



Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic.13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

ACTIVIDAD DE SUPERACIÓN

Nombre del estudiante:	Grupo o grado: Ciclo 5 Décimo-Once
Área y/o asignatura: Tecnología e Informática	
Fecha de entrega:	Fecha de Devolución:

Competencia del Ciclo 5: Los estudiantes de los grados décimo y once de la Institución Educativa Débora Arango Pérez, al terminar el ciclo 5 estarán en la capacidad de analizar, valorar y discutir sobre la evolución de la tecnología en todas sus manifestaciones; así como, diseñar y construir prototipos e información, utilizando herramientas tecnológicas e informáticas, de acuerdo a las condiciones ambientales, sociales, culturales y éticas del contexto.

Competencia del Grado Décimo: Reconocer la importancia de la expresión gráfica (Diseño) en la construcción de productos tecnológicos, empleando las Tic para la elaboración de diseños que den solución a situaciones específicas de las personas, empresas, instituciones, comunidad o sociedad en general.

Competencia del Grado Once: Analizar procesos tecnológicos y avances científico – tecnológicos y su influencia en el desarrollo y formación profesional; conociendo las nuevas tecnologías para la producción y la solución a problemas desde el desarrollo tecnológico en ámbitos profesionales-laborales, personales y comunitarios.

Indicadores de Desempeño Décimo

1. Argumenta la evolución de la tecnología para sustentar su influencia en los cambios estructurales de la sociedad y la cultura.
2. Evalúa principios de funcionamiento (Científico y tecnológico) en diseños; y su impacto social.
3. Utiliza las tecnologías y los recursos digitales para apoyar procesos de planteamiento, resolución de problemas y procesamiento y producción de información.
4. Implementa procesos tecnológicos haciendo énfasis en el diseño y maquetación, para proyectar un prototipo que integre principios de diferentes tipos de diseño (Gráfico, web, arquitectónico; entre otros).

Indicadores de Desempeño Once

1. Analiza y valora la evolución de la tecnología desde sus causas y consecuencias e implicaciones en el desarrollo político, social, económico, educativo y laboral.
2. Evalúa procesos de investigación, desarrollo e innovación en oficios y profesiones; comparando su evolución e impactos al ambiente, sociedad y comunidades.
3. Comprende y aplica los principios básicos de algoritmos y programación desde herramientas informáticas.
4. Crea diversos contenidos digitales para gestionar, información personal; útil para ingresar y participar en el entorno profesional y laboral.

Actividades a realizar	Observación
<p>1. Crear un blog digital que se llame tecnología y Diseño. La plataforma y el dominio lo define usted como creador. (Blogger, WordPress)</p> <p>a. En la primera página: Escriba la relación que tiene la tecnología, la creatividad y el diseño. En un cuadro enfatizado escribir los impactos que ha tenido la evolución del diseño en la sociedad. Y finalizando, se explica la relación e importancia que tiene el diseño con los principios tecnológicos (Ergonomía, funcionalidad, seguridad, ecología y estética) para el desarrollo tecnológico.</p> <p>b. En la segunda página Desarrolla el proceso tecnológico Creativo (Planteamiento del problema, incubación de ideas, Diseño de una idea, elaboración y comunicación) para construir una propuesta a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crear un signo, icono o símbolo que refleje y exprese la identidad y características de la tecnología como conocimiento creativo. 	<p>Recuerde registrar referencias o fuentes de donde se basó para realizar cada acción propuesta.</p> <p>La actividad se debe presentar completa, para sustentar.</p> <p>Enviar link del blog Carpeta con código HTML a Tatiana.munoz@iedeboraarango.edu.co</p>
<p>1 •Definir Problema: Escribir la situación</p>	
<p>2 •Acopio de Datos: Exponer los datos de diseño grafico que son necesarios tener en cuenta para su construcción. Creatividad, tecnología, Imagen, simbolo, icono, signo, percepciones psicológicas de color y formas; Elementos de diseño grafico; entre otros.</p>	
<p>3 •Incubación de Ideas: Escribir dos ideas principales que le surjan para desarrollar la propuesta</p>	<p>Enviar línea del tiempo, cartel, Texto, Presentación, MoodBoard, y Documento con demás acciones a Tatiana.munoz@iedeboraarango.edu.co</p>
<p>4 •Elaboración: Diseño descriptivo explicado desde los cuatro elementos del diseño grafico (Conceptuales, visuales, relación y practicos) y tipo de imagen. Diseño grafico: Imágenes de los iconos o simbolos.</p>	
<p>c. En la Tercera página: Realizar una breve explicación o síntesis de cada tipo de diseño (Modas, arquitectura, gráfico, industrial, web, digital), además de exponer sus claves o principios para un buen desarrollo de producto.</p> <p>d. En la Cuarta página: Realizar un collage con 20 imágenes de los mejores diseños creados en la historia del hombre; debe elegirlos teniendo en cuenta que debe cumplir con todos los principios tecnológicos, no sólo desde la estética. Incluir de todos los tipos de diseño, cada una de las representaciones las debe referenciar con nombre, principios tecnológicos, país, inventor.</p> <p>e. En la Quinta página: Realice un texto tipo publicación en el que argumente por qué el diseño es la razón de ser de la tecnología.</p>	



Institución Educativa Débora Arango Pérez

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic.13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395

2. Crear una página web desde el código HTML en el que exponga los principios del diseño arquitectónico (firmitas, utilitas y venustas (Firmeza, funcionalidad y belleza). De igual manera, desde una infografía creada por usted, exponer los elementos arquitectónicos (funcionales, estructurales y decorativos) y mediante un Banner o Marquesina (Imagen en movimiento) Mostrar ejemplos de los diferentes estilos arquitectónicos que se han desarrollado con la historia.
3. PENSAMIENTO TECNOLÓGICO: Realizar búsqueda de información sobre las CMI Competencia para el Manejo de la Información y profundiza en el modelo **Gavilán**. A partir de la información encontrada y tratada crear:
 - Un poster que muestre la relación del tema consultado con la creatividad
 - **Video que explique el tema**
 - 10 Fotografías que tengan como temática Las CMI y a cada una exponer la regla de composición fotográfica que cumple.
4. Consultar la historia y desarrollo de la tecnología y las épocas de desarrollo. Hacer lectura de la información y con la información tratada:
 - a. Realice una línea del tiempo que muestre las dinámicas dadas en las tres revoluciones tecnológicas (Agrícola, industrial, tecnológica). Crearla desde Año aproximado, Inventos detonadores y principales consecuencias en oficios y profesiones.
 - b. En la actualidad estamos en las puertas de una cuarta revolución. Realice un cartel digital, en el que:
 - Le dé un nombre a la revolución
 - Cuál está siendo el invento(s) detonador.
 - Consecuencias para el ser humano en sus dinámicas.
 - c. Teniendo en cuenta los impactos analizados sobre las dinámicas del ser humano; argumenta en un texto escrito (con formato tipo publicación) de qué manera incide los cambios tecnológicos actuales en el desempeño de las profesiones.
5. Desarrollar un test vocacional (Se recomienda Chaside-online). Registra y crear un documento con el resultado del test y las acciones orientadas:
 - El campo de conocimiento y/o carreras que se obtuvo mayor resultado y explica si corresponde a lo que te gustaría como formación.
 - Explica si el resultado se relaciona con las características de tu personalidad (actitudes)
 - Consulta cuáles y en qué consisten las inteligencias múltiples. y define cuales tienes muy apropiadas a tus ritmos de aprendizaje y se relacionan con la carrera o campo sugerida en el resultado del test vocacional.
6. Realizar una presentación (Power Point, Prezi, canva) en la que:
 - Describa qué es un algoritmo. Da ejemplos cotidianos y específicos.
 - Presente una infografía de un algoritmo o proceso que desarrolla en la cotidianidad de la carrera sugerida o recomendada en el test. Detallando artefactos, procesos, y el o los sistemas en donde se puede desarrollar; además, de los saberes y acciones para hacer el paso a paso del proceso.
7. Responder teniendo en cuenta la carrera sugerida o recomendada en el test lo siguiente:
 - ¿Qué competencias debe tener un profesional en esa carrera (Perfil)?
 - ¿La carrera recomendada tiene amplia demanda social actualmente?
 - ¿Qué mitos en la formación o desempeño laboral hay sobre la carrera?
 - ¿Tienes apoyo familiar para estudiar?
 - ¿Cómo está el presupuesto familiar para realizar una formación superior?
 - ¿Cuáles universidades en Medellín ofertan el campo o carrera?
 - Consulte el pensum y escriba ¿cuáles materias son las que se le presentan con más afinidad y cuáles considera desde su saber previo con mayor reto
8. Realizar un moodboard de imágenes, que también puede tener tipografías visuales para palabras clave sobre las ideas que reflejen su vocación profesional.
9. Escribir Cuales son los documentos que debe tener al día y presentes para esta preparado para el mundo laboral y Argumentar ¿Qué aspectos, actitudes y aptitudes debe tener en cuenta a la hora de presentar una entrevista de trabajo o estudio?
10. PENSAMIENTO TECNOLÓGICO: Buscar qué es creatividad, técnicas para ser desarrollar creatividad. Que es marketing Digital, profesiones del Marketing Digital y Estrategias de Marketing Digital
 - Aplicando una de las técnicas consultadas, definir y presentar desde un poster o cartel una idea creativa-productiva (Jabón, labial humectante...)
 - Crear un contenido digital para lanzar el producto
 - Planear un calendario de social Media para informar, promocionar, Vender, publicitar, fidelizar, persuadir.

SUSTENTACIÓN