

GUIA PARA EL APRENDIZAJE CLASSROOM 06 “Funcionamiento de mi propuesta”

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: “Identificar referentes para buscar la identidad y diseño de mi proyecto”

INTRODUCCIÓN:

-Como se habló en la guía anterior (Agosto), 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 para diseñar una propuesta concreta en nuestro proyecto.

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**.

Como ya hemos visto anteriormente, 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, qué funciones y características queremos que tenga y cumpla.

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.

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.

Recordemos que la proyección es la dirección que queremos que tome nuestro servicio en función de las problemáticas y necesidades que resuelva.

Pensemos como al analizar las citas que se extraían desde las entrevistas, identificamos problemáticas y/o necesidades. Y así, luego proyectamos de qué forma podría continuar nuestro proyecto, **es decir ya tener en mente más menos que podríamos comenzar a realizar y diseñar.**

Diseño de la identidad de mi proyecto.

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 icono conforman un grupo.
No funcionan el uno sin el otro.



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

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

①	②	A	⑤	
		B	⑤	
		C	⑤	
③	③	③	A	④
			B	④
			C	④

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.

INTRODUCCIÓN PARTE 2:

-El primer semestre usando croquis y bocetos trabajamos el cómo mostrar la idea que cada uno tenía para su proyecto de una manera visual. **Sin embargo eso no es suficiente al momento de explicar funcionamiento del servicio.**

En esta segunda parte de la guía de trabajo veremos cómo **representar y organizar** el funcionamiento de nuestra propuesta de servicio.

Una **representación** es una imagen sensorial concreta de distintos fenómenos del mundo. Acción de representar una obra teatral, función o evento que **muestra distintas situaciones e interacciones de personas.**

Que es una representación

Filosofia.org

I. Desarrollo.

Cuando queremos explicar una experiencia generalmente hacemos un relato de lo que hemos vivido, damos énfasis en ciertos momentos. Incluso creamos mímicas y actuamos alguna anécdota o parte llamativa de nuestra historia.

Lo que estamos haciendo ahí, sin darnos cuenta, **es una representación de una experiencia** bajo nuestra propia interpretación y perspectiva.

Esas representaciones han servido para inspirar al teatro y cine en su trabajo como comunicadores de realidades e historias. Pero no solo en el mundo audiovisual se hace uso de estas técnicas, también las artes gráficas lo hacen con el comic, manga y novelas gráficas. En donde nuestra imaginación acompaña al relato escrito y visual creando una experiencia igual de inmersiva que una película.

Para esta actividad, **en que debemos relatar cómo funciona nuestro servicio**, sus atributos y características, tomaremos prestadas ciertas técnicas del relato gráfico (comic, manga, novela gráfica).

Estas formas de expresión, como dijimos, se componen de una parte dibujada y otra escrita.

Por lo que, lo primero que realizaremos será ver nuestra parte escrita. La que será como un mini guion construido casi como una lista de acciones o recetario.



A.-Desarrollo del Guion del funcionamiento

Imaginemos los pasos que seguimos cuando vamos a un almacén, al cine, usamos un servicio digital como Netflix, Instagram o Spotify. Cuando vamos al cine o al estadio.

Siempre hay pasos secuenciales que seguimos, los cuales como en una receta de comida, se van siguiendo unos a otros. Desde que decidimos usar el servicio hasta que finalizamos su uso, hay una serie de pasos que seguimos casi de manera inconsciente. Veamos un ejemplo.

Galletas en microondas

Una receta es un buen ejemplo de cómo se describen secuencialmente los pasos para desarrollar una actividad, en este caso una preparación de galletas.

Si observamos y analizamos, se nos relata paso a paso lo que se debe ir haciendo para lograr un objetivo concreto (aquí las galletas de chocolate).

Nosotros deberemos realizar algo similar *¿Cuáles serán los pasos que se deben seguir para que nuestro servicio funcione?*



Imaginemos que se va a usar una app de "delivery" para comprar comida y que se lleve a domicilio.

- Primero el usuario siente hambre, piensa qué comer, piensa sus opciones.
- Entre ellas, está pedir comida a domicilio, abre su app.
- Busca una comida especial o restaurantes cercanos.
- Selecciona su comida, pide el plato y paga.
- Luego espera a que un repartidor llegue hasta su hogar, recibe la comida, y se alimenta feliz por un excelente servicio.

Esto lo podemos organizar en una lista de la siguiente manera:

1.- Usuario siente Hambre
2.- Ve que no tiene comida en el lugar donde se encuentra
3.- Decide pedir comida a domicilio
4.- Ingresa a nuestra App
5.- Ve el mapa (georeferencia) para seleccionar opciones cercanas
6.- Selecciona la que más le gusta
7.- Realiza pedido y pago
8.- Espera y recibe directamente el pedido
9.- Come
10.- Evalúa y puntúa el servicio recibido

Ya una vez enumerada la lista de 10 acciones básicas que componen y organizan el funcionamiento del servicio que nos encontramos diseñando, toca dibujar esas acciones para representarlo.

Dibujos de las acciones que se realizan al usar una app de delivery de comida junto a su descripción:

	
<p>4.- Ingresa a nuestra App</p>	<p>9.- Come</p>

Se deben dibujar las 10 acciones enumeradas, recordemos que todos tienen niveles diferentes de dibujo, técnicas y características distintas por lo que el objetivo de evaluación no es si usted dibuja muy bien o no tanto. Sino lo que relata y explica con su Representación Gráfica.

Es obligación en algún momento incorporar el Logo diseñado en la Guía de Referentes. Recordemos que este logo es la forma que tenemos de representar a nuestro proyecto. ¿En qué parte de este relato incluirlo?, eso queda a libre elección.

II.- CIERRE, Actividad para medir lo aprendido.

A continuación, se presentará el formato e instrucciones para realizar la actividad propiamente tal de esta segunda parte de la guía de trabajo en donde deberá representar en forma gráfica su propuesta utilizando la técnica del comic.

Primero se deberán enumerar las 10 acciones que componen al servicio. Quizás al momento de anotarlas falten ideas.

Es importante anotar lo que incluso suene obvio, por ejemplo “(al viajar en micro) aprieta el botón para avisar que está en su parada” “la micro se detiene y desciende”

RECUERDE QUE LAS MISMAS ACTIVIDADES QUE SE PLANTEAN EN ESTA GUIA DE TRABAJO LUEGO SERÁN PEDIDAS Y EVALUADAS EN EL TRABAJO DE OCTUBRE

Elementos a entregar

Etapas de funcionamiento del servicio (guion)	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

Luego, deberá dividir una lámina (puede ser en el cuaderno, block, croquera, oficio o formato digital) en 10 recuadros idealmente del mismo tamaño, aunque dependiendo de su propuesta puede modificar el formato.

El comic de representación del servicio puede realizarse en una posición vertical u horizontal. La opción que más se acomode con su propuesta.

En cada cuadro se incluirá el relato de la acción acompañada de un dibujo ilustrativo que terminen formando un comic explicativo del funcionamiento de su servicio.