



GUÍA DE ARTES

El diseño y las artes visuales.

Nombre estudiante: _____ Curso: _____

Reflexiona entorno a las siguientes preguntas.

1. ¿Qué objetos utilizas todos los días?

2. Los objetos que utilizamos regularmente ¿Han sido siempre así?

Objetivo

Conocer diferentes tipos de diseño, crear trabajos de arte y diseño a partir de sus propias ideas y de la observación del entorno, a través de dibujos demostrando disposición a desarrollar su creatividad, experimentando, imaginando y pensando divergentemente



Lee atentamente el siguiente texto

Diseño

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.

A muy grandes rasgos, el diseño no es más que la imaginación de un objeto, es decir, su concepción atendiendo a aspectos como la forma, el aspecto, la funcionalidad, la operatividad y la vida útil del mismo. Los diseñadores, por ende, no hacen más que crear objetos físicos, gráficos o de cualquier otra índole, que sirvan para un fin específico y establecido de antemano. Por ejemplo, un diseñador industrial puede prefigurar piezas de maquinaria para automóviles, o bien formas más eficientes de cañería, mientras que otros podrán dedicarse a crear muebles, juguetes, teléfonos, etc.

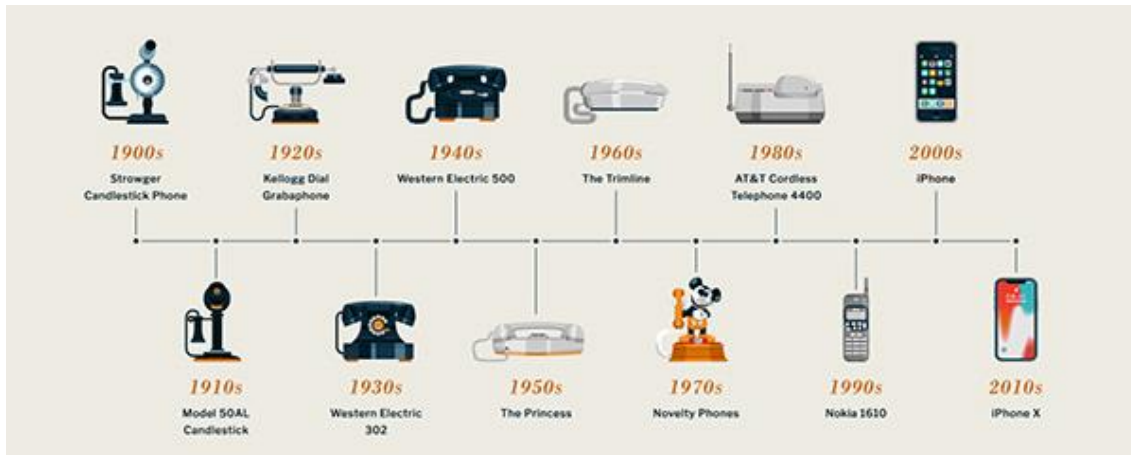
El diseño como una disciplina autónoma juega un rol vital en el mundo contemporáneo, a un grado tal que se ha asimilado a prácticamente todas las áreas del quehacer humano.

En la presente guía nos enfocaremos en un tipo de diseño específico, que es el diseño industrial

Diseño industrial

El diseño industrial es la actividad que consiste en proyectar la **forma** de los objetos de uso producidos industrialmente con el fin de mejorar la calidad de vida del ser humano”.

Desde los coches a los teléfonos, las formas y los diseños de numerosos objetos de uso cotidiano han ido cambiando a lo largo de los años. Este gráfico visualiza cómo han evolucionado los teléfonos a lo largo del último siglo.



Así como este objeto hay muchos que han cambiado desde que fueron creados hasta esta época, televisores, zapatillas, automóviles, etc. Mejorando su función y su aspecto para adaptarse a las nuevas necesidades de las personas.

Otros ejemplos, observa detenidamente los videos:

Televisor

<https://www.youtube.com/watch?v=NqDlkjP7iO0>

La historia de la televisión/ Draw my life

Reloj

<https://www.youtube.com/watch?v=pBSpQ-OM8kU>

El origen del reloj y su evolución/ Mr. Ryan



Cuando pensamos en diseñar un objeto hay diferentes consideraciones que debemos tener en cuenta:

Función específica para lo cual fue creado, por ejemplo un teléfono celular su principal función es hacer y recibir llamadas independiente que hoy tenga otro tipo de funciones como son, navegar por internet, aplicaciones, cámara fotográfica, etc.

Estética, Se refiere a la imagen del objeto, color, forma, textura, aspecto.

Ergonomía, se refiere al tamaño adecuado y si se adapta a las características de la persona que lo va a utilizar.

Actividad

Escoge un objeto que utilices regularmente. ¿Ha sido siempre así? ¿Cómo ha cambiado? Te invito entonces a investigar sobre ese objeto en particular.

Analiza 4 imágenes distintas de este objeto, en una hoja blanca con nombre y curso, puedes dibujar o pegar estas imágenes y responde las siguientes preguntas de cada una de ellas.

¿Cuál es su forma? ¿Cuál es su color? ¿Cuál es su textura? ¿Para qué sirve? ¿Qué le podrías mejorar?

Luego del mismo objeto realiza un dibujo con su evolución futura teniendo en cuenta las consideraciones de diseño. ¿Cómo te imaginas será ese objeto en el 2050? Incorpora todos los cambios que quieras, deja volar tu imaginación.

Este dibujo debe estar en una hoja de block con un margen de dos centímetros indicando nombre y curso

Revisa la rúbrica adjunta para obtener una buena calificación.

Enviar fotografía del dibujo y guía contestada al mail gisemarin@gmail.com



Preguntas de cierre.

¿Qué te pareció la actividad?

¿Cómo te sentiste diseñando un objeto?

¿Cuáles fueron los pasos que seguiste para cumplir este objetivo?

¿Tuviste alguna dificultad para desarrollar la actividad? ¿Cuál?



Rúbrica.

Criterios	2 puntos	1 punto	0 punto
1. Funcionalidad del objeto	Diseño del objeto se enfoca en la función que cumple.	La función que cumple el objeto no es la principal del diseño propuesto.	El diseño del objeto no considera la función por la cual fue creado.
2. Ergonomía del diseño	Diseño propuesto cumple con la función ergonómica.	Diseño tiene tamaño adecuado pero no se adapta a las características de las personas que lo utilizarán	Diseño no tiene el tamaño adecuado ni se adapta a las características de los usuarios
3. Aplicación del lenguaje visual (color, forma, textura)	Se aplica elementos del lenguaje visual	Aplica solo algunos elementos del lenguaje visual	No aplica elementos del lenguaje visual
4. Originalidad de la propuesta	Diseño es original, incorpora elementos nuevos	Diseño tiene pocas innovaciones.	Diseño no tiene innovaciones

Total de puntos: 20 puntos

Lista de Cotejo

Puntaje: Si 1 punto cada uno - No 0 puntos cada uno

Indicadores	Si	No
Pone sus datos personales en el trabajo		
El trabajo está limpio y ordenado		
Trabajo se entrega en el formato requerido		
Contesta preguntas de inicio y cierre de la guía.		

Total de puntos 6

Puntaje total: 18 puntos