GIMNASIO SABIO CALDAS	**GIMNASIO SABIO CALDAS (IED)** **Nuestra escuela: una opción para la vida** **GUÍAS DE APRENDIZAJE – PLAN ESCOLAR**	Código	PENP - 01
		Versión	001
		Fecha	18/03/2020
		Proceso	Gestión Académica

DOCENTE	Juan Carlos Alvarez Heredia	**Grado**	Décimo
ASIGNATURA	DISEÑO		
Correo electrónico de contacto	juan.alvarez@sabiocaldas.edu.co		
Periodo académico	**Segundo Periodo**		
Tiempo de ejecución de la actividad	**6 de julio al 16 de julio**		
¿Qué competencia(s) debo alcanzar?	Apropiación y uso de la tecnología Selecciono y utilizo eficientemente, en el ámbito personal y social, artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos teniendo en cuenta su funcionamiento, potencialidades y limitaciones.		
Temáticas mediadoras	• Psicología del color • Icónico/Simbólico • Tipografía • Ilustración • Gráficos/Descriptivos • Emblema		
Metas	**Socio-afectiva:** Reconocimiento de intereses, valores y habilidades Autocontrol, manejo de impulsos y conducta Diálogo y participación Toma de decisiones responsable		
	Metas de aprendizaje: • Interpreta, representa y produce logotipos haciendo uso de los conceptos de psicología del color y briefing con excelente manejo de instrumentos y recursos para su elaboración. • Expresa y representa el origen y significado de los nombres para representar símbolos y dibujos teniendo en cuenta los detalles pictóricos usados agregan complejidad a su trabajo.		

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

¿QUÉ SE VA A EVALUAR?	¿CÓMO SE VA A EVALUAR?	¿CUÁNDO SE VA A EVALUAR? Fechas
Aplicación y uso de los conceptos de logo, símbolo Interpretación de los elementos de psicología del color Presentación y aseo	Evidencias de elaboración, bocetos, trabajos a lápiz y colores, aplicación	**9 de julio**
Aplicación y uso de los conceptos de logo, símbolo Interpretación de los elementos de psicología del color Presentación y aseo	Evidencias de elaboración, bocetos, trabajos a lápiz y colores, aplicación	**16 de julio**

SEMANA 1 (6 de julio hasta 9 de julio)

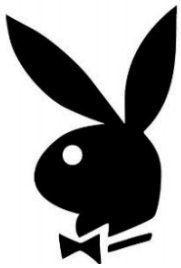
ACTIVIDAD INICIAL: Rutinas de pensamiento: Pienso/ Me interesa /Investigo

CONTEXTUALIZACIÓN:

TIPOS DE LOGOS

Las temáticas que configuran el tema principal de esta actividad de aprendizaje tienen como fin explicar de manera general el proceso que emplea un diseñador o una empresa creativa para hacer una propuesta visual que permita comunicar la filosofía de una empresa. Con el propósito de lograr lo anterior, se abordarán temas como principios del diseño y tipos de logos.
Estos principios contienen los saberes pertinentes para alcanzar el resultado de aprendizaje: Planear los elementos gráficos de la identidad corporativa de acuerdo a los requerimientos de la organización.
Para lograr el propósito, se utilizará como software de apoyo online de diseño con herramientas de edición bastante completo que hará parte de las herramientas para editar, dibujar y diseñar documentos y productos para imprimir.

1. TIPOS DE LOGOS
El logo o logotipo es un signo gráfico que representa una organización, un servicio o un producto en el mercado. En la actualidad existen muchos tipos de logos para identificar comercialmente una entidad sin embargo estos se pueden clasificar en cinco tipologías diferentes.
1.1 Icónico/Simbólico
Estos logos se basan en gráficos simplificados y simbólicos que reflejan de manera literal o abstracta la filosofía o idea de la organización. Usualmente el concepto detrás del diseño de un logo icónico o simbólico es complejo dado que es necesario transmitir valores y funciones por medio de figuras abstractas de lo contrario, se 2 parecerá a figuras tomadas de clipart.
No son recomendables los desvanecidos u otros efectos en el diseño de logos icónicos o simbólicos. Este tipo de logos generan un posicionamiento en la mente del consumidor con mayor rapidez debido a su naturaleza simple y simbólica. Por ejemplo Nike ©, Playboy ©, Shell Global S.A, entre otros



1.2 Tipográfico
El diseño de este tipo de logo está basado en el tratamiento de la letra. En este caso se diseña el nombre de la marca con una fuente única, un juego de fuentes o una tipografía personalizada para la organización. Es un logo fácil de recordar porque involucra directamente el nombre de la marca sin embargo, difícilmente transmite la idea o función de la organización, servicio o producto. Por ejemplo: Google Inc, Sony

© y Coca Cola ®, entre otros

1.3 Ilustrativo
Los logos con ilustraciones son altamente figurativos o pictóricos porque representan la naturaleza de la organización. Estos logos son los más detallados e incorporan dibujos, personajes o mascotas relacionados a la marca. Por ejemplo: Show Steve Dahl ©, Papas's Sport Lounge Casino ©, Kokobana Mexican Grill ©, entre otros

1.4 Gráficos/Descriptivos
Este tipo de logo usa imágenes que reflejan la esencia de un atributo de la organización sin los detalles de un logo completamente ilustrativo. Su construcción se basa en retratar de una manera realista el tema, naturaleza o concepto de la organización por medio de una marca pictórica. Por ejemplo: NBA ©, Oceandive.pl

1.5 Emblema
El diseño de un logo basado en un emblema se basa en la comunicación visual de un escudo con la tipografía al interior del escudo. Estos tipos de logos poseen tipografía personalizada en su diseño. Por ejemplo, UPS ©, NHL ©, Ford ©, entre otros

ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO:
Vamos a Diseñar nuestra propia marca aplicando los conceptos vistos sobre origen del nombre, psicología del color

VERIFICACIÓN DE APRENDIZAJES:
¿Cómo me sentí?
¿Encontré relación entre la teoría y la práctica?
¿qué dificultades tuve?

SEMANA 2 (12 de julio hasta 16 de julio)

ACTIVIDAD INICIAL: la imagen es uno de los grandes errores en el diseño de logotipos de un instituto de estudios orientales, analice mediante la plantillas cual es el problema y plantee 3 posibles soluciones

Instituto de Estudos Orientais

PROBLEMA:

SOLUCIÓN

+ −

SOLUCIÓN

+ −

SOLUCIÓN

+ −

SOLUCIÓN QUE CREES MEJOR:

CONTEXTUALIZACIÓN:

PRINCIPIOS EN EL DISEÑO DE UN LOGO

Un logotipo efectivo es aquel que es reconocido al instante, genera recordación de marca y es capaz de adaptarse fácilmente en diferentes medios.

1 Características

El logotipo debe ser:

• Simple

La simplicidad en el diseño es la clave para que se reconozca fácilmente, logrando recordación y versatilidad por medio del tiempo.

• Memorable

Para construir una marca duradera, el logo debe transmitir emociones y valores positivos al consumidor.

• Atemporal

El diseño del logo se debe centrar en una construcción del concepto organizacional y mantenerse alejado de tendencias, ya que estas desaparecen. Un logotipo atemporal permite a su cliente disfrutar de su longevidad al posicionarse en la mente del consumidor a largo plazo.

• Versátil

Los logos son gráficos que representan una marca comercial, por ende las organizaciones comercializan sus productos o servicios haciendo uso de varios 5 medios. Por ejemplo en anuncios televisivos, tarjetas de presentación o en vallas. Por ello, el logo debe adaptarse a cualquier medio digital o impreso, en blanco o negro sin perder su calidad o concepto. Para enfocar el sentido del logo se debe preguntar: ¿Puede el logo ser impreso en una prenda de vestir? ¿Pierde calidad o sentido al agrandar el disminuir su tamaño? ¿Se entiende el concepto del logo a blanco y negro?

• Pertinencia

En el diseño de un logo este debe reflejar la identidad, filosofía o idea de la organización. Es importante que el logo sea relevante para la industria a la cual pertenece. Debe transmitir un concepto claro al público objetivo.

2 Psicología del Color

Cada color tiene un significado y este genera una percepción en el ser humano la cual afecta su conducta. Los colores transmiten emociones, ideas y personalidad. Por ende el público objetivo asocia el logo a las emociones o ideas que transmita el color. De acuerdo a David Gómez (2013) los colores generan ciertos efectos sobre la psique humana, los cuales son aplicados también en el marketing y la publicidad, tal como se indica en la tabla.

ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO:
Realice un rediseño del logotipo de la imagen de abajo

REFERENCIAS: WEBGRAFÍA.

https://www.freelogoservices.com/blog/es/2018/12/15/8-errores-en-el-diseno-de-logos-que-es-indispensable-evitar/

https://innovasantaana.wordpress.com/metodologias/rutinas-de-pensamiento/
https://www.orientacionandujar.es/2016/01/18/rutina-de-pensamiento-pienso-me-interesa-investigo/
http://valoras.uc.cl/images/centro-recursos/equipo/ValoresEticaYDesarrolloSocioemocional/Documentos/Que-son-las-habilidades-socioafectivas-y-eticas.pdf
http://www.libertyk.com/blog-articulos/2015/7/18/resea-la-escuela-inteligente-de-david-perkins-por-jan-doxrud
https://rutamaestra.santillana.com.co/aprender-a-pensar-se-puede-ensenar/