Centro Don Bosco GUÍA DIDÁCTICA				Versión: 03	Página 1 de __
				Código: CECOFR - 016	
				Fecha de vigencia: 2017	
Elaboró	Coordinación Académica y Técnica	Revisó	Coord. Calidad	Aprobó	Rector

Área: Técnica	Asignatura: Artes Gráficas	Tema: Proceso Creativo Y Composición En El Diseño	Guía No. 001
Docente: Omar Santos	Período Académico: Primero	Tiempo de Aplicación: Según programación	Grado: 10°
Estudiante:		Curso:	Código:

Clase de Guía:	Comprobatoria:	Conceptual:	Profundización:	Experimental:	Ejercitación:	Refuerzo: **x**

Nombre de la Guía: Actividad de mejora primer y segundo período

Reflexión sobre Sistema Preventivo:

Competencia del PEPS:

Competencia Periodo: Emplear los fundamentos teóricos de la composición gráfica digital, por medio de su aplicación en procesos creativos y procesos tecnológicos con el objetivo de aplicarlos en el sector productivo en el que se enmarca.

Desempeño: Sintetizar los fundamentos del diseño por medio del análisis de piezas gráficas digitales, con el fin de desarrollar soluciones a problemas planteados dentro del sector productivo de las Artes Gráficas.

Criterio de Evaluación:

- Definir las características de la teoríadel color por medio del análisis de piezas gráficas con el fin de establecer relaciones con el sector productivo en que se aplican.
- Identificar las características de la composición por medio del análisis de piezas gráficas con el fin de establecer relaciones con el sector productivo en que se aplican.

Correlación conceptual con: Los elementos compositivos del diseño son la herramienta básica del conocimiento en la comunicación y expresión gráfica, sus principios y fundamentos abren toda una gama diversa de aplicaciones para ilustrar la imaginación con el fin de dar solución creativa en las diferentes actividades de esta guía.

1. FASE DE INICIO

Motivación Ejercicio Motivacional: Dirígete a los siguientes Links:

https://www.youtube.com/watch?v=0PJLV7dlGxY
https://www.youtube.com/watch?v=zONDGowt5lw

Realiza un mapa mental, valiéndote de únicamente imágenes y ejemplos para ilustrar y explicar lo que entendiste de los conceptos dados en los videos.

Reconocimiento de saberes previos:

1. Menciona CUATRO elementos compositivos del diseño e Ilustra cada uno.
2. Explica ¿qué es armonía en el diseño? Ilustra además con un ejemplo
3. Defina que es el color, que es un color primario y un color secundario
4. Defina que es la ley de cierre y de ejemplos gráficos
5. ¿Qué es un vector y porque se diferencia de un mapa de Bits?
6. ¿Qué es una retícula y cómo funciona en el diseño de piezas gráficas?
7. ¿Qué es la identidad e imagen corporativa? ¿Por qué es importante?

Recursos a utilizar: Materiales propios del aprendizaje, con los que se han venido desarrollando las actividades a lo largo del cada período, uso de bata azul oscura y porte del carné, uniforme de diario. Cumplir con el horario estipulado de 18 horas

Descripción del ambiente de aprendizaje: La actividad de mejora se desarrollara en el aula del taller de artes gráficas, y se desarrollara los días contrarios al taller

2. FASE DE DESARROLLO

Explicación: Realiza el diseño y conceptualización propio de una ilustración vectorial en donde crees un personaje totalmente propio y único, después crea una historia y haz el diseño y diagramación utilizando Adobe Indesign.

Ejemplificación: Observa los links, determina cada uno de los ejercicios según conceptos, analiza su aplicación y compártela para solucionar las inquietudes
https://co.pinterest.com/search/pins/?rs=ac&len=2&q=vectorial%20illustration&eq=vecto&etslf=5301&term_meta[]=vectorial%7Cautocomplete%7Cundefined&term_meta[]=illustration%7Cautocomplete%7Cundefined

https://co.pinterest.com/search/pins/?q=Editorial%20design&rs=typed&term_meta[]=Editorial%7Ctyped&term_meta[]=design%7Ctyped

Aplicación:

Actividad 1.
Creación de imágenes vectoriales y mapa de Bits

Ejercicio 1: Realiza el diseño de una tipografía en hojas blancas, teniendo en cuenta los elementos de diseño expuestos anteriormente, luego realiza la vectorización de dicha tipografía utilizando la herramienta de Busca trazos y la herramienta pluma

Ejercicio 2: Realiza una exposición, explicando que es una imagen vectorial y un mapa de bits y que tipo de Software se puede utilizar para la edición y creación de dichas imágenes

Ejercicio 3: Realiza una infografía donde expliques y compares los usos de los programas de adobe Indesign y adobe illustrator y en que tipo de casos es válido utilizar cada uno de ellos.

Actividad 2.
Crear el diseño de identidad corporativa de una empresa de comidas rápidas con su respectivo manual de identidad.

Ejercicio 1: Realiza el diseño de identidad corporativa, teniendo presentes los elementos visuales y conceptuales vistos anteriormente
Ejercicio 2: Realiza el diseño del manual de imagen corporativa, teniendo presentes los elementos que lo componen, para reconocerlos debes realizar una investigación minuciosa del tema.

Actividad 3.
Reconocimiento y aprehensión de manual HSEQ y Mejora continua

Ejercicio 1: Realiza una investigación y exposición sobre lo que es el manual HSEQ y como se aplica en el taller de Artes Gráficas
Ejercicio 2: Realiza una investigación y exposición sobre lo que es el mejoramiento continuo y como se aplica en el taller de Artes Gráficas

3. FASE DE EVALUACION:

Evidencias del aprendizaje del estudiante
Conocimiento: (Saber) Sintetizar los fundamentos del diseño por medio del análisis de piezas gráficas digitales, con el fin de desarrollar soluciones a problemas planteados dentro del sector productivo de las Artes Gráficas.

Desempeño: (Saber Hacer) Asociar los elementos del proceso creativo a través de la formulación de proyectos gráficos con el objetivo de proponer soluciones efectivas.

Producto: (Resultado) Plantea desarrollo de conceptos e ideas visuales aplicados al diseño corporativos y de piezas graficas.

Aplicación de estrategias de evaluación:

LISTA DE CHEQUEO ACTIVIDADES PLAN DE MEJORAMIENTO
ARTES GRÁFICAS NOVENO

NOMBRE: _____ GRADO: _____

FECHA	HORA		ACTIVIDAD	APLICA	NO APLICA	FIRMAS	
						DOCENTE	ALUMNO

NOTA DEFINITIVA		APROBADO	SI	NO

---------- ----------
FIRMA DOCENTE **FIRMA ESTUDIENTE**

No basta saber las cosas, es necesario practicarlas. "Don Bosco"

Conocimiento: El estudiante debe interpretar, analizar y dirimir aspectos propios de los elementos y fundamentos del diseño, para ello debe presentar una prueba tipo test.

Desempeño: El estudiante debe estar en capacidad proponer y representar gráficamente iconos específicos al tema tratado, acorde a los conceptos y fundamentos, debe saber construir planos seriados

Producto: El resultado será la producción gráfica de iconos representativos a un plano seriado para la estatuilla al premio óscar

Fuentes de información:

Wucius Wong: Fundamentos del diseño Bi y Tridimensional, 1988
W. Kandinsky: Punto y línea sobre el plano. 1976
D. A. Dondis: La sintaxis de la imagen, 1960
Oscar Morriña Rodríguez: Fundamentos de la forma, 1980

4. FASE DE CIERRE

SINTESIS:

RETROALIMENTACION DEL PROCESO
Indique que aplicación del conocimiento adquirido, es aplicable para la vida cotidiana
Describa el acompañamiento pedagógico del Docente durante el proceso desarrollado
Indique mínimo dos conclusiones resultantes en el aula frente a la frase de reflexión

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SI	NO
Con el desarrollo del proceso alcanzo la competencia propuesta en el encabezado		
La fase de entrada generó expectativa frente al desarrollo de la temática		
La fase de elaboración le permitió apropiarse de los conceptos y procedimientos propuestos		
Cumplió con las evidencias planteadas en la fase de salida		
Las fuentes de información recomendadas fueron pertinentes a la temática propuesta		