

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

Código en proceso/ Versión en proceso

Proceso: Ejecución de la Formación

Procedimiento: Gestión de Proyectos Formativos

**1. Identificación de la Guía de Aprendizaje**

Regional: ANTIOQUIA	Centro de Formación: CENTRO DE SERVICIO Y GESTIÓN EMPRESARIAL	
Programa de Formación: TÉCNICO EN PREPRESA DIGITAL PARA MEDIOS IMPRESOS	Nombre del Proyecto de Formación: DISEÑO MANUAL DE IDENTIDAD GRÁFICA CORPORATIVA.	
Fase del proyecto: FORMULACIÓN: Diagramación	Actividad del Proyecto: Identificación del proceso de diagramación maquetación.	Duración en horas: 160
Competencias a Desarrollar		
Competencia 1: MONTAR ELEMENTOS DE LA PÁGINA PARA SU SALIDA	<p>Resultados de Aprendizaje</p> <p>29130100201 Interpretar información técnica relacionada con diseño y diagramación de piezas gráficas Utilizando con eficacia las herramientas de comunicación basadas en Internet.</p> <p>29130100202 Diagramar metódicamente piezas graficas según requerimientos, empleando las estructuras textuales básicas en la producción de textos y utilizando software en inglés y español. Generando respuestas creativas frente al aprendizaje basado en TICs.</p> <p>29130100203 Identificar y argumentar críticamente en la corrección de errores en archivos según salida, analizando información secundaria y leyendo comprensivamente textos de carácter descriptivo, explicativo, instructivo y predictivo, reconociendo e interpretando sus elementos significativos</p> <p>29130100204 Establecer costo del diseño de una revista de acuerdo con las características de producción. Proponiendo e identificando soluciones para resolver problemas en forma creativa y Usando racionalmente los recursos asignados para el proceso de aprendizaje y el tiempo</p>	
Competencia 2:	Resultados de Aprendizaje	
Modalidad de Formación:	Presencial	

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

Código en proceso/ Versión en proceso

Proceso: Ejecución de la Formación

Procedimiento: Gestión de Proyectos Formativos

**2. Introducción**

La creación de un buen diseño entonces debe de estar fundamentado en la historia del diseño y las bases teóricas, de la comunicación que guiaran en la creación de piezas con buen sostenimiento según el público en grandes aportes creativos y de conceptos gráficos llenos de vida.

Diagramar es distribuir, organizar los elementos del mensaje (texto e imagen) en el espacio el papel mediante criterios de jerarquización (importancia) buscando funcionalidad del mensaje (fácil lectura) bajo una apariencia estética agradable (aplicación adecuada de tipografías y colores).

3. Actividades y estrategias de aprendizaje

ACTIVIDAD 1: Interpretación del concepto de diseño gráfico y metodologías del diseño. Identificando su estructura, elaboración, proceso e importancia.	Tiempo estimado de desarrollo de la actividad en horas 20
--	--

Técnica Didáctica: métodos de caso, mapa conceptual lluvia de ideas

Resultados de Aprendizaje:

29130100201 Interpretar información técnica relacionada con diseño y diagramación de piezas gráficas Utilizando con eficacia las herramientas de comunicación basadas en Internet.

Instructores ejecutores de la actividad:

1 Profesional del área

Descripción de la actividad:

Consulte e identifique los fundamentos de diseño gráfico, para que sirve y cuál es su finalidad , tomando como elementos el documento “Fundamentos del diseño y metodología del diseño”, que se encuentra en el Blog del colegio Santa Leoní Aviat.

Aplique los conocimientos obtenidos a su proyecto.

Evaluación

Evidencias de aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
Evidencias de Conocimiento	Reconocer la importancia del diseño gráfico.	Consulta y puesta en común con el grupo.
Evidencias de Desempeño	Identificar y reconocer cada uno de los elementos de la metodología del diseño gráfico.	Correcto uso de las escalas de proporción. Aplicación correcta de la forma, tamaño y espacio
Evidencias de Producto	Entrega en forma análoga la	Verificación y evaluación de

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

Código en proceso/ Versión en proceso

Proceso: Ejecución de la Formación

Procedimiento: Gestión de Proyectos Formativos



	metodología de diseño, aplicada a su proyecto.	evidencias
--	--	------------

ACTIVIDAD 2: Reconoce e identifica los principios básicos de la diagramación, elementos y aspectos que contiene una publicación.	Tiempo estimado de desarrollo de la actividad en horas 20	
Técnica Didáctica: Investigación social, El proyecto, Diálogo simultaneo, Lectura comentada, Lluvia de ideas, Técnica expositiva.		
Resultados de aprendizaje: 29130100201 Interpretar información técnica relacionada con diseño y diagramación de piezas gráficas Utilizando con eficacia las herramientas de comunicación basadas en Internet.		
Instructores ejecutores de la actividad: 1 Profesional del área		
Descripción de la actividad: Elaboración de bocetos y diagramación de piezas graficas requeridas para proyecto		
Evaluación		
Evidencias de aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
Evidencias de Conocimiento	Reconocer conceptos de diagramación	Consulta. Cuestionario.
Evidencias de Desempeño	Elabora diferentes propuestas graficas aplicando las bases de la diagramación, para llegar al objetivo propuesto	Aplicación correcta diagramación en diferentes publicaciones y piezas graficas.
Evidencias de Producto	Entrega de bocetos del proyecto.	Verificación, revisión y evaluación de evidencias

ACTIVIDAD 3: Clasificación de las publicaciones diferenciando el diseño editorial y el diseño publicitario	Tiempo estimado de desarrollo de la actividad en horas 10
Técnica Didáctica: : Explicación del instructor y trabajo grupal	
Resultados de aprendizaje:	

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

Código en proceso/ Versión en proceso

Proceso: Ejecución de la Formación

Procedimiento: Gestión de Proyectos Formativos



29130100201 Interpretar información técnica relacionada con diseño y diagramación de piezas gráficas Utilizando con eficacia las herramientas de comunicación basadas en Internet.

29130100203 Identificar y argumentar críticamente en la corrección de errores en archivos según salida, analizando información secundaria y leyendo comprensivamente textos de carácter descriptivo, explicativo, instructivo y predictivo, reconociendo e interpretando sus elementos significativos

Instructores ejecutores de la actividad: 1 Profesional del área

Descripción de la actividad:

Elaborar individualmente un afiche y un plegable en los software adecuados y explicar la utilidad de cada pieza grafica

Evaluación

Evidencias de aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
Evidencias de Conocimiento	Reconoce conceptos de piezas gráficas.	Consultas Cuestionarios.
Evidencias de Desempeño	Utiliza el programa de diseño y las herramientas adecuadas. Aplica la utilidad y el formato	Condiciones del producto
Evidencias de Producto	Afiche y plegable entregado	Verificación de cumplimiento

ACTIVIDAD 4:

Investigación de las partes, los modelos y los contenidos de una pieza editorial.

Tiempo estimado de desarrollo de la actividad en horas 20 horas

Técnica Didáctica:

Trabajo colaborativo

Resultados de aprendizaje:

29130100201 Interpretar información técnica relacionada con diseño y diagramación de piezas gráficas Utilizando con eficacia las herramientas de comunicación basadas en Internet.

Instructores ejecutores de la actividad:

1 Profesional del área

Descripción de la actividad:

De manera grupal investigar y desarrollar una pieza editorial diferente y exponer sus diversas características Tipo, sustrato, utilidad, formato, fuentes, etc.

Evaluación

Evidencias de aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
Evidencias de Conocimiento	Respuestas a preguntas	Exposición

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

Código en proceso/ Versión en proceso

Proceso: Ejecución de la Formación

Procedimiento: Gestión de Proyectos Formativos



Evidencias de Desempeño	Utiliza formato adecuado Aplica los principios de la diagramación editorial Aplica retoque fotográfico	Verificación de software Utilización de herramientas
Evidencias de Producto	Exposición Pieza editorial.	Verificación de cumplimiento

ACTIVIDAD 5:

Conocimiento las diversas piezas graficas publicitarias, su utilidad, sus formatos y los sustratos en los que se deben realizar

Tiempo estimado de desarrollo de la actividad en horas 10 horas**Técnica Didáctica:** Aprendizaje autónomo**Resultados de aprendizaje:**

29130100201 Interpretar información técnica relacionada con diseño y diagramación de piezas gráficas Utilizando con eficacia las herramientas de comunicación basadas en Internet.

Instructores ejecutores de la actividad:

1 Profesional del área

Descripción de la actividad:

Realizar de manera individual la investigación y diseño de tres piezas graficas publicitarias diferentes y explicar su utilidad y el sustrato adecuado.

Evaluación

Evidencias de aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
Evidencias de Conocimiento	Foro	Cuestionario
Evidencias de Desempeño	Utiliza el software adecuado Utiliza los principios de la diagramación Escoge fuentes adecuadas	Condiciones y principios de la pieza grafica
Evidencias de Producto	Tres piezas graficas.	Verificación de cumplimiento

ACTIVIDAD 6:

Reconocimiento del entorno, herramientas y el área de trabajo de los respectivos software vectoriales utilizados para la formación

Tiempo estimado de desarrollo de la actividad en horas 40 horas**Técnica Didáctica:**

Clase magistral, Investigación social.

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

Código en proceso/ Versión en proceso

Proceso: Ejecución de la Formación

Procedimiento: Gestión de Proyectos Formativos

**Resultados de aprendizaje:**

29130100201 Interpretar información técnica relacionada con diseño y diagramación de piezas gráficas Utilizando con eficacia las herramientas de comunicación basadas en Internet.

Instructores ejecutores de la actividad: 1 Profesional del área**Descripción de la actividad:**

Reconoce, identifica y maneja las herramientas, entorno y área de trabajo de los programas vectoriales.

Evaluación

Evidencias de aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
Evidencias de Conocimiento	Reconoce e investiga el uso adecuado de las herramientas y el entorno de los programas vectoriales	Pruebas escritas de conocimiento y consultas
Evidencias de Desempeño	Elabora diferentes ejercicios gráficos aplicando las herramientas con sus diferentes usos, para llegar al objetivo propuesto	Manejo de Herramientas en programas vectoriales utilizados para la formación.
Evidencias de Producto	Elaboración de una revista.	Verificación del producto.

ACTIVIDAD 7:

Organización y transformación de objetos en programas vectoriales utilizados para la formación.

Tiempo estimado de desarrollo de la actividad en horas: 20

Técnica Didáctica: Clase magistral, práctica**Resultados de aprendizaje:**

29130100201 Interpretar información técnica relacionada con diseño y diagramación de piezas gráficas Utilizando con eficacia las herramientas de comunicación basadas en Internet.

Instructores ejecutores de la actividad: 1 Profesional del área**Descripción de la actividad:**

De forma individual realice, transforme y de formas a objetos según los parámetros dados por su instructor utilizando el respectivo programa vectorial que esté utilizando.

Evaluación

Evidencias de aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
Evidencias de Conocimiento	Identifica las herramientas de transformación, forma y objeto	Prueba de conocimiento
Evidencias de Desempeño	Elabora diferentes ejercicios gráficos aplicando las herramientas con sus diferentes usos.	Manejo de Herramientas en programas vectoriales utilizados para la formación.

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

Código en proceso/ Versión en proceso

Proceso: Ejecución de la Formación

Procedimiento: Gestión de Proyectos Formativos



Evidencias de Producto	Elaboración de objetos por medio de los programas vectoriales utilizados para la formación	Creación de archivo en programa vectorial para la formación.
-------------------------------	--	--

ACTIVIDAD 8:

Dibujo y aplicación de efectos a una ilustración utilizando herramientas propias de los programas vectoriales utilizados para la formación.

Tiempo estimado de desarrollo de la actividad en horas: 20

Técnica Didáctica: Exploración, practica

Resultados de aprendizaje:

29130100201 Interpretar información técnica relacionada con diseño y diagramación de piezas gráficas Utilizando con eficacia las herramientas de comunicación basadas en Internet.

Instructores ejecutores de la actividad: 1 Profesional del área

Descripción de la actividad:

De forma individual haga dos ilustraciones diferentes, una creada y otra de una imagen existente utilizando las diferentes herramientas de dibujo y luego aplique los diferentes efectos utilizados.

Evaluación

Evidencias de aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
Evidencias de Conocimiento	Identifica las herramientas de transformación, forma y objeto	Prueba de conocimiento
Evidencias de Desempeño	Elabora diferentes ejercicios gráficos aplicando las herramientas con sus diferentes usos.	Manejo de Herramientas en programas vectoriales utilizados para la formación.
Evidencias de Producto	Elaboración de objetos por medio de los programas vectoriales utilizados para la formación	Creación de archivo en programa vectorial para la formación.

ACTIVIDAD 9:

Montaje de piezas graficas utilizando todas las herramientas de los programas vectoriales utilizados para la formación.

Tiempo estimado de desarrollo de la actividad en horas: 20

Técnica Didáctica: Clase magistral, practica, e investigación

Resultados de aprendizaje:

29130100201 Interpretar información técnica relacionada con diseño y diagramación de piezas gráficas Utilizando con eficacia las herramientas de comunicación basadas en Internet.

29130100202 Diagramar metódicamente piezas graficas según requerimientos, empleando las estructuras textuales básicas en la producción de textos y utilizando software en inglés y español. Generando respuestas creativas frente al aprendizaje basado en TICs.

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

Código en proceso/ Versión en proceso

Proceso: Ejecución de la Formación

Procedimiento: Gestión de Proyectos Formativos

**Instructores ejecutores de la actividad:** 1 Profesional del área**Descripción de la actividad:**

De forma individual realice cinco piezas graficas, creativas y metódicamente funcionales utilizando las diferentes herramientas y evidenciando los conocimientos adquiridos durante el proceso.

Evaluación

Evidencias de aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
Evidencias de Conocimiento	Reconoce y maneja adecuadamente conceptos y herramientas utilizadas para el diseño de una pieza grafica.	Prueba de conocimiento escrita
Evidencias de Desempeño	Elabora diferentes ejercicios gráficos aplicando las herramientas con sus diferentes usos.	Exposición
Evidencias de Producto	Elaboración de objetos por medio de los programas vectoriales utilizados para la formación	Creación de archivo en programa vectorial para la formación.

4. Ambientes de aprendizaje, medios y recursos didácticos

Existen aulas dotadas con equipos y software vectoriales y diagramación, escáner, video beam, pantalla, tablero, entre otros.

Guía elaborada por: Diana Cuenca Montoya Genny Usuga	Fecha		
Guía ajustada por:	Fecha		