

# Taller de innovación 2 -Bitácora-

Daniel Moisés Sanchez Silva

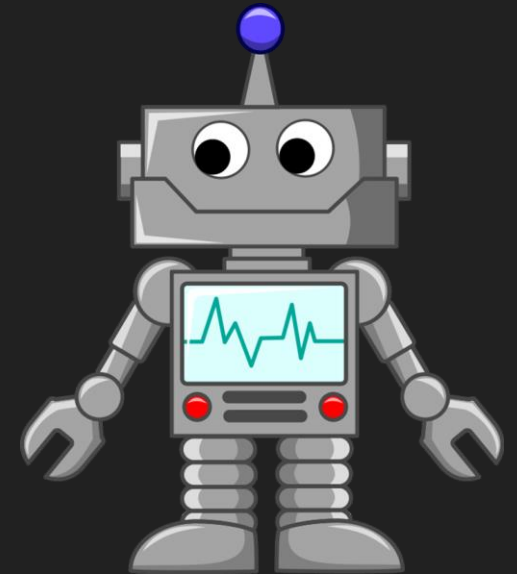
# PRESENTACION

Mi nombre es Daniel Moisés Sanchez Silva.  
Estudio la carrera de Dirección y Diseño Grafico.

Soy sordo pero mi condición no me limito a seguir mi sueño de estudiar una carrera, me tomo mucho tiempo, pero ya veo mi sueño a cumplirse ya que estoy cerca de terminar la carrera.

Me encanta dibujar personajes anime, comic y manga.

Manejo los programas como Illustrator, Photoshop, Adobe InDesign, Graphic, Paint3D.

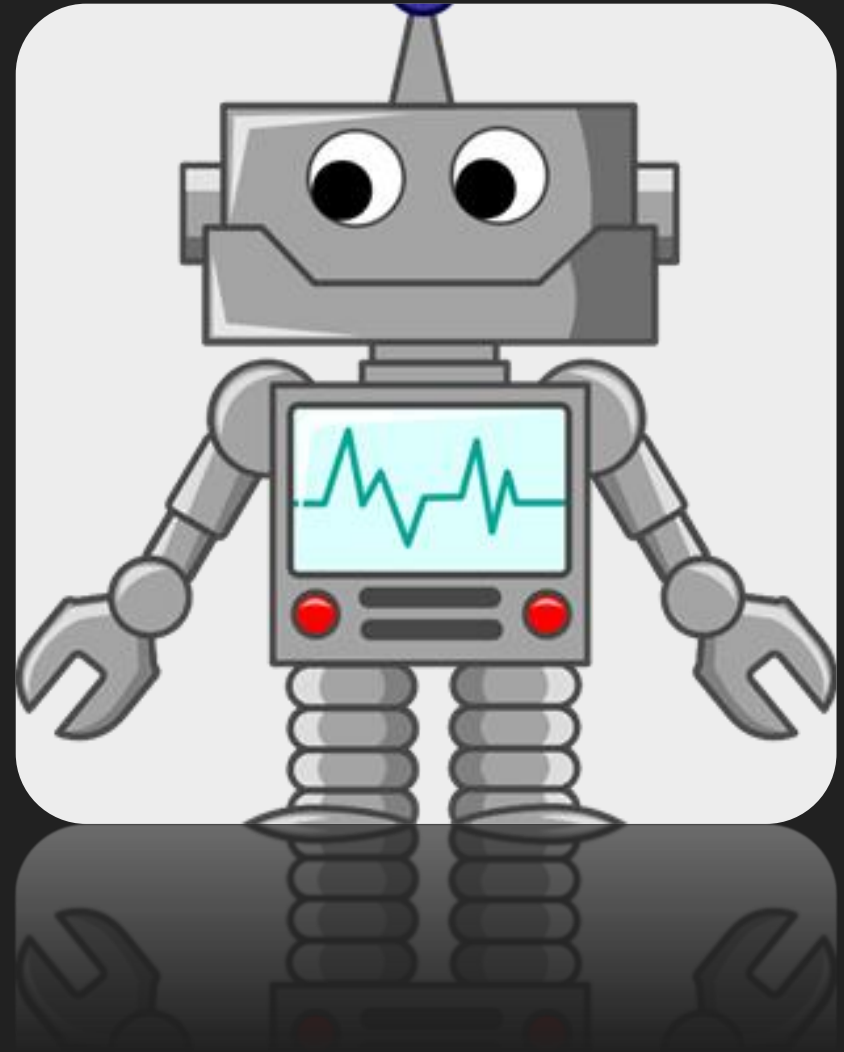


# INTRODUCCIÓN

El curso, es la continuación de laboratorio de innovación 1, con algo diferente: en esta oportunidad si vamos a desarrollar nuestro proyecto en físico.

Debo confesar que me costó un poco el primer curso, pero que me esforzaré para que me vaya bien con este.

La profesora marcó las pautas del curso, nos presentó el Sílabo, los materiales a usar para el proyecto y nos indicó que desarrollaremos una bitácora digital y una página web donde irán los contenidos de nuestro proyecto.



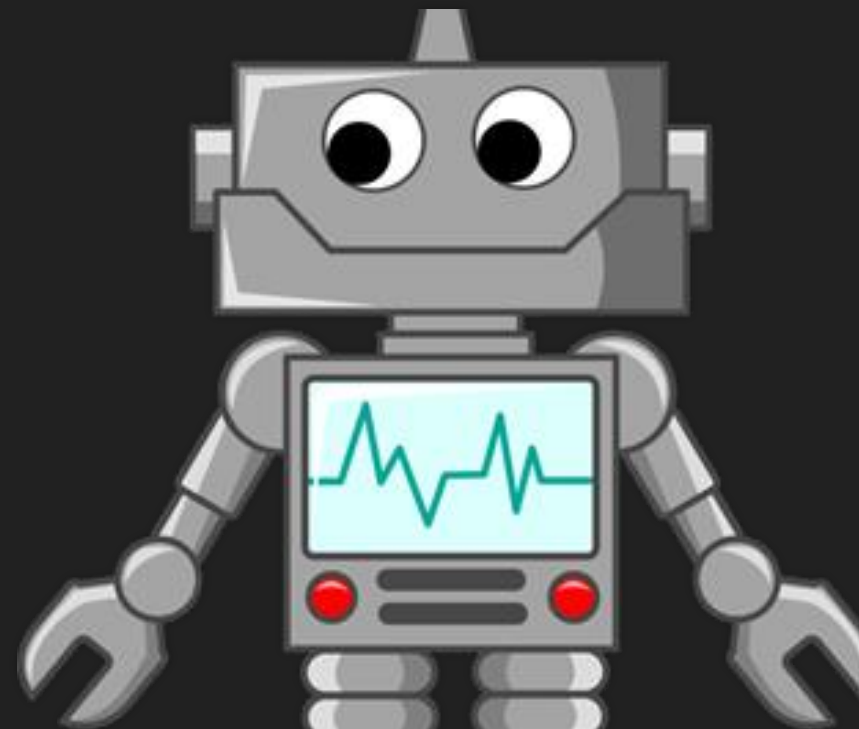
# SÍLABO

Corresponde de la semana uno hasta la semana cinco

## COMPETENCIA 1

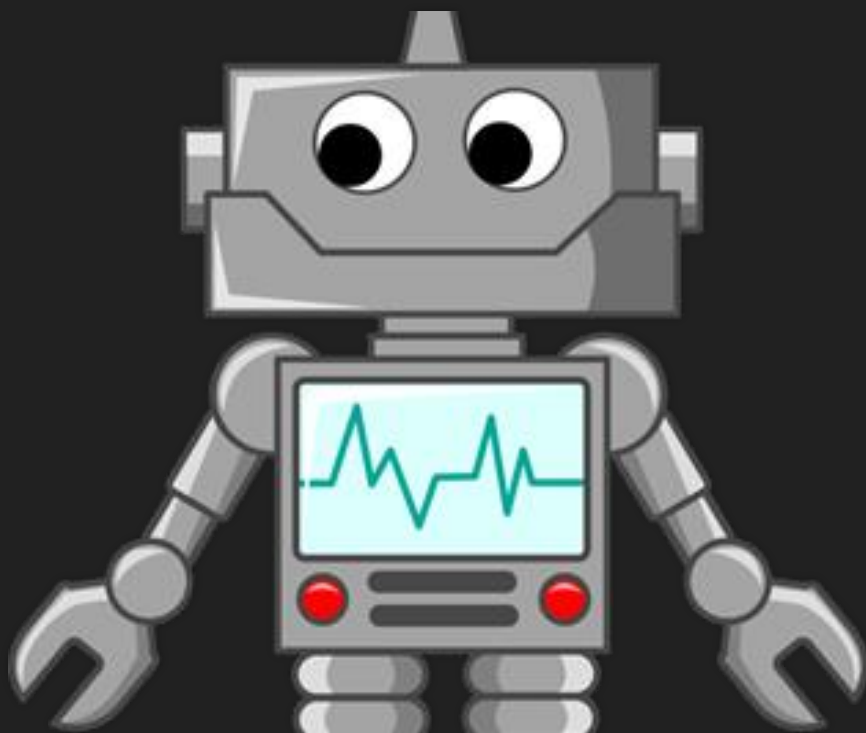
Desarrolla una página web para presentar proyectos tecnológicos innovadores.

SESIÓN	CAPACIDAD	CONTENIDOS
1, 2 y 3	<b>CAPACIDAD 1</b> Comprende el lenguaje de programación básica para diseño web.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Introducción al proyecto innovador.</li><li>• Gestión del proyecto (bitácora digital).</li><li>• Interfaces y lenguajes de programación para diseño web (HTML, JS, CSS).</li></ul>
4 y 5	<b>CAPACIDAD 2</b> Aplica el lenguaje de programación para diseñar una web.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Interfaces y lenguajes de programación para diseño web (Visual, Google sites, Wix, etc).</li><li>• Estructura de la página web.</li></ul>



# SÍLABO

Corresponde de la semana seis hasta la semana diez



## COMPETENCIA 2

Desarrolla prototipos de alta definición con componentes tecnológicos y todas las características técnicas del nuevo producto o proceso destinado a la realización de experimentos.

6 y 7	<b>CAPACIDAD 1</b> Construye piezas para el proyecto en general	<ul style="list-style-type: none"><li>• Fabricación digital.</li><li>• Manufactura Aditiva (Impresión 3D).</li><li>• Manufactura Sustractiva (Laser).</li><li>• CAD - 3D (Blender).</li><li>• CAM – 3D (cura engine, flashprint y 3dslicer).</li><li>• Diseño digital de su producto final (impresión 3d o diseño 3d).</li></ul>
8, 9 y 10	<b>CAPACIDAD 2</b> Utiliza la tecnología Arduino para la programación de sistemas eléctricos	<ul style="list-style-type: none"><li>• Fundamentos CAE.</li><li>• Fundamentos de electrónica.</li><li>• Programación IDE.</li><li>• Sistemas y diseño electrónico (conceptos).</li><li>• Sistema electrónico para el producto final (diagrama de flujo).</li></ul>



# SÍLABO

Corresponde de la semana once semana quince

## COMPETENCIA 3:

Diseña un proyecto tecnológico innovador con fundamentos de las tecnologías 4.0.

11 y 12

### CAPACIDAD 1

Reconoce y manipula herramientas tecnológicas 4.0.

- Tendencias tecnológicas 1: Internet de las cosas.
- Tendencias tecnológicas 2: Escaneo 3D
- Avance de proyecto.

13 y 14

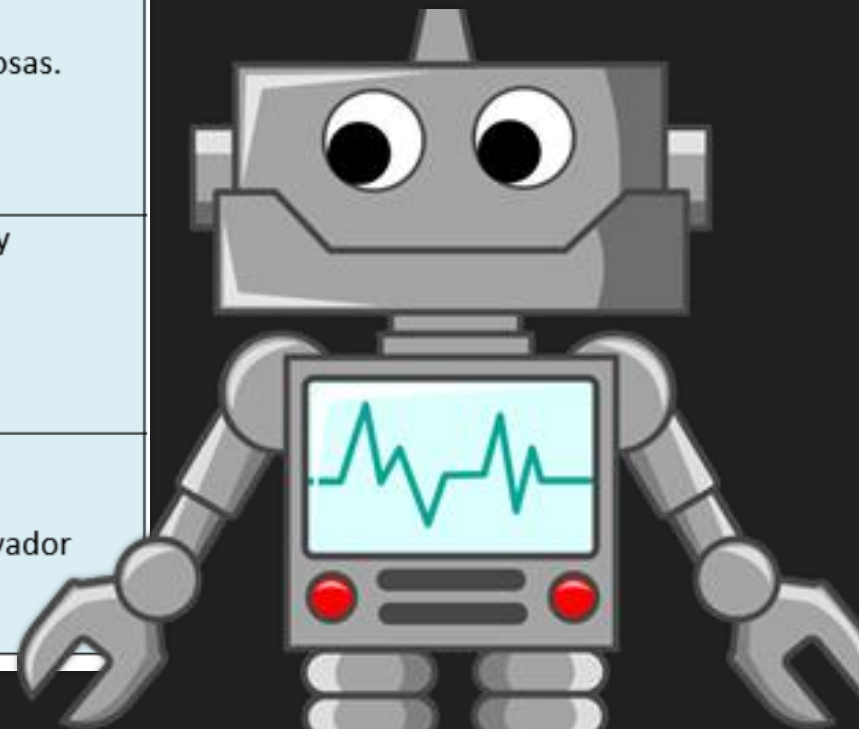
- Tendencias tecnológicas 3: Realidad Virtual y realidad aumentada.
- Tendencias tecnológicas 4: Robótica.
- Avance de proyecto

15 y 16

### CAPACIDAD 2

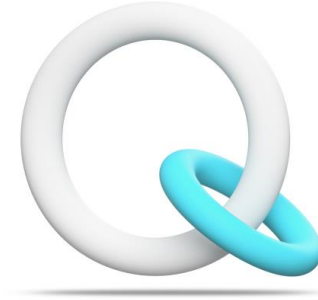
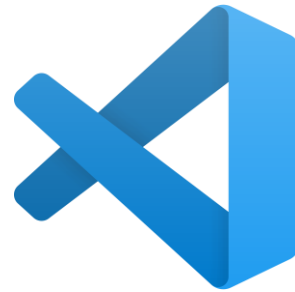
Entrega un MVP con sustento teórico y un demo para testear

- Validación del prototipo (testeo).
- Presentación del proyecto tecnológico innovador (video o exposición).



# APLICACIONES Y SOFTWARE A UTILIZAR

- ❑ Visual Studio code.
- ❑ Qlone App.
- ❑ Meshroom.
- ❑ Arduino IDE.
- ❑ Blender.
- ❑ Discord.



# ESTRUCTURA DE PÁGINA WEB

El diseño  
se  
mostrará  
aquí.

**HTML**



```
1  <!DOCTYPE html>
2  <html>
3      <head>
4          <title>Example</title>
5          <link rel="stylesheet" href="st
6      </head>
7      <body>
8          <h1>
9              <a href="/">Header</a>
10         </h1>
11         <nav>
12             <a href="one/">One</a>
13             <a href="two/">Two</a>
14             <a href="three/">Three</a>
```



# HERRAMIENTAS Y MATERIALES QUE USAREMOS

- ☐ Multímetro.
- ☐ Cautín y estaño
- ☐ Kit Arduino
- ☐ Chatarra electrónica
- ☐ Soporte o trípode de cámara



# CONTENIDO



**Presentación.**



**Introducción.**



**Sílabo.**



**Aplicaciones y software.**



**Estructura de página web.**

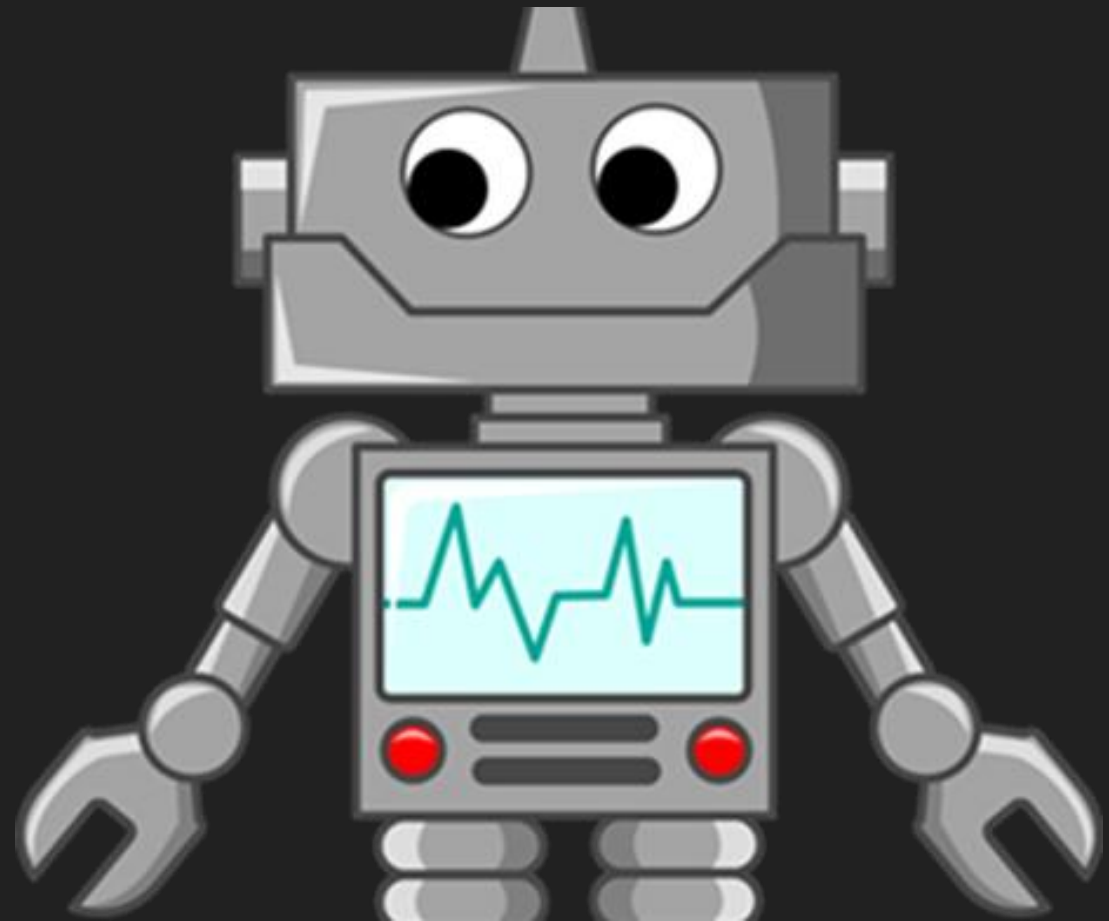


**Herramientas y materiales.**

# CONCLUSION

El promedio cinco se presentara cinco bitácoras de cada semana un resumen de cada clase.

Usaremos los lenguajes de programación HTML Y CSS para nuestra pagina web.



**Gracias**

