

INFORMACIÓN GENERAL DEL PROYECTO

1. DATOS DEL PROYECTO

1.1 TEMA O TÓPICO GENERATIVO	<ul style="list-style-type: none"> ● Relatividad del color en los medios digitales. ● Despertar en los estudiantes un nuevo análisis y observación con respecto a la capacidad de interacción y fenómenos del color. ● El aspecto de los objetos siempre es relativo, un objeto no muestra un determinado color fijo en todas las situaciones que se le presenten. El alumno deberá comprobar según lo aprendido por el profesor en cuanto a la teoría del color la validez de esta variación. 																																				
1.2 JUSTIFICACIÓN DEL TEMA	<ul style="list-style-type: none"> ● En el proyecto se abordara la nueva teoría que existe con respecto al color y como dejo obsoleta o suplanto las viejas teorías planteadas, abordando en el círculo cromático digital de Villalobos y Domínguez basado en Young-Helmoltz considerado el más correcto hasta a la fecha en cuanto se habla de la mezcla de colores aditiva (RGB). ● Los estudiantes experimenten con los colores de forma digital sus teorías y vean que se cumplen estas no solo en la naturaleza sino que también con los colores luz y digitales que proporcionan las tecnologías actuales. 																																				
1.3 CENTRO/S EDUCATIVO/S	Liceo N°1 Mariano Soler San Carlos, Maldonado																																				
1.4 DOCENTE/ES INVOLUCRADO/OS	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>NOMBRE</th> <th>TELÉFONO</th> <th>MAIL</th> <th>MATERIA</th> <th>GRUPO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Agustín Nieves</td> <td>098980357</td> <td></td> <td>C.Visual</td> <td>1°5</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Silvina Perez</td> <td>099527512</td> <td></td> <td>C.Visual</td> <td>1°5</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>5</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		NOMBRE	TELÉFONO	MAIL	MATERIA	GRUPO	1	Agustín Nieves	098980357		C.Visual	1°5	2	Silvina Perez	099527512		C.Visual	1°5	3						4						5					
	NOMBRE	TELÉFONO	MAIL	MATERIA	GRUPO																																
1	Agustín Nieves	098980357		C.Visual	1°5																																
2	Silvina Perez	099527512		C.Visual	1°5																																
3																																					
4																																					
5																																					
1.5 ANTECEDENTES	En la asignatura Color del profesorado de C.V. realice trabajos relacionados con la teoría del color de como este cambia el aspecto de los objetos según la interacción con el entorno en el que se percibe en los medios digitales. Curso de diseño gráfico en BIOS en Montevideo.																																				

2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

2.1 OBJETIVOS DEL PROYECTO	OBJETIVOS GENERALES	Promover en los estudiantes el interés por el análisis del mundo que los rodea en cuanto al color Aprender a observar el entorno.		
	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	Utilización de las nuevas tecnologías, XO y sus programas informáticos (GIMP). Contribuir la creatividad de los estudiantes en la composición de imágenes construidas referidas al entorno que los rodea.		
2.2 ROL DEL DOCENTE	Cada docente ayudara a los estudiantes en la utilización de los programas de las XO atendiendo los intereses que ellos tengan y deseen realizar. Ayudaran con sugerencias de resolución frente a las situaciones que se planten si ellos la solicitan.			
2.3 ESTRATEGIAS A UTILIZAR	Emplearan las XO trabajando con el programa GIMP para crear situaciones que demuestren la teoría de la relatividad del color en forma digital, ya que esta la comprueban y ven todo el tiempo al ver la naturaleza.			
2.4 METODOLOGÍA DE TRABAJO	En el salón de clase se trabajara la imagen en las XO con el programa GIMP. La primera actividad consistirá en que los estudiantes logren crear el círculo cromático de la mezcla aditiva en las XO utilizando el GIMP y sus capas para lograr visualizar los colores y sus mezclas en cuanto se refiere a los colores luz. En la segunda actividad se crearan fondos con colores planos en los cuales se incluirá sobre los fondos imágenes o siluetas de colores diferentes a los expresados en el fondo. Una vez terminadas las situaciones se pasara a analizar los trabajos. Se planteara una puesta en común sobre la experiencia y resultados obtenidos de las actividades.			
2.5 ACTIVIDADES	Descripción	Agrupamiento	Temporalización	Recursos o Software
1º fase	Retomar la teoría del color para saber qué tan sólido tienen el tema y como utilizar el GIMP.	Toda la clase.	Primera hora de clase.	Actividades anteriores ya realizadas sobre el tema.

2ª fase	Se pasa a realizar la primera actividad utilizando el GIMP.	Grupos de hasta 3 alumnos.	Segunda hora de clases.	Magallanes con el programa GIMP.
3ª fase	Se pasa a realizar la segunda actividad utilizando el mismo programa que en la anterior actividad.	Los mismos grupos que en la fase anterior.	Se estima una 2 o 3 horas de clase.	Magallanes con el programa GIMP.
4ª fase	Cierre de evaluación y autoevaluación junto a una crítica sobre el proyecto de forma grupal.	Toda la clase.	Entre 5 y 10 minutos.	

3. EVALUACIÓN DEL PROYECTO

3.1 INDICADORES DE ÉXITO	Cuando los estudiantes logran un buen manejo del programa GIMP de las XO y logren crear imágenes que respalden dicha teoría y logren visualizar por ellos mismos los fenómenos y efectos que está menciona.
3.2 LINEAS DE TRABAJO A FUTURO.	En este proyecto en el que los estudiantes logran visualizar y experimentar en los medios digitales las influencias de los colores en las imágenes, en un futuro los ayudara a componer imágenes digitales teniendo en cuenta lo experimentado ya sea para publicidad, como presentaciones utilizando la tecnología para obtener mejores resultados.
ANEXOS	