

Guía docente

Símbolos visuales

Área disciplinar: Artes Visuales

Nivel: Secundario

Año: 5°

Contenido

- Símbolos. Logotipo, isotipo, isologotipo.

Presentación

Esta guía y el video ayudan a entender cómo identificar un logotipo, un isotipo y un isologotipo.

Actividades sugeridas

-Exposición de logotipo, Isotipo, isologotipo locales: organizar una exposición en el colegio donde los estudiantes puedan compartir logotipos diseñados para organizaciones locales, como clubes deportivos, ONG o pequeñas empresas. Esto les brindará la oportunidad de mostrar su trabajo e interactuar con la comunidad.

-Rediseño de un logotipo existente: pedirles a los estudiantes que seleccionen un logotipo y diseñen una nueva versión. Deben considerar cómo podrían mejorarlo para que se ajuste a la identidad de la marca.

-Realizar la versión tridimensional de un isotipo utilizando la técnica escultórica de modelado, tallado o construcción.

-Diseño de un isologotipo personal: cada estudiante puede diseñar y crear su propio logotipo que represente su personalidad, sus intereses o sus pasiones. Pueden aplicar diferentes técnicas artísticas.

-Creación de un logotipo para un supuesto producto: los estudiantes pueden inventar un producto y diseñar un logotipo para él. Deben considerar el público objetivo, el mensaje que quieren transmitir y los elementos visuales que reflejen la esencia del producto.



**Material
extra**

GAGLIARDI, Ricardo (2013). El lenguaje plástico visual. Ediciones del Aula Taller.
FERRERAS, Cristina; LABASTÍA, Alejandro y NICOLINI, Cecilia (2009). Cultura y Estéticas Contemporáneas. Editorial Puerto de Palos.

Gonzalez Ruiz, Guillermo (1994). Estudio de Diseño. Sobre la construcción de las ideas y su aplicación a la realidad. Emecé Editores.

Acaso, María (2006). El lenguaje visual. Ediciones Paidós Ibérica.

Pevsner, Nikolaus (2011). Pioneros Del Diseño Moderno, Editorial Infinito.

Equipo docente: Fernando Cuenya, Noelia Monzón, Maximiliano Noguera, José Adrián Ramírez, Maira Sosa