

GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA	
CARRERA: DISEÑO GRÁFICO	ASIGNATURA: CREATIVIDAD
UNIDAD 1: Origen y conceptualización de la creatividad/ Analogías y resolución de casos	
TÍTULO DE LA PRÁCTICA: Creación de Stencil, utilizando las técnicas de creatividad	
OBJETIVOS: Identificar conceptos y aplicaciones de la creatividad	
TIEMPO DE DURACIÓN: 18 horas	
<p>1. FUNDAMENTOS:</p> <p>El stencil es una técnica artística que permite explorar la creatividad a través de la generación de patrones repetitivos o únicos. Es ampliamente utilizada en diseño gráfico, publicidad y arte urbano para comunicar ideas de manera visual y llamativa. El proceso fomenta la experimentación con formas, colores y mensajes, desarrollando habilidades prácticas y conceptuales.</p>	
<p>2. OBJETIVOS A ALCANZAR:</p> <p>Desarrollar la habilidad de conceptualizar y ejecutar diseños creativos utilizando técnicas de stencil.</p> <p>Aprender a utilizar herramientas y materiales para lograr precisión y calidad en los diseños.</p> <p>Fomentar la creatividad como medio de expresión en proyectos visuales prácticos.</p>	
<p>3. BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS CAPACIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR:</p> <p>Habilidades de pensamiento: <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>El alumno desarrolla las habilidades de pensamiento de forma efectiva, al momento de comprender, analizar y evaluar los contenidos impartidos. Estas habilidades incluyen, entre otras, la capacidad de razonamiento lógico, la resolución de problemas, la toma de decisiones, la creatividad, la capacidad de análisis crítico y la habilidad para comunicar ideas de manera efectiva.</p> <p>Destrezas sensoriales: <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>El estudiante a través de los cinco sentidos es capaz de percibir e interpretar información recibida en clases. Esto incluye la capacidad de ver, oír, trabajar con actividades manuales, así como la capacidad de integrar y procesar esta información de manera significativa. Estas destrezas son fundamentales para la percepción y la comprensión de los contenidos desglosados en la materia.</p>	

Destrezas motoras:

Las destrezas motoras involucran los movimientos musculares, fundamentadas en actividades donde utiliza la pintura, escritura, la manipulación de materiales didácticos y que requieran de coordinación entre los músculos más pequeños de las manos y los dedos para el desarrollo del contenido.

4. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:

El aprendizaje será evaluado mediante la elaboración de un diseño stencil aplicando técnicas creativas. Se valorará la originalidad, la precisión técnica, la coherencia con el concepto creativo y la ejecución final del diseño.

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

Para obtener un mejor resultado en el proceso de aprendizaje, es fundamental que el estudiante cuente con los materiales necesarios para realizar la practica, como estilete, cartulina de grueso gramaje, pinturas acrílicas, esponja.

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

Investigar el uso del stencil en diferentes contextos creativos y artísticos.

Generar bocetos basados en conceptos innovadores y seleccionarlos según su viabilidad para el stencil.

Transferir el diseño a un material adecuado y recortar las áreas necesarias con precisión.

Aplicar el stencil utilizando pintura o tinta, asegurando uniformidad y limpieza en el resultado final.

7. NORMAS DE SEGURIDAD:

Seguridad: La seguridad es primordial. Los ambientes de práctica deben cumplir con regulaciones de seguridad y salud en el trabajo. Esto incluye la identificación de riesgos potenciales, la provisión de equipo de protección personal cuando sea necesario y la implementación de protocolos de seguridad. **Supervisión:** Los estudiantes en prácticas suelen requerir supervisión adecuada para asegurarse de que están realizando las tareas de manera segura y correcta. Los docentes han de asumir la función de supervisores, por lo que deben estar disponibles para responder preguntas, proporcionar orientación y evaluar el progreso del estudiante.

8. FORMACIÓN EN VALORES Y DESARROLLO DE HABILIDADES BLANDAS. -

Los estudiantes de Diseño Gráfico desarrollan habilidades clave como la comunicación, el trabajo en equipo y la gestión de conflictos, esenciales en el entorno creativo. Estas competencias blandas les permiten adaptarse mejor a los desafíos del mercado laboral y trabajar de manera efectiva en proyectos colaborativos, mejorando su capacidad para generar diseños inclusivos y efectivos.

9. CONCLUSIONES

La práctica del stencil permite combinar técnica y creatividad, desarrollando soluciones visuales impactantes que pueden aplicarse en diversos ámbitos del diseño y la comunicación.

10. RECOMENDACIONES

Experimentar con diferentes tipos de superficies y materiales para ampliar las posibilidades creativas.

Mantener precisión en el corte del stencil para evitar errores en la aplicación.

Probar con combinaciones de colores que destaquen y añadan profundidad al diseño.

GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA

CARRERA: DISEÑO GRÁFICO

ASIGNATURA: CREATIVIDAD

UNIDAD 1: Origen y conceptualización de la creatividad/ Analogías y resolución de casos

TÍTULO DE LA PRÁCTICA: Creación de repujado, aplicado a la resolución de un problema

OBJETIVOS: Identificar conceptos y aplicaciones de la creatividad

TIEMPO DE DURACIÓN: 17 horas

1. FUNDAMENTOS:

El repujado es una técnica artesanal que combina diseño y volumen, permitiendo trabajar soluciones creativas para la decoración o personalización de objetos. A través de este método, se desarrollan habilidades para resolver problemas visuales y estéticos de manera tridimensional, vinculando técnica y funcionalidad.

2. OBJETIVOS A ALCANZAR:

Aprender a emplear la técnica del repujado como solución creativa a problemas visuales.

Desarrollar precisión en el uso de herramientas y materiales para trabajar en relieve.

Explorar la relación entre diseño, textura y volumen en piezas tridimensionales.

3. BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS CAPACIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR:

Habilidades de pensamiento:

El alumno desarrolla las habilidades de pensamiento de forma efectiva, al momento de comprender, analizar y evaluar los contenidos impartidos. Estas habilidades incluyen, entre otras, la capacidad de razonamiento lógico, la resolución de problemas, la toma de decisiones, la creatividad, la capacidad de análisis crítico y la habilidad para comunicar ideas de manera efectiva.

Destrezas sensoriales:

El estudiante a través de los cinco sentidos es capaz de percibir e interpretar información recibida en clases. Esto incluye la capacidad de ver, oír, trabajar con actividades manuales, así como la capacidad de integrar y procesar esta información de manera significativa. Estas destrezas son fundamentales para la percepción y la comprensión de los contenidos

desglosados en la materia.

Destrezas motoras:

Las destrezas motoras involucran los movimientos musculares, fundamentadas en actividades donde utiliza la pintura, escritura, la manipulación de materiales didácticos y que requieran de coordinación entre los músculos más pequeños de las manos y los dedos para el desarrollo del contenido.

4. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:

Se evaluará mediante la realización de un diseño en repujado que responda a un problema específico. Se calificará la calidad de la ejecución, la pertinencia de la solución propuesta y la creatividad aplicada.

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

Para obtener un mejor resultado en el proceso de aprendizaje, es fundamental que el estudiante cuente con los materiales necesarios para realizar la practica.

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

Identificar un problema visual o decorativo que pueda resolverse con un diseño en repujado.

Crear un boceto del diseño y adaptarlo para su aplicación en una superficie metálica.

Trabajar el repujado con herramientas adecuadas, asegurando profundidad y detalle.

Finalizar el diseño con acabados que refuercen la estética y funcionalidad de la pieza.

7. NORMAS DE SEGURIDAD:

Seguridad: La seguridad es primordial. Los ambientes de práctica deben cumplir con regulaciones de seguridad y salud en el trabajo. Esto incluye la identificación de riesgos potenciales, la provisión de equipo de protección personal cuando sea necesario y la implementación de protocolos de seguridad. **Supervisión:** Los estudiantes en prácticas suelen requerir supervisión adecuada para asegurarse de que están realizando las tareas de manera segura y correcta. Los docentes han de asumir la función de supervisores, por lo que deben estar disponibles para responder preguntas, proporcionar orientación y evaluar el progreso del estudiante.

8. FORMACIÓN EN VALORES Y DESARROLLO DE HABILIDADES BLANDAS. -

Los estudiantes de Diseño Gráfico desarrollan habilidades clave como la comunicación, el trabajo en equipo y la gestión de conflictos, esenciales en el entorno creativo. Estas competencias blandas les permiten adaptarse mejor a los desafíos del mercado laboral y trabajar de manera efectiva en proyectos colaborativos, mejorando su capacidad para generar diseños inclusivos y efectivos.

9. CONCLUSIONES

El repujado fomenta la creatividad aplicada y la habilidad técnica, permitiendo resolver problemas de diseño con soluciones visuales únicas.

10. RECOMENDACIONES

Utilizar materiales de calidad para garantizar mejores resultados en la práctica.

Experimentar con diferentes niveles de relieve para añadir complejidad al diseño.

Proteger la pieza final con recubrimientos adecuados para preservar su calidad.

GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA

CARRERA: DISEÑO GRÁFICO

ASIGNATURA: CREATIVIDAD

UNIDAD 2: Creatividad aplicada

TÍTULO DE LA PRÁCTICA: Creación de Marca personal y diseño de imagen corporativa

OBJETIVOS: aplicación de los conocimientos de la creatividad

TIEMPO DE DURACIÓN: 17 horas

1. FUNDAMENTOS:

El diseño de marca personal y la creación de imagen corporativa son fundamentales para transmitir la identidad, valores y propósito de una persona o empresa. Este proceso incluye elementos visuales que establecen una conexión emocional con el público objetivo, fortaleciendo la diferenciación y el posicionamiento en el mercado.

2. OBJETIVOS A ALCANZAR:

Comprender los principios básicos de diseño para la creación de una marca personal.

Aprender a desarrollar una identidad visual coherente y funcional.

Aplicar herramientas de diseño para generar elementos gráficos que refuercen la imagen corporativa.

3. BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS CAPACIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR:

Habilidades de pensamiento:

El alumno desarrolla las habilidades de pensamiento de forma efectiva, al momento de comprender, analizar y evaluar los contenidos impartidos. Estas habilidades incluyen, entre otras, la capacidad de razonamiento lógico, la resolución de problemas, la toma de decisiones, la creatividad, la capacidad de análisis crítico y la habilidad para comunicar ideas de manera efectiva.

Destrezas sensoriales:

El estudiante a través de los cinco sentidos es capaz de percibir e interpretar información recibida en clases. Esto incluye la capacidad de ver, oír, trabajar con actividades manuales, así como la capacidad de integrar y procesar esta información de manera significativa. Estas destrezas son fundamentales para la percepción y la comprensión de los contenidos

desglosados en la materia.

Destrezas motoras:

Las destrezas motoras involucran los movimientos musculares, fundamentadas en actividades donde utiliza la pintura, escritura, la manipulación de materiales didácticos y que requieran de coordinación entre los músculos más pequeños de las manos y los dedos para el desarrollo del contenido.

4. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:

El aprendizaje será evaluado mediante la creación de una marca personal completa. Se analizarán el concepto, la coherencia entre los elementos visuales, y la presentación de un manual de identidad corporativa que detalle su aplicación.

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

Para obtener un mejor resultado en el proceso de aprendizaje, es fundamental que el estudiante revise la bibliografía Creatividad. Emprendimiento y mejora continua.

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

Realizar una investigación sobre marcas personales e identidad corporativa exitosas.

Definir los valores, misión y público objetivo de la marca.

Diseñar logotipos, paletas de colores y tipografías que representen la esencia de la marca.

Crear un manual de identidad corporativa que integre todos los elementos visuales y sus aplicaciones.

7. NORMAS DE SEGURIDAD:

Seguridad: La seguridad es primordial. Los ambientes de práctica deben cumplir con regulaciones de seguridad y salud en el trabajo. Esto incluye la identificación de riesgos potenciales, la provisión de equipo de protección personal cuando sea necesario y la implementación de protocolos de seguridad. **Supervisión:** Los estudiantes en prácticas suelen requerir supervisión adecuada para asegurarse de que están realizando las tareas de manera segura y correcta. Los docentes han de asumir la función de supervisores, por lo que deben estar disponibles para responder preguntas, proporcionar orientación y evaluar el progreso del estudiante.

8. Formación en Valores y Desarrollo de Habilidades Blandas. -

Los estudiantes de Diseño Gráfico desarrollan habilidades clave como la comunicación, el trabajo en equipo y la gestión de conflictos, esenciales en el entorno creativo. Estas competencias blandas les permiten adaptarse mejor a los desafíos del mercado laboral y trabajar de manera efectiva en proyectos colaborativos, mejorando su capacidad para generar diseños inclusivos y efectivos.

9. CONCLUSIONES

El diseño de una marca personal fomenta habilidades técnicas y estratégicas esenciales para construir una identidad visual sólida y efectiva.

10. RECOMENDACIONES

Asegurarse de que la marca refleje la personalidad o los valores de la empresa.

Probar aplicaciones reales de la identidad visual en diferentes contextos.

Revisar constantemente la coherencia entre los elementos gráficos y el mensaje de la marca.

GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA	
CARRERA: DISEÑO GRÁFICO	ASIGNATURA: CREATIVIDAD
UNIDAD 2: Creatividad aplicada	
TÍTULO DE LA PRÁCTICA: Creación de campaña BTL, para empresas de comidas rápidas	
OBJETIVOS: aplicación de los conocimientos de la creatividad	
TIEMPO DE DURACIÓN: 17 horas	
<p>1. FUNDAMENTOS:</p> <p>Las campañas BTL (Below The Line) son estrategias de marketing enfocadas en la comunicación directa y creativa con el público. Diseñar una campaña para empresas de comidas rápidas requiere explorar elementos visuales y emocionales que conecten con el consumidor, promoviendo la marca y sus productos de forma memorable.</p>	
<p>2. OBJETIVOS A ALCANZAR:</p> <p>Aprender a diseñar campañas BTL que generen impacto directo en el público.</p> <p>Desarrollar habilidades para conceptualizar y ejecutar estrategias visuales innovadoras.</p> <p>Fomentar la creatividad en la resolución de problemas de marketing y diseño.</p>	
<p>3. BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS CAPACIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR:</p> <p>Habilidades de pensamiento: <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>El alumno desarrolla las habilidades de pensamiento de forma efectiva, al momento de comprender, analizar y evaluar los contenidos impartidos. Estas habilidades incluyen, entre otras, la capacidad de razonamiento lógico, la resolución de problemas, la toma de decisiones, la creatividad, la capacidad de análisis crítico y la habilidad para comunicar ideas de manera efectiva.</p> <p>Destrezas sensoriales: <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>El estudiante a través de los cinco sentidos es capaz de percibir e interpretar información recibida en clases. Esto incluye la capacidad de ver, oír, trabajar con actividades manuales, así como la capacidad de integrar y procesar esta información de manera significativa. Estas destrezas son fundamentales para la percepción y la comprensión de los contenidos desglosados en la materia.</p> <p>Destrezas motoras: <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Las destrezas motoras involucran los movimientos musculares, fundamentadas en actividades</p>	

donde utiliza la pintura, escritura, la manipulación de materiales didácticos y que requieran de coordinación entre los músculos más pequeños de las manos y los dedos para el desarrollo del contenido.

4. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:

La evaluación se centrará en la creación de una campaña BTL que incluya piezas visuales, estrategias de interacción y un concepto creativo. Se valorará la creatividad, el impacto visual y la conexión con el público objetivo.

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

Para obtener un mejor resultado en el proceso de aprendizaje, es fundamental que el estudiante revise la bibliografía Creatividad. Emprendimiento y mejora continua.

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

Analizar campañas BTL exitosas en el ámbito de las comidas rápidas.

Identificar el público objetivo y definir un concepto creativo que conecte con sus intereses.

Diseñar elementos visuales y materiales promocionales acordes a la campaña.

Presentar una propuesta final que integre todas las piezas y estrategias de manera coherente.

7. NORMAS DE SEGURIDAD:

Seguridad: La seguridad es primordial. Los ambientes de práctica deben cumplir con regulaciones de seguridad y salud en el trabajo. Esto incluye la identificación de riesgos potenciales, la provisión de equipo de protección personal cuando sea necesario y la implementación de protocolos de seguridad. **Supervisión:** Los estudiantes en prácticas suelen requerir supervisión adecuada para asegurarse de que están realizando las tareas de manera segura y correcta. Los docentes han de asumir la función de supervisores, por lo que deben estar disponibles para responder preguntas, proporcionar orientación y evaluar el progreso del estudiante.

8. FORMACIÓN EN VALORES Y DESARROLLO DE HABILIDADES BLANDAS. -

Los estudiantes de Diseño Gráfico desarrollan habilidades clave como la comunicación, el trabajo en equipo y la gestión de conflictos, esenciales en el entorno creativo. Estas competencias blandas les permiten adaptarse mejor a los desafíos del mercado laboral y trabajar de manera efectiva en proyectos colaborativos, mejorando su capacidad para generar diseños inclusivos y efectivos.

9. CONCLUSIONES

Las campañas BTL ofrecen una oportunidad única para conectar con el consumidor de manera creativa, utilizando estrategias visuales que refuercen el impacto de la marca.

10. RECOMENDACIONES

Enfocarse en mensajes claros y directos que generen emociones en el público.

Experimentar con materiales promocionales innovadores que refuercen la campaña.

Evaluar la efectividad de la campaña mediante retroalimentación del público objetivo.