

OVA Trazos Históricos

Lista de Deseos

Las Tres Eras del Diseño: De la Tradición a Innovación



Primera etapa

Vanguardias de Principios del Siglo XX

1900-1945

Empezar



Segunda etapa

Arte Moderno

1945-1970

Empezar



Tercera etapa

Postmodernismo
Contemporáneo

1970 - Presente

Empezar

Deseo	Justificación	Aspecto relacionado
"Se debería mostrar un espacio 3D donde se presenten objetos representativos del Diseño Industrial"	Los usuarios (docente y estudiantes) sugieren interactuar con una experiencia inmersiva que permite ver artefactos de diseño en entornos reales en conjunto y no de manera aislada, para entender de mejor manera la aplicación de los conceptos de diseño.	Actividades
"Me gustaría lograr referenciar diseños propios con movimientos aprendidos en Historia del Diseño"	Los estudiantes presentan deficiencias en el manejo de conocimientos relacionados con la Historia del Diseño.	Actividades
"Me gustaría que hubiesen juegos que no fueran obligatorios dentro del sitio"	Los estudiantes desean actividades interactivas dentro del OVA que permitan afianzar conocimientos a través de la gamificación, pero que no constituyan un carácter evaluativo.	Actividades
"Desearía que se hicieran más actividades en grupo en clases"	Los usuarios tienen como punto en común la necesidad de fomentar las actividades que permitan una participación activa y dinamismo dentro del aula de clases.	Actividades
"Me gustaría que en las clases se profundice sobre el contexto de los movimientos del Arte y Diseño"	Los estudiantes presentan dificultades para asociar aspectos económicos, sociales, políticos y culturales con el desarrollo de los diferentes movimientos del arte y diseño.	Contenidos
"Desearía que en las clases se hiciera énfasis en la Historia del Arte y en reconocer características visuales"	Los estudiantes presentan dificultades en identificar con claridad las características estéticas de obra de arte y artefactos de diseño	Contenidos

<p>“Me gustaría que se usen más imágenes y videos que no sean extensos”</p>	<p>El docente usa recursos gráficos limitados que crean dificultad a los estudiantes a la hora de apropiar conceptos relacionados con Historia del Diseño.</p>	<p>Diseño</p>
<p>“Que el diseño sea minimalista e intuitivo”</p>	<p>Los usuarios manifiestan que los recursos utilizados para el proceso de enseñanza-aprendizaje son difíciles de leer, y a su vez, el uso de fotografías y videos es deficiente.</p>	<p>Diseño</p>
<p>“Que cada página o sección sea un estilo, tendencia o movimiento”</p>	<p>Los estudiantes presentan dificultades en identificar con claridad las características estéticas de obra de arte y artefactos de diseño.</p>	<p>Diseño</p>
<p>“Evitar la realización de exposiciones extensas”</p>	<p>Los usuarios (docente y estudiantes) manifiestan que la asignación de temas para realizar exposiciones extensas no son el mejor método evaluativo para la apropiación de los conocimientos y por ende, para el desarrollo de las competencias cognitivas, proceduales y axiológicas.</p>	<p>Metodología</p>
<p>“Quisiera que los temas sean explicados con mayor profundidad durante las clases”</p>	<p>Los estudiantes presentan inconformidad con la metodología de buscar recursos adicionales que cuenten con la brevedad de información que requieren para la preparación de las exposiciones.</p>	<p>Metodología</p>