



ÁREA:	Tecnología y emprendimiento	GRUPO: 8002 - 8003
DOCENTE:	Ana María Galeano Hincapié.	
TRABAJO:	Taller de recuperación de tecnología segundo periodo	

Instrucciones y Parámetros para el Taller de recuperación:

1. Estructura del Cómic:

Debe contar con:

- Portada: Título, nombre del estudiante, curso y una imagen representativa.
- Introducción: Breve explicación de qué trata el cómic.
- Contenido Principal: Secuencia cronológica en viñetas.
- Conclusión: Reflexión sobre el impacto del internet y la IA en la sociedad.

2. Cronología y Contenido por Viñetas:

El cómic debe incluir, en orden histórico, los siguientes hitos:

A. ARPANET (Años 60-70)

- Viñeta 1: Creación de ARPANET por el Departamento de Defensa de EE.UU.
- Viñeta 2: Primera comunicación entre computadoras (1969).
- Viñeta 3: Expansión a universidades y centros de investigación.

B. Web 1.0 (Años 90)

- Viñeta 4: Tim Berners-Lee inventa la World Wide Web (WWW).
- Viñeta 5: Páginas estáticas, solo lectura (HTML básico).
- Viñeta 6: Ejemplo: Enciclopedias en línea como Wikipedia inicial.

C. Web 2.0 (Años 2000)

- Viñeta 7: Surgimiento de redes sociales (Facebook, YouTube).
- Viñeta 8: Contenido generado por usuarios (blogs, foros).
- Viñeta 9: Ejemplo: Plataformas colaborativas como Google Docs.

D. Inteligencia Artificial (Actualidad)

- Viñeta 10: Uso de IA en chatbots (Ej: ChatGPT).
- Viñeta 11: Aplicaciones en medicina, robótica y big data.
- Viñeta 12: Reflexión: ¿Hacia dónde va la tecnología?

3. Elementos Gráficos Obligatorios

- **Viñetas:** Secuenciales y numeradas.



Institución Educativa La Milagrosa

Núcleo Educativo 926
Carrera 29 Número 41-14 Telefax 221 5773 - 269 9965
NIT: 811.017.366-7 DANE: 105001000418

- **Globos de texto:** Diálogos o narraciones claras.
- **Onomatopeyas:** Efectos de sonido (Ej: "¡Click!" al navegar).
- **Personajes:** Pueden ser humanos, robots o íconos tecnológicos.
- **Fondos:** Contextos históricos (Ej: computadoras antiguas vs. smartphones).

4. Formato de Entrega

- Dibujado a mano
- Mínimo 15 viñetas
- Creatividad: Uso de colores, estilo único.

Nota: Trabajo individual