

## GUIA PARA EL APRENDIZAJE CLASSROOM 04

### “Identificar referentes y generar la identidad de mi proyecto”

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

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

**UNIDAD:** Diseño de Investigación

**CONTENIDO:** Desarrollo de mi propuesta

#### **OBJETIVO DE APRENDIZAJE:**

**OA 3** Evaluar el servicio desarrollado considerando criterios propios, técnicos y valóricos, y proponer mejoras asociadas tanto a los procesos como al producto final.

**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.

**Objetivo Guía:** “Identificar referentes para buscar la identidad de mi proyecto”

#### **INTRODUCCIÓN:**

-Como se habló en la guía anterior (Classroom 03), ésta y las siguientes guías son una continuidad. Anteriormente se analizaron los resultados de su investigación mediante entrevistas cualitativas de 6 preguntas.

Con ese análisis, comenzó a definir ideas o caminos que seguirá su proyecto. Sin embargo es posible que aún no sepamos bien qué hacer con esos resultados.

-Por lo tanto en esta guía de trabajo estudiaremos que se entiende por referentes e identidad, para aplicar esos conceptos en nuestros resultados de las entrevistas y de esa forma ver como seguiremos avanzando.

Vamos a entender **Identidad** como el conjunto de rasgos o características de una persona o cosa que permiten distinguirla de otras en un conjunto. En este caso que cosas hará especial a nuestro proyecto.

**Referente** es cualquier cosa tomada como modelo de otra. Es decir que cosas usaremos como ejemplos.

#### **I. Desarrollo.**

Con lo primero que trabajaremos es con el concepto de **referente**.

Un referente es básicamente un ejemplo a seguir, estos pueden ser referentes deportivos en el futbol como Alexis Sánchez o Christiane Endler. Para otros un referente puede ser un músico o un familiar.

En el mundo del diseño e ingeniería **un referente será un proyecto que cumple con características que me llaman la atención o de alguna forma resuelven problemas similares a los que yo estoy tratando de trabajar** en mi proyecto. Una vez elegido un referente, debemos entender y preguntarnos ¿De qué me sirve este referente? O bien ¿Por qué para mí es un referente?

Para ello deberemos poder entender bien el referente que seleccionamos e identificar bien sus características y cualidades. De esta forma poco a poco iremos formando una idea en nuestras cabezas de qué forma queremos darle al proyecto que estamos realizando.

Es Fundamental poder formar esa imagen mental de cómo queremos que sea nuestro proyecto, ya que con esa idea podremos **darle una identidad a nuestro trabajo**. Esa identidad la recrearemos mediante lo que se llama comúnmente como un Logo.

Un logotipo —coloquialmente también llamado logo— es un signo gráfico que identifica a una empresa, un producto comercial, un proyecto, o en general, a cualquier entidad pública o privada.

Incluso hay personas que tienen su propio logo, en un país su logo podría ser su bandera.

Dependiendo como se construya podrá ser un logotipo, isotipo, imagotipo o isologo.

### ISOTIPO

Parte simbólica de la marca. Ésta es reconocida sin texto.



### LOGOTIPO

Hablamos de logotipo cuando se identifica por el texto.



### IMAGOTIPO

Combinación de imagen y texto. También funcionan por separado.



### ISOLOGO

El texto y el ícono conforman un grupo. No funcionan el uno sin el otro.



En el trabajo anterior analizamos las respuestas de las entrevistas y con ellas vimos que proyectábamos, que ideas nos generaba y de qué manera creíamos que podríamos empezar a trabajar los problemas y necesidades que detectamos al analizarlas.

En la tabla n°2 de la guía anterior seleccionamos 3 problemas y propusimos ideas de solución a cada uno de ellos.

Ahora deberemos seleccionar alguna de esas ideas para realizar la actividad que corresponde ahora.

Análisis de Entrevistas / Tabla n°2		
Problema o necesidad detectado	Descripción Idea de solución	Dibujo Idea de solución
1		
2		
3		

## I.I Explicación Desarrollo.

**1.-** Lo primero será buscar referentes, es decir buscar en internet, libros, revistas o en ejemplos que se conozcan de la vida cotidiana que considere como “ejemplos de cómo podría llegar a ser mi proyecto” o cosas que me parezcan una buena idea o ejemplo y de alguna forma se relacionen con el tema que me encuentro trabajando.

Al seleccionar cada referente debe buscar imágenes que permitan visualizarlo de la mejor forma posible

**Se deben buscar en total tres referentes**

**2.-** Una vez ya seleccionados los 3 referentes, deberá explicarlos brevemente en no más de tres líneas y justificar porque lo seleccioné. Esta segunda parte se centra en su opinión personal, así que lo importante será decir con sus palabras porque seleccionó ese referente y no otro.

**3.-** Una vez que ya tenga sus referentes seleccionados y organizados deberá diseñar un logo que represente la identidad que usted quiere darle a su propio proyecto. Este logo puede ser cualquiera de los cuatro tipos mostrados anteriormente, pero recuerde, **debe ser inventado y diseñado por usted.**

**4.-** Para finalizar buscará una imagen (se puede dibujar también) que represente a quien o quienes serán su público objetivo. Puede ser el mismo estilo de personas en quienes basó su entrevista, pero si desea puede incluir o modificarlo

## I.II Ejemplo

Ya se explicó a qué se refiere una “Cita”, ahora corresponde detectar dentro de la cita a la “**palabra o concepto clave**”, ella se refiere al concepto o palabra que da el sentido al mensaje que trasmite la cita. Debe ser solo una por cita.

 <p><b>Centro Comunitario Ecológico</b></p>	 <p>Niños menores de 10 años</p>	A	<p>④</p> <p>Explicación de porque elegí este referente. Qué es y qué me llama la atención de él</p>
		B	<p>④</p>
		C	<p>④</p>
			
A	B	C	
Huertos Urbanos	Muros verdes y reciclaje	Muros verdes en arquitectura	

### Cómo se llena y completa el trabajo.

Como se explicó anteriormente, el trabajo consiste en buscar referentes, analizarlos y organizarlos. Además de diseñar una imagen (un logo) que identifique a mi proyecto. En la tabla que se explica ahora deberá realizar la actividad planteada en esta guía de trabajo.

<p>①</p>	<p>②</p>	A	<p>⑤</p>
		B	<p>⑤</p>
		C	<p>⑤</p>
<p>③</p>	<p>③</p>	<p>③</p>	
A	B	C	
<p>④</p>	<p>④</p>	<p>④</p>	

- 1) Ahí se dibuja el logo que usted diseñó para su trabajo. Recuerde que debe ser inventado por usted.
  - 2) Ese espacio es para una imagen o dibujo que represente a su público objetivo. Es decir para quien va dirigido su proyecto.
  - 3) En cada uno de esos cuadros irá un referente seleccionado, recuerde que el referente es un ejemplo que ayuda a pensar o inspirarse de cómo será su proyecto.
  - 4) Se anota un título para identificar a cada referente.
  - 5) Explicación de su referente, porque lo seleccionó, que le llamó la atención y qué es.
- A-B-C) letras para identificar a cada referente con su respectiva descripción.

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

A continuación, se presentan el recuadro para ser completado y poder desarrollar la conclusión de lo investigado. Recuerde que cualquier duda puede comunicarse mediante la plataforma de classroom o al correo del profesor

El recuadro lo puede hacer en un documento digital como PowerPoint o un Word. Si el formato entregado en esta guía le queda pequeño puede realizarlo en una hoja de mayor tamaño como un block o un cuadernillo. Por lo mismo no se entregan medidas, sino que referencias de los espacios a utilizar.

### RECURSOS COMPLEMENTARIOS:

Video de apoyo en el classroom de la asignatura

Al WhatsApp entre 10:30 y 12:30 am +56 9 4846 7691

Correo institucional: [matias.sir@colegiofernandodearagon.cl](mailto:matias.sir@colegiofernandodearagon.cl)

Puntaje Total: 70

A				
B				
C		C	B	A