



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

TEORIA DEL COLOR

El mundo es incoloro. Se podría decir que todo el color que vemos no existe. Es una percepción. Los objetos poseen la característica de absorber determinadas partes del espectro lumínico. La luz que no es absorbida se remite y transmite diferentes estímulos de color al de la ambientación general. Al llegar estos estímulos hasta el órgano de la vista, nos produce una sensación de color.

Se considera que el color se genera de la descomposición de la luz blanca proveniente del sol, o de un foco o fuente luminosa artificial. La apariencia de esos colores siempre es visual, y variará dependiendo del tipo de rayos luminosos, su intensidad o el modo en que son reflejados.

La luz blanca está formada por tres colores básicos: rojo, verde y azul. Este fenómeno fue descubierto por Issac Newton al hacer pasar un rayo de luz blanca por medio de un prisma de cristal, este haz de luz se dividió en un espectro de colores idéntico al del arco iris.

ACTIVIDAD 1

SE REALIZA EN LA SEMANA 10 DEL 05 AL 09 DE ABRIL

1. Consulta los siguientes conceptos.

- Colores primarios
- Colores secundarios
- Colores terciarios
- Gama de color
- Tono de color
- Saturación de un color
- Brillo de un color

ACTIVIDAD 2

SE REALIZA EN LA SEMANA 11 DEL 12 AL 16 DE ABRIL

- Con la ayuda de los elementos de geometría (compas, regla y transportador) construye exactamente igual el círculo cromático que se muestra en la figura en el tamaño de una hoja carta, luego consulta el origen del color.



Formando personas, creciendo en valores

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. |