

MONSEÑOR RAMÓN ARCILA
ACTIVIDAD #1 DEL TERCER PERIODO 2020
TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA – GRADO SÉPTIMO
DIANA PATRICIA LOZANO

DESEMPEÑOS: Propongo estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos. Relaciono el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura.

APRENDIZAJES: Asumo y promuevo comportamientos legales relacionados con el uso de los recursos tecnológicos. Reconozco y utilizo algunas formas de organización del trabajo para solucionar problemas con la ayuda de la tecnología. Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación para apoyar mis procesos de aprendizaje y actividades personales (recolectar, seleccionar, organizar y procesar información). Interpreto gráficos, bocetos y planos en diferentes actividades. Realizo representaciones gráficas tridimensionales de mis ideas y diseños.

EJES TEMÁTICOS: Uso de regla y escuadra en la representación gráfica de objetos. Perspectiva y vistas. Herramientas informáticas de diseño y dibujo (Introducción a la modalidad Dibujo técnico)

TENGA EN CUENTA:

NECESITARÁ HOJAS DE BLOC SIN LÍNEAS, LÁPIZ, ESCUADRA DE 30° Y ESCUADRA DE 45°

A continuación, se presenta información para su lectura y análisis, que le servirá para usarla en esta actividad. Tenga en cuenta que necesita más información para completar la actividad, debe buscarla en libros, diccionario y/o internet. Si envía fotos de su cuaderno, debe numerar cada una de las hojas para darle orden a su entrega; es usted quien debe entregar sus actividades bien ordenadas, claras y que puedan ser fácilmente leídas.

Diseño:

Normalmente, por diseño se conoce el arte de proyectar el aspecto, la función y la producción de un objeto funcional por medio de signos gráficos, sea que se trate de un objeto bidimensional (carteles, logos, animaciones, portadas, etc.) o tridimensional (edificios, maquinarias, muebles, entre otros). El diseñador ha de tomar en cuenta los aspectos estéticos y funcionales del objeto. Para ello debe considerar las siguientes etapas:

- ✓ observar y analizar el medio en el cual se desenvuelve el individuo
- ✓ evaluar las necesidades del individuo que hará uso del objeto
- ✓ planear y proyectar a través de estudios, planos y/o maquetas la forma de dar solución a las necesidades identificadas
- ✓ ejecutar el proyecto.

El **diseño arquitectónico** es una disciplina que tiene por objeto proyectar ideas para la construcción de espacios físicos habitables y funcionales para la vida humana. Entre ellos, podemos mencionar vivienda, áreas de trabajo, iglesias, mercados, complejos de entretenimiento, etc.

El **diseño gráfico**, también conocido como diseño en comunicación visual, es una disciplina que tiene como fin proyectar mensajes a través de signos gráficos o imágenes que expresen con claridad un determinado objetivo.

El **diseño web**, uno de los ámbitos dentro del diseño gráfico, consiste en la planificación, diseño y ejecución de sitios web.

El **diseño industrial** proyecta objetos utilitarios para su fabricación industrial. Abarca desde herramientas simples hasta muebles, automóviles, maquinarias, aviones, caminos ferroviarios, empaques, etc.

El **diseño de modas** proyecta ideas y conceptos para vestidos, calzados y accesorios, tomando en cuenta los usos, costumbres y valores estéticos vigentes en la sociedad para la cual se diseña.

El **diseño de interiores** se refiere tanto a la decoración como al adecuado aprovechamiento de los espacios interiores (viviendas, oficinas, entre otros). Su objetivo es crear condiciones óptimas para el desarrollo de las actividades cotidianas, sean domésticas, laborales o de entretenimiento, preservando siempre los criterios estéticos. (Tomado de: <https://www.significados.com/disenio/>)

- Lee la información de este sitio web, en el cual se dan varios conceptos relacionados con el diseño: <https://concepto.de/disenio/>

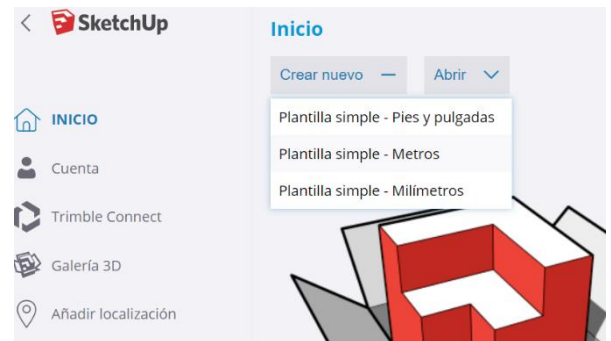
Herramientas para diseño:

SketchUp es un programa de diseño gráfico y modelado en tres dimensiones basado en caras. Es utilizado para el modelado de entornos de planificación urbana, arquitectura, ingeniería civil, diseño industrial, diseño escénico, GIS, videojuegos o películas. (tomado de: Wikipedia).

Observe estos tutoriales básicos de manejo de SketchUp:

- <https://youtu.be/Re2fITAkOTM>
- <https://youtu.be/X9izZwQTVEQ>

SketchUp cuenta con varias versiones y precios, pero hay una versión web que podemos usar libremente: <https://app.sketchup.com/app>. Ingrese a ese enlace para que explore la herramienta, le solicitan registrarse, hágalo con su cuenta de Gmail creada anteriormente y cree un nuevo ejercicio en milímetros, así:



Perspectivas y vistas:

Cuando tenemos la necesidad de representar una pieza y objeto real, que está en tres dimensiones, de representarlo sobre un papel (dos dimensiones), tenemos varios tipos de perspectiva: isométrico, caballera, cónico, etc. Pero el dibujo técnico necesita de un rigor en la representación que no se ofrece con estas perspectivas

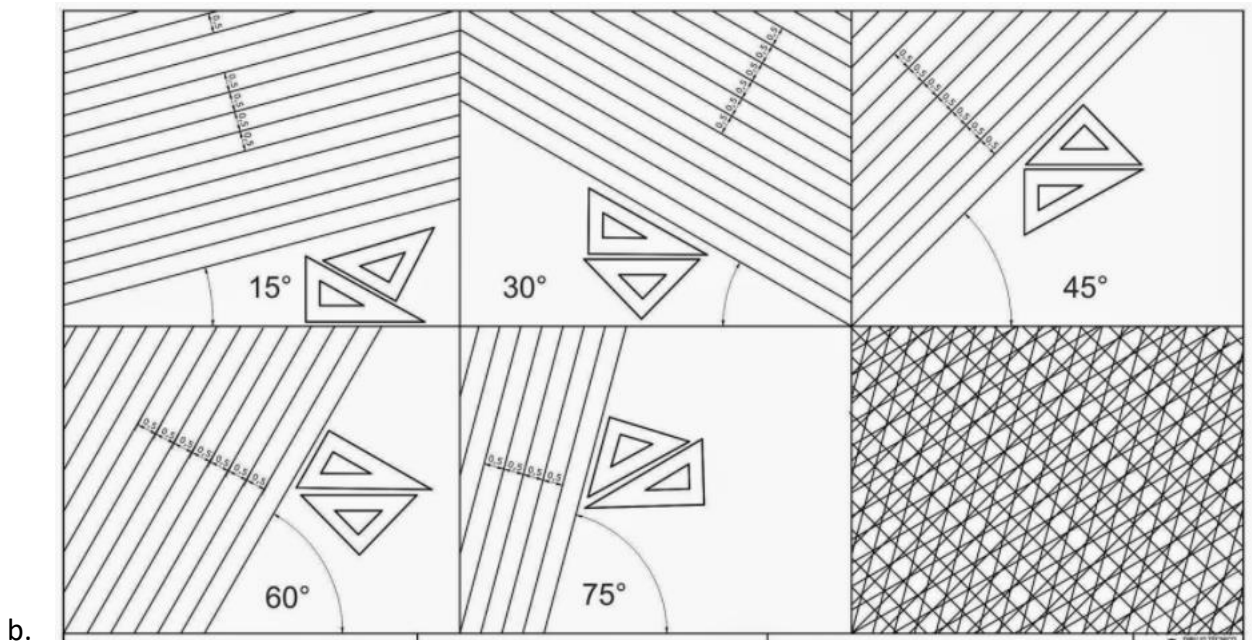
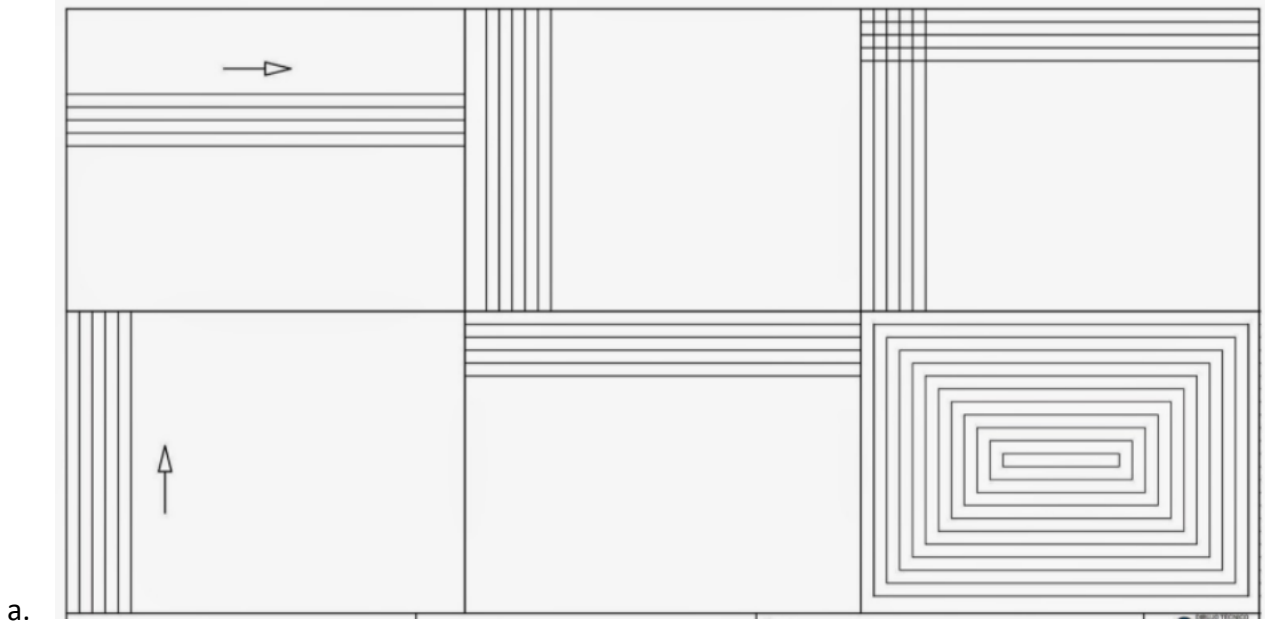
La única forma de representar las tres dimensiones de una pieza, conservando todas sus características en formas y ángulos, es representarla mirándola desde diferentes puntos de vista, siempre perpendiculares a la misma (de frente, de perfil, desde arriba, etc..) y relacionándolos entre sí.

Se llama vista de una pieza u objeto a la imagen del mismo que se observa desde una determinada posición.

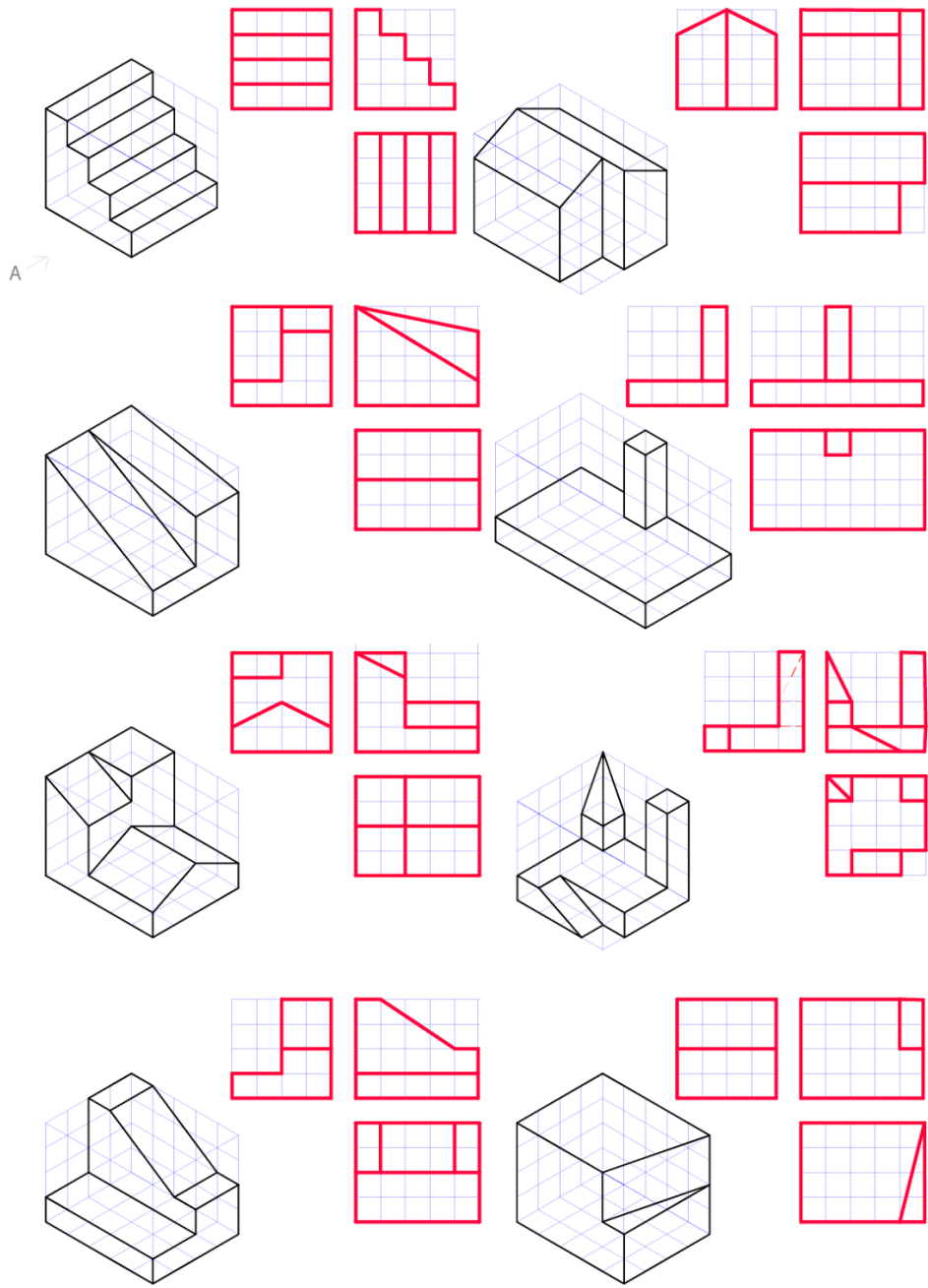
- ➔ Lee la información de esta página: <https://sites.google.com/site/basicodibujotecnico/diferentes-formas-de-mostrar-vistas-y-perspectivas>
- ➔ Para dibujar objetos en perspectiva, es necesario trabajar el dibujo con escuadras. Observe este video sobre el manejo de escuadras: https://youtu.be/6D_93jE0k1o

Ahora observe este video en que se explica cómo hacer líneas con ángulos específicos: <https://youtu.be/OS5VrStnUsA>

- I. Realice en hojas de bloc sin líneas, una margen de 0.5cm y luego realice los siguientes ejercicios completando cada recuadro como se indica y con 0.5cm de separación entre líneas:



- II. Realice el ejercicio visto en el video https://youtu.be/6D_93jE0k1o. Debe enviar evidencia de su elaboración con correcto manejo de las escuadras.
- III. Observe estos ejemplos de perspectivas y dibújelos en una hoja cuadrículada usando adecuadamente sus escuadras:



Nombre:

Ejerc:19

➔ PUNTOS EXTRA PARA QUIEN REALICE ALGUNA DE ESTAS FIGURAS EN SKETCHUP

Más información:

<https://ibiguridt.wordpress.com/temas/vistas/>

https://youtu.be/sDF0M3_T99M

<https://youtu.be/rM3-D-b4Ga8>