



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

MULTIMEDIA

El término **multimedia** hace referencia a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión físicos o digitales electrónicos para presentar o comunicar información. De allí la expresión multimedios. Los medios pueden ser variados, desde texto e imágenes, hasta animación, sonido, video, alto nivel de

interactividad¹. También se puede calificar como *multimedia* a los medios electrónicos u otros medios que permiten almacenar y presentar contenido multimedia. Multimedia es similar al empleo tradicional de medios mixtos en las artes plásticas, pero con un alcance más amplio.²

Se habla de multimedia interactiva, cuando el usuario tiene libre control sobre la presentación de los contenidos, acerca de qué es lo que desea ver y cuándo; a diferencia de una presentación directa, en la que es forzado a visualizar contenido en un orden predeterminado.

ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA

El diseño **multimedia** está compuesto por la combinación de diversos medios, entre ellas se encuentran el texto, fotografías, vídeos, programación, sonido, animación, entre otras, con el fin de expresar y comunicar.



ACTIVIDAD 1

SE REALIZA EN LA SEMANA 8 DEL 15 AL 19 DE MARZO

1. Consulta con su respectiva definición los elementos de la multimedia y que es un proyecto multimedia y luego explica cómo interactúan cada uno de ellos en la elaboración de un proyecto para dar solución a un problema o situación.

ACTIVIDAD 2

SE REALIZA EN LA SEMANA 9 DEL 22 AL 26 DE MARZO

1. Consulta los siguientes tipos de multimedia y dar un ejemplo de cada uno de ellos:
 - Multimedia educativa
 - Multimedia publicitaria
 - Multimedia comercial
 - Multimedia informativa

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.