



## ***Creación de un logotipo de marca con Tilt Brush – Escenario de enseñanza VEGA***

**Tema:** Para crear un logotipo para un negocio ficticio con Tilt Brush

**Tema(s):** Arte y estudios sociales

**Edad / Grado:** 12+ / grado 6+

### **Breve descripción del juego de realidad virtual en este escenario:**

Tilt Brush es una herramienta de dibujo y pintura para RV. Le permite acceder a una gran variedad de herramientas y pinceles para crear proyectos espaciales e inmersivos dentro de la realidad virtual. El profesor tarda unos 30 minutos en aprender los conceptos básicos de las funciones en Tilt Brush

### **Introducción al escenario**

En esta tarea, los estudiantes trabajan en pequeños grupos con ideas para sus propios negocios y crean una marca con un logotipo. Trabajan con dibujo y diseño 2D y 3D. Los estudiantes aprenden cómo pasar de una idea para un negocio a una marca, creando un logotipo y cooperación. En Tilt Brush utilizan su boceto de dos dimensiones y crean el logotipo en tres dimensiones. Tilt Brush es una aplicación de realidad virtual para pintar en 3D a escala de habitación. Los estudiantes tuvieron la oportunidad de aprender a usar gafas VR en un programa con infinitas oportunidades y crear un logotipo tomando conocimiento sobre las características de un buen logotipo. Finalmente, comparten su trabajo de diseño con los estudiantes de su clase. Esta tarea puede adaptarse fácilmente a todos los estudiantes.

### **Resultados de aprendizaje:**

un alumno es capaz de

- comprender la importancia de un logotipo para una empresa. Cómo tiene que causar una buena primera impresión y diferenciarse de la competencia.
- Aprenda cómo el color es una poderosa herramienta de comunicación, cómo los colores le afectan y cómo las combinaciones de colores se afectan entre sí, usando diferentes colores para diferentes significados, por ejemplo
- . Obtenga conocimiento sobre la importancia de la composición y el equilibrio visual para captar la atención del espectador.
- Planifique y dibuje un logotipo bidimensional
- Haga que el logotipo bidimensional sea tridimensional. Brush permite a los estudiantes dibujar en un espacio tridimensional.
- Aprender los conceptos básicos de la pintura en Tilt Brush

- Presentar el trabajo a los compañeros de clase

## . Tilt

- .y mediante el uso de diferentes imágenes (M1)
- Inspira al estudiante a expresar sus observaciones y pensamientos a través de imágenes y otras formas de expresión (M3)
- Guíe al estudiante a usar una variedad de diferentes materiales, técnicas y expresiones y a practicar su habilidad para crear imágenes (M4)
- Guiar al alumno para que desarrolle con determinación sus habilidades visuales de forma independiente y junto con otros (M5)
- Guiar al alumno a familiarizarse con diferentes formas de comunicación visual y a utilizar diferentes expresiones visuales para influir en sus imágenes (M6)
- Guiar al alumno a observar imágenes desde diferentes perspectivas y en diferentes contextos y pensar en la relación entre hecho y ficción (M7)
- El estudiante debe tener la oportunidad de adquirir conocimientos y habilidades en trabajos bidimensionales y tridimensionales.
- El estudiante debe dominar los conceptos básicos de la teoría del color
- . El estudiante debe ser consciente de la importancia de los medios de comunicación en la sociedad; cómo influir y ser influenciado por imágenes en diferentes medios.
- Cooperar con otros hacia una meta

## [Evaluación formativa](#)

**Número de estudiantes: Duración (tiempo estimado/número de lecciones):**

- 20 estudiantes (3 estudiantes en cada grupo)
- lecciones de 45 min cada una

### **Requisitos previos (materiales necesarios y recursos en línea):**

- Computadoras con conexión a internet Lentes
- VR con la aplicación Tilt Brush
- Verificar que internet esté funcionando
- Información sobre el tema a mediar a los estudiantes (videos, fotos, etc.)

### **Antes de que comience el programa (trabajo preparatorio para el docente):**

- Buscar y recopilar información y material sobre el tema (diferentes imágenes de logotipos, datos sobre el análisis de logotipos, etc.)
- Prepare y recopile todo lo necesario para el escenario
- . Aprenda cómo funcionan las funciones básicas del Tilt Brush.

Vea el video [📺 The basics of tilt brush for oculus quest! Step by step tutorial video](#)

- . Cree una tarea en Google Classroom con la descripción del proyecto.
- Divida a los estudiantes en grupos de un máximo de tres

## La parte principal del escenario (cantidad de lecciones):

### Primera parte (dos lecciones 2 x 45 min)

#### Lección 1 y 2

- El maestro presenta y explica la tarea a los estudiantes
- ¿Qué es un logotipo? Discusión (basada en el conocimiento de los estudiantes) y enseñanza

*Un logo:*

*-es un símbolo, signo o emblema*

*-se usa para transmitir un mensaje breve*

*-tiende a ser gráfico y está diseñado para reconocerse fácilmente*

*-es una herramienta para construir una identidad para la empresa como parte de su marca para generar pensamientos y sentimientos favorables sobre el negocio*

***:debe ser simple, original y memorable para lograr el mayor impacto.***

- El profesor muestra ejemplos
- ¿Qué hace que un logotipo sea bueno? Discusión (basada en el conocimiento de los estudiantes) y enseñanza

*Un buen logo:*

*-es interesante y tiene una buena combinación de formas y colores*

*-es simple*

*-describe el negocio de una manera simple -puede*

*ser tipo de letra o basado en íconos*

*-usa colores que expresan significa y se adapta a la naturaleza del negocio*

*(amarillo-optimismo/calidez, naranja-amigable/alegre, rojo-entusiasmo/juvenil, violeta/sabio,*

*azul-confianza/fuerza, verde-pacífico/salud, gris-equilibrio/calma -está*

*dirigido a las masas*

*-utiliza imágenes abstractas*

- El docente muestra ejemplos
- Los estudiantes (en grupos de tres) buscan, describen y analizan logotipos en Internet. Tarea:
  - Buscar dos logos en internet y describirlos y analizarlos.
    - ★ Mire el logotipo y escriba las características que puede observar.
    - ★ Explique el efecto que una característica específica del logotipo tiene en el observador
    - ★ elegidos a los compañeros de clase
- logotipos. .  
(Si desea leer más: <https://bizfluent.com/how-8420202-analyze-logos.html>)
- Tarea de los estudiantes:
  - ★ crear un logotipo, un icono (sin tipografía) para una empresa, su grupo está diseñado para o si usted quiere que el estudiante cree su propio negocio ficticio (algo que pueda hacer, hornear, crecer o comprar y vender) y encuentre un nombre
  - ★ Transmita un mensaje específico, manténgalo simple, diríjase a la audiencia correcta, use colores que expresen significado
  - ★ Como individuos esboce tantas ideas como pueda (sin hablar) durante 5 minutos
  - ★ ideas sobre sus ideas en grupo durante 5 minutos
  - ★ De manera individual esboce y revise las ideas (sin hablar) durante 5 minutos

- ★ Comparta las ideas revisadas y colabore para crear una versión final
- ★ Dibuje la versión final versión, en los colores correctos, en un papel/cartel más grande

### **Informe a los estudiantes después de las dos primeras lecciones**

- ¿Cuál es el nombre de su empresa?
- ¿Cómo utiliza su logotipo gráficos y texto?
- ¿Cómo expresan significado los colores?
- ¿Cómo funciona la cooperación?
- ¿Tuviste suficiente tiempo para trabajar con el proyecto estas dos lecciones?

### **Segunda parte (dos lecciones 2 x 45 min)**

#### **Preparación del maestro:**

- Traiga las gafas VR y verifique que estén cargadas
- Lance las gafas VR a una computadora y al proyector

#### **Lección 3 y 4**

- Presente las gafas VR y explique qué es el programa de dibujo 3D Tilt Brush

- Estudiantes conozca cómo funcionan las gafas y los controladores
- Mire el video sobre cómo funcionan los controladores en Tilt Brush [Enseñanza de Tilt Brush: los controladores - YouTube](#) (9:58)
- Deje que los estudiantes prueben las funciones de los controladores por turnos (transmita la realidad virtual a las computadoras para que los otros estudiantes puedan ver)
- Cuando los estudiantes tienen una idea sobre cómo funcionan las funciones básicas, comienzan a dibujar su logotipo planificado, por turnos. Cuando un estudiante dibuja, los demás siguen el trabajo en una computadora
- . Mientras trabajan, descubrirán muchas funciones y el maestro los guía mientras trabajan
- . Cuando el logotipo está terminado, lo descargan.

### **Informe a los estudiantes después de la lección tres y cuatro**

- ¿Cómo va la tarea?
- ¿Cuánto tiempo más necesitas para terminar el logo?
- ¿Cómo funciona la cooperación?
- ¿Tiene preguntas sobre funciones o problemas en Tilt Brush?

### **Parte tres (dos lecciones 2 x 45 min)**

#### **Preparación del maestro:**

- Tener acceso a la red, computadora y proyector para sus presentaciones



- Estar preparado con una lista de verificación para evaluar las tareas de los estudiantes. (Evaluación del docente: Habilidades de participación y cooperación de los estudiantes, la idea del logotipo de la empresa, el diseño del logotipo, tanto el realizado en el cartel como el realizado en Tilt Brush y la presentación)
- Elaborar una encuesta de evaluación para los estudiantes en Formularios de Google.

## **Lección 5 y 6**

- Si un maestro ha recibido preguntas de los estudiantes en las dos lecciones anteriores, la lección comienza explicándolas o discutiéndolas.
- estudiantes preparan una presentación de la tarea o continúan dibujando el logotipo en Tilt Brush, si no están listos.

### **Losla presentación debe indicar:**

- La idea/propósito de su negocio y el nombre
  - Presentación del logotipo 2D, dibujado en el cartel
  - Los estudiantes deben explicar: cómo el logotipo utiliza gráficos, cómo los colores expresan el significado, qué tan bien creen que su logotipo simboliza el nombre y el objeto del negocio.
  - Presentación del logotipo 3D realizado en Tilt Brush. (Cómo se vería en las redes sociales o en un sitio web)
  - Qué tan bien trabajó el grupo como equipo
- 
- Los estudiantes evalúan la tarea, el producto, su trabajo y la cooperación del grupo en la evaluación encuesta en Formularios de Google



