



INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA SIERRA

Creada por Resolución N°012065 del 05 de octubre de 2015 y 014399 del 20 de noviembre de 2015.

DANE: 105001026581 NIT:900935808-1

ie.lasierracolegiomaestro@gmail.com

MODULO

VIRTUAL DE APRENDIZAJE

MEDIA TECNICA

FUNDAMENTOS DEL DISEÑO PERIODO 1

GRADO 10°

NOMBRE: _____ **GRADO/GRUPO:** _____



CESAR AUGUSTO GARCIA CASTAÑO

DOCENTE RESPONSABLE

FECHA DE ENTREGA: _____ **AÑO: 2021**

INTRODUCCION

El diseño se ha convertido en un elemento de capital importancia en todo tipo de producciones humanas y constituye hoy uno de los principales motores de la economía cultural. El diseño se aplica, en todos los ámbitos y se encuentra por todas partes, penetrando en lo cotidiano de tal manera que su omnipresencia lo torna imperceptible. La función del diseño en la sociedad contemporánea no debe entenderse únicamente como el proceso de ideación y proyección, para la producción de objetos ya sean estos bidimensionales o tridimensionales. Un problema de diseño no es un problema circunscrito a la superficie geométrica de dos o tres dimensiones. Todo objeto se conecta siempre, directa o indirectamente, con un entorno y por tanto, el conjunto de conexiones que un objeto se establece con muy distintas esferas y es extensísimo. Por ello el diseñador ha de contribuir a que se establezca una relación reconocible e inmediata del hombre con su entorno, donde éste se hace accesible, amable, útil y adaptado. El diseño ha de atender tanto a los aspectos materiales, tecnológicos y funcionales de los objetos, como a los simbólicos y comunicacionales. Un buen diseño contribuye a que podamos utilizar eficazmente los objetos de una manera intuitiva y cómoda o a que comprendamos con rapidez los mensajes de nuestro entorno.

ESTRATEGIA VIRTUAL DE APRENDIZAJE Y/O ALTERNANCIA

Consisten en un proceso, procedimiento o conjunto de pasos o habilidades por medio de plataformas virtuales y que un estudiante adquiere y emplea de forma intencional como instrumento flexible para realizar un trabajo (sincrónico y asincrónico) para aprender significativamente y solucionar problemas y demandas académicas a través de las diferentes alternativas, bien sea virtual, presencial y semi-presencial, no obstante, lo que nos interesa con especial atención son las estrategias de auto-aprendizaje que el estudiante adquiere en los procesos, y que son todas aquellas ayudas planteadas por el docente en la enseñanza que se proporcionan al estudiante para facilitar un procesamiento más profundo de la información y desarrollo de actividades.

OBJETIVO

Adquirir los conocimientos básicos en diseño de multimedia por medio de recursos humanos y tecnológicos que le faciliten al estudiante un aprendizaje oportuno de acuerdo a lo planteado en el currículo establecidos por la entidad articuladora.

INDICADORES DE DESEMPEÑO

- Asimila con facilidad los conceptos de diseño y los pone en práctica.
- Reconoce los elementos de la multimedia como parte interactiva en una página web.
- Identifica los diferentes tipos de perspectiva y sus diferencias.
- Utiliza el color para darle vida a sus diseños e identificar la gama de colores.
- Realiza actividades aplicando la técnica de la perspectiva con un, dos y tres puntos de fuga.
- Realiza diseños aplicando la técnica de la perspectiva.

COMPETENCIA

1. Capacidad y habilidad para utilizar las tecnologías y técnicas informativas y comunicativas en los distintos medios o sistemas mediáticos combinados o interactivos.
2. Capacidad para la formar la creatividad y la persuasión a través de los diferentes soportes y de los diferentes medios de comunicación.
3. Capacidad para conocer los elementos formas y procesos de los lenguajes publicitarios y de otras formas de comunicación persuasiva.

DBA

- Identifica las características e importancia de la publicidad como una forma de comunicación que se utiliza en la producción de diseños manuales y digitales.
- Reconoce la computadora como recurso de trabajo y comunicación y la utiliza en diferentes actividades de diseño.

CONCEPTOS PREVIOS

La palabra diseño tiene un rango muy amplio de definiciones, ya que se aplica a muchas áreas del saber humano de manera más o menos diferenciada. Sin embargo, por diseño nos referimos generalmente a un proceso de prefiguración mental, es decir, de planificación creativa, en el que se persigue la solución para algún problema concreto, especialmente en el contexto de la ingeniería, la industria, la arquitectura, la comunicación y otras disciplinas afines.

CARACTERÍSTICAS DEL DISEÑO

Un diseñador es una persona que ha entrenado su creatividad enfocándola hacia aspectos más pragmáticos, de manera que pueda ofrecer soluciones adaptadas al problema que enfrenta. Por esa razón, el diseño en tanto disciplina suele ser un poco general, un conjunto de saberes aplicables a diversos campos de trabajo, pero que se sirven de la geometría, la aritmética, la lógica, la ilustración, el mercadeo, la sociología o la informática para un proceso que, fundamentalmente, comprende en las siguientes etapas:

- **Observación y análisis.** Ya que la necesidad del diseño surge de la cotidianidad del ser humano.
- **Planificación y proyección.** Proponiendo un modo de solucionar la necesidad detectada.
- **Construcción y ejecución.** Llevando a la realidad lo proyectado y sometiéndolo a la prueba de su funcionamiento.

TIPOS DE DISEÑO

Esta es quizá **una de las ramas del diseño más populares hoy en día**, dado el aspecto visual que predomina en la cultura contemporánea. Se trata de la creación y proyección de objetos gráficos: ilustraciones, composiciones, logotipos, imágenes, tipografías, etc., empleados en diversas industrias y medios de comunicación masiva, atendiendo a aspectos estéticos, comunicacionales y simbólicos.

Esta rama del diseño tiene, a su vez, segmentos aplicados a diversos campos de interés, como son:

- **El diseño editorial.** Se especializa en el trabajo gráfico de maquetado y preparación de portadas de libros, revistas y otras publicaciones impresas.
- **El diseño publicitario.** Se especializa en la labor creativa detrás de la publicidad y el mercadeo de productos y servicios de consumo, creando así anuncios, propagandas o ilustraciones comerciales.
- **El diseño corporativo.** Se especializa en la creación de motivos gráficos empresariales, como logotipos, empaquetados e ilustraciones que reflejan la identidad corporativa de una empresa u organización.
- **El diseño web.** Se especializa en los aspectos del diseño que atañen a Internet y al mundo 2.0, por lo que incursiona a menudo en lo audiovisual y en lo interactivo, sirviéndose incluso de saberes de la informática y la programación.

ACTIVIDAD 1

SE REALIZA EN LA SEMANA 6 DEL 1 AL 05 DE MARZO

1. ¿Cuál es el rol de un diseñador cuándo desea expresar su creatividad e imaginación para la solución de un problema o situación específica a través del diseño?

ACTIVIDAD 2

SE REALIZA EN LA SEMANA 7 DEL 08 AL 12 DE MARZO

1. ¿Cuál es la responsabilidad del diseño en el consumismo que nos rodea?

Nota: La actividad la puede realizar en medio digital o manual y enviarlo las evidencias al contacto referenciado del docente de tecnología (cesargarciadocente@gmail.com o al celular 3007752024) para su respectiva valoración.

RÚBRICA DE VALORACIÓN DE LA GUÍA

DESEMPEÑO	DESCRIPTORES
SUPERIOR	Analiza y comprende con facilidad las actividades asignadas durante el periodo, reconociendo cada uno de los elementos que integran el experimento y la posible aplicación de estos conocimientos en la vida social, demostrando así un sentido de responsabilidad en la entrega a tiempo de actividades y tareas propias del trabajo en casa.
ALTO	Analiza y comprende de forma parcial las actividades asignadas durante el periodo, reconociendo cada uno de los elementos que integran el experimento y la posible aplicación de estos conocimientos en la vida social, demostrando así un sentido de responsabilidad en la entrega a tiempo de actividades y tareas propias del trabajo en casa.
BASICO	Analiza y comprende los conceptos básicos de las actividades asignadas durante el periodo, reconociendo cada uno de los elementos que integran el experimento y la posible aplicación de estos conocimientos en la vida social, cumpliendo así con un mínimo grado de responsabilidad en la entrega a destiempo o incompleta de actividades y tareas propias del trabajo en casa.
BAJO	Se le dificulta el análisis y comprensión de las actividades asignadas durante el periodo, y no reconoce los elementos que integran el experimento y la posible aplicación de estos conocimientos en la vida social, demostrando así su falta de compromiso y responsabilidad en la entrega a tiempo de actividades y tareas propias del trabajo en casa.