

SEMANA DEL 20 AL 24 DE JULIO

TEMA: DESIGN THINKING (PENSAMIENTO EN DISEÑO)

Actividad 1

1. Breve historia del design thinking
2. Que es el design thinking
- 3.Cuál es la metodología del design thinking y con que está relacionada
4. ¿cuáles son las características que debe tener un buen diseño en la metodología design thinking?
5. ¿cuáles son los pasos a seguir para desarrollar el design thinking?

Actividad 2

1. Realizar un glosario de palabras desconocidas, mínimo 8 palabras
2. Colocar la webgrafía de la consulta, todos los enlaces para realizar esta guía

SEMANA DEL 27 AL 31 DE JULIO

PENSAMIENTO EN DISEÑO (DESIGN THINKING)

1. El diseño Contemporáneo

Diseño de comunicaciones simbólicas y visuales
Diseño de objetos materiales
Diseño de actividades y servicios
Diseño de sistemas complejos o ambientes para vivir, trabajar, jugar y aprender

Hoy la tecnología hace parte de todos los procesos de la sociedad por medio de los ordenadores, máquinas mediante las cuales pensamos y que modifican nuestro modo de pensar, unifican la palabra, el sonido y las imágenes reemplazando el lenguaje conceptual (abstracto) por el lenguaje perceptivo (concreto) permitiéndonos pensar no sólo a través de símbolos, sino también de acciones e imágenes.



La incorporación de los computadores a la vida cotidiana afecta, los espacios que habitamos, nuestra forma de vida, la comunicación y los procesos de creación social como cultural que han dejado de ser exclusivos de un medio, soporte o autor. A su vez la informatización de la cultura nos ha conducido al surgimiento de nuevas formas culturales, como los videojuegos, los mundos virtuales, las realidades simuladas y las redes sociales; pero también ha redefinido las ya existentes, como la fotografía y el cine.

Esta transformación de la sociedad, la comunicación y el consumo ha tenido eco en las diferentes áreas del diseño. Actualmente podemos hablar de cuatro grandes áreas que son:

A-Diseño de comunicaciones simbólicas y visuales

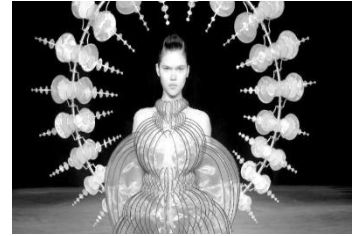
Esta área incluye el tradicional trabajo de diseño gráfico de construir mensajes visuales a partir de imágenes y signos (tipografías, anuncios, libros, revistas e ilustraciones), pero se ha expandido a otros soportes como la fotografía, el audiovisual y la interacción con el ordenador. El surgimiento de los nuevos medios



ha ampliado la comunicación visual a la exploración de los problemas de comunicar la información, ideas y argumentos a través de nuevas síntesis de palabras e imágenes.

B-Diseño de objetos materiales

Contiene la tradicional preocupación del diseño por la forma y apariencia visual de objetos y productos domésticos, indumentaria, herramientas, instrumentos, maquinaria y vehículos; esta área se ha expandido hacia un trabajo más metódico y las diversas interpretaciones de las relaciones físicas psicológicas, sociales y culturales entre los productos y el ser humano.



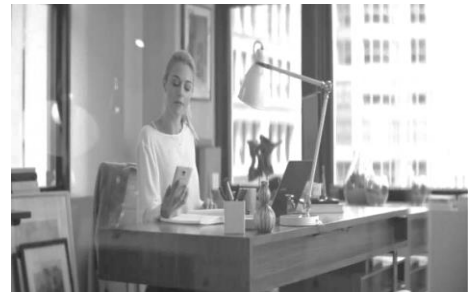
C-Diseño de actividades y servicios



El objetivo es combinar recursos físicos, recursos humanos, instrumentos y cronogramas en una secuencia eficiente para lograr objetivos específicos. Sin embargo, esta área se ha ampliado a la toma de decisiones lógicas y la planeación estratégica, desarrollándose rápidamente en el campo de la exploración de cómo el pensamiento del diseño puede contribuir a lograr un flujo orgánico de experiencia en situaciones concretas, de forma más inteligentes, significativas y satisfactorias.

D-Diseño de sistemas complejos o ambientes para vivir, trabajar, jugar y aprender

Parte de la preocupación tradicional de la ingeniería de sistemas, la arquitectura, la planeación urbana y el análisis funcional por integrar al ser humano dentro de ecosistemas complejos. El desarrollo de esta área se ha dirigido a la exploración del rol del diseño por sostener, desarrollar e integrar al ser humano a más amplios ambientes ecológicos y culturales, adaptándolos cuando sean deseables y sobre todo cuando sea necesario.



Como consecuencia de esta transformación el diseño alimenta una serie de significados que dota de un valor cultural. Lo que se llega a ver como el estilo del diseñador, no es nada más que la preferencia personal de ciertas formas visuales, materiales o técnicas; por lo tanto, las elecciones que crean un mensaje visual hablan de quien lo diseño.

Actividad segunda guía

Realizar dos diseños de cada uno, bien organizado y pintado, serían en total 8 y explicarlo

SEMANA DEL 3 AL 7 DE AGOSTO

2. Problemas perversos

A diferencia de las ciencias exactas que emplean la lógica matemática para dar solución a cualquier problema, las humanidades necesitan crear una solución a medida del problema, estos son los llamados “problemas perversos” (wicked problems); problemas complejos que no tienen una única causa, sino muchas entrelazadas. Por lo tanto, no hay una solución única.

La única forma de saber si funciona es a partir de la observación directa e informada; hace falta tiempo y hacen falta ensayos y errores para saber qué es lo que funciona. Una comunicación exitosa se construye a partir de la iteración, repetir varias veces un proceso con la intención de depurar el mensaje y el soporte visual.



3-El diseño centrado en el ser humano

Conociendo a las personas para las que se está diseñando es posible saber que diseñar, cómo debería funcionar o por qué es importante. De esta manera se da forma a un problema de diseño que encierra los puntos de vista de todos los participantes, los temas que les conciernen y necesidades que servirán para construir una hipótesis de trabajo; para la exploración, desarrollo e implementación de una solución en forma de productos, servicios, espacios, experiencias y modos de interacción que busquen mejorar la vida de las personas.



Actividad:

Realizar un ejemplo visual de problema perverso y donde conserve todo un proceso

SEMANA DEL 10 AL 14 DE AGOSTO



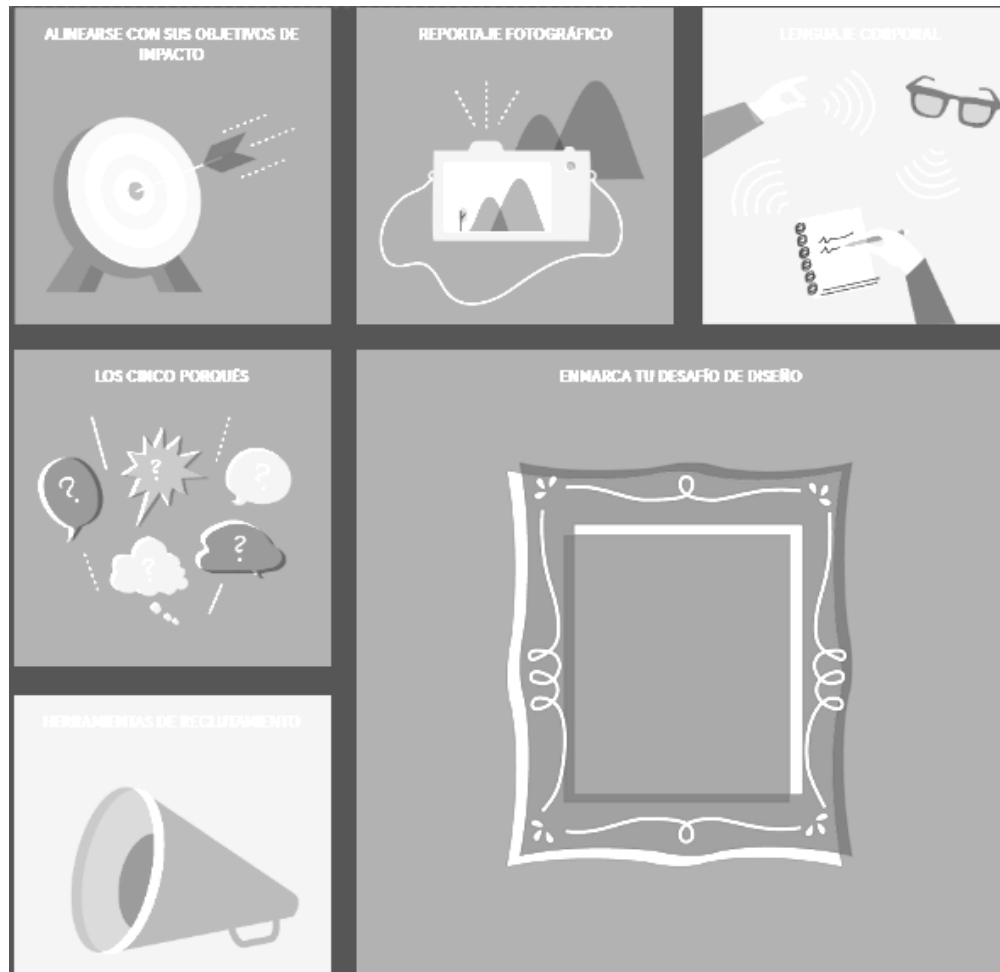
Actividad

Explicar cada imagen con sus palabras, detallando bien como el color, personas. Objetos y ambientes

SEMANA DEL 17 AL 21 DE AGOSTO

Actividad

Realizar un diseño semejante a la muestra, con mensaje, de tal manera que cuando se visualice se dé cuenta de que se trata como el ejemplo. Son 10 diseños



SEMANA DEL 24 AL 28 DE AGOSTO

Herramientas

1-Identificación del problema

El proceso de diseño centrado en las personas comienza con la identificación de una problemática específica que se quiere resolver, el paso inicial es documentarse sobre el problema, no es suficiente con creer que hay una dificultad e imaginar una causa, hace falta investigar, recoger el testimonio de las personas afectadas, consultar noticias, estadísticas, investigaciones, organizaciones, profesionales, investigadores o docentes para identificar el problema.

2- Pregunta problematizadora

Tras identificar el problema se elaborará una pregunta problematizadora que recoja la problemática específica, la población con que va a trabajar y el lugar que busca beneficiar aportando a la solución del problema.

El equipo de diseño tiene una semana para recopilar y analizar la información lo que les permitirá adquirir un buen entendimiento del tema que se evidenciará en la identificación del problema y la pregunta problematizadora.

Tras establecer la problemática y elaborar la pregunta problematizadora se comenzarán a desarrollar los tres momentos presentes en el kit de herramientas:

3-Inspiración

El diseño de soluciones significativas e innovadoras que sirvan a los miembros de la comunidad comienza con la comprensión de las necesidades, esperanzas y aspiraciones que ellos tienen para el futuro.

Cada grupo debe seleccionar 5 técnicas, mediante las cuales establezca con quien hablar personas de la comunidad, organizaciones sociales o expertos, buscando generar empatía frente a la problemática y recoger las historias de la comunidad, observando la realidad de cada uno de los miembros para comprender sus necesidades, obstáculos y limitaciones.

La información recopilada permitirá identificar un reto de diseño. Este reto servirá de guía para formular las oportunidades y soluciones que se desarrollen durante el proceso posterior. Un reto de diseño centrado en las personas se expresa como una posibilidad. Por ejemplo: "Crear ahorros y productos de inversión que sean apropiados para gente que vive en áreas rurales".

Un buen reto de diseño debe estar planteado en términos humanos más que en la funcionalidad de la tecnología, el producto o el servicio. Debe ser lo suficientemente amplio para permitir descubrir las áreas de valor inesperado pero lo suficientemente cerrado para que el tema sea manejable.

4-Ideación

Para ir de la investigación a las soluciones concretas, hay que pasar por un proceso de síntesis e interpretación. Esto exige por una parte un proceso de reducción y selección de la información como transformar las ideas sobre la realidad del presente en un conjunto de oportunidades para el futuro. El objetivo de esta fase es dar sentido a los datos, identificando patrones, estableciendo oportunidades para crear soluciones de diseño y formular prototipos.

Tomando como referente las conclusiones que arrojan los datos recopilados y el reto de diseño, se seleccionaran 5 técnicas de ideación que establecen la manera en que se interpreta la

información, se crean las ideas, se determinan que objetivos llevar adelante y que prototipo desarrollar

5-Implementación

Una vez que el equipo de diseño ha creado muchas soluciones que son deseables, es el momento de considerar cómo volverlas factibles y viables. La fase de entrega lleva a la implementación de las ideas principales.

Aquí se identificarán las capacidades que se necesitan, se hará una evaluación de factibilidad, establecerán un plan de implementación y evaluaciones del impacto con los usuarios.

Se emplearán 5 técnicas de implementación para determinar si el proyecto funciona, que se debe tener en cuenta para su ejecución y como sostener en el tiempo.

SEMANA DEL 31 DE AGOSTO AL 4 DE SEPTIEMBRE

INTRODUCCION AL SONIDO

Actividad

Ver la película **ROJO COMO EL CIELO** y luego realizar el siguiente taller

- 1- resumen de la película
- 2-analisis de la película en el contexto educativo
- 3-analisis de la película en el contexto social
- 4-explicar la frase todos somos iguales
- 5-a las personas con alguna discapacidad como los mira la sociedad
- 6-mencionar los personajes de la película
- 7-enseñanza que te deja la película

SEMANA DEL 7 AL 11 DE SEPTIEMBRE

SONIDO

Actividad

- P1. ¿Qué es el audio digital?
- P2. ¿Qué es una onda sonora?
- P3. ¿Cómo se pasa de una señal eléctrica a una señal digital?
- P4. ¿Cómo quedan físicamente representados los números asignados después de la digitalización?
- P5. ¿Cuáles son los formatos de un archivo de audio?
- P6. ¿Qué es la resolución de un sistema de audio digital?
- P7. ¿Qué es la frecuencia del sonido?
- P8. ¿Qué es el aliasing?
- P9. La señal almacenada en un CD, por ejemplo, es una señal digital. ¿Cómo se transforma nuevamente en una señal audible?
- P10. ¿Qué relación hay entre el ruido de digitalización y la resolución?
- P11. ¿Cuál es la relación señal/ruido necesaria para una buena calidad de reproducción?
- P12. Diferencia entre amplitud y compresión en el sonido.
- P19. ¿Qué es dither y para qué se usa?

Favor colocar las paginas o enlaces de internet de donde saco la consulta

SEMANA DEL 14 AL 18 DE SEPTIEMBRE

MEDIOS PARA EL SONIDO

Actividad 1

P1. ¿Qué es un Podcast?

P2. ¿Qué es un Podcast?

P3. ¿Diferencia entre una encuesta y una entrevista?

P4. ¿Qué es un guion radiofónico?

P5. ¿Aspectos a tener en cuenta en un reportaje de radio?

P6. ¿Cómo en un buen número de textos audiovisuales, es frecuente observar una estructura mínima en tres partes: Cuáles son?

P7. ¿Qué es una crónica?

P8. ¿Diferencia entre una cuña radial y un anuncio publicitario?

Actividad 2

1-Dar un ejemplo de una crónica periodística

2-Dar ejemplo de una cuña radial, puede ser con imágenes. De acuerdo con la idea que tienes de negocio

SEMANA DEL 21 AL 25 DE SEPTIEMBRE

Actividad 1

P1. ¿Elementos del lenguaje sonoro?

P2. ¿Cómo debe ser el sonido cinematográfico?

P3. ¿El lenguaje sonoro se desprende de cuatro principales elementos cuáles son?

P4. Cuáles son los programas gratuitos para editar el sonido, mínimo tres?

P5. ¿Cómo escuchamos?

P6. Funciones narrativas y expresivas de los elementos sonoros en los relatos multimedia
Dar ejemplos

P7. ¿Qué es sinestesia y dar ejemplos?

Actividad 2

Teniendo en cuenta las 3 partes que forman un reporte periodístico, realizar un ejemplo, el tema es la idea que tuviste del negocio, si es de venta, informática, de publicidad etc.

Colocar la webgrafía o páginas de consulta

SEMANA DEL 28 DE SEPTIEMBRE AL 2 DE OCTUBRE

ENTREVISTA RADIAL

Actividad

Realizar una entrevista con el tema que escogiste en la idea del negocio, con 3 personas, y con 15 preguntas, tomar pantallazos según el medio utilizado.

Favor organizar los pantallazos en un archivo de Word. Con el nombre de la semana, la fecha,

SEMANA DEL 12 AL 16 DE OCTUBRE

PROGRAMA RADIAL

Actividad

Formar equipos para el proyecto y realizar la siguiente estructura radial, conservar todo lo que está en negrita.

Género: JUVENIL, mesa redonda

Nombre: los problemas de la calle

Tipo: INFORMATIVO

Objetivo

Debatir con los jóvenes de diferentes temas y así orientar e informar sobre ellos de una manera más didáctica.

Público meta: jóvenes de 13 a 20 de cualquier estrato socioeconómico y de diferentes zonas urbanas de la ciudad

Publico bienvenido: 20 en adelante de cualquier estrato socioeconómico y de diferentes zonas urbanas de la ciudad

Frecuencia: una vez a la semana

Transmisión: miércoles 6:00 pm

Emisora: *Bluradio Medellín* 97.9 FM

Duración: 60 minutos

Justificación

La mesa redonda tiene el fin de socializar opiniones respuesta y temas en el programa y juvenil porque ellos a veces son los que suelen tener más dudas o faltas de orientación sobre distintos temas por eso se creó el programa **LOS PROBLEMAS DE LA CALLE**

La información será útil para los jóvenes de cualquier estrato socioeconómico que vivan en las zonas urbanas. Hay que hacer notar Que de la diferentes problemáticas cotidianas en la vida de los jóvenes

El programa se transmite en la emisora *Bluradio Medellín* 97.9 FM se propone transmitir los miércoles a las 6 de la tarde ya que es un horario de alta audiencia y en el cual lo pueden detallar y analizar con más atención

Resumen: cuatro presentadores tres mujeres y un hombre comentan e introducen temas de la actualidad al programa, el tono es calmado dinámico e informativo con un tratamiento justo y amistoso para todas la personas que nos escuchan. El tema central se plantea como hilo

conductor, que estará compuesto por comentarios y opiniones rápidos sobre los diferentes temas que **interesen al público. También incluye canciones pedidas por los oyentes**
Secciones: tendremos 4 secciones tituladas problemas de la calle en las mujeres, problemas de la calle en los hombres, problemas de la calle en comunidad y música

Estructura

Sección	tiempo de duración	tiempo acumulado
música	5:00	5:00
saludo, resumen y presentación	5:00	10:00
problemas de la calle en las mujeres	10:00	20:00
música	5:00	25:00
problemas de la calle en los hombres	10:00	35:00
música	5:00	40:00
problemas de la calle en la sociedad	10:00	50:00
Conclusión, avisos y despedida	5:00	55:00
música	5:00	60:00

SEMANA DEL 19 AL 23 DE OCTUBRE

DISEÑO GUION RADIAL

Actividad 1

Según el tema del proyecto se va a realizar un guion radial en Word, este es un ejemplo del guion o presentación radial llamado INSOMNIO

INSOMNIO

Locutor (R): Buenas noches! Es un gusto para mí y para mis compañeros estar con ustedes en esta noche de "INSOMNIO" Soy Dj R.

Locutor (S): Buenas noches para mí es un gusto estar en este programa que lo creamos especialmente para entretener nuestros oyentes, soy Dj Guanábana.

Locutora (M): Yo soy Melo una Dj de "INSOMNIO" y es un honor poder acompañarlos cada jueves y llenarlos de sonrisas junto a mis compañeros

Locutor (A): Soy Dj Serna y estoy muy agradecido por la oportunidad que nos dan ustedes los oyentes de ayudarnos a crecer en este programa de música Crossover, sin más preámbulo empezaremos con una canción Titulada: Cascade!

(Suenan la Música)

(Chiste, Chiste)

Voz: - Están 2 viejitas sentadas en sus mecedoras, y una le dice a la otra:

¿Cómo se llama el alemán que nos vuelve locas?

Alzheimer, pendeja, es Alzheimer.

Locutor (A): Un dato clave es que los chistes y la risa constituyen mecanismos que utiliza el cerebro para aprender el absurdo. Por este motivo, argumenta que un chiste, después de escucharlo varias veces, ya no es divertido.

(Propaganda)

Locutor (M): Desde este momento abrimos la línea telefónica 525-6565, repito 565-6565

Locutor (S): Pueden llamar a pedir las canciones que quieran programar, como ustedes saben pueden ser de cualquier tipo de música.

(Primer llamada)

Locutor (R): Halo? Con quien tengo el gusto.

Oyente: Hola, Soy Mónica Santos

Locutor (R): que estas escuchando

Oyente: Insomnio ("INSOMNIO")

Locutor (R): y desde donde nos escuchas

Oyente: Desde Aranjuez, un saludito pa' todos los de la cuadra

Locutor (R): Te ha gustado el programa?

Oyente: Si está muy bacano. Hey poneme este temita ome, Mr Bombastic de Shaggy

Locutor (R): Claro que sí. (Cuelgan)

(Chiste, Chiste)

Voz: ¡Niños, no juguéis con fuego!...y Fuego se quedó sin amigos

Locutor (A): Aquí los dejo con estos temas.

(Suenan la Música)

Locutora (M): Oyentes por ser esta nuestra primera vez de "INSOMNIO", terminaremos nuestra emisión de hoy, esperamos que el próximo jueves nos acompañen de nuevo, y recuerden que estuvieron con Dj Melo

Locutor (R): Dj R

Locutor (A): Dj Serna

Locutor (S): y conmigo, Dj Guanábana, y esto era "INSOMNIO" 103.5 FM

Actividad 2

De acuerdo al guion realizar la grabación con voz clara, hablar en voz alta, pausada, pues es para los oyentes.

SEMANA DEL 26 AL 30 DE OCTUBRE

Actividad

Realizar un segundo guion con grabación, tema relacionado con el proyecto

SEMANA DEL 2 AL 6 DE NOVIEMBRE

TALLER AUDACITY

Actividad

Resuelve

1. ¿Cuál es la función del programa Audacity?
2. Explicar cada uno de los elementos que conforman la ventana de audacity y dibujarla
3. En qué opción del menú le colocamos silencio a una parte de la canción o grabación
4. En qué ícono u opción del menú agregamos una pista
5. Explicar cada una de las opciones del menú efecto
6. ¿Cuál es el efecto que más utilices y por qué?
7. Detalla cómo puedo añadir una segunda pista:
8. ¿Cómo se deben guardar los proyectos?
9. ¿Cómo se elimina el ruido de una pista?

SEMANA DEL 9 AL 13 DE NOVIEMBRE

PRÁCTICAS CON AUDACITY

Actividad

1-Descargar el programa audacity u otro programa de sonido, luego ver los siguientes videos

<https://www.youtube.com/watch?v=ge6s3ZSO26U> COMO FUNCIONA

<https://www.youtube.com/watch?v=dpY6adEghnQ> COMO SACAR LA VOZ

<https://www.youtube.com/watch?v=8-1sXC59fCA>

2-Colocar cada uno de los pasos de los dos videos en un archivo de Word, con imágenes

3-Realizar las prácticas en audacity

SEMANA DEL 16 AL 20 DE NOVIEMBRE

PRÁCTICAS CON AUDACITY

Revisar los siguientes videos

<https://www.youtube.com/watch?v=8-1sXC59fCA> TRABAJANDO MULTIPISTA

<https://www.youtube.com/watch?v=7Me8BrCA7PY> COMO ELIMINAR RUIDO

<https://www.youtube.com/watch?v=oUkgxr-liHA> REPARAR AUDIO DAÑADO

Actividad

- 1-Abrir dos o tres canciones y realizar cambios de acuerdo a los videos en audacity
- 2-Escribir en un archivo de Word los pasos, y enviar dos evidencias, de las prácticas

SEMANA DEL 23 AL 27 DE NOVIEMBRE

PRACTICAS CON AUDACITY-EFECTOS

<https://www.youtube.com/watch?v=EYO4wEcM9Sw> COMO MEJORAR LA CALIDAD DE VOZ

<https://www.youtube.com/watch?v=VrmRmVTb4Ps> CAMBIAR Y COLOCAR EFECTOS VOZ EN AUDACITY

Actividad

- 1-Escribir los pasos y llevarlos a un archivo de Word.
- 2-Realizar las prácticas de dichos videos (dos) y enviarlos

SEMANA DEL 30 DE NOVIEMBRE AL 4 DE DICIEMBRE

PHOTOSHOP HERRAMIENTA PINCEL

1-Ver los videos de Photoshop y realizar las evidencias en Photoshop, presentar las 3 evidencias, tanto el original como el modificado, tomar el pantallazo estando en Photoshop antes de unir las capas, para mirar el trabajo de las herramientas de Photoshop, todo en un archivo de Word.

2-Escribir en Word los pasos Realizar paso a paso en un documento sobre los videos, puede incluir imágenes.

https://www.youtube.com/watch?v=LSQMPmUyNBs	Cambiar el color de la ropa Herramientas: selección, tono y saturación
https://www.youtube.com/watch?v=nUDABX-dUil	Cambiar color del cabello Herramientas: pincel y máscara de capa
https://www.youtube.com/watch?v=vlpkL5ol3nU	Cambiar el color de los labios con el uso de la herramienta pincel

SEMANA DEL 7 AL 11 DE DICIEMBRE

HERRAMIENTA PINCEL

Con las dos imágenes hechas en las semanas 6 y 8 del primer período, abrirla en Photoshop y pintarla con la herramienta pincel.,
Envían la imagen sin pintar y la pintada