

Formato de Guía de Trabajo N°22

Nombre docente:	Paula Quezada Oliva		
Curso:	5°		
Guía número	Asignatura	Objetivo de Aprendizaje contemplado	Indicador de evaluación
22	Artes Visuales	(OA4) Analizar e interpretar obras de arte y diseño en relación con la aplicación del lenguaje visual, contextos, materiales, estilos u otros.	Describen posibles usos, funciones, significados y aplicación del lenguaje visual en objetos de diseño.

CUADRO DE INSTRUCCIONES

Para desarrollar el siguiente ticket en el formulario online, deberás:

1. Seleccionar tu curso
2. Seleccionar tu nombre
3. Observar atentamente cada imagen
4. Relaciona conceptos adquiridos en guías anteriores
5. Responder las preguntas de selección múltiple del Ticket de Salida

GUIÓN METODOLÓGICO

Para responder tu ticket de salida. Debes ingresar al siguiente link:

<https://forms.gle/9i839jD5t8pzimzR8>

1. En esta actividad, deber leer comprensivamente y relacionar con conceptos adquiridos en guías anteriores.
2. Para este trabajo contarás con un plazo máximo para responder vía online 5 días desde que se publica esta tarea. Puedes hacerlo incluso desde un celular. En este caso de lunes viernes.
3. Cuando hayas terminado de responder, presiona el botón “ENVIAR” y las respuestas llegarán automáticamente a tu profesora.
4. Si no tienes acceso a internet, puedes retirar tu ticket impreso en el colegio, en él deberás desarrollar las mismas preguntas y, una vez que hayas terminado, tendrás que enviar una fotografía de tu trabajo al correo: paula.quezada@colegio-eduardodegeyter.cl

CONCEPTOS CLAVES:

DISEÑO INDUSTRIAL:

El diseño industrial es una profesión cuya actividad es la acción que busca crear o modificar objetos o ideas para hacerlos útiles, prácticos o atractivos visualmente, con la intención de satisfacer las necesidades del ser humano, adaptando los objetos e ideas no solo en su forma sino también las funciones de éste, su concepto, su contexto y su escala, buscando lograr un producto final innovador.

El diseñador industrial desarrolla todos aquellos objetos que son susceptibles de ser diseñados o rediseñados, ya sea en la industria electrónica, automoción, juguetera, mueblería, instalaciones sanitarias, aplicación de la ergonomía en diseño de máquinas, en fin, fabricación en general.

