



PROCESO DIRECCIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

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: Desarrollo de una estrategia de comunicación gráfica fundamentada en las necesidades del cliente.

Fase del Proyecto: 2. Ejecución

Actividad de Proyecto: Desarrollar piezas gráficas que cumplan con los requerimientos del cliente y lineamientos del brief, teniendo en cuenta principios de diseño.

Resultados de Aprendizaje Alcanzar: Elaborar bocetos teniendo en cuenta el brief, línea de diseño y derechos de autor.

Duración de la Guía 240 horas

2. PRESENTACIÓN

Estimados aprendices

La bocetación Es el primer paso de la cadena de producción de cualquier pieza gráfica, se convierte en el documento que define las decisiones finales a graficar. Su realización también permite determinar las necesidades del cliente en cualquier ambito sin necesidad de entregar piezas finalizadas.

El color es sin duda un elemento básico que requiere atención en el boceto y 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 individual:

En hojas tamaño carta y con lápices de color prepárese para la ronda de dibujos que el instructor indique. Tendrá 5 temas diferentes y un tiempo límite de 1 minuto por cada tema, para realizar la mayor cantidad de dibujos posibles de cada tema. Socialice con sus compañeros e instructor, quien dará la importancia de la creatividad en el proceso de bocetación.

Tiempo: 4 horas

Ambiente: Salón de ilustración o aula de clase

Materiales: papel durex, bond 90 gm, lápices de color, borrador, tajalápiz.

3.2 ACTIVIDADES DE CONTEXTUALIZACIÓN E IDENTIFICACIÓN DE CONOCIMIENTOS PREVIOS:

ANÁLISIS DE LAS TECNICAS DE BOCETACIÓN - Actividad individual.

3.2.1. **Investiga** sobre las diferentes técnicas de dibujo y completa el siguiente cuadro.

Técnica	Materiales – Características - Usos	Pieza gráfica realizada mediante la técnica
Lápiz	Grafito Línea B Línea H Sanguinas	
Aguadas	Acuarelas Acrílicos Oleos Vinilos Ecolines Tintas	



Colores	Lápiz de colores Pastel graso Pastel Tiza Marcador Plumón	
---------	---	--

Tiempo de actividad: 20 horas.

Estrategia didáctica: investigación

Ambiente requerido: aula con equipos informáticos y conectividad de internet

3.2.2. TEORIA DEL COLOR

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.

Tiempo de actividad: 20 horas.

Estrategia didáctica: investigación, exposición

Ambiente requerido: aula con equipos informáticos y conectividad de internet

Materiales: marcadores

3.2.3. 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.

Tiempo de actividad: 20 horas.

Estrategia didáctica: investigación, exposición

Ambiente requerido: aula con equipos informáticos y conectividad de internet

3.3 Actividades de apropiación del conocimiento.

Actividad 1. Actividad individual

3.3.1. TIPOS DE BOCETO

Argumente la importancia que tiene el boceto en los siguientes aspectos:



- Boceto a escala
- Bocetos rápidos
- Boceto representativo

Defina los siguientes tipos de bocetos y de ejemplos gráficos reales

Burdo:

Comprensivo:

Dummy:

3.3.4. Investiga y coloca ejemplos comparativos para bocetos de tipo:

- Identidad corporativa
- Productos gráficos
- Empaques
- Productos editoriales
- Productos digitales

Tiempo de actividad: 28 horas.

Estrategia didáctica: investigación, socialización

Ambiente requerido: aula

Materiales: Marcador borrable, marcador permanente, aplicaciones digitales para trabajo y conectividad.

3.4 Actividad de Transferencia del conocimiento

Teniendo en cuenta los temas vistos realice las siguientes actividades:

3.4.1 Dibujar un bodegón usando la técnica de líneas y tramas 1/8 de papel durex.

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 vinilos

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.



3.4.3 Generar un kit de bocetos para el producto gráfico definido por el instructor, en la técnica asignada, este debe contener los tres tipos de bocetos, burdo, comprensivo y dummy, todo realizado de forma manual.

Tiempo de actividad: 148 horas.

Estrategia didáctica: demostración

Ambiente requerido: aula con mesas

Materiales: 1/8 de durex, 1/8 de bond 28, tinta china, vinilos, temperas, pinceles, lápiz 2B, 6B, borradores, colores

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento Verificar la apropiación de conocimiento en: Color Evidencias de Desempeño: Evidencias de Producto: Bocetos Círculo cromático	Delinea propuesta gráfica de acuerdo con técnicas de composición, características del producto gráfico.	Técnica: Formulación de preguntas Instrumento: Cuestionario Técnica: Observación Instrumento: Lista de chequeo

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Boceto: Un boceto, también llamado esbozo o borrador, es un dibujo realizado de forma esquemática y sin preocuparse de los detalles o terminaciones para representar ideas, lugares, personas u objetos.

Un boceto es un dibujo hecho a mano alzada, utilizando lápiz, papel y goma de borrar, realizado generalmente sin instrumentos de dibujo auxiliares. Puede ser un primer apunte del objeto ideado que aún no está totalmente definido. Se pueden utilizar tanto técnicas de perspectiva como vistas ortogonales. Es un dibujo rápido de lo que luego llegará a ser un dibujo definido o la obra de arte final en sí.



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.

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.

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

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.

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

Ellen Lupton, Jennifer Cole Phillips, (2016), Diseño gráfico: nuevos fundamentos. Barcelona. Editorial Gustavo Gili

Paulin, Richard, (2018), Fundamentos del diseño gráfico: los 26 principios que todo diseñador gráfico debe conocer. Barcelona: Promopress

González Elena, (2010), Senderos de investigación en diseño gráfico, Elsevier.

González Mothelet, Mónica (S.F), Metodología del Diseño, Universidad de Londres.



Won Wucius, (1979), Fundamentos del diseño, editorial Gustavo Gili.

Won Wucius, (1986), Fundamentos del diseño bi y tridimensional, editorial Gustavo Gili.

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Eliana Garnica Namen	Instructora	Cenigraf	27/05/2021

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					