



# MODULO DE ARTES PLASTICAS

GRADO 10°

FRANCISCO SANTANDER

Institucion Educativa Juan Pablo I

# Módulo de Artes. Grado 10°

## ESCRITURA Y PUBLICIDAD

En el entorno urbano que nos rodea abundan los mensajes a manera de letreros, los cuales pretenden comunicarnos visualmente una información de manera sintética; la letra se usa en estos casos de múltiples maneras, tanto para facilitar la lectura, como para impactar al observador por medio de las formas y colores.

El mundo contemporáneo exige que la información llegue al espectador de manera sintética y le indique visualmente cuál es el mensaje o el tipo de producto que está observando; por esta razón la **rotulación (arte de dibujar las letras)**, permite al diseñador realizar desde los primeros bocetos o ideas hasta organizar la información visual; en la actualidad este medio ha perdido protagonismo por la aparición de novedosos medios técnicos en computador.

Para cumplir con la tarea de construir un letrero legible y que impacte al observador, se debe elegir una acertada rotulación, es decir, relacionar la forma de las letras de acuerdo con el mensaje.

La fuerza visual y la legibilidad se pueden lograr mediante el tamaño de las letras, ya sean grandes o pequeñas, mayúsculas o minúsculas, o con la variación proporcional de su tamaño, utilizando leyes de la perspectiva lineal.

El **color** es otro elemento gráfico **importante** en la rotulación, porque puede atraer la vista hacia una palabra clave que se quiera resaltar, además, de que ayuda a ordenar la información y a verla con mayor claridad.

## La Creación en Publicidad

La publicidad es el máximo y mágico poder del siglo XXI, es el motor que impulsa y desarrolla a la industria, al comercio y a toda actividad humana; es también la influencia de mayor **“fuerza sugestiva”** para orientar al consumidor hacia el deseo de satisfacer apetencias, gustos y necesidades básicas.

El anuncio es la gran pieza del inmenso tablero publicitario y el medio por excelencia para decir algo con un propósito de servicio o venta, crear una disposición, estimular el deseo de poseer, dar a conocer algo nuevo y mejor que pueda interesar al consumidor.

“El anuncio es un medio para un fin”. Su objetivo es crear una reacción, para que ésta resuelva un propósito.

El anuncio más efectivo será aquel que contenga la idea más potente y la exprese de la manera más simple, sencilla y clara.

A continuación describiremos los aspectos básicos que se deben tener en cuenta al realizar un anuncio o propaganda en el campo de la publicidad:

## Módulo de Artes. Grado 10°

1. **La ilustración:** Es la foto, dibujo o cuadro que dice gráficamente el mensaje o que actúa como interés principal, para conducir la atención hacia el texto.
2. **El Símbolo:** Es una figura con personalidad real o imaginada, que representa a un producto, servicio o marca. El símbolo ha de ser resuelto siempre con los mismos elementos, ya que su aspecto y color dependen directamente de la naturaleza del producto, y debe ser utilizado de manera continua para que su imagen se asocie con el producto o servicio.
3. **El Título:** Generalmente es una palabra o frase, que expresa el sentido de la idea general.
4. **El Subtítulo:** Complementa la información del título, llamando aún más la atención del observador.
5. **El Texto:** Aquí se expresa el contenido de la información con un lenguaje muy claro y preciso.
6. **El Logotipo:** Es la forma gráfica que le damos al nombre de una empresa, producto o servicio, que por lo general, está resuelto por letras dibujadas que se destacan por su tamaño, cualidad e impresión, y que tienen un carácter distintivo y continuo que permite identificar y diferenciar la empresa, producto o servicio de los demás, así produzcan productos similares.
7. **El Slogan:** Es una frase o idea genérica, que condensa el argumento o mensaje que se utiliza para la difusión de un producto, servicio o marca, o para estimular la atención o consumo.
8. **La Marca:** Es un dibujo o señal distintiva para identificar a un producto o a su fabricante.

Al construir un anuncio o propaganda, debe existir unidad en su composición, es decir, armonía en todas sus partes; lo cual significa que los diferentes elementos que constituyen un anuncio deben estar bien relacionados y con distancias que faciliten una sucesión regular en la lectura.



# Módulo de Artes. Grado 10°

Fecha: \_\_\_\_\_

## EL LOGOTIPO.

El **logotipo**, o también llamado simplemente **logo**, es definido estrictamente en el área del marketing como el diseño tipográfico, o sea, el **diseño del nombre** de la marca en sí. El logotipo en este sentido tiene dimensiones, colores, formas y disposiciones específicas y reguladas del nombre de una empresa o institución.

La **importancia del logotipo**, en su concepto más amplio, es la forma visual, **rápida** y casi inmediata de imprimir en la **memoria** del público la marca o la imagen corporativa de la marca.

### ACTIVIDAD 1

Como todos sabemos, nuestra región es conocida por la explotación del **oro ecológico**. Ustedes deben manejar este concepto.

La actividad de hoy consiste en **CREAR**, diseñar y dibujar el **logotipo** de un taller de orfebrería.

Para esto siga las siguientes recomendaciones:

- Piense en cuatro (4) nombres diferentes. (Solo va el nombre del taller **no escriba** “taller de orfebrería El Cuy”, por ejemplo. Solo escriba “El cuy”)
- Los **nombres** deben hacer alusión al tema escogido, ser cortos y en español. (Los nombres deben estar creados para que las personas los lean rápido mientras caminan, o van en un automóvil.)
- Divida la hoja de dibujo en cuatro partes, y en cada una de ellas escriba los nombres pensados, con letras que tengan grosor porque después tiene que pintarlas.
- Repinte los nombres con micropunta negro.
- Cada nombre debe estar diseñado de forma diferente y tiene que ser legible, o sea entendible.
- No pinte hasta escoger el diseño.

**Nota:** de los cuatro nombres recibidos para evaluar, se escogerá un diseño, para seguirlo trabajando.

**No se admiten errores de ortografía.**

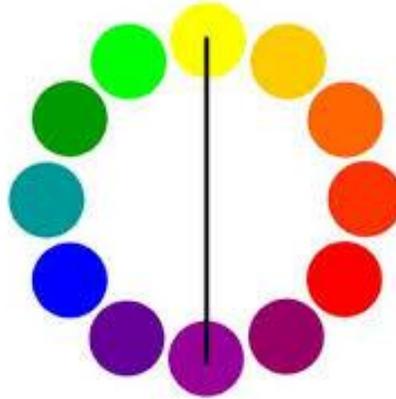


# Módulo de Artes. Grado 10°

Fecha: \_\_\_\_\_

## COLORES COMPLEMENTARIOS

Según la teoría de color, los colores complementarios son aquellos que están colocados de manera opuesta en el círculo cromático.



### ACTIVIDAD 2

Después de escoger el diseño del logotipo, Pasamos al diseño del color del logotipo.

-El logotipo escogido, dibújelo en una hoja, **tres veces**, y repíntelos con micropunta.

-Pinte con lápices de color cada nombre con una pareja de colores complementarios.

-Recuerde no pintar fuerte. Cuando el color brilla está mal pintado.



# Módulo de Artes. Grado 10°

Fecha: \_\_\_\_\_

## ACTIVIDAD 3

De los tres logotipos diseñados se escoge el más adecuado, para ser realizado en una hoja de dibujo en tamaño grande.

-El logotipo escogido tiene que reproducirlo con todas las características de forma y color.

-En la hoja de dibujo solo va a dibujar, repintar y pintar el logotipo escogido.



Fecha:

\_\_\_\_\_

## EL SIMBOLO

Un **símbolo**, en general, es aquello que representa e identifica un concepto o una idea. En el mundo de la imagen, un **símbolo** es un elemento **gráfico** que representa una idea completa y compleja.

Evite colocar en el símbolo muchos elementos. Simplifique lo que más pueda.

El **símbolo** es una imagen, no lleva letras y/o números.

## ACTIVIDAD 4

Ahora el estudiante crea y diseña dos símbolos, que identifiquen el taller de orfebrería.

-Divida en dos partes la hoja de dibujo.

-Dibuje los dos símbolos diseñados y repíntelos con micropunta, pero no pinte hasta escoger el diseño.

**Nota:** de los dos símbolos recibidos para evaluar, se escogerá un diseño, para seguirlo trabajando.



## Módulo de Artes. Grado 10°

Fecha: \_\_\_\_\_

### ACTIVIDAD 5

- Para diseñar el color, primero dibuje el **símbolo escogido** dos veces en la hoja de dibujo y repíntelos con micropunta.
- Pinte cada diseño teniendo en cuenta que el color aplicado este acorde con el diseño del color del logotipo, que ya se realizó.
- Recuerde no pintar fuerte. Cuando el color brilla está mal pintado.



Fecha:

\_\_\_\_\_

### ACTIVIDAD 6

- Después de escoger el **SIMBOLO**, que más representa el taller de orfebrería, se dibuja y pinta el diseño seleccionado en una hoja de dibujo en tamaño grande.
- Copie todas las características de forma y color, del diseño seleccionado para realizar el trabajo.



Fecha: \_\_\_\_\_

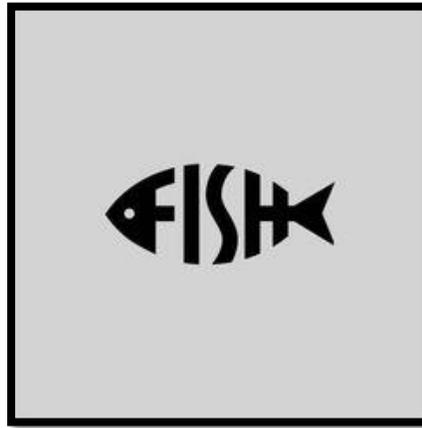
## EL LOGOSIMBOLO

El **Logosímbolo**, es la unión de la parte gráfica (símbolo) y la parte tipográfica (nombre). Es la auténtica representación de la identidad visual de una institución con la cual posiciona su producto y vende su imagen institucional. Es por ello que el **Logosímbolo** debe ser inmodificable.

En las imágenes de abajo se puede observar claramente el símbolo y el logotipo.

## Módulo de Artes. Grado 10°

En la primera imagen los dos elementos están separados, y en la segunda imagen están integrados formando un solo icono.



### ACTIVIDAD 7

-Para diseñar el **LOGOSIMBOLO**, del taller de orfebrería se hará de dos maneras:

-Divida la hoja de dibujo en dos partes.

-Dibuje un primer diseño donde el símbolo y el logotipo estén separados. Uno sobre otro, o a lado, eso depende del estudiante.

-Dibuje un segundo diseño donde el símbolo y el logotipo se integren, cuidando que los dos elementos deben ser distinguibles. Por eso en borrador realice varias pruebas hasta obtener un diseño apropiado.

-Repinte con micropunta pero no pinte hasta escoger el diseño.



## Módulo de Artes. Grado 10°

Fecha: \_\_\_\_\_

### ACTIVIDAD 8

-Después de escoger el **LOGOSIMBOLO**, que más representa el taller de orfebrería, se dibuja y pinta el diseño seleccionado en una hoja de dibujo en tamaño grande.

-Copie todas las características de forma y color, del diseño seleccionado para realizar el trabajo.



Fecha:

\_\_\_\_\_

Los tres elementos estudiados con el tema del oro, son los que más identifican un producto. (Logotipo, símbolo y logosimbolo). Faltan otros elementos que por tiempo no podemos estudiar.

Terminado el trabajo referente oro, ahora vamos a trabajar con un producto que también es característico de nuestra región. Ese producto es el Queso de El Vergel.

### ACTIVIDAD 9

La actividad de hoy consiste en **CREAR**, diseñar y dibujar el **logotipo**, que identifique el queso de El Vergel.

Para esto siga las siguientes recomendaciones:

-Piense en cuatro (4) nombres diferentes. (Solo va el nombre del taller **no escriba** “quesos El Cuy”, por ejemplo. Solo escriba “El cuy”)

-Los **nombres** deben hacer alusión al tema escogido, ser cortos y en español. (Los nombres deben estar creados para que las personas los lean rápido mientras caminan, o van en un automóvil.)

-Divida la hoja de dibujo en cuatro partes, y en cada una de ellas escriba uno de los nombres pensados.

## Módulo de Artes. Grado 10°

- Repinte los nombres con micropunta negro.
- Cada nombre debe estar diseñado de forma diferente y tiene que ser legible, o sea entendible.
- No pinte hasta escoger el diseño.

**Nota:** de los cuatro nombres recibidos para evaluar, se escogerá un diseño, para seguirlo trabajando.

**No se admiten errores de ortografía.**



Fecha:

---

### ACTIVIDAD 10

Después de escoger el diseño del logotipo, Pasamos al diseño del color del logotipo.

- El logotipo escogido, dibújelo en una hoja, **tres veces**, y repíntelos con micropunta.
- Pinte con lápices de color cada nombre con una pareja de colores complementarios, diferentes a los del trabajo del oro.
- Recuerde no pintar fuerte. Cuando el color brilla está mal pintado.



Fecha:

---

### ACTIVIDAD 11

De los tres logotipos diseñados se escoge el más adecuado, para ser realizado en una hoja de dibujo en tamaño grande.

- El logotipo escogido tiene que reproducirlo con todas las características de forma y color.
- En la hoja de dibujo solo va a dibujar, repintar y pintar el logotipo escogido.



Fecha:

---

### ACTIVIDAD 12

Ahora el estudiante crea y diseña dos símbolos, que identifiquen los quesos de El Vergel.

-Divida en dos partes la hoja de dibujo.

-Dibuje los dos símbolos diseñados y repíntelos con micropunta, pero no pinte hasta escoger el diseño.

**Nota:** de los dos nombres recibidos para evaluar, se escogerá un diseño, para seguirlo trabajando.



Fecha:

---

### ACTIVIDAD 13

-Para diseñar el color, primero dibuje el **símbolo escogido** dos veces en la hoja de dibujo y repíntelos con micropunta.

- Pinte cada diseño teniendo en cuenta que el color aplicado este acorde con el diseño del color del logotipo, que ya se realizó.

-Recuerde no pintar fuerte. Cuando el color brilla está mal pintado.



## Módulo de Artes. Grado 10°

Fecha: \_\_\_\_\_

### ACTIVIDAD 14

- Después de escoger el **SIMBOLO**, que más representa el queso de El Vergel, se dibuja y pinta el diseño seleccionado en una hoja de dibujo en tamaño grande.
- Copie todas las características de forma y color, del diseño seleccionado para realizar el trabajo.



Fecha: \_\_\_\_\_

### ACTIVIDAD 15

- Para diseñar el **LOGOSIMBOLO**, del queso de El Vergel, se hará de dos maneras:
- Divida la hoja de dibujo en dos partes.
- Dibuje un primer diseño donde el símbolo y el logotipo estén separados. Uno sobre otro, o a lado, eso depende del estudiante.
- Dibuje un segundo diseño donde el símbolo y el logotipo se integren, cuidando que los dos elementos deben ser distinguibles. Por eso en borrador realice varias pruebas hasta obtener un diseño apropiado.
- Repinte con micropunta pero no pinte hasta escoger el diseño.



# Módulo de Artes. Grado 10°

Fecha: \_\_\_\_\_

## ACTIVIDAD 16

-Después de escoger el **LOGOSIMBOLO**, que más representa el queso de El Vergel, se dibuja y pinta el diseño seleccionado en una hoja de dibujo en tamaño grande.

-Copie todas las características de forma y color, del diseño seleccionado para realizar el trabajo.



