

FICHAS DE ÁREA

ELABORADO POR

MARGARITA VASCO S.
Docente
Ingeniera Informática
Magister en educación

PERTECENCE A

GRADO 10°

INSTITUCIÓN EDUCATIVA CIUDADELA LAS AMÉRICAS
ÁREA TECNOLOGÍA, INFORMÁTICA Y EMPRENDIMIENTO
MEDELLÍN
2.02



INSTITUCIÓN EDUCATIVA CIUDELA LAS AMÉRICAS
ÁREA DE TECNOLOGÍA, INFORMÁTICA Y EMPRENDIMIENTO
NORMAS DE TRABAJO

Docente Margarita Vasco S.

Para que el trabajo en el área sea de total agrado para todos, es necesario tener en cuenta las siguientes normas:

1. Llegar puntualmente al aula de clase, si llega después de 5 minutos de la señal, debe presentar excusa por escrito, firmada por un responsable, de lo contrario se considera una falta.
2. Presentar excusa justificada y por escrito, cada vez que falte a clase, con la firma del coordinador de convivencia, máximo a los dos días después de regresar al colegio; además debe llegar al día en actividades, tareas o evaluaciones pendientes por presentar, o buscar la información necesaria de inmediato.
3. Los trabajos, actividades, tareas o evaluaciones se reciben en las fechas estipuladas, no después, a menos que se cumpla con el requisito anterior.
4. Las actividades deben tener la firma de la docente como constancia de trabajo en clase, con la cual se asegura la nota, aún después de la fecha indicada.
5. Estar enterado, al día y pendiente de sus responsabilidades, pues no hay excusa si los compañeros de equipo no asisten a clase; conservar guardados, en algún dispositivo o herramienta, los archivos necesarios para el trabajo.
6. Guardar cualquier dispositivo o elemento electrónico, o similares, que interrumpan el buen y normal desarrollo de las actividades de clase. Solo podrán ser utilizados bajo la autorización, supervisión y responsabilidad del docente, para alguna actividad especial.
7. Aclarar cualquier duda sobre los temas o cualquier actividad de clase, a tiempo, no cuando ya no es el momento.
8. Las actividades de apoyo son responsabilidad del estudiante, por tanto debe cumplir con las fechas establecidas y presentar lo necesario.
9. Al finalizar el período no hay arreglo o cambio de notas pues los puntos anteriores lo explican.
10. Conservar siempre el puesto asignado en el aula de clase.
11. Conservar el orden y el silencio en el aula, al ingresar y durante las actividades de clase, especialmente, acatando las sugerencias y observaciones verbales, para evitar las amonestaciones por escrito.
12. Portar correctamente el uniforme, según las normas consignadas en el manual de convivencia institucional, evitar los llamados de atención repetitivos.
13. Respetar a todas las personas que se encuentran dentro del aula o que ingresan a ella; además de cada elemento o material disponible allí, perteneciente al colegio o a cualquier persona.
14. Si se presenta cualquier inconveniente entre compañeros, antes de complicar la situación, infórmela a la docente para que sea solucionada por ella.
15. Cuando la Docente por alguna razón no ha llegado al aula de clase, esperarla fuera de ella en silencio y orden, el monitor es el único autorizado para averiguar en la Coordinación de convivencia si hay alguna novedad en el horario, o actividad diferente a la programada.
16. Al finalizar la clase, cada estudiante debe dejar su puesto de trabajo en completo orden.
17. Al ingresar al aula si encuentra alguna novedad, como un daño o deterioro de algo, inmediatamente debe ser puesto en conocimiento de la docente.
18. No permanecer en la puerta del aula o fuera de ella, por ninguna razón.
19. Cuando se forman equipos de trabajo, especialmente en emprendimiento, se deben conservar hasta el final de año, por organización. Por eso no son impuestos, sino elegidos por los mismos estudiantes, libremente bajo su propio criterio y responsabilidad.
20. Quien no trabaje con su equipo, sino que espere a que los demás trabajen por él, se alejará para trabajar solo y su nota de trabajo en equipo será la más baja.
21. Cualquier objeto que encuentre en el aula de clase, que no le pertenezca, debe devolverlo de inmediato al docente.

He leído y comprendido las normas, pero además me comprometo a cumplirlas,

ESTUDIANTE: _____ GRADO: _____



INSTITUCIÓN EDUCATIVA CIUDADELA LAS AMÉRICAS
TECNOLOGÍA, INFORMÁTICA
INDICADORES DE LOGRO
GRADO 10°

PRIMER PERÍODO

CONCEPTUALES

- Conceptualiza términos sobre la creación de páginas web.

PROCEDIMENTALES

- Utiliza su creatividad para plasmar sus ideas de páginas web.
- Elabora el diseño del sitio web en papel, utilizando las recomendaciones e identificando los elementos básicos de una página web.

ACTITUDINALES

- Reconoce y cumple las normas de comportamiento en las aulas de informática.
- Aporta ideas a su equipo de trabajo.

SEGUNDO PERÍODO

CONCEPTUALES

- Establece la diferencia entre un Navegador y un Editor de Páginas Web.

PROCEDIMENTALES

- Utiliza las herramientas del Editor para crear Páginas Web.
- Inserta diferentes elementos de diseño a las páginas web.

ACTITUDINALES

- Cumple adecuadamente con los objetivos trazados para cada clase.
- Aprovecha las ventajas del trabajo colaborativo en Internet.

TERCER PERÍODO

CONCEPTUALES

- Conoce las leyes básicas de publicación de información en Internet.

PROCEDIMENTALES

- Crea de forma adecuada y ordenada un Sitio Web.
- Establece correctamente los vínculos entre las Páginas de un Sitio Web.

ACTITUDINALES

- Aprovecha las ventajas del trabajo colaborativo en Internet.
- Publica información en Internet con ética y teniendo en cuenta la legislación básica.

CUARTO PERIODO

CONCEPTUALES

- Realiza búsquedas en Internet, sobre nuevas tecnologías que aporten a la presentación de sus trabajos.

PROCEDIMENTALES

- Hace un buen uso de la información, teniendo en cuenta la importancia de publicarla en Internet.
- Presenta su Sitio Web final, completo y teniendo en cuenta los conocimientos adquiridos.

ACTITUDINALES

- Utiliza las normas de Netiqueta en la publicación de sus Páginas Web.
- Aprovecha las ventajas del trabajo colaborativo en Internet.

ESTUDIANTE: _____ GRADO: _____



I.E. CIUDADELA LAS AMÉRICAS
ÁREA TECNOLOGÍA, INFORMÁTICA Y EMPRENDIMIENTO
AUTOEVALUACIÓN 2.0

DOCENTE: _____

ESTUDIANTE: _____

GRADO: _____

ASIGNATURA: Tecnología e Informática

ASPECTO A EVALUAR	NOTA PERIODO 1	NOTA PERIODO 2	NOTA PERIODO 3	NOTA PERIODO 4
1 Llamados de atención verbales.				
2 Observaciones por escrito.				
3 Participación en clase.				
4 Trabajo en equipo.				
5 Respeto por compañeros y docente.				
6 Cumplimiento con actividades extraclasses.				
7 Trabajo en las actividades de clase.				
8 Buen porte del uniforme.				
9 Cumplimiento para ingresar al aula de clase.				
10 Asistencia a las clases.				
11 Utilización de distractores en clase.				
12 Comportamiento durante las clases.				

Sume las notas y divida por 12. NOTA FINAL:

Hacerla con seriedad, responsabilidad, honestidad y objetividad.



I.E. CIUDADELA LAS AMÉRICAS
FICHA TEMÁTICA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA
GRADO 10° - PERÍODO 1
Docente Margarita Vasco Silva

ESTUDIANTE:	GRUPO:	FECHA:
--------------------	---------------	---------------

INDICADORES: Conceptualiza términos sobre la creación de páginas web.
 Reconoce y cumple las normas de comportamiento en las aulas de informática.

TEMA: Conceptos sobre la creación de páginas web.

Algunos de los conceptos importantes a tener en cuenta en la creación de páginas web, son los siguientes:

1. Internet: conjunto de dispositivos electrónicos interconectados, a nivel mundial, con el fin de compartir información y recursos.
2. Página Web: es un documento con información electrónica, capaz de contener texto, sonido, video, programas, enlaces, imágenes, y muchas otras cosas, adaptada para la llamada World Wide Web, y que puede ser accedida mediante un navegador. Las páginas web pueden estar almacenadas en un equipo local o un servidor web remoto.
3. Sitio Web: es una colección de páginas web relacionadas y comunes a un dominio de Internet. Los sitios web deben tener un tema específico central, del cual se desprenden los temas de cada una de las páginas que lo conforman; el número de páginas depende del diseñador y los temas que se quieran incluir.
4. Vínculo (Link): (también llamado enlace, hipervínculo, o hiperenlace) es un elemento de una página web, que hace referencia a otro recurso, por ejemplo, otro documento o un punto específico del mismo o de otro documento. Se utiliza para navegar entre páginas web o ir a otros recursos en la web.
5. Editor de Páginas Web: es una aplicación o programa diseñado con el fin de facilitar la creación y edición de documentos HTML o XHTML, o sea las páginas web. Estos programas pueden estar o no internet. Algunos ejemplos son: Dreamweaver, Front page, Google Sites, etc.
6. Navegador: es un software o programa que permite la visualización, en internet, de documentos de texto, posiblemente con recursos multimedia incrustados. Además, permite visitar páginas web y hacer actividades en ella, es decir, podemos enlazar un sitio con otro, imprimir, enviar y recibir correo, entre otras funcionalidades más. Algunos ejemplos son: Internet Explorer, Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari, etc
7. Proveedor de internet: es la empresa que brinda conexión a Internet a sus clientes y que lo puede hacer a través de diferentes tecnologías. Algunos ejemplos son: UNE, Claro, Movistar, etc.
8. Hosting (Hospedaje): es el servicio que provee a los usuarios de Internet un sistema para poder almacenar información, imágenes, video, o cualquier contenido accesible vía web. Se refiere al lugar que ocupa una página web, sitio web, sistema, correo electrónico, archivos etc. en internet o más específicamente en un servidor que por lo general hospeda varias aplicaciones o páginas web.
9. Servidor: máquina informática que está al "servicio" de otras máquinas; suministra una información requerida por unos clientes (que pueden ser personas, o también pueden ser otros dispositivos como ordenadores, móviles, impresoras, etc.). Los servidores suelen ser algo más potentes que un ordenador normal. Sobre todo suelen tener más capacidad tanto de almacenamiento de información como de memoria principal, ya que tienen que dar servicio a muchos clientes.

Fuente de información: Wikipedia.com

Actividad Nº 1. COMPRENSIÓN DE CONCEPTOS

Responda las siguientes preguntas teniendo en cuenta el tema principal y la explicación realizada en clase:

1. ¿Por qué se dice que Internet es un conjunto de dispositivos electrónicos?
2. ¿Cuál es el programa que permite visualizar las páginas web o el contenido de ellas?
3. Las páginas web de un sitio están enlazadas a través de un elemento. ¿Cuál es el elemento?
4. Cuántas páginas web puede contener un sitio?
5. ¿Cuál es el objetivo de un editor de páginas web?
6. De dos ejemplos de tecnologías que pueden utilizar los proveedores de internet.
7. ¿Cuál es el servicio que se utiliza para almacenar las páginas web en internet?
8. De dos ejemplos de cada uno:
 - a. editores de páginas web.
 - b. Proveedores de internet
9. ¿Cuál es la diferencia entre un editor de páginas web y un navegador?

EVALUACIÓN DEL TEMA

1. Participación en clase en las explicaciones.
2. Actividad en clase.
3. Evaluación escrita.

NOTAS IMPORTANTES:



I.E. CIUDADELA LAS AMÉRICAS
FICHA TEMÁTICA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA
GRADO 10° - PERÍODO 1
Docente Margarita Vasco Silva

ESTUDIANTE:	GRUPO:	FECHA:
INDICADORES: Utiliza su creatividad para plasmar sus ideas de páginas web. Aporta ideas a su equipo de trabajo.		
TEMA: Diseño de páginas web.		
El diseño de páginas web se trata básicamente de realizar un documento con información hiperenlazado con otros documentos y asignarle una presentación para diferentes dispositivos de salida (en una pantalla de computador, en papel, en un teléfono móvil, etc.).		
ETAPAS		
Para el diseño de páginas web debemos tener en cuenta tres etapas:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. El diseño visual de la información que se desea editar. En esta etapa se trabaja distribuyendo el texto, los gráficos, los vínculos a otros documentos y otros objetos multimedia que se consideren pertinentes. Es importante que antes de trabajar sobre el computador se realice un boceto o prediseño sobre el papel. Esto facilitará tener un orden claro sobre el diseño. 2. Estructura y relación jerárquica de las páginas del sitio web. Una vez que se tiene el boceto se pasa a 'escribir' la página web. Para esto, y fundamentalmente para manejar los vínculos entre documentos, se creó el lenguaje de marcación de hipertexto o HTML. La importancia de la estructura y arborescencia web radica en que los visitantes no siempre entran por la página principal o inicial y en ese caso el sitio debe darle la respuesta a lo que busca rápido, además permitirle navegar por el sitio. 3. Posicionamiento en buscadores o SEO. Ésta consiste en optimizar la estructura del contenido para mejorar la posición en que aparece la página en determinada búsqueda. Etapa no gustosa por los diseñadores gráficos, porque a diferencia del texto, aún para el año 2014 no se pueden tener nuevos resultados en los buscadores con sitios muy gráficos. 		
<i>Fuente de información: Wikipedia.com</i>		
Actividad N° 2. Introdutoria al diseño de páginas web.		
Visite las siguientes páginas web, para realizar una observación y explicación relacionada con el diseño de las páginas web:		
www.une.com.co		
www.elcolombiano.com		
http://www.chocolates.com.co/es		
Después de visualizar los sitios web recomendados, elabore, en papel, el diseño de la página web principal de un sitio, con un tema libre y bajo la asesoría del docente, para lo cual debe tener en cuenta las observaciones hechas y características de la explicación en clase.		
El diseño se realiza en una hoja de papel, utilizando toda su creatividad y lógica.		
La actividad se realiza en pareja, con el compañero de puesto, pero cada uno elabora el mismo diseño en hojas diferentes.		
Actividad N° 3. Diseño de páginas web.		
Después de haber realizado el diseño de la página principal de un sitio web, con tema libre en la actividad N°1, continúe el trabajo, elaborando las dos páginas siguientes que tendría dicho sitio; para esto debe tener en cuenta los diferentes links que dibujó inicialmente.		
Nuevamente la actividad se realiza en pareja, con el compañero de puesto, pero cada uno elabora el mismo diseño en hojas diferentes.		
EVALUACIÓN DEL TEMA		
1. Participación durante las explicaciones. 2. Actividades durante las clases. 3. Trabajo en equipo.		
NOTAS IMPORTANTES:		



I.E. CIUDADELA LAS AMÉRICAS
FICHA TEMÁTICA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA
GRADO 10° - PERÍODO 2
Docente Margarita Vasco Silva

ESTUDIANTE: _____ **GRUPO:** _____ **FECHA:** _____

INDICADORES: - Establece la diferencia entre un Navegador y un Editor de Páginas Web. (C)

TEMA: El navegador y el editor de páginas web.

Estos dos programas o aplicaciones están directamente ligados entre sí y con el tema de las páginas o sitios web; pues ambos son necesarios para que estos sean posibles, el editor permite su creación y edición y el navegador su visualización, siendo ésta la diferencia más marcada entre ellos.

Adicionalmente estos dos programas se diferencian, porque el navegador siempre necesita una conexión a internet para poder ejercer su función principal, mientras que el editor de páginas web tiene diferentes versiones, donde algunos se encuentran en la web y otros simplemente están instalados en los computadores donde se crean o editan los sitios web, sin necesidad de tener una conexión.

EL EDITOR DE PÁGINAS WEB

Hay diferentes tipos de editores de páginas web, algunos para instalar en los computadores y otros en línea como se decía anteriormente. Algunos de estos editores son gratuitos en línea y tienen sus restricciones, cuando se paga cierta membresía se tiene acceso a todas sus propiedades, pero para efectos educativos cuentan con las opciones básicas y necesarias. Uno de ellos es jimdo.com, en el cual debe crear una cuenta para poder acceder a él.

Jimdo es un editor web gratuito basado en su propio sistema de gestión de contenido para la creación de páginas web sin necesidad de conocimientos HTML. Algunas publicaciones afirman que se trata de «uno de los mejores editores web gratuitos que existen». Se caracteriza por su velocidad y facilidad de uso.

Este servicio gratuito pertenece a la Web 2.0 y permite crear y personalizar online páginas web. Las páginas web son alojadas en los servidores de la empresa (localizados en Estados Unidos, Japón y Alemania) y la dirección URL de los sitios son un sub-dominio de jimdo.com (ej. nombre.jimdo.com). También es posible utilizar un nombre de dominio propio para una página web creada con Jimdo Pro, la versión de pago (\$USA) que permite un aprovechamiento mejor y herramientas más extendidas para su explotación. También se encuentra el servicio de pago jimdo bussines el cual te permite crear dos dominios y 50 gb de almacenamiento en sus paginas.

La interfaz de Jimdo está basada en un sistema de módulos que se pueden añadir, mover y eliminar de forma flexible. De esta manera se pueden insertar textos, imágenes propias o de plataformas externas como Flickr, vídeos de YouTube, widgets y otros elementos. El diseño de la página también se deja personalizar de forma fácil por medio de plantillas predeterminadas o insertando plantillas propias.

Información tomada de : <http://es.wikipedia.org/wiki/Jimdo>

Actividad N° 6. Diferencias entre el Navegador y el Editor de páginas web.

El Editor y el navegador			
EDITOR DE PÁGINAS WEB		NAVEGADOR DE PÁGINAS WEB	
1. Aplicación en línea o para instalar en un computador.	5. Edita páginas web.	11. Un ejemplo es Internet Explorer.	7. Un ejemplo es Jimdo.
10. Si es gratuito, tiene restricciones.	2. Aplicación para instalar en el computador.	4. Crea páginas web.	6. Necesita Internet para funcionar.
8. Un ejemplo es Google Sties.	12. Un ejemplo es Google Chrome.	3. Ayuda a visualizar las páginas web.	9. No modifica páginas web.

Escriba sobre cada uno de los enunciados, a cuál de los dos programas corresponde, de acuerdo al tema de la diferencia entre el navegador y el editor de páginas web.

Ejercicio tomado de: http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/1818223/el_editor_y_el_navegador.htm

EVALUACIÓN DEL TEMA

1. Participación en clase durante las explicaciones.

2. Actividad en clase.

NOTAS IMPORTANTES:

--	--



I.E. CIUDADELA LAS AMÉRICAS
FICHA TEMÁTICA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA
GRADO 10° - PERÍODO 2
Docente Margarita Vasco Silva



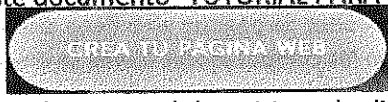
ESTUDIANTE:	GRUPO:	FECHA:
--------------------	---------------	---------------

INDICADORES: - Utiliza las herramientas del Editor para crear Páginas Web. (P)
 - Cumple adecuadamente con los objetivos trazados para cada clase. (A)

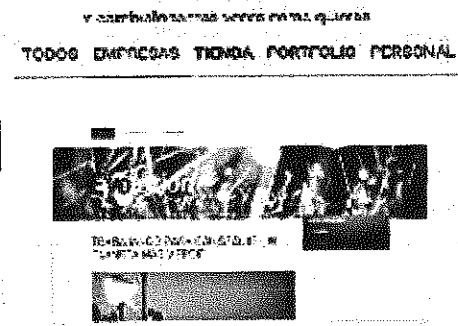
TEMA: Editor de páginas web y sus herramientas.

Recuerde que existen múltiples editores de páginas web, en este caso se hace una explicación solo de uno de ellos que se encuentra en línea y se llama Jimdo. Esta es una de las formas de iniciar:

- Ingrese a la dirección que se ve más abajo de este documento "TUTORIAL PARA LA CREACIÓN DEL SITIO". Después haga clic en Crear página web.
- Inicie eligiendo una plantilla de acuerdo al contenido que tendrá su sitio web, diseñado en la Actividad N° 5. Esta plantilla luego puede ser cambiada.
- Diligencie correctamente los datos que le solicitan, teniendo en cuenta especialmente la contraseña y el correo electrónico
- Luego haga clic en crear página web gratis; es posible que le pidan ingresar un código.



Elige un diseño para tu web



Comienza gratis con este diseño

Luego puedes cambiarlo en cualquier momento

Escibe un nombre para tu página

Dirección de email

Elige tu contraseña

Sí, he leído y acepto las interesantes Condiciones generales de uso y la Política de privacidad

CREAR PÁGINA WEB GRATIS

- Revise su correo electrónico, debió llegar un mensaje para que confirme su correo.
- Al confirmar aparece una página como un mensaje para iniciar la edición de su sitio web.

Tu nueva página ya está online



EDITA TU PÁGINA AHORA

- Por último aparece su sitio web listo para editar, con un menú de herramientas a mano izquierda.

- Haciendo clic en cada elemento de la página también podrá editarlo, crear uno nuevo, o eliminarlo.



Mi cuenta ▼ **X** **Menú**

JimdoFree

- Diseño
- Tienda online
- Blog
- Rendimiento
- Ajustes
- ¡Ayuda!

TUTORIAL PARA LA CREACIÓN DEL SITIO:
<http://es.jimdo.com/c%C3%B3mo-crear-una-p%C3%A1gina-web/>

Actividad N° 7. Creación del sitio y la páginas web principal.
 Después de haber realizado el diseño de su sitio web, en la Actividad N°5, inicie el trabajo en el editor de páginas web, elaborando la página principal, con las características generales y comunes que tendrá el sitio; para esto debe tener en cuenta los diferentes links y elementos del diseño.

La actividad se realiza en pareja, con el compañero de puesto, pero cada uno debe conocer la información general del sitio y la contraseña para ingresar cada vez que sea necesario.

EVALUACIÓN DEL TEMA

- | | |
|---|------------------------------------|
| 1. Trabajo en clase durante la explicación. | 2. Actividades durante las clases. |
|---|------------------------------------|



I.E. CIUDADELA LAS AMÉRICAS
FICHA TEMÁTICA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA
GRADO 10° - PERÍODO 2
Docente Margarita Vasco Silva

ESTUDIANTE: _____ **GRUPO:** _____ **FECHA:** _____

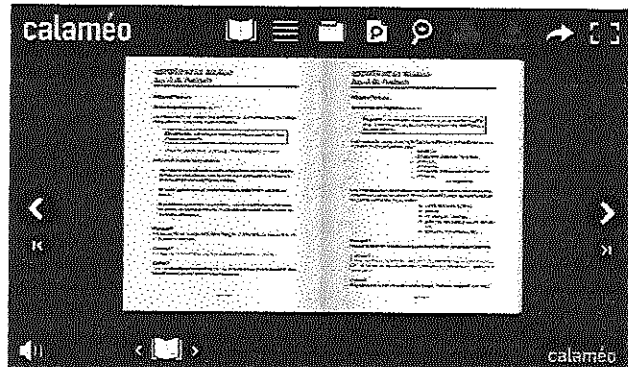
INDICADORES: - Utiliza las herramientas del Editor para crear Páginas Web. (P)
 - Inserta diferentes elementos de diseño a las páginas web. (P)
 - Cumple adecuadamente con los objetivos trazados para cada clase. (A)
 - Aprovecha las ventajas del trabajo colaborativo en Internet. (A)

TEMA: Creación y edición de páginas web.

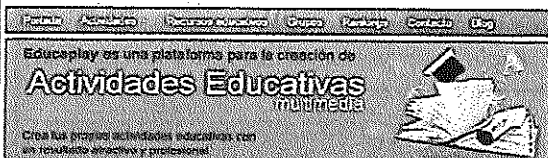
En Internet pueden encontrarse diferentes herramientas que permiten diseñar cantidad de elementos para mejorar el diseño de las páginas web, tales como fechadores, banners, logotipos, libros en línea, avatar, fuentes, actividades de entretenimiento, etc. Algunas, de las muchas herramientas, son:



Voki, para elaborar Avatar



Calameo, para elaborar libros en línea



Actividades de entretenimiento



Para elaborar Banners



Herramientas varias

Realización de logos **FreeLogoServices.com**

Actividad N° 8. Creación páginas web.

Continúe el trabajo en el editor de páginas web, elaborando la segunda página, del sitio diseñado, con las características generales y comunes que tiene; para esto debe tener en cuenta los diferentes links y elementos del diseño.

La actividad se realiza en pareja, con el compañero de puesto, pero cada uno debe conocer la información necesaria del sitio y la contraseña para ingresar cada vez que sea necesario.

Actividad N° 9. Creación páginas web.

Continúe el trabajo en el editor de páginas web, elaborando las páginas restantes, del sitio diseñado, con las características generales y comunes que tiene; para esto debe tener en cuenta los diferentes links y elementos del diseño.

La actividad se realiza en pareja, con el compañero de puesto, pero cada uno debe conocer la información necesaria del sitio y la contraseña para ingresar cada vez que sea necesario.

Actividad N° 10. Trabajo colaborativo. (Transversal con Emprendimiento)

Elaborar el plan del proyecto de emprendimiento, en un documento en línea (Google Drive), a través de la cuenta de correo de Gmail, donde se evidencie el trabajo colaborativo entre los integrantes del equipo. Para lo cual debe seguir las indicaciones dadas por el docente.

El documento debe estar compartido con todos los integrantes, para que lo puedan editar entre todos en clase y en cualquier momento. Al terminarlo deben compartirlo con el docente, para ser calificado.

Actividad N° 11. Elementos de diseño para las páginas web.

Elaborar elementos de diseño, a través de herramientas que se encuentran en línea, como las enunciadas en el tema de esta ficha, para luego anexarlos al sitio web creado.

Para esta actividad se cuenta con la explicación y asesoría del docente.

EVALUACIÓN DEL TEMA

1. Trabajo en clase y en equipo durante las explicaciones.

2. Actividades en clase.

NOTAS IMPORTANTES:



I.E. CIUDADELA LAS AMÉRICAS
FICHA TEMÁTICA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA
GRADO 10° - PERÍODO 3
Docente Margarita Vasco Silva

ESTUDIANTE:	GRUPO:	FECHA:
INDICADORES: - Crea de forma adecuada y ordenada un Sitio Web. (P) - Conoce las leyes básicas de publicación de información en Internet. (C)		
TEMA: LEYES BÁSICAS DE PUBLICACIÓN EN INTERNET Y CREACIÓN DE SITIOS WEB		
<p>LA PROPIEDAD INTELECTUAL</p> <p>La propiedad intelectual se refiere a toda creación de la mente humana. Los derechos de propiedad intelectual protegen los intereses de los creadores al ofrecerles prerrogativas en relación con sus creaciones. La propiedad intelectual tiene que ver con las creaciones de la mente: los inventos, las obras literarias y artísticas, los símbolos, los nombres, las imágenes, los dibujos y modelos utilizados en el comercio.</p> <p>Los derechos relacionados con el derecho de autor son los derechos de los artistas intérpretes y ejecutantes sobre sus interpretaciones y ejecuciones, los derechos de los productores de fonogramas sobre sus grabaciones y los derechos de los organismos de radiodifusión sobre sus programas de radio y de televisión.</p> <p>La propiedad intelectual incluye dos categorías:</p> <p>1. PROPIEDAD INDUSTRIAL</p> <p>Las invenciones, patentes, marcas, dibujos y modelos industriales e indicaciones geográficas de procedencia; es el derecho exclusivo que otorga el Estado para usar o explotar en forma industrial y comercial las invenciones o innovaciones de aplicación industrial o indicaciones comerciales que realizan individuos o empresas para distinguir sus productos o servicios ante la clientela en el mercado. Esta incluye las invenciones, marcas, patentes, los esquemas de trazado de circuitos integrados, los nombres y designaciones comerciales, dibujos y modelos industriales, así como indicaciones geográficas de origen, a lo que viene a añadirse la protección contra la competencia desleal.</p> <p>2. DERECHOS DE AUTOR</p> <p>Que abarca las obras literarias y artísticas, tales como las novelas, los poemas y las obras de teatro, las películas, las obras musicales, las obras de arte, como los dibujos, pinturas, fotografías y esculturas, y los diseños arquitectónicos. Se aplica a las creaciones artísticas como los poemas, las novelas, las obras musicales, las pinturas, las obras cinematográficas y los programas de ordenador. En inglés, a diferencia de los demás idiomas europeos, el derecho de autor se conoce con el nombre de "copyright". El término copyright tiene que ver con actos fundamentales que, en lo que respecta a creaciones literarias y artísticas, solo pueden ser efectuados por el autor o con su autorización. Se trata, concretamente, de la realización de copias de las obras literarias y artísticas, como los libros, las pinturas, las esculturas, las fotografías y las obras cinematográficas. Mientras, la expresión derecho de autor remite a la persona creadora de la obra artística, a su autor, subrayando así el hecho que se reconoce en la mayor parte de las leyes, en el sentido de que el autor goza de derechos específicos en relación con su creación, como el derecho a impedir la reproducción deformada de la misma, prerrogativa que solo a él le pertenece, mientras que existen otros derechos, como el derecho a efectuar copias, del que gozan terceros, por ejemplo, todo editor que haya obtenido una licencia del autor con ese fin.</p> <p>PROPIEDAD INTELECTUAL EN COLOMBIA</p> <p>La protección que la ley colombiana otorga al Derecho de Autor se realiza sobre todas las formas en que se puede expresar las ideas, no requiere ningún registro y perdura durante toda la vida del autor, más 80 años después de su muerte, después de lo cual pasa a ser de dominio público. El registro de la obra ante la Dirección Nacional de Derechos de Autor (DNDA) solo tiene como finalidad brindar mayor seguridad a los titulares del derecho.</p> <p>Con la aprobación de la Ley 201 de 2012, conocida como Ley Lleras 2.0, uno de los temas que se empieza a modificar es el de propiedad intelectual y derechos de autor en el ámbito informático.</p> <p>Los derechos de autor se dividen en dos tipos, que se administran y protegen de formas distintas:</p>		
CARACTERÍSTICA	DERECHOS MORALES	DERECHOS PATRIMONIALES
Definición	Los derechos morales son derechos personalísimos, a través de los cuales se busca salvaguardar el vínculo que se genera entre el autor y su obra, en tanto ésta constituye la expresión de su personalidad.	Son prerrogativas de naturaleza económico-patrimonial, con carácter exclusivo, que permiten a su titular controlar los distintos actos de explotación de que la obra puede ser objeto.
Alcance	<ul style="list-style-type: none"> - Inalienables - Inembargables - Intransferibles - Irrenunciables 	<ul style="list-style-type: none"> - Transferibles (de forma gratuita o con pago) - Determinan la reproducción, difusión, distribución, traducción, adaptación, etc.
¿Se pueden ceder y comercializar, heredar?	No	Sí. Pueden cederse, comercializarse, transferirse e incluso heredarse de acuerdo a la decisión del autor.
¿Quién suele ser el titular?	Artistas, compositores, músicos, escritores, guionistas, escultores, creadores digitales, etc.	Productoras, distribuidoras, casas de disqueras, agencias digitales, etc.
Vigencia	Reconoce la autoría de la creación eternamente.	<ul style="list-style-type: none"> - Vida del autor más 80 años para personas naturales. - 70 Años desde la publicación para personas jurídicas.
EVALUACIÓN DEL TEMA		
1. Participación en clase.	2. Evaluación escrita.	3. Actividades y publicaciones en clase.



I.E. CIUDADELA LAS AMÉRICAS
FICHA TEMÁTICA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA
GRADO 10° - PERÍODO 3
Docente Margarita Vasco Silva

ESTUDIANTE:	GRUPO:	FECHA:
INDICADORES: - Crea de forma adecuada y ordenada un Sitio Web. (P) - Establece correctamente los vínculos entre las Páginas de un Sitio Web. (P) - Aprovecha las ventajas del trabajo colaborativo en Internet. (A)		
TEMA: Creación de sitios web y trabajo colaborativo		
Conocer nuestros derechos on-line y la forma en que podemos administrarlos es un buen punto de inicio para comprender las nuevas legislaciones y poder calcular su impacto, especialmente en Internet donde aún no existen normas específicas sino que se están extendiendo desde otras plataformas que por sus características no abarcan el amplio espectro que supone la convergencia digital y las redes informáticas.		
<i>Fuente de información: https://es.wikipedia.org/wiki/Propiedad_intelectual http://colombiadigital.net/opinion/columnistas/cultura-mas/item/1700-derechos-de-autor-en-internet.html</i>		
Actividad Nº 12. Organización y asesoría del sitio web		
Después de haber recibido, por parte del profesor, las orientaciones, observaciones y sugerencias del sitio Web, trabajado durante el segundo período, realice los cambios y correcciones. Luego preséntelo completo con toda la información y las páginas acordadas en las actividades del segundo período.		
Actividad Nº 13. Cuestionario sobre derecho de autor.		
Después de leer completamente el tema e interpretar los conceptos, responda el siguiente cuestionario:		
1. ¿Qué es la propiedad intelectual? 2. ¿Qué son los derechos de autor? 3. ¿Qué es la propiedad industrial? 4. ¿Cuál es la diferencia entre los derechos de autor y la propiedad industrial?	5. ¿Cuál es o a qué se refiere la Ley Lleras, en Colombia? 6. ¿A qué se refieren los derechos de autor morales y a qué se refieren los derechos de autor patrimoniales? 7. De acuerdo al tema, menciones 3 aspectos que debería tener en cuenta, al publicar información en Internet.	
Actividad Nº 14. Diseño del sitio web de emprendimiento.		
Elaborar, en los equipos de emprendimiento, el diseño en papel del sitio Web, para el producto trabajado en esa asignatura. En 4 páginas web, como mínimo, deben incluir lo siguiente:		
- Título del sitio. - Logotipo del producto. - Nombre del producto. - Bienvenida y presentación del sitio. - Integrantes del proyecto o equipo.	- Explicación del producto. - Funcionamiento del producto. - Elaboración del producto. - Plan del proyecto. - Imágenes del proyecto y del producto.	
Tenga en cuenta los conocimientos adquiridos en los dos primeros períodos respecto al tema y las diferentes indicaciones del docente.		
Actividad Nº 15. Elaboración del sitio web de emprendimiento.		
Después de haber elaborado el diseño en papel, del sitio web, inicie la creación del mismo en un editor de páginas web. Para esto tenga en cuenta que el trabajo será colaborativo, por lo tanto mientras dos compañeros del equipo están trabajando en un computador, los demás deben estar haciéndolo en otro. El sitio web debe estar bien completo, de acuerdo a las indicaciones dadas y lo aprendido en los períodos anteriores. Esta actividad se hará progresivamente durante el período y de acuerdo a los avances del proyecto en emprendimiento.		
Actividad Nº 16. Herramientas para el sitio web.		
Realice la actividad teniendo en cuenta las herramientas en línea, expuestas en el segundo período (Página 6 de las fichas):		
1. Elija mínimo una de las herramientas y elabore dos elementos publicitarios o de información, para su producto de emprendimiento. 2. Insertar los dos elementos creados, en el sitio web de emprendimiento, en la página que considere pertinente.		
EVALUACIÓN DEL TEMA		
1. Trabajo en clase.	2. Actividades durante las clases.	3. Elaboración de páginas web.
NOTAS IMPORTANTES:		



I.E. CIUDADELA LAS AMÉRICAS
FICHA TEMÁTICA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA
GRADO 10° - PERÍODO 4
Docente Margarita Vasco Silva

ESTUDIANTE: _____ **GRUPO:** _____ **FECHA:** _____

INDICADORES: - Realiza búsquedas en Internet, sobre nuevas tecnologías que aporten a la presentación de sus trabajos. (C)

- Hace un buen uso de la información, teniendo en cuenta la importancia de publicarla en Internet. (P)

- Utiliza las normas de Netiqueta en la publicación de sus Páginas Web. (A)

- Aprovecha las ventajas del trabajo colaborativo en Internet. (A)

TEMAS: Herramientas en línea y publicación de información.

IMPORTANCIA Y CALIDAD DE LA INFORMACIÓN EN LA WEB

La facilidad y libertad con que pueden publicarse contenidos en la red hacen necesaria la adopción, por parte del usuario de información digital, de una serie de criterios que le ayuden a filtrar los contenidos electrónicos y a discernir la veracidad, la credibilidad, la fiabilidad y en definitiva, la calidad de las informaciones que este medio nos proporciona.

En la Sociedad de la Información y del Conocimiento en la que estamos inmersos cada vez se hace más necesario el conocimiento y el aprendizaje para desarrollar cualquier actividad (empresarial, recreativa, investigadora, etc.) y además estos conocimientos deben actualizarse regularmente, pues enseguida quedan desfasados, y el proceso de aprendizaje debe ser continuo para que sea eficaz. La materia prima para estos procesos (aprendizaje y adquisición de conocimiento) es la información, de ahí su importancia, pero no toda la información que se genera y a la que tenemos acceso es igual de buena, ni igual de útil, ni igual de válida. La capacidad de discernir la buena de la mala información para su uso posterior determinará el éxito del individuo o del grupo en este nuevo entorno en el que la información se ha hecho tan valiosa.

Aplicadas las definiciones de calidad al ámbito de la información podríamos decir que la calidad de la información de un recurso informativo vendrá determinada por su capacidad para satisfacer las necesidades de información de la persona que lo utilice o consulte.

Si bien, esto puede ser muy relativo, ya que la apreciación de la calidad es muy subjetiva y lo que para una persona puede ser válido puede no serlo para otra (depende de la audiencia), lo cierto es que hay una serie de convenciones universalmente aceptadas de las características deseables de la información: Objetividad, Integridad y Utilidad

Los documentos electrónicos constan de dos componentes fundamentales: la forma y la información. Ambos son necesarios y de poco sirve que un recurso tenga información muy valiosa y muy útil ésta si no está adecuadamente organizada y estructurada y viceversa, si un recurso está correctamente organizado pero su contenido es pobre su utilidad será nula. A pesar de que ambos componentes son importantes parece constatado que los usuarios por lo general están más interesados en el contenido que en la forma.

Con respecto al contenido, a la información, la calidad sigue las mismas pautas en los recursos electrónicos e impresos. Sin embargo, con respecto a la forma, hay que tener en cuenta las notables diferencias entre ambos soportes y su implicación en la percepción de la calidad. Las dimensiones o características que condicionan la calidad de un recurso electrónico, además de las que son comunes con la información impresa, serían: Facilidad de navegación, Compatibilidad e Interoperabilidad, Actualización, Velocidad.

Criterio para evaluar un recurso electrónico

CRITERIOS	INDICADORES
Autoría	<ul style="list-style-type: none"> • Adscripción del autor • Información sobre el autor • Medio de contacto (e-mail) • Logotipo de la organización • Declaración de principios y propósito del sitio web • Evaluación externa
Actualización	<ul style="list-style-type: none"> • Fecha de creación • Fecha de actualización • Información actual y actualizada • Existencia de enlaces obsoletos • Existencia de enlaces incorrectos
Contenido	<ul style="list-style-type: none"> • Cobertura • Exactitud, precisión y rigor • Pertinencia • Objetividad
Navegabilidad	<ul style="list-style-type: none"> • Menú de contenidos • Botones de navegación

CRITERIOS	INDICADORES
Accesibilidad	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño compatible con diferentes versiones navegador y resoluciones de pantalla • Versiones alternativas de visualización • Cumplimiento normativa WAI • Impresión correcta • Ayuda para la navegación y la comprensión contenidos • Versiones en otras lenguas
Funcionalidad	<ul style="list-style-type: none"> • Estructura lógica: tabla, menú de contenidos • Pertinencia y adecuación de los títulos secciones • Existencia de mapa web con enlaces • Sistema de búsqueda de contenidos propios
Diseño	<ul style="list-style-type: none"> • Elegante, funcional y atractivo • Combinación de colores, formas e imágenes • Tipografía textual adecuada • Homogeneidad de estilo y formato

Fuente de información: http://www.mariapinto.es/e-coms/eva_con_elec.htm

EVALUACIÓN DEL TEMA

1. Participación en clase.

2. Actividades y publicaciones en clase.

NOTAS IMPORTANTES:

--	--



INSTITUCIÓN EDUCATIVA CIUDADELA LAS AMÉRICAS
EMPRENDIMIENTO
INDICADORES DE LOGRO
GRADO 10º

PRIMER PERÍODO

CONCEPTUALES

- Identifica lo que es un problema.
- Identifica lo que es un plan.

PROCEDIMENTALES

- Realiza la definición de un problema de su entorno, con la visión de encontrar una solución a través de un producto o servicio.

ACTITUDINALES

- Propone ideas en su equipo de trabajo, sobre los problemas de su entorno.

SEGUNDO PERÍODO

CONCEPTUALES

- Reconoce los elementos de un plan.

PROCEDIMENTALES

- Elabora un pequeño plan de negocios con el objetivo de crear un producto que solucione un problema de su entorno.

ACTITUDINALES

- Valora la importancia de elaborar un plan, para un proyecto.

TERCER PERÍODO

CONCEPTUALES

- Identifica los pasos en la elaboración del diseño del producto.

PROCEDIMENTALES

- Elabora una versión del producto a crear, con el fin de darlo a conocer a los posibles compradores.

ACTITUDINALES

- Fortalece las actitudes que permiten el trabajo en equipo.

CUARTO PERIODO

CONCEPTUALES

- Identifica los conceptos de precio, valor y calidad en un producto.

PROCEDIMENTALES

- Presenta una alternativa de solución a un problema de su entorno, a través de la elaboración de un producto creativo.

ACTITUDINALES

- Valora las fortalezas de los compañeros para obtener mejores resultados como equipo de trabajo.

ESTUDIANTE: _____ GRADO: _____



I.E. CIUDADELA LAS AMÉRICAS
ÁREA TECNOLOGÍA, INFORMÁTICA Y EMPRENDIMIENTO
AUTOEVALUACIÓN 2.0

DOCENTE: _____

GRADO: _____

ASIGNATURA: Emprendimiento

ESTUDIANTE: _____

ASPECTO A EVALUAR	NOTA PERIODO 1	NOTA PERIODO 2	NOTA PERIODO 3	NOTA PERIODO 4
1 Llamados de atención verbales.				
2 Observaciones por escrito.				
3 Participación en clase.				
4 Trabajo en equipo.				
5 Respeto por compañeros y docente.				
6 Cumplimiento con actividades extraclasses.				
7 Trabajo en las actividades de clase.				
8 Buen porte del uniforme.				
9 Cumplimiento para ingresar al aula de clase.				
10 Asistencia a las clases.				
11 Utilización de distractores en clase.				
12 Comportamiento durante las clases.				

Sume las notas y divida por 12. NOTA FINAL: _____

Hacerla con seriedad, responsabilidad, honestidad y objetividad.



I.E. CIUDADELA LAS AMÉRICAS
FICHA TEMÁTICA EMPRENDIMIENTO
GRADO 10° - PERÍODO 1
Docente Margarita Vasco Silva

ESTUDIANTE:	GRUPO:	FECHA:
INDICADOR: Realiza la definición de un problema de su entorno, con la visión de encontrar una solución a través de un producto o servicio.		
TEMA: Definición de un problema.		
RESUELVE EL PROBLEMA Para pasar de un estado presente a un estado futuro, es decir, para hallar solución a un problema debes acudir a tus mayores recursos: el pensamiento y el lenguaje. La clave para abrir la puerta de tu pensamiento está en dos preguntas: <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿QUÉ?: ¿Qué es lo que deseo? ¿Qué obstáculos me impiden llegar a ese estado deseado? ¿Qué me impulsa a llegar a mi estado deseado? ¿Qué recursos disponibles tengo? 2. ¿CÓMO?: ¿Cómo hago para llegar a mi estado deseado? ¿Cómo hago para obtener los recursos que necesito? 		
CÓMO DEFINIR UN PROBLEMA Para poder llegar a elaborar el problema primero hay que identificar una serie de información: <ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar el problema. 2. Identificar las consecuencias del problema. 3. Identificar las posibles causas de ese problema. 		Ejemplo: Los habitantes de la Calle 111 del barrio Santander, constantemente dejan las basuras tiradas en la calle, en los días que no pasa el carro recolector de basuras. La falta de cultura ciudadana, la poca educación y la falta de responsabilidad respecto a este tema, han generado en la comunidad diversas enfermedades, mala presentación en las calles, desordenes, disputas entre vecinos y hasta envenenamiento de algunos animales domésticos. Por lo anterior los estudiantes de Ingeniería Ambiental, de la Universidad de Oriente, hemos decidido crear un recolector ambiental, que permita separar y destruir las basuras generadas.
FORMULACIÓN DE UN PROBLEMA Una vez que se considere tener un problema identificado se procede a la formulación del problema de investigación. Esta es la etapa donde se estructura formalmente la idea de investigación, es este el primer paso, donde se define qué hacer, el investigador debe plantearse los siguientes interrogantes: <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Es este un problema realmente importante? 2. ¿Supondrá esta investigación algo importante? 3. ¿Será interesante y tendrá alguna utilidad inmediata el resultado de la investigación? 		
Suele citarse a Einstein, diciendo que si tuviera una hora para salvar el mundo, se iba a gastar cincuenta y cinco minutos definiendo el problema, y sólo cinco minutos para encontrar la solución. Esta cita ilustra un punto importante: antes de ir directamente a resolver un problema, se debe hacer un alto, e invertir tiempo y esfuerzo en mejorar nuestra comprensión del mismo. Hay algunas estrategias que puedes utilizarse para ver los problemas desde diferentes perspectivas, y descubrir que el paso más importante en la solución de problemas, es definir claramente el problema en primer lugar.		
<small>Fuente de información: Libro Emprendimiento A. Ed. Norma http://www.cs.umss.edu.bo/doc/material/mat_gral_108/Objetivos.pdf </small>		
Actividad Nº 4. Definición del problema En equipos de trabajo: Con la asesoría del docente y de acuerdo al tema principal, iniciar la definición real del problema a trabajar en equipo, durante el año, y de su posible solución. (Describir brevemente el problema, la posible solución y el producto como solución). Ejemplo:		
EVALUACIÓN DEL TEMA		
1. Participación en las explicaciones.		2. Actividades en clase.
3. Trabajo en equipo.		4. Evaluación escrita.
NOTAS IMPORTANTES:		



I.E. CIUDADELA LAS AMÉRICAS
FICHA TEMÁTICA EMPRENDIMIENTO
GRADO 10° - PERÍODO 1
Docente Margarita Vasco Silva

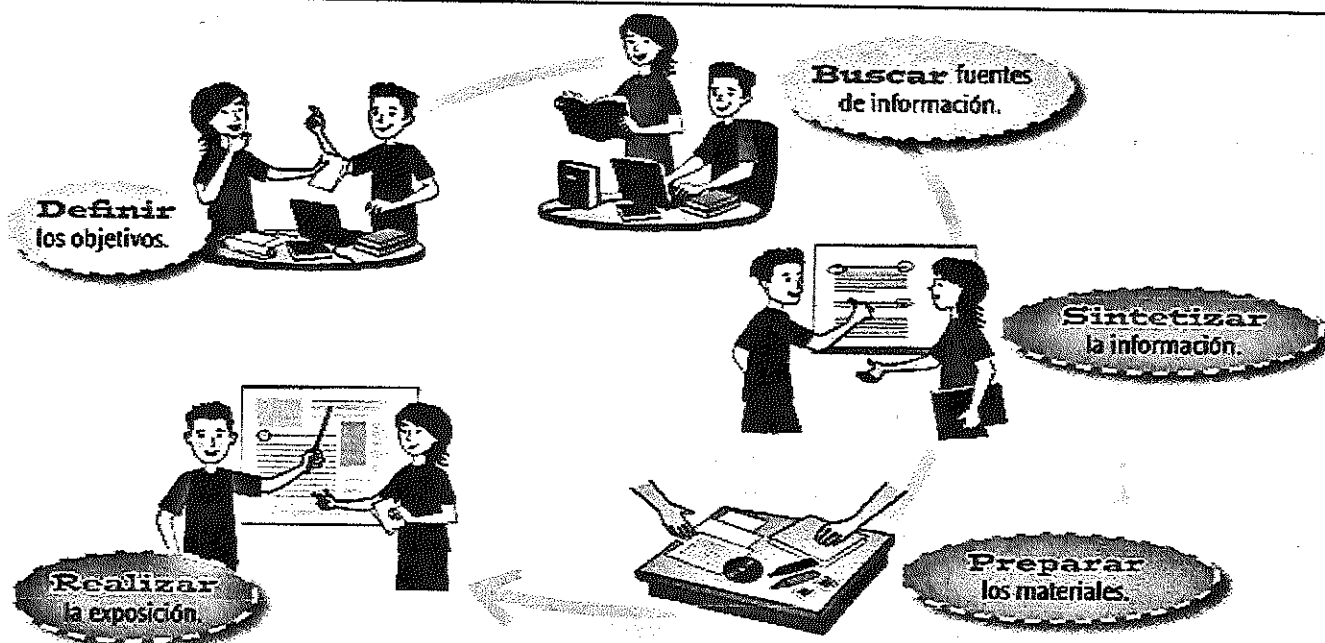
ESTUDIANTE:

GRUPO:

FECHA:

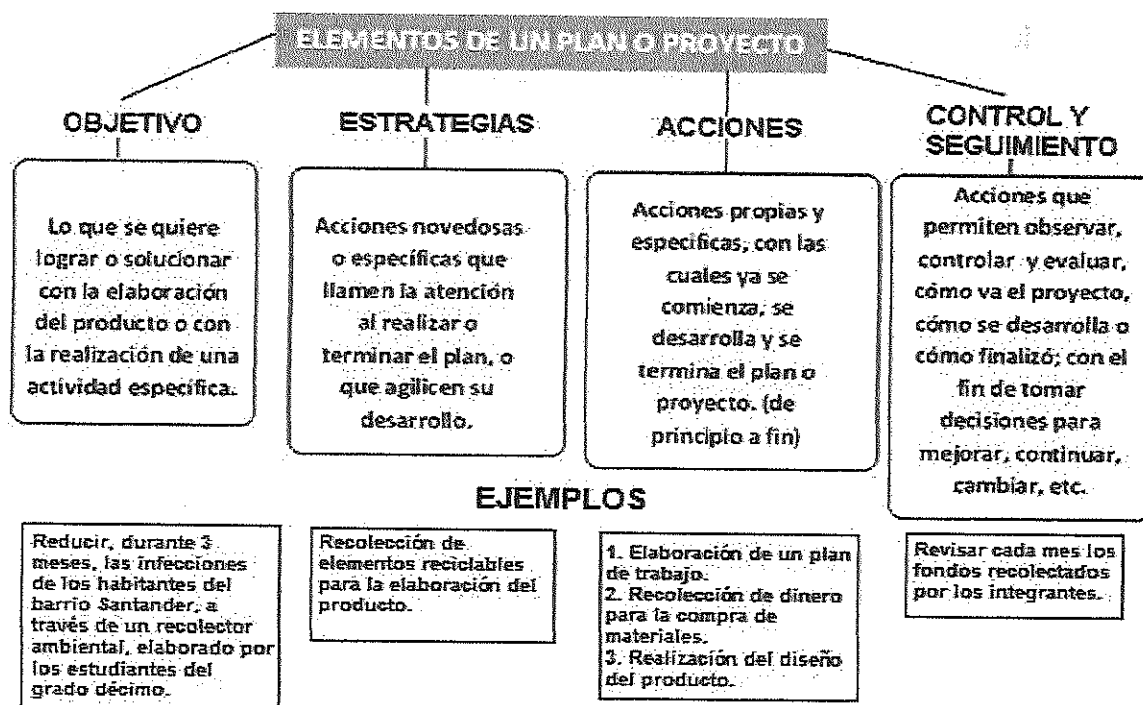
INDICADORES: Identifica lo que es un plan.

TEMA: La planeación



Fuente de información: Libro Emprendimiento A. Ed. Norma
http://www.cs.umss.edu.bo/doc/material/mat_gral_108/Objetivos.pdf

LA PLANEACIÓN es un conjunto de pasos o tareas definidas, que permiten alcanzar un objetivo o una meta propuesta dentro de un tiempo determinado.



Actividad Nº 5. La planeación

Teniendo en cuenta el tema de las imágenes anteriores, elabore un plan con todos sus elementos, para ir al cine con un grupo de compañeros.

Actividad Nº 6. La planeación

Con la asesoría del docente, inicie la elaboración del plan para solucionar el problema definido en la actividad Nº4. Teniendo en cuenta los elementos del plan, se inicia con la formulación del objetivo.

EVALUACIÓN DEL TEMA

1. Participación en las explicaciones. 2. Actividades en clase. 3. Trabajo en equipo. 4. Evaluación escrita.

NOTAS IMPORTANTES:



I.E. CIUDADELA LAS AMÉRICAS
FICHA TEMÁTICA EMPRENDIMIENTO
GRADO 10° - PERÍODO 3
Docente Margarita Vasco Silva

ESTUDIANTE: _____ **GRUPO:** _____ **FECHA:** _____

INDICADOR: - Identifica los pasos en la elaboración del diseño del producto. (C)
 - Elabora una versión del producto a crear, con el fin de darlo a conocer a los posibles compradores. (P)
 - Fortalece las actitudes que permiten el trabajo en equipo. (A)

TEMA: Pasos en el diseño de un producto.

El mercado actual está cada vez más saturado de productos del mismo tipo pero de numerosas marcas. Esto hace difícil que un producto se diferencie de los demás y quede en la memoria del cliente para que sea su elección a la hora de hacer la cesta de la compra. Durante el proceso de diseño de un producto, el principal objetivo es la originalidad del producto, su diferenciación con respecto a la competencia y convertirlo en la solución a la necesidad del cliente.

PLANIFICAR EL PRODUCTO

El proceso de diseño de nuevos productos requiere una serie de pasos que empiezan con un estudio de mercado que libere datos sobre los gustos del público objetivo, sus necesidades, sus compras habituales, su opinión acerca de los productos adquiridos, etc.

1. **ELEGIR EL PRODUCTO.** Tras el proceso de generación de ideas, surgen diferentes posibilidades de productos que se pueden crear, pero no todos pueden tener futuro comercial según las pautas actuales de mercado. Las ideas mejor valoradas durante la selección deben probarse para estudiar su perspectiva económica, afinidad con los objetivos y viabilidad en el mercado.

2. **BOCETO PREVIO.** Después de seleccionar el producto adecuado, pueden realizarse bocetos con diseños originales adecuados para las exigencias y objetivos del proyecto. Sobre este boceto se toman decisiones sobre composición, forma, colores, etc. De forma que se consiga un producto atractivo que se adapte a las necesidades del cliente objetivo. En esta fase se recurre a técnicas de diseño gráfico e industrial.

DESARROLLO DEL PRODUCTO

3. **MODELO DEL PRODUCTO.** A continuación, usando como base los bocetos se realiza un modelo o prototipo del producto. Pueden usarse materiales diferentes para probar el más adecuado, realizarse a mano o mediante el uso de herramientas industriales.

4. **DISEÑO DEFINITIVO.** Después de estudiar las diferentes opciones del modelo original, se realizan las modificaciones necesarias para mejorarlo y adaptarlo a exigencias del mercado. Así se obtiene un diseño final adecuado para la producción.

5. **PRUEBAS DE EVALUACIÓN.** Antes de llevar a cabo el lanzamiento del producto, se somete a pruebas de mercado. A través de usuarios que sirvan de ejemplo del sector de público objetivo, se somete el producto a la opinión de posibles clientes. El paso final es la creación de una campaña de lanzamiento que lo promueva y asegure un buen nivel de ventas durante la vida del producto. Las diferentes fases de la creación requieren profesionales de marketing, diseño gráfico y diseño industrial, cuyo trabajo en equipo garantiza la creación de un producto con potencial comercial.

Fuente de información: https://es.over-blog.com/Cinco_pasos_para_el_diseño_de_un_producto-1228321767-art258028.html
<http://es.slideshare.net/malenita68/exp-tecnico-slideshare>

ETAPAS DEL DISEÑO

DISEÑO PRELIMINAR DEL PRODUCTO	<i>Identifica la forma y las características del producto</i>	➔	<ul style="list-style-type: none"> • PLANOS • ESPECIFICACIONES TÉCNICAS
CONSTRUCCIÓN DEL PROTOTIPO	<i>Fabricación del primer producto o prestación del primer servicio para probar el concepto</i>	➔	<ul style="list-style-type: none"> • PROTOTIPO DEL BIEN • PROTOTIPO DEL SERVICIO
PRUEBA DEL PROTOTIPO	<i>Proceso de verificación del desempeño técnico (función) y comercial del producto (aceptación).</i>	➔	<ul style="list-style-type: none"> • RESULTADOS DE ANALISIS DE FUNCIÓN • RESULTADOS DE ACEPTACIÓN DEL PRODUCTO
DISEÑO DEFINITIVO DEL PRODUCTO	<i>Elaboración del expediente técnico definitivo del producto a fabricar o del servicio a prestar</i>	➔	<ul style="list-style-type: none"> • PLANOS. • ESPECIFICACIONES TÉCNICAS • DIAGRAMAS DE PRODUCCIÓN

NOTAS IMPORTANTES:



I.E. CIUDADELA LAS AMÉRICAS
FICHA TEMÁTICA EMPRENDIMIENTO
GRADO 10° - PERÍODO 3
Docente Margarita Vasco Silva

ESTUDIANTE:	GRUPO:	FECHA:
INDICADOR: - Identifica los pasos en la elaboración del diseño del producto. (C) - Elabora una versión del producto a crear, con el fin de darlo a conocer a los posibles compradores. (P) - Fortalece las actitudes que permiten el trabajo en equipo. (A)		
TEMA: Diseño de un producto.		
Actividad N° 12. Introducción al tema.		
Responda las siguientes preguntas de acuerdo a sus conocimientos o a su percepción: 1. ¿Qué es el diseño de un producto? 2. ¿Cómo se hace el diseño de un producto? 3. ¿Qué debe tener el diseño de un producto? 4. ¿Qué ventajas puede tener la elaboración del diseño de un producto? 5. Elabore un dibujo del producto a realizar en la asignatura, señalando las partes.		
Actividad N° 13. Elaboración del boceto y la descripción del producto.		
Realice la actividad teniendo en cuenta el producto que eligió para la solución del problema en su entorno. 1. Realice un boceto (imagen), del producto a realizar, donde señale sus partes e indique la función de cada una de ellas. 2. Realice una lista de posibles materiales a utilizar, en la elaboración del producto. 3. Haga una descripción clara y completa, de la forma cómo se elaborará el producto. 4. Haga una descripción clara y completa, del funcionamiento del producto.		
Actividad N° 14. Encuesta sobre el producto.		
Realice esta actividad teniendo en cuenta el producto que se está trabajando en emprendimiento: 1. Haga una encuesta a cinco posibles usuarios del producto, con las siguientes preguntas: a. ¿Cree que en la comunidad hace falta un producto como este? ¿Por qué? b. ¿Cómo le parece nuestro producto? c. ¿Usted compraría este producto en un momento determinado? ¿Por qué? 2. Grabe la entrevista o encuesta, utilizando un dispositivo del que sea fácil extraer el video.		
Actividad N° 15. Exposición del boceto del producto.		
Utilice el boceto y la descripción del producto, realizado en la Actividad N° 13, para darlo a conocer ante sus compañeros y poder obtener puntos de vista, ideas o posibles errores, antes de la elaboración del prototipo. Presentar el boceto en un tamaño que los compañeros puedan observar fácilmente en la exposición.		
Actividad N° 16. Elaboración del modelo o prototipo del producto.		
1ª. PARTE Presentar, en clase, los materiales y herramientas necesarias para la elaboración del prototipo, con su equipo de trabajo. Para esta primera parte habrá dos notas, una por el trabajo en equipo y otra por los avances del prototipo durante la clase.		
2ª. PARTE Terminar el prototipo, extra clase y en equipo, para luego ser expuesto ante los compañeros en la clase siguiente. (El prototipo terminado tendrá otra nota aparte)		
Actividad N° 17. Exposición del prototipo del producto.		
Teniendo en cuenta todo el trabajo realizado durante el período, realice una exposición de su prototipo, teniendo en cuenta los siguientes aspectos: 1. El problema a solucionar. 2. Descripción de la posible solución (producto). 3. Entrevista realizada a los posibles usuarios. 4. Funcionamiento y elaboración del producto final, a través del boceto y del prototipo.		
EVALUACIÓN DEL TEMA		
1. Actividades en clase.		2. Trabajo en equipo durante las clases.
3. Exposiciones.		4. Elaboración de prototipo.
NOTAS IMPORTANTES:		



I.E. CIUDADELA LAS AMÉRICAS
FICHA TEMÁTICA EMPRENDIMIENTO
GRADO 10° - PERÍODO 4
Docente Margarita Vasco Silva

ESTUDIANTE:	GRUPO:	FECHA:						
<p>INDICADORES: - Identifica los conceptos de precio, valor y calidad en un producto. (C) - Presenta una alternativa de solución a un problema de su entorno, a través de la elaboración de un producto creativo. (P) - Valora las fortalezas de los compañeros para obtener mejores resultados como equipo de trabajo (A)</p>								
<p>TEMA: Precio, Valor y Calidad. Solución de problemas.</p>								
<p>Actividad N° 22. Exposición del producto ante otros grupos.</p> <p>Exponer el producto ante otros compañeros y docentes, con el fin de obtener ideas, sugerencias o inquietudes sobre el producto.</p> <p>Utilizar el boceto y el prototipo, trabajados en los períodos anteriores.</p> <p>Aplicar todos los conocimientos obtenidos durante el año y el tema de este período, sobre precio, valor y calidad.</p>								
<p>Actividad N° 23. Elaboración del producto en clase.</p> <p>Iniciar, en el aula de clase, la elaboración del producto, teniendo en cuenta las diferentes indicaciones del docente.</p> <p>Todos los materiales necesarios deben traerse, para no incomodar a los compañeros o estar saliendo del aula, pues no será permitido.</p> <p>En esta clase el producto debe estar terminado, como mínimo, al 40% aproximadamente, lo demás será terminado extraclase.</p>								
<p>Actividad N° 24. Exposición final del producto.</p> <p>Para esta actividad debe presentarse:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. PRODUCTO TERMINADO Y FUNCIONANDO CORRECTAMENTE, con su respectivo prototipo, entre los cuales debe existir una gran diferencia, entre su funcionalidad, forma, tamaño, materiales, etc. 2. Boceto en un pliego de papel, con las partes señaladas. 3. Presentación con el resumen completo de la información más importante del producto, trabajado durante el año: <ol style="list-style-type: none"> a. Definición del problema. b. Definición de la solución. c. Objetivo. d. Partes, funcionamiento, materiales. e. Precio, valor y calidad. f. Conclusiones. g. Aprendizaje. 								
<p>EVALUACIÓN DEL TEMA</p> <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 33%; border: none;">1. Actividades en clase y extraclase.</td> <td style="width: 33%; border: none;">2. Trabajo en equipo.</td> <td style="width: 33%; border: none;">3. Trabajo en clase.</td> </tr> <tr> <td style="border: none;">4. Elaboración de producto.</td> <td style="border: none;">5. Exposiciones.</td> <td style="border: none;"></td> </tr> </table>			1. Actividades en clase y extraclase.	2. Trabajo en equipo.	3. Trabajo en clase.	4. Elaboración de producto.	5. Exposiciones.	
1. Actividades en clase y extraclase.	2. Trabajo en equipo.	3. Trabajo en clase.						
4. Elaboración de producto.	5. Exposiciones.							
<p>NOTAS IMPORTANTES:</p>								

