

GUIA PARA EL APRENDIZAJE N°6

Diseño de la propuesta: Dibujo de Planos

NOMBRE DE ALUMNO.....CURSO.....

ASIGNATURA.....NIVEL.....

UNIDAD: Desarrollo e Implementación de Un servicio

CONTENIDO: Análisis y clasificación de usuarios

OBJETIVO DE APRENDIZAJE:

OA 2 Desarrollar un servicio que implique la utilización de recursos digitales u otros medios, considerando aspectos éticos, sus potenciales impactos y normas de cuidado y seguridad.

OA 3 Comunicar el diseño, la planificación u otros procesos del desarrollo de un servicio, utilizando herramientas TIC, considerando diferentes tipos de objetivos y audiencias y teniendo en cuenta aspectos éticos.

Objetivo Guía: “Comunicar propuesta de diseño mediante dibujos planimétricos”

INTRODUCCIÓN:

-La siguiente guía de trabajo es la continuación del trabajo anterior (guía N°5), en donde se desarrollaron propuestas de solución a las necesidades o problemas que se identificó para el usuario descrito.

-Ahora corresponde seleccionar una de las tres propuestas y comenzar a desarrollar bien su diseño.

“Cada vez que se quiere construir un proyecto de diseño o arquitectura es necesario preparar y planear todos los aspectos que puedan afectarla directa o indirectamente. Aquí es cuando comenzamos a necesitar emplear los planos de construcción.”

I. Desarrollo.

-Existen tres formas de elaborar las planimetrías dependiendo del tipo de propuesta:

A.- Plano de un objeto

B.- Plano de una aplicación móvil o web

C.- Plano de un espacio o lugar

-En un block $\frac{1}{4}$ de mercurio, croquera, hojas oficio o cuadrículadas dibujará el formato que corresponda a su propuesta. Debe seleccionar una de sus tres propuestas anteriores, y esa la desarrollará como se explica.

Los planos deben incluir como mínimo “Cotas de Medida”, “Simbología” e “Indicaciones”. Las cotas comunicarán las medidas generales en el diseño y las indicaciones servirán para explicar aspectos importantes que no se vean o entiendan con el dibujo de planos.

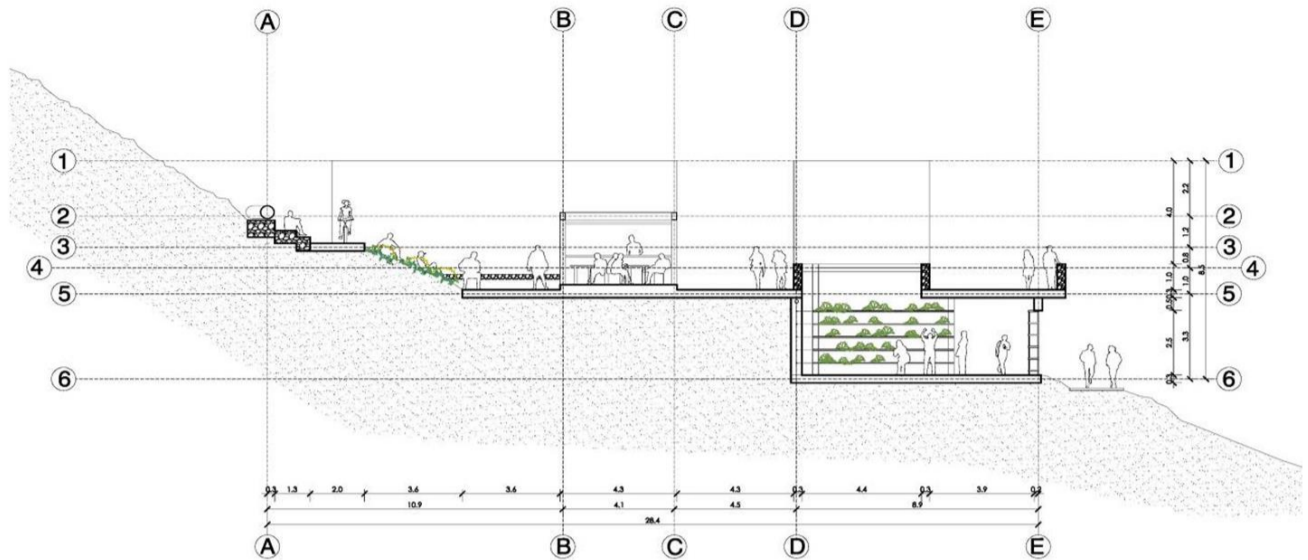
A continuación, se explica que entenderemos por “Cotas de Medida”, “Simbología” e “Indicaciones”.

Las Indicaciones

Se construyen usando líneas, círculos, números y letras.

Sirven para explicar en un apartado cosas que no se vean a simple vista en el plano.

Dependiendo del tipo de plano, será el uso que se le da a los números y letras



Apartado Indicaciones

A: Limite de construcción en que...

B: Zona de...

C: Área pensada para...

1 : Límite de altura

2: ...

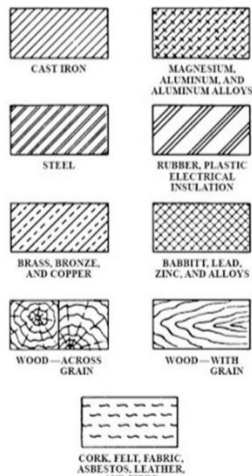
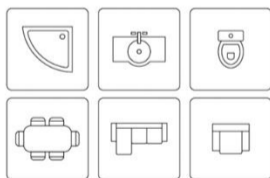
3: ...

Este recuadro va junto al plano y explica qué representan los números y letras en el Plano.

También se usa para explicar y definir materiales (ver "Simbología")

La Simbología

Tiene una finalidad similar a las "Indicaciones". Su uso será para señalar el material de algún dibujo como madera, acero, piedra, tierra, pasto, etc. O bien, para representar algún área como mobiliario o estructura.



Las Cotas de Medida

Se construyen en base a líneas y flechas que indicarán las medidas generales del diseño que se está realizando. Es importante especificar si las medidas corresponden a milímetros (mm), centímetros (cm) o metros (m).



Hay tres opciones de tipo de plano según su diseño, estos pueden ser como se mencionó al inicio:

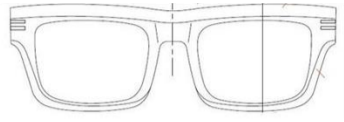

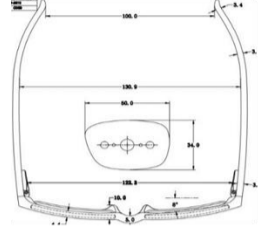
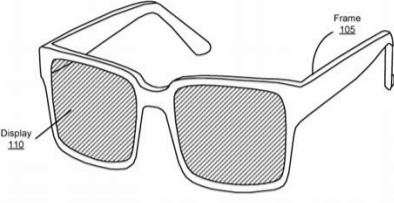
A.- Plano de un objeto

B.- Plano de una aplicación móvil o web

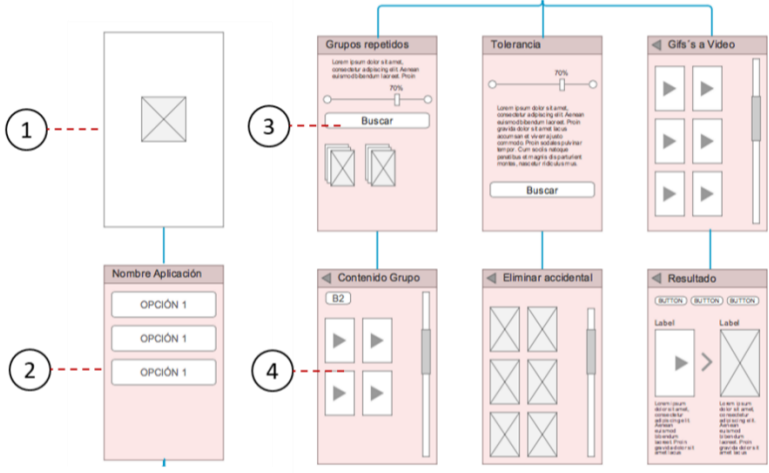
C.- Plano de un espacio o lugar

Por lo tanto el formato de su lámina dependerá del diseño que usted esté realizando.

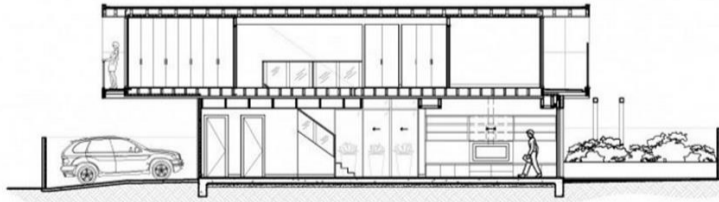
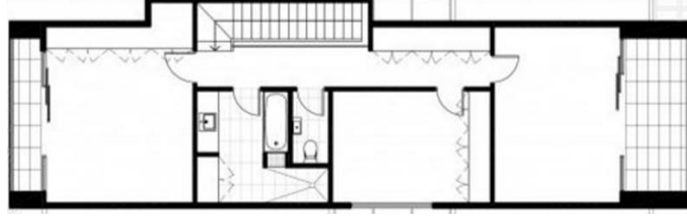
A.- Plano de un objeto

<p style="text-align: center;">Vista frontal</p> 	<p style="text-align: center;">Vista lateral</p> 	<p>Si se seleccionó diseñar un objeto, entonces el cuadro central de la lámina se debe dividir en 4 cuadros iguales.</p> <p>En esos cuadros se dibuja el objeto desde una vista de frente, de lado, desde arriba y por ultimo una vista en tres dimensiones</p>
<p style="text-align: center;">Vista superior</p> 	<p style="text-align: center;">Vista isométrica (3d)</p> 	

B.- Plano de una aplicación móvil o web

<p style="text-align: center;">Plano Algoritmo</p> 	<p>Si está pensando en una aplicación, entonces su plano se va a parecer a un mapa conceptual que se construirá en base a “pantallazos” de su aplicación.</p> <p>La idea es mostrar las partes más importantes sin incluir grandes diseños. Solo la “estructura”</p> <p>Como botones, espacio para video o foto</p>
---	---

C.- Plano de un espacio o lugar

<p style="text-align: center;">Vista corte Lateral</p> 	<p>Para realizar un plano de un espacio o un lugar, como una tienda o consultorio se va a dibujar como se ve el diseño desde arriba (vista superior) y como se ve desde un lado.</p> <p>Puede ser izquierdo o derecho, el que usted considere más importante</p>
<p style="text-align: center;">Vista superior</p> 	

II. CIERRE, Actividad para medir lo aprendido (formato de trabajo).

-A continuación, se presenta el formato para realizar su diseño.

-En total es solo una (1) lámina, el formato es block de $\frac{1}{4}$ de mercurio (mismo block usado en arte).

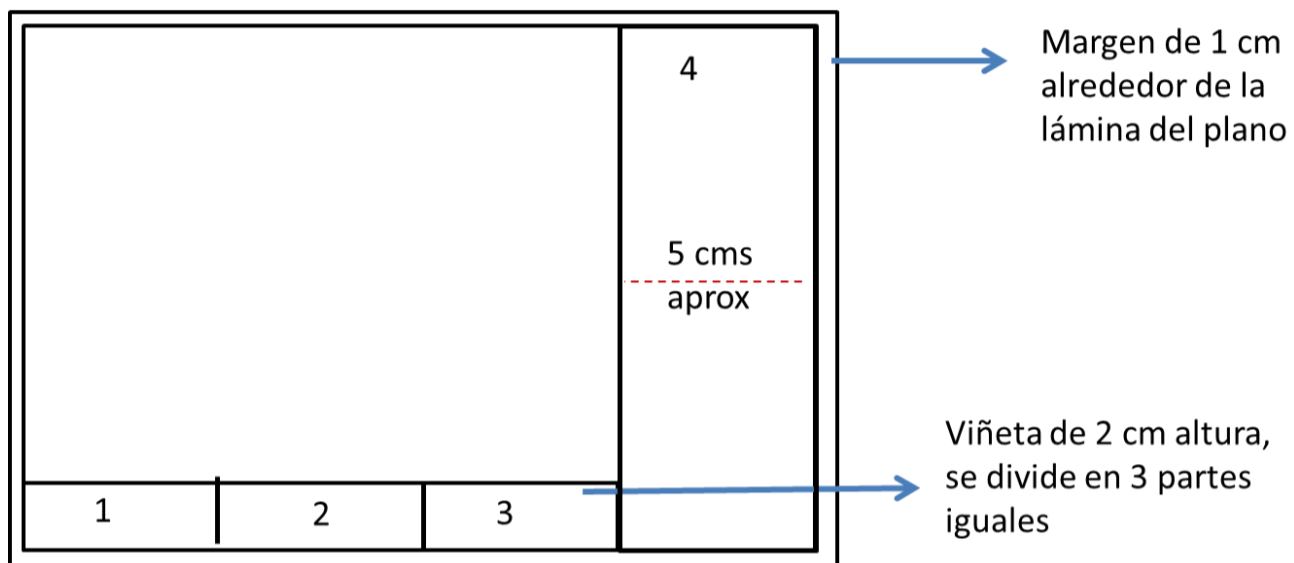
-Si no tiene hojas de block puede unir hojas blancas oficio, cuadriculadas, de cuadernillo, etc para que le den el tamaño requerido (37,5x53,5 cms)

Recuerde que usted selecciona solo 1 de los tres tipos de planos, y ese es el que diseña en la lámina:

-Plano de Objeto

-Plano de espacio o lugar

-Plano de App móvil o Web



1 : Nombre del producto o servicio (*por ejemplo Zapatillas AirGiordano2020*).

2: Estilo de usuario (*enfermeros, bomberos, raperos, etc*)

3: Nombre y curso

4: Espacio para indicaciones y simbología

RECURSOS COMPLEMENTARIOS:

Video de apoyo en web del colegio

Consultas a: departamentoartec@gmail.com

O al WhatsApp entre 10:30 y 12:30 am

+56 9 4846 7691

Puntaje Total: 30