

GUIA PARA EL APRENDIZAJE ABRIL

Criterios de análisis y clasificación de Usuarios

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

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

UNIDAD: Desarrollo e Implementación de Un servicio

CONTENIDO: Diseño de mis propuestas

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: OA 1 Identificar oportunidades o necesidades personales, grupales o locales que impliquen la creación de un servicio, utilizando recursos digitales u otros medios.

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: “Los y las estudiantes diseñarán propuesta de servicio para solucionar necesidades detectadas en usuarios analizados”

INSTRUCCIONES:

Lea y desarrolle atentamente los contenidos de la siguiente guía de trabajo, deberá realizar los ejercicios expuestos al final para poner en práctica lo estudiado durante la siguiente guía de trabajo.

I. Introducción.

En nuestra guía anterior se analizó y describió un usuario. Vimos cuales eran sus rutinas y actividades más comunes y a partir de dicha información se detectó posibles problemas y necesidades a resolver.

Para ello se realizaron tres propuestas de productos y servicios, de los cuales seleccionamos una para comenzar a desarrollarla y diseñarla.

En esta guía de trabajo veremos dos herramientas de diseño para lograr nuestro objetivo:

-El dibujo de bocetos

-El diseño de planos

El croquis es un dibujo que sintetiza rápidamente una idea, una observación o un problema. Para los arquitectos, el croquis tiene el propósito de registrar una realidad y a la vez, proponer sobre ella; es por eso que el croquis aparece durante todas las etapas de una obra o proyecto tanto de diseño como de arquitectura o ingeniería.

El croquis en arquitectura

Plataformaarquitectura.cl

I. Desarrollo.

Lo primero es entender la diferencia entre los conceptos de “Boceto” y “Croquis”, porque a pesar de ser conceptos diferentes es muy común confundirlos.

Un **Boceto** lo entenderemos como un dibujo sencillo y elemental que servirá para guiarse en las primeras etapas del desarrollo de un proyecto; es un primer intento de darle forma en el mundo real a algo que hasta entonces solo había estado en tu imaginación.

Un boceto es como un pequeño estudio del proyecto que tienes en la cabeza, como pasar al papel mis primeras ideas o dibujar mientras se piensa. No hay un gran filtro y los errores al momento de dibujar no importan, son parte del proceso.

En contraste, un **Croquis** refiere a dibujo simple y esquemático de los aspectos estructurales de una forma cualquiera (mineral, vegetal, humana, animal, artificial, etc). Son dibujos de estudio que incluyen detalles, partes o accesorios que consideramos relevante dentro de nuestras observaciones o diseños.

Un croquis **generalmente lleva anotadas observaciones e indicaciones** que ayudarán a entender de mejor manera es diseño que se busca comunicar. En ese sentido es mucho más informativo que el boceto.

Si pensamos el proceso que se lleva al momento de realizar un diseño, podríamos organizar temporalmente los dibujos de diseño en tres etapas:

1ro Boceto, luego 2do Croquis y en 3er lugar a la Planimetría.

Esta misma secuencia cronológica de diseño es la que realizaremos durante esta guía de trabajo, y luego en su respectiva evaluación

Probablemente en nuestra mente aún no logramos distinguir bien las diferencias entre croquis y bocetos, así que mejor revisar un par de ejemplos para aclarar dudas al respecto:

A.- El Boceto:

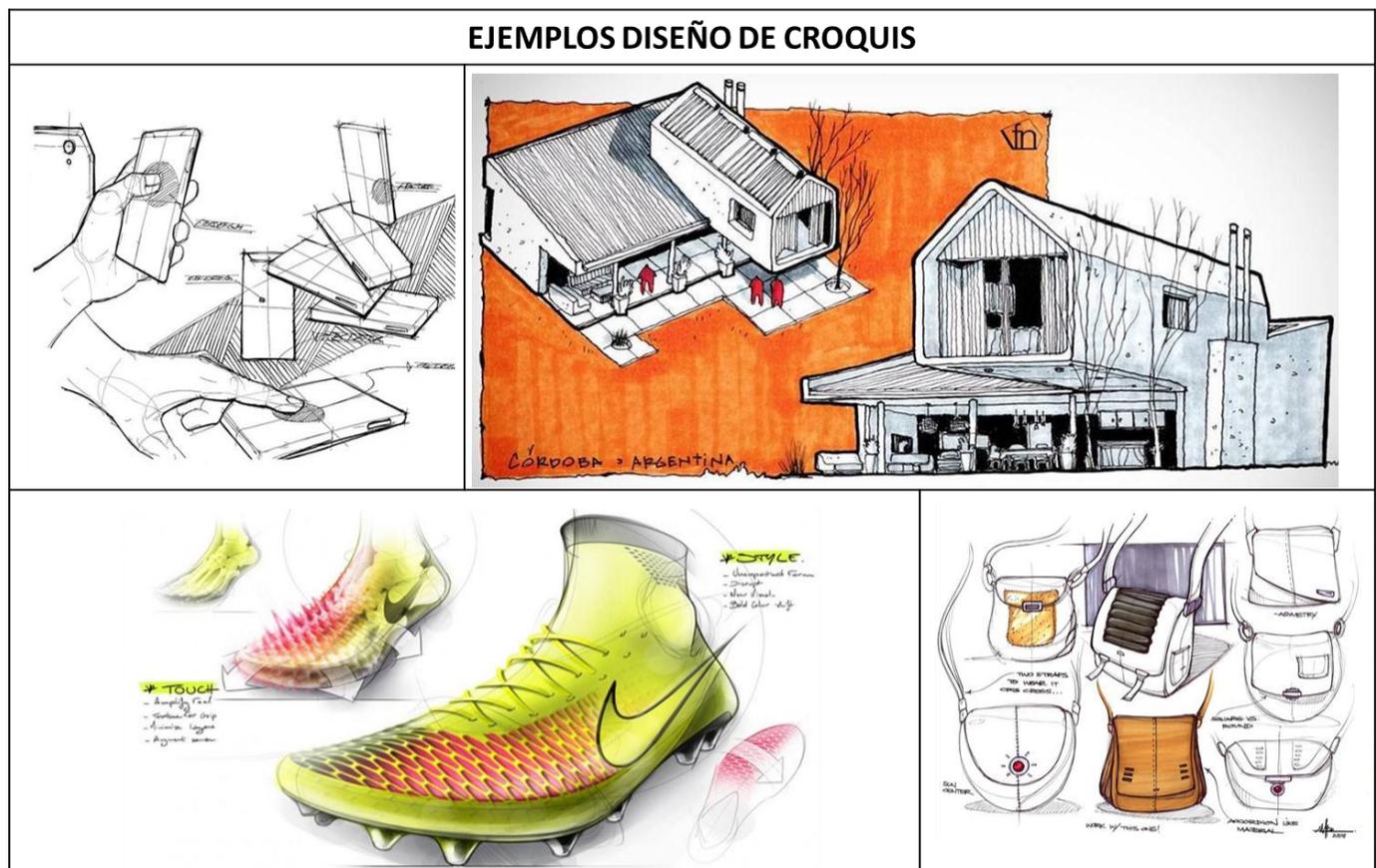


Si se observa bien, los dibujos son trazados simples y rápidos que buscan comunicar ideas generales y conceptuales más que detalles específicos. Es muy buena herramienta para transmitir una primera idea.

Los dibujos son casi que con una sola línea y realizados en poco tiempo, sin detenerse aún en detalles importantes o funcionamientos. Recordemos que lo que se busca es pasar al papel las primeras ideas.



B.- El Croquis:



En contraste podemos ver como los croquis ya son dibujos con mayor detalle, preocupación en características especiales, funcionamiento y uso. Siempre es importante incluir anotaciones de ideas o características que no se visualizan directamente el dibujo.

En el croquis aún no hay un diseño definitivo, pero es un acercamiento a la propuesta final. Se prueban variantes en formas, funciones, diferentes vistas y ángulos.

Es importante incluir notas explicativas de uso, funciones y materiales.

II.- CIERRE, Actividad para medir lo aprendido.

A continuación, se presentará el formato e instrucciones para realizar la actividad correspondiente a esta primera parte de la guía de trabajo, en donde deberá diseñar su propuesta utilizando bocetos y croquis.

Deberá dividir una lámina en 8 recuadros idealmente del mismo tamaño, aunque dependiendo de su propuesta puede modificar el formato.

Puede realizarlo también en su croquera si así lo desea.

En la parte superior dibujará al menos 4 bocetos de su idea de proyecto y en la parte inferior dibujará 4 croquis ya con mayor detalle de su propuesta. En los croquis es importante incluir detalles e indicaciones.

Recuerde que un objeto o lugar dibujado desde diferentes puntos de vista cuenta como croquis o bocetos diferentes.

El tamaño mínimo para cada recuadro es de 12x12 centímetros, esa medida como mínimo para tener un buen espacio para realizar sus dibujos. En base a eso puede ir variando las dimensiones, recuerde que tiene libertad en modificar la estructura siempre y cuando se mantenga el objetivo y propósito de la actividad, el cual es definir el diseño de su propuesta.

Formato de ejemplo para realizar bocetos y croquis.

Diseño de bocetos	
Diseño de Croquis	

II. Diseños Planimétricos

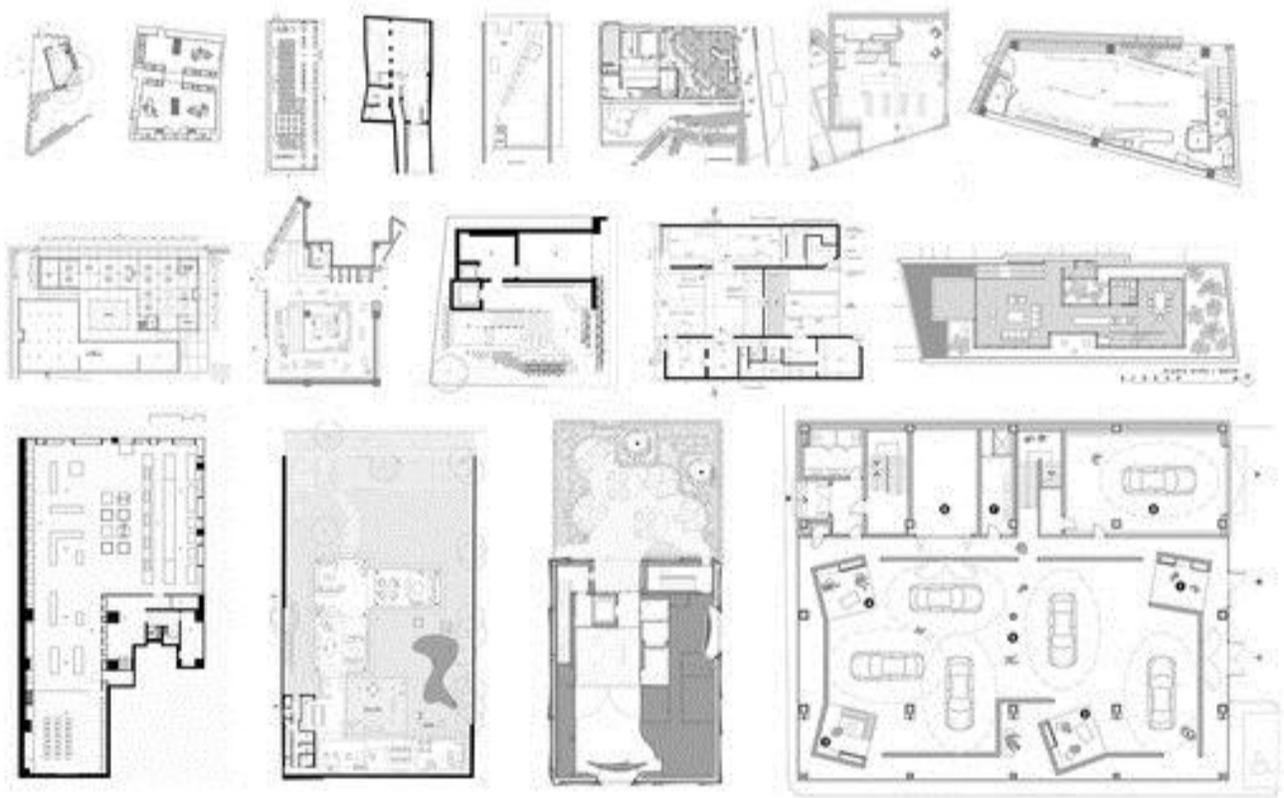
“Comunicar propuesta de diseño mediante dibujos de planos”

“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.”

El Plano es un documento gráfico en el que **plasmamos el diseño de lo que será un proyecto que será construido**, es decir es la representación de cómo se distribuirán los espacios en una construcción o las partes que un objeto tendrá y en el cual se observan las características junto a detalles constructivos.

Existen normas o formatos estandarizados para mostrar y comprender en el lenguaje de los planos y los elementos que ahí se representan. Se manejan escalas variadas acordes a lo que se desea representar.

En nuestro caso dependiendo del tipo de servicio o producto que nos encontremos diseñando, será el tipo de planimetría que realizaremos. Por lo tanto, antes de comenzar a realizar nuestro plano, debemos tener bien claro **qué es y para qué es lo que queremos diseñar.**



-Existen tres formas de elaborar las planimetrías dependiendo del tipo de propuesta que se decida realizar:

- A.- Plano de un objeto
- B.- Plano de una aplicación móvil o web
- C.- Plano de un espacio o lugar

A continuación explicaremos brevemente que debe considerar cada tipo de plano al momento de ser dibujado.

Planos de objetos, espacios o lugares.

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.

En seguida se explicará que entenderemos por “Cotas de Medida”, “Simbología” e “Indicaciones”.

Indicaciones y Simbología

A pesar de entregar mucha información importante, hay cosas que no se pueden ver o entender a simple vista en el plano, por lo tanto se necesita información extra para entender ciertos funcionamientos o partes que se pierden al llevar un objeto tridimensional (3D) a un dibujo bidimensional (2D).

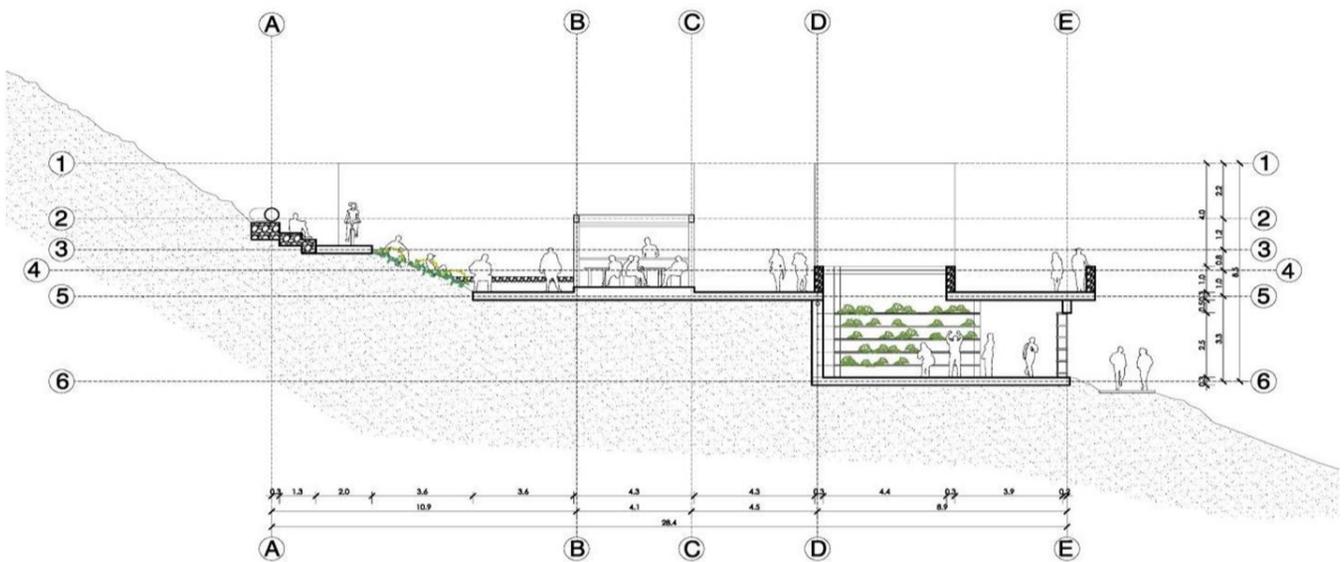
En ese momento es cuando usaremos las indicaciones, para señalar accesos, funciones, mecanismos, etc.

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: Límite de construcción en que...

B: Zona de...

C: Área pensada para...

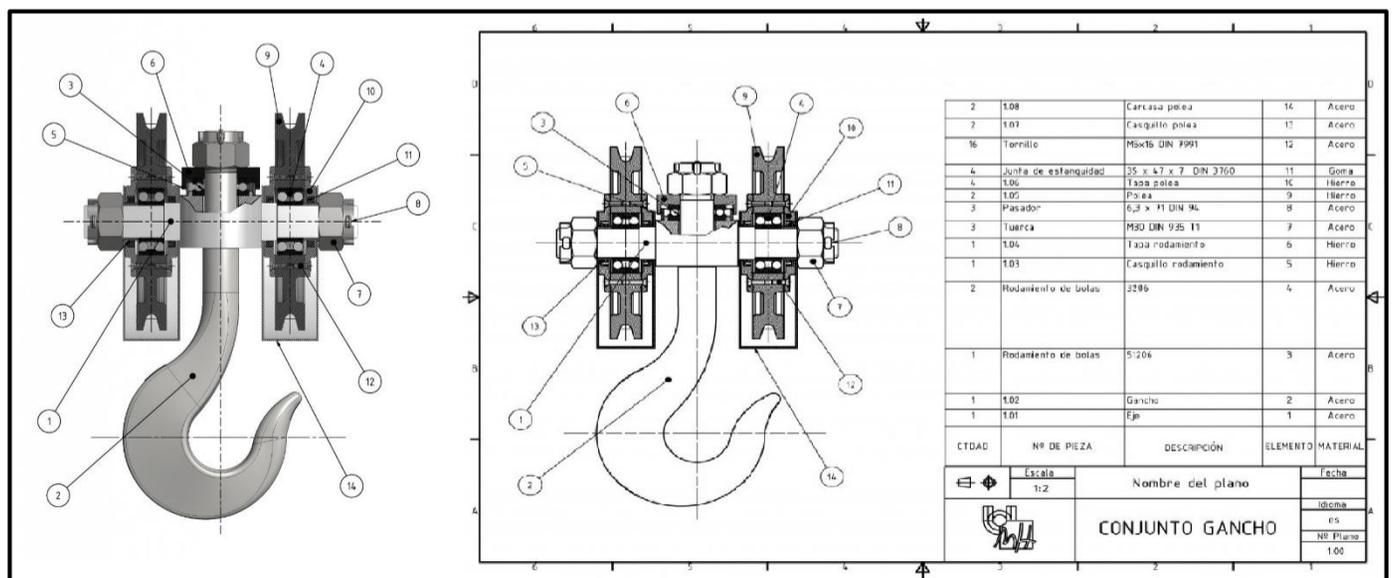
1 : Límite de altura

2: ...

3: ...

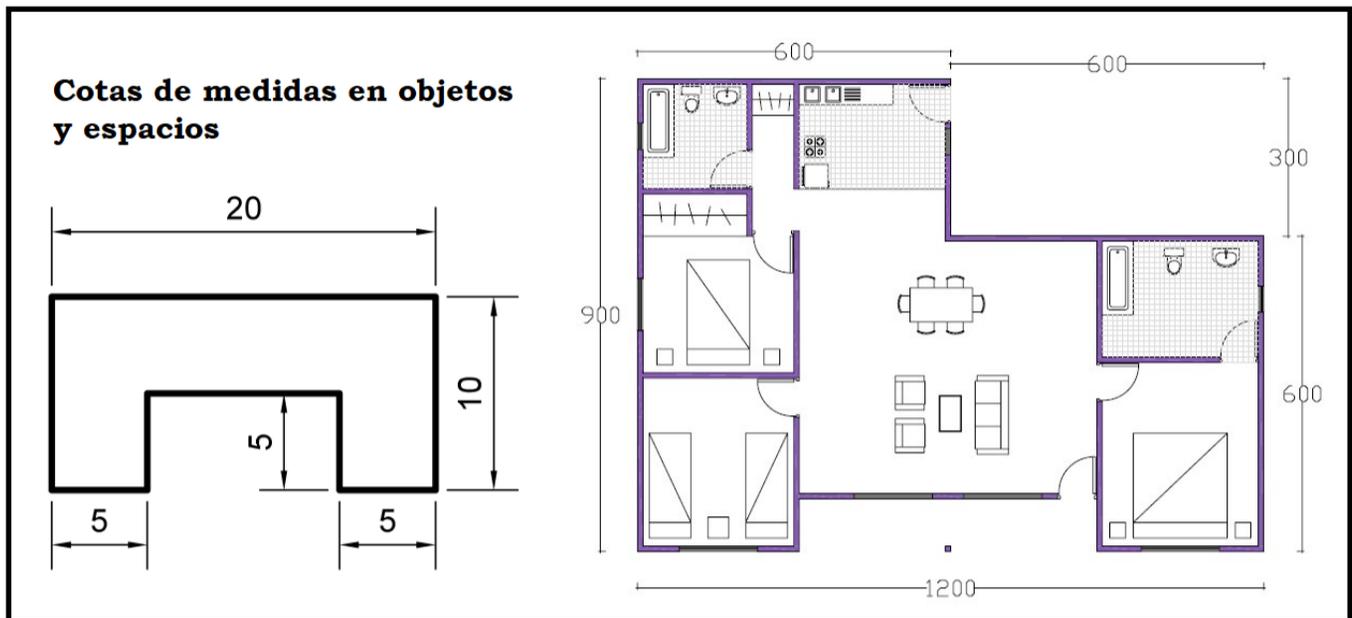
Este recuadro va junto al plano y explica qué representan los números y letras en el Plano.

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



Cotas de Medida

Al dibujar un plano es muy probable que el elemento diseñado sea de mayor tamaño que nuestro espacio de dibujo. Además, como el plano será una guía de construcción es importante entregar información relevante como justamente las medidas y dimensiones que tendrá nuestro producto o servicio a construir.



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).

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**.

CAST IRON	MAGNESIUM, ALUMINUM, AND ALUMINUM ALLOYS
STEEL	RUBBER, PLASTIC, ELECTRICAL INSULATION
BRASS, BRONZE, AND COPPER	RABBIT, LEAD, ZINC, AND ALLOYS
WOOD—ACROSS GRAIN	WOOD—WITH GRAIN
CORK, FELT, FABRIC, ASBESTOS, LEATHER	

Si bien un diseño digital **como una página web o una app** no usan medidas en centímetros o metros, usan dimensiones en **pixeles (px)** y sus diseños trabajan con la distribución de los espacios y recursos.

Por lo tanto no utilizarán cotas de medidas como en un plano arquitectónico o de un objeto, si se debe planificar una correcta distribución de su contenido.



La importancia de la distribución de los espacios y contenidos en el diseño del plano de una app, es que le permitirá luego al programador y diseñador entender y saber dónde irán los botones, las imágenes, texto y distintos elementos que pueda contener la aplicación.

Dependiendo del elemento que se vaya a diseñar, será el formato con el cuál se trabajará.

A.- Plano de un objeto

Vista frontal	Vista lateral	<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>
Vista superior	Vista isométrica (3d)	

B.- Plano de una aplicación móvil o web

Plano Algoritmo	<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

Vista corte Frontal	<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>
Vista superior	

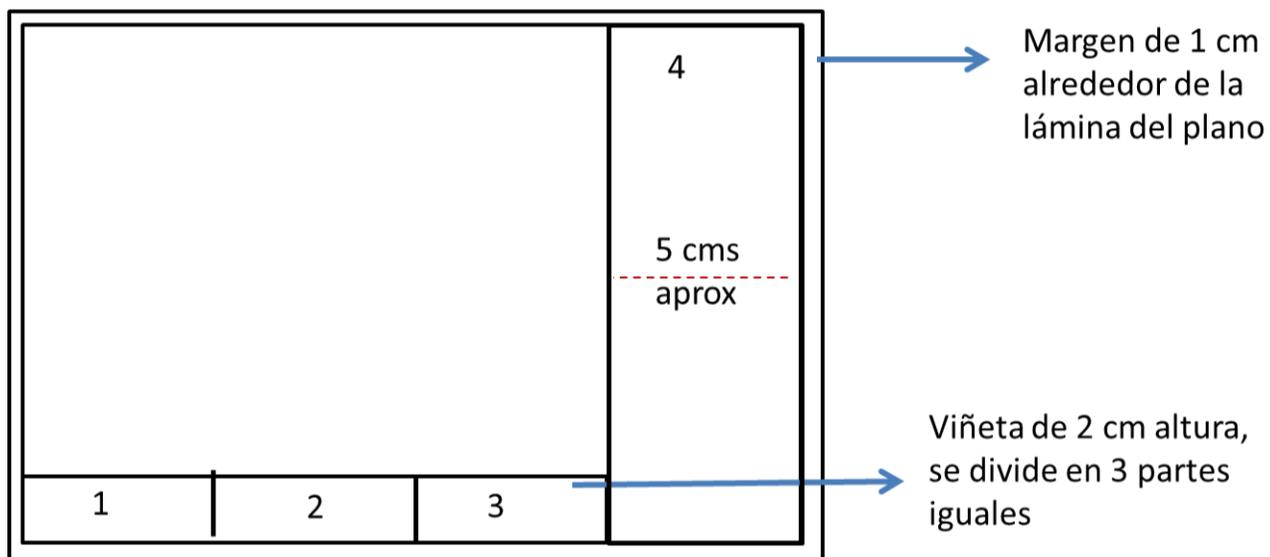
III. CIERRE, Actividad para medir lo aprendido

Ahora se presenta el formato para poner en práctica lo estudiado en esta guía, el trabajo que se realice aquí funcionará como borrador y adelanto para el trabajo que se debe realizar y entregar a fin de este mes.

- Puede realizar su diseño en su croquera u hojas oficios, pero se recomienda hacerlo en una hoja de block de ¼ para tener el espacio suficiente para hacer un buen dibujo y diseño.
- En total es solo una (1) lámina, el formato sugerido en esta etapa como se mencionó es block de ¼ 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 ideal (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

Ante dudas recuerda que te puedes comunicar con el profesor al correo:

matias.sir@colegiofernandodearagon.cl

o directamente en el classroom de la asignatura.