

ACTIVIDAD 1: EVOLUCIÓN DISEÑO EDITORIAL

Programa de formación:	Tecnología en Desarrollo de Medios Gráficos Visuales
Ficha:	2278731
Resultado de aprendizaje:	Elaborar prototipo de diseño e interacción de acuerdo con proyecto editorial e Integrar elementos multimedia en software especializados según el dispositivo de salida.

Nombre(s) y apellidos de los aprendices	Documento de identidad

ACTIVIDADES DE REFLEXIÓN INICIAL

El diseño editorial, tal como lo conocemos hoy día, es el resultado del proceso de adaptación a las nuevas circunstancias y necesidades del mundo cambiante, es por ello que en esta actividad de contextualización nos ubicaremos en una línea de tiempo en la que construiremos un consenso general sobre el origen, evolución y futuro del diseño editorial.

Para esta actividad el Instructor, asignará a cada equipo la tarea de crear un collage. Deberá armar un concepto gráfico (representación) de lo que considere es el origen, evolución y futuro del diseño editorial, (1 propuesta gráfica por cada momento) en cualquier software de diseño.

Es importante tener en cuenta que cada representación no exceda el tamaño carta, sea original, muy creativo y de fácil interpretación.

En mesa redonda y con la guía del Instructor, cada equipo irá mostrando a los compañeros su propuesta gráfica, compartiendo sus hallazgos y conclusiones, todos irán aportando según el momento histórico.

Entregable: Diseño de collage en PDF con la información investigada sobre el origen, presente y futuro del diseño editorial.

Con la anterior información, elaborarán una presentación la cual sustentarán como equipo, el día que el instructor defina, con la asistencia y participación de cada uno de sus integrantes.

La entrega será en archivo digital, un solo archivo pdf con cada uno de los collage (origen-evolución-futuro) del diseño editorial, la cual cada aprendiz deberá subir en su respectiva carpeta en Drive. Incluir los nombres y apellidos completos de los aprendices integrantes del equipo de trabajo.



El empleo
es de todos

Mintrabajo

Tiempo de la actividad: 4 horas.

Estrategia didáctica: Aprendizaje colaborativo e investigación.

Ambiente requerido: Ambiente de aprendizaje con mesas y sillas, aire acondicionado, salidas de emergencia, iluminación 5000K, conexiones eléctricas y de red. Tablero y pantalla. Computador con conexión a Internet, herramientas ofimáticas.

Materiales: Libreta de bocetación, lápiz y borrador.