



PROCESO DIRECCIÓN 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: Identificar necesidades

Actividad de Proyecto: Establecer los elementos estéticos, teóricos y conceptuales necesarios en la comunicación visual.

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: 100 horas

2. PRESENTACIÓN

Estimados aprendices

El proceso creativo de un diseñador gráfico se plasma en el desarrollo de piezas gráficas, tiene un componente indispensable para asegurar la funcionalidad y la estética visual, a este se le conoce como fundamentos de diseño y consiste en la composición mediante elementos básicos, como la línea, el tamaño, la forma, la textura y el equilibrio. Puede que estos elementos no parezcan importantes cuando están solos, pero juntos forman parte del mensaje visual. Estos elementos se enmarcan dentro de los principios básicos del diseño: balance, proximidad, alineación, repetición, contraste y espacio. La habilidad creativa para organizar estos elementos dependerá de varios factores. ¿Qué queremos transmitir? ¿Orden, caos, equilibrio, desequilibrio, simplicidad, saturación? Cualquiera que sea la intención comunicativa, se logrará al hacer la combinación adecuada. La presencia o ausencia de cada uno de estos principios y elementos, pueden provocar cambios en la percepción.

El color es sin duda un elemento básico que requiere atención en el diseño, ya que la teoría del color trata reglas básicas en su mezcla para conseguir el efecto deseado combinando colores luz o pigmento. Adicional conocer sobre la psicología del color permite tomar decisiones al elegir colores en los diseños ya que estos influyen en la percepción y la conducta humana. El estudio de la percepción de los colores constituye una consideración habitual en el diseño arquitectónico, la moda, la señalética y el arte publicitario, es por esto que es de gran importancia conceptualizar sobre el significado de cada color, su clasificación y aplicación a las diferentes piezas gráficas y su aceptación en el público.



¡Los invito a aplicar creativamente los fundamentos de diseño!

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1. Actividades de Reflexión inicial.

Actividad grupal:

3.1.1. Miremos como diseñadores.



Luego de observar la imagen de la publicidad, cada aprendiz deberá decir en una ronda, una sola palabra de lo que analiza en la imagen en cuanto al diseño, el mensaje, etc... No se podrá repetir palabras por lo cual debe observar varios aspectos y tener diferentes opciones.

3.1.2. Socializar con el grupo los resultados del análisis y direccionar la actividad a la importancia de los elementos en la composición.

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, conversatorio

Materiales de formación: Marcador borrable, proyector, equipos de computo

Material de apoyo:

Duración de la actividad: 2 horas.

3.2 Actividades de contextualización e identificación de conocimientos previos:

Actividad individual.

3.2.1. Para el desarrollo de esta actividad requiere seleccionar cualquier pieza gráfica que tenga a la mano, un afiche, un empaque, una tarjeta, lo que desee observar. Deberá analizar los siguientes componentes en la pieza seleccionada: formas, imágenes, fotografías, colores, texturas.

3.2.2. Cada aprendiz debe socializar con el grupo de trabajo su pieza gráfica, definir qué tipo de pieza es y hablar **técnicamente** de ella en cuanto a su composición y los elementos gráficos que la componen.

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, proyector, equipos de computo

Material de apoyo:

Duración de la actividad: 4 horas.

3.3 Actividades de apropiación del conocimiento.

Actividad 1. Actividad individual

3.3.1. Complete la siguiente tabla, investigue en qué consisten los siguientes elementos básicos de diseño en una composición: en cuanto a imagen: punto, línea, plano, volumen. En cuanto a la imagen: forma, tamaño, color, dirección, textura. Y los principios básicos de diseño, balance, contraste, alineación, proximidad, repetición, espacio. Busque una pieza gráfica que ejemplifique el concepto y referéncielo en la tabla.

Elementos básicos	Definición e Importancia en el diseño	Ejemplo gráfico
Punto		



Línea		
Plano		
Volumen		
Forma		
Tamaño		
Color		
Dirección		
Textura		



Principios básicos	Definición e Importancia en el diseño	Ejemplo gráfico
Balance		
Contraste		
Alineación		
Proximidad		
Repetición		
Espacio		

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: investigación, exposición



Materiales de formación: Marcador borrable, proyector, equipos de computo

Material de apoyo:

Duración de la actividad: 8 horas.

3.3.2. Teniendo en cuenta la explicación por parte del instructor sobre teoría del color y modelos de color:

- Realice un mapa conceptual sobre síntesis aditiva y síntesis sustractiva
- Realice un cuadro comparativo sobre los modelos de color: escala de gris, CMYK, RGB, CieLab, Indexado

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: investigación, exposición

Materiales de formación: Marcador borrable, proyector, equipos de computo

Material de apoyo:

Duración de la actividad: 8 horas.

3.3.3. El instructor repartirá a cada aprendiz un color para que el realice una exposición analizando los aspectos psicológicos y ejemplifique con productos gráficos donde se aplique.

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: investigación, exposición, realización de piezas gráficas

Materiales de formación: Marcador borrable, proyector, equipos de computo

Material de apoyo:

Duración de la actividad: 16 horas.

3.4 Actividad de Transferencia del conocimiento

Teniendo en cuenta los temas vistos realice las siguientes actividades

3.4.1 Estimado aprendiz. Teniendo en cuenta su proyecto formativo y las indicaciones del instructor, en cuanto a técnica a usar usted deberá realizar los diseños a ser impresos para tres productos de uso cotidiano, con la temática de una fruta o un insecto asignado. A partir de esa asignación usted realizará procesos de síntesis gráfica analizando las diferentes posibilidades desde su estructura y teniendo en



cuenta los siguientes conceptos: punto, línea, plano, volumen, dirección, forma, tamaño, color, textura, balance, contraste, alineación, proximidad, repetición, espacio.

Los productos a entregar son:

- Vajilla: Plato Pando, plato hondo, pocillo, plato pocillo
- Bandeja
- Individual.

De acuerdo con la guía No.2 (Brief), usted debe realizar una propuesta para su proyecto formativo y entregará imágenes del diseño aplicado a cada una de los productos mencionados.

La entrega de estas propuestas se realizará de manera digital.

3.4.2 Realizar en una hoja de papel durex tamaño 1/8 un círculo cromático del modelo RYB. Donde practique las mezclas de color físicas con materiales como ecolines o pinturas apropiadas.

3.4.3 En una hoja de papel durex tamaño 1/8 plasme una paleta de porcentajes de color de 10% a 100% de los siguientes colores: amarillo, azul, rojo, verde, anaranjado, violeta, negro.

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: investigación, exposición, realización de piezas gráficas

Materiales de formación: 1/8 de durex, papeles de colores, acrílicos, témperas, pinceles, lápiz 2B, borradores, cinta pegante

Material de apoyo:

Duración de la actividad: 64 horas.

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento : Investigación y guía resuelta Evidencias de Desempeño: Evidencias de Producto:	Aplica los recursos del diseño de acuerdo a las necesidades del proyecto.	Socialización y exposición.



Planchas compositivas del proyecto de formación		Rúbrica
Círculo cromático		

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Color: Impresión que producen en la retina los rayos de luz reflejados y absorbidos por un cuerpo, según la longitud de onda de estos rayos.

Color directo: Arca que se reproduce mediante la utilización de una sola tinta, en masa o mediante tramado para obtener así una tonalidad deseada. Se acostumbra a utilizar una tinta de composición especial cuando se trata de colores representativos de la empresa en productos tales como los envases.

Color especial: Color de tinta de impresión que se ha preparado especialmente para un trabajo o para una empresa y que no se obtiene por combinación de los colores de la cuatricromía. Su impresión supone una operación más, separada del proceso de la cuatricromía.

Cortadora: Máquina empleada en la operación de corte de bobina y transformación.

Cosido con alambre: Consiste en la inserción de tramos cerrados de alambre en el lomo del material a coser.

Cosido con hilo: Emplea un hilo de fibra vegetal o sintética.

Diseño gráfico: Cada uno de los trabajos dedicados a la configuración de imágenes por medios gráficos, ya sean manuales o electrónicos.

Diseño publicitario: Al igual que el diseño editorial, el diseño publicitario también se encarga de la maquetación de publicaciones impresas, aunque también trabaja soportes para otros medios. El fin de este área de diseño gráfico, persigue lograr un incremento en ventas a través de la comunicación comercial y otras técnicas publicitarias. Una herramienta para trabajar el diseño publicitario es Crello, que permite realizar creaciones para redes sociales, web, anuncios e impresión.

Escala de grises: Es la representación de una imagen en la que cada pixel se dibuja usando un valor numérico individual en una escala que se extiende entre blanco y negro. Este término se utiliza en la edición digital de imágenes y describe una gama limitada de valores de un mismo tono neutro (256 valores en imágenes de 8 bits de profundidad). Estos valores se denominan “parches” de tonos neutros en artes gráficas, y se utilizan para evaluar la fidelidad de los tonos que se reproducen.

Espacio de color: El espacio de color es el modelo con el que se teoriza sobre cómo los humanos percibimos los colores. Son muchos los que han teorizado sobre este tema, como Newton o Goethe, pero en la actualidad este modelo está basado en la relación de 3 coordenadas. Es decir, se trata de un modelo tridimensional.



Mezcla aditiva del color: La mezcla aditiva o “síntesis aditiva del color”, hace referencia a un sistema de formación del color en el que los colores se consiguen sumando luces con distintas longitudes de onda. Esta mezcla es la base de la televisión y los monitores (compuesta por los tres colores primarios; rojo, verde y azul), mientras que las imágenes y artículos impresos se basan en la síntesis sustractiva.

Textura: En la terminología de diseño gráfico, la textura se refiere a las características que posee la superficie de una figura. Las texturas se pueden clasificar según sus variantes visuales o táctiles. Por ejemplo, se califican según su suavidad, tonalidad (brillante u opaca), dureza, estilo decorativo y relieve (según si se representan en un formato plano o en relieve).

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

Erika Faura. 2010. Funcionalidad en el diseño gráfico. Medellín. Editorial Universidad Pontificia Bolivariana

Anna María López López. 2014. Curso diseño gráfico: Fundamentos y técnicas. Madrid. Grupo Anaya

Jairo Camacho Cuéllar dir. 1992. Curso de diseño gráfico. Bogotá. Educar Cultural Recreativa.

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Eliana Garnica Namen	Instructora	Cenigraf	27/08/2020

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					