tamaño carta, lápices, borradores, sacapuntas

Material de apoyo:

Evidencias de aprendizaje:

Instrumentos de evaluación:

Duración de la actividad: 8 horas.

Tiempo de la actividad: 8 horas

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento: Solución de preguntas sobre las características del proceso gráfico e historia del arte.	Diferencia los parámetros técnicos teniendo en cuenta la información del brief.	Técnica: Pregunta Instrumento: Cuestionario



Evidencias de Desempeño Realiza análisis, resúmenes y talleres prácticos sobre la industria gráfica en Colombia, piezas gráficas, flujo de trabajo, comunicación. Evidencias de Producto: Infografía del proceso gráfico.	Establece línea de diseño según requerimientos comunicativos del proyecto.	Técnica: Observación Instrumento: Lista de Chequeo Técnica: Valoración de productos Instrumento: Lista de Chequeo
--	--	--

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Flujo de trabajo: En las artes gráficas impresas, consiste en todos los procesos necesarios para materializar un producto impreso, resultado de un requerimiento de un cliente, iniciando desde el diseño hasta los procesos de acabados y embalaje.

Sistemas de impresión: Son todos los mecanismos o tecnologías que se utilizan para realizar una impresión sobre un soporte específico, de allí radica la diferencia entre las diferentes tecnologías de impresión.

Offset: Sistema de impresión indirecto (offset) que se basa en el principio de que el agua y el aceite no se mezclan. Este sistema de impresión es mayormente utilizado para imprimir gran variedad de papeles, su tecnología se conoce como rotativa offset y su sistema de alimentación de papel ser a través de pliegos o bobinas.

Flexografía: es una técnica de impresión de alta velocidad que utiliza una placa flexible con relieve, es decir, que las zonas impresas de la forma están realizadas respecto de las zonas no impresas. La plancha, llamada cliché o placa, es generalmente de que, por ser un material muy flexible, es capaz de adaptarse a una cantidad de soportes o sustratos de impresión muy variados.

Materia prima: Sustancia natural o artificial que se transforma industrialmente para crear un producto

Insumos: Los insumos son objetos, materiales y recursos usados para producir un producto o servicio final. Insumos deriva del prefijo latino in- que significa hacia dentro y de la palabra sumere



que significa asumir o tomar. Los insumos son productos que ya han sufrido modificaciones y constituyen un refuerzo para la creación de otros bienes y servicios.

Sustrato: En impresión hace referencia a la superficie donde se imprimirá algo.

Orden de producción: es el control individualizado que se lleva a cada pedido o trabajo que se está elaborado, es un sistema que puede utilizar las empresas productoras de bienes o las que se dedican a la prestación de servicios.

Boceto: Es el primer elemento concreto de un proyecto, puede ser un dibujo sencillo, unos datos generales, un esquema o símbolos que representan una idea concreta.

Pieza gráfica: Se refiere a una composición visual en diseño el cual puede variar en soporte y formato según sus necesidades. Es una pieza de publicidad que anuncia productos, pedidos, ofertas, etc.

Comunicación Visual: La comunicación visual es comunicación a través de un medio visual y se describe como la transmisión de ideas e información en formas que se pueden percibir total o parcialmente con la vista. La comunicación visual se suele representar o expresar en imágenes bidimensionales, e incluye: carteles, tipografía, dibujo, diseño gráfico, ilustración, diseño industrial, publicidad, animación, color y recursos electrónicos. Contempla también la idea de que un texto cuando va acompañado de un mensaje visual tiene un mayor poder para informar o persuadir a una persona o audiencia.

Comunicación asertiva: Forma de expresión consciente, congruente, clara, directa y equilibrada, cuya finalidad es comunicar nuestras ideas y sentimientos o defender nuestros legítimos derechos sin la intención de herir o perjudicar, actuando desde un estado interior de autoconfianza.

Expresión escrita: La expresión escrita consiste en exponer, por medio de signos convencionales y de forma ordenada, cualquier pensamiento o idea.

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

- DIAZ, Juan Camilo (1998) La evolución de las artes gráficas. Editorial: s.n.
- BEDOYA, Adelayda. DALILA, Yulieth (1998) Artes gráficas. Editorial: s.n.
- PAREJA, William. ESCOBAR, Juan Diego (1998) Trabajo sobre las artes gráficas. Editorial: s.n.
- FAURA, Erika. 2010. Funcionalidad en el diseño gráfico. Medellín. Editorial Universidad Pontificia Bolivariana
- LÓPEZ, Anna María. 2014. Curso diseño gráfico: Fundamentos y técnicas. Madrid. Grupo Anaya
- KOREN, Leonard. 2012. Recetario diseño gráfico: propuestas, combinaciones y soluciones gráficas. Barcelona. Editorial Gustavo Gili
- FOURNIER, Celinda. 2004. Comunicación verbal. Editorial: Cengage Learning Latin America



- BALMES, Zoila. 2001. Comunicación escrita. Editorial Trillas

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Daissy Marcela Moreno González	Instructora, Centro de Servicios y Gestión Empresarial, Regional Antioquia	Artes Gráficas	25 de agosto de 2020

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					