**Guía de Aprendizaje**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Asignatura: | Artes visuales | Curso o nivel: | Tercero medio  |
| Profesor o depto: | Alejandro Olguín Arévalo – Departamento de Artes visuales |
| Unidad Programática: | Reconociendo el diseño en la vida cotidiana | Guía N° |  |
| Nombre alumno/a: |  | Puntaje total y obtenido | 20 ptos. -  |
| Semana nº: 19 | Fecha: 3 de Agosto al 7 de Agosto |

**Título: Elaboración de cómic definitivo de objeto de diseño.**

**1.- Introducción**

Estimado estudiante: Al desarrollar la siguiente guía, crearás un cómic del objeto escogido en guías anteriores.

Desde el Miércoles 5 se podrá acceder a esta guía, la que deberán desarrollar durante siete días, hasta poder mandarla terminada con su **nombre** y **curso** (explicitar **letra** del curso) al correo del profesor Alejandro (mail: **alejandro.olguin@marygraham.cl** ).

Al finalizar las actividades, habrás hecho el cómic definitivo de tu objeto escogido, atribuyéndole vida e historia a los personajes.

**2.-** **Objetivos**:

**OA1:** Experimentar con diversidad de soportes, procedimientos y materiales utilizados en la ilustración, las artes audiovisuales y multimediales.

**3- Tiempo de desarrollo para esta guía**: Siete días (Fecha de entrega al correo, durante el día Miércoles 12 de Agosto 2020).

**4.- Actividades**:

Actividad N° 1: En la presente guía 4 les pediré que puedan generar lo que será su cómic definitivo. Ustedes ya han generado en la guía pasada nº3 un *storyboard* para poder proponer una forma de plantear los dibujos, los diálogos y una historia que tenga un sentido y que contemple la exigencia de darle vida a su objeto diseñado de sus casas. Si hay aspectos que no recuerden de este encargo, losinvito a revisar la pasada guía 3, en donde aparece esta propuesta de contar una historia con estos objetos dotándolos de vida. Ustedes pueden hacerlo tanto en papel físico como por medios digitales.

El alumno/a presenta una obra original de cómic, contando con imágenes y texto en sus viñetas: 6 puntos.

La temática del cómic es la solicitada (Historia de objetos de diseño con vida): 4 puntos.

La historia retratada posee un sentido en sí mismo: 3 puntos.

La extensión de cómic consiste en tener entre 8 y 12 viñetas: 4 puntos.

Puntaje total: 14 puntos.

Actividad 2: El siguiente ítem es para que te “autoevalúes”. Comenta (6 puntos. 2 puntos por respuesta con contenido adecuado a lo solicitado).

¿Qué te han parecido las actividades propuestas en las guías 1, 2, 3 y 4 de la Unidad 2?

¿Consideras que tú has sido responsable en cumplir con los encargos que se han hecho en las guías?

¿Cómo crees que fue tu desempeño en el desarrollo de estas guías?

**La siguiente guía deberás mandarla al correo electrónico del profesor Alejandro** **alejandro.olguin@marygraham.cl** **hasta el día Miércoles 12 de Agosto del 2020. Espero que disfrutes hacerla y que puedas entregarla a tiempo.**

**Un saludo grande a cada uno de ustedes y a sus familias. Les agradezco su disposición a seguir respondiendo a la elaboración de guías de aprendizaje y a las clases virtuales.**