



# EDUCACIÓN

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

# PLAN Y PROGRAMAS DE ESTUDIO BGE 2018



Secretaría  
de Educación



# CAPACITACIÓN PARA EL TRABAJO

## DISEÑO GRÁFICO

### Creación y Organización de la Información



## ÍNDICE

DIRECTORIO INSTITUCIONAL DE LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN .....	5
DIRECTORIO DE DISEÑADORES CURRICULARES DE QUINTO SEMESTRE .....	6
LA NUEVA ESCUELA MEXICANA: PRINCIPIOS Y ORIENTACIONES PEDAGÓGICAS.....	7
LAS 4A PARA LA 4T, UNA MIRADA DESDE EL PLAN Y PROGRAMAS DE ESTUDIOS DEL BACHILLERATO GENERAL ESTATAL 2018 .....	8
DATOS GENERALES QUINTO SEMESTRE .....	9
IMPORTANCIA DEL PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO .....	10
IMPACTO DEL CAMPO DISCIPLINAR Y SUS UNIDADES EN EL PERFIL DE EGRESO EMS .....	12
COMPETENCIAS DE LA CAPACITACIÓN PARA EL TRABAJO “DISEÑO GRÁFICO” DE QUINTO SEMESTRE .....	13
UNIDAD DE APRENDIZAJE CURRICULAR I (UAC I) .....	15
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE.....	17
EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE CURRICULAR I .....	20
CONTENIDOS MULTIDISCIPLINARES COMPARTIDOS (UAC I).....	23
UNIDAD DE APRENDIZAJE CURRICULAR II (UAC II) .....	24
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE.....	26
EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE CURRICULAR II .....	29
CONTENIDOS MULTIDISCIPLINARES COMPARTIDOS (UAC II).....	33
UNIDAD DE APRENDIZAJE CURRICULAR III (UAC III) .....	34
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE.....	36
EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE CURRICULAR III .....	39
CONTENIDOS MULTIDISCIPLINARES COMPARTIDOS (UAC III).....	42



<b>BIBLIOGRAFÍA BÁSICA.....</b>	<b>43</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA.....</b>	<b>44</b>

## **DIRECTORIO INSTITUCIONAL DE LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN**

MELITÓN LOZANO PÉREZ  
**SECRETARIO DE EDUCACIÓN DEL ESTADO**

ALEJANDRA DOMÍNGUEZ NARVÁEZ  
**SUBSECRETARIA DE EDUCACIÓN OBLIGATORIA**

IX-CHEL HERNÁNDEZ MARTÍNEZ  
**DIRECTORA DE APOYO TÉCNICO PEDAGÓGICO, ASESORÍA A LA ESCUELA Y FORMACIÓN CONTINUA**

ANDRÉS GUTIÉRREZ MENDOZA  
**DIRECTOR DE BACHILLERATOS ESTATALES Y PREPARATORIA ABIERTA**

JOSÉ ANTONIO ZAMORA VELÁZQUEZ  
**DIRECTOR DE CENTROS ESCOLARES**

FLAVIO BENIGNO SÁNCHEZ GARCÍA  
**DIRECTOR DE ESCUELAS PARTICULARES**



## **DIRECTORIO DE DISEÑADORES CURRICULARES DE QUINTO SEMESTRE**

### **Coordinadores de Diseño Curricular**

ROMÁN SERRANO CLEMENTE  
MARCO ARTURO MELÉNDEZ CÓRDOBA  
ALFREDO MORALES BÁEZ

### **Diseñadores de la capacitación de Diseño Gráfico**

EDGAR OMAR CHAVACANO RAMÍREZ  
LUIS PÉREZ HUERTA

### **Revisión metodológica**

ELISABET RODRÍGUEZ VIDAL

### **Coordinador de revisión de estilo**

ALFREDO MORALES BÁEZ

### **Revisión de estilo**

ELISABET RODRÍGUEZ VIDAL  
ALFREDO MORALES BÁEZ

### **Coordinación del Componente**

ALFREDO MORALES BÁEZ.

## LA NUEVA ESCUELA MEXICANA: PRINCIPIOS Y ORIENTACIONES PEDAGÓGICAS

A partir de La Nueva Escuela Mexicana (NEM), sus principios y orientaciones pedagógicas, el Plan y los Programas de Estudio retoman desde su planteamiento cada uno de los principios en que se fundamenta, al desarrollarlos de forma transversal. Los elementos de los Programas de Estudio se han vinculado con estos principios, los cuales son perceptibles desde el enfoque del aprendizaje situado, la propuesta de situaciones y actividades de aprendizaje que se adecúan a los diferentes contextos de cada región del Estado; lo anterior ayuda al estudiantado en el desarrollo de competencias genéricas, disciplinares, profesionales, habilidades socioemocionales y proyecto de vida, para lograr el perfil de egreso del Nivel Medio Superior.

### **Principios de la Nueva Escuela Mexicana**

Fomento de la identidad con México. La NEM fomenta el amor a la Patria, el aprecio por su cultura, el conocimiento de su historia y el compromiso con los valores plasmados en la Constitución Política.

**Responsabilidad ciudadana.** Implica la aceptación de derechos y deberes, personales y comunes.

**La honestidad.** Es el comportamiento fundamental para el cumplimiento de la responsabilidad social, permite que la sociedad se desarrolle con base en la confianza y en el sustento de la verdad de todas las acciones para lograr una sana relación entre los ciudadanos.

**Participación en la transformación de la sociedad.** En la NEM la superación de uno mismo es base de la transformación de la sociedad.

**Respeto de la dignidad humana.** Contribuye al desarrollo integral del individuo, para que ejerza plena y responsablemente sus capacidades.

**Promoción de la interculturalidad.** La NEM fomenta la comprensión y el aprecio por la diversidad cultural y lingüística, así como el diálogo y el intercambio intercultural sobre una base de equidad y respeto mutuo.

**Promoción de la cultura de la paz.** La NEM forma a los educandos en una cultura de paz que favorece el diálogo constructivo, la solidaridad y la búsqueda de acuerdos que permiten la solución no violenta de conflictos y la convivencia en un marco de respeto a las diferencias.

**Respeto por la naturaleza y cuidado del medio ambiente.** Una sólida conciencia ambiental que favorece la protección y conservación del entorno, la prevención del cambio climático y el desarrollo sostenible.

## LAS 4A PARA LA 4T, UNA MIRADA DESDE EL PLAN Y PROGRAMAS DE ESTUDIOS DEL BACHILLERATO GENERAL ESTATAL 2018

Para garantizar el derecho a la educación y el desarrollo de los principios pedagógicos de la Nueva Escuela Mexicana se llevan a efecto en el Estado de Puebla las cuatro condiciones necesarias para el servicio educativo: “Las cuatro A para la 4T”.

### Identificando las buenas prácticas

El Bachillerato General Estatal, a través de sus programas de estudio, promueve las “buenas prácticas” educativas, construidas a partir de la perspectiva de Katarina Tomasevski, (2001) y su propuesta de las 4A como indicadores del derecho a la educación.

ASEQUIBILIDAD	ACCESIBILIDAD	ADAPTABILIDAD	ACEPTABILIDAD
<p>Garantizar una educación para todos, gratuita y de calidad, donde la cobertura sea posible para cualquier persona involucrada en el proceso educativo; entendiendo a este último como la suma, no solo infraestructura escolar, sino de planes y programas de estudio, materiales didácticos alternativos, herramientas como las TAC'S o cualquier elemento retomado del contexto que permitan abordar y/o reforzar un conocimiento, sin depender de un libro de texto.</p>	<p>Los contenidos de los planes y programas de estudio se enfocan en promover una educación inclusiva, sin distinción de género, etnia, idioma, diversidad funcional, condición social o económica</p>	<p>Las situaciones de aprendizaje que se presentan en los programas de estudio, deben ser consideradas como una guía y no como la única vía de enseñanza, es menester que el docente diseñe las propias a partir de su contexto inmediato, atendiendo a las necesidades de cada estudiante y dando prioridad a aquellos más vulnerables.</p>	<p>Lograr una Educación que sea compatible con los intereses y cualidades de las y los estudiantes, donde sean considerados en la construcción del ambiente escolar, participando libremente en los procesos formativos, desarrollando al mismo tiempo sus Habilidades Socioemocionales.</p>





## DATOS GENERALES QUINTO SEMESTRE

Componente de formación: **Capacitación para el trabajo**  
Sector productivo prioritario del CONOCER: **Telecomunicaciones**  
Campos de Formación Profesional: **Comunicación**  
Capacitación para el trabajo: **Diseño Gráfico**  
Disciplina: **Creación y organización de la información**  
Semestre: **Quinto**

Clave: **BGEDIG5**  
Clave de la disciplina: **CT-DIG-COI**  
Duración: **3 Hr/Sem/Mes 54 horas**  
Créditos: **3**

Horas teóricas: **0**  
Horas prácticas: **54**  
Total de horas: **54**

Opción educativa: **Presencial**  
**Mínimo de mediación docente 80%**  
Modalidad Escolarizada



## IMPORTANCIA DEL PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO

La presente capacitación permite al alumnado continuar desarrollando sus habilidades en diseño gráfico, uso de software, programas de diseño y aptitudes emprendedoras, coadyuvando a identificar cuáles son las que puede fortalecer, llevando a cabo una correcta comunicación, acorde al contexto donde se desenvuelve y donde se requiere proyectar la información, distinguiendo los aspectos formales de composición, de fotografía e imagen corporativa y publicitaria, potencializando las características propias de la especialidad en **Diseño Gráfico** desde el reconocimiento, comprensión, análisis y puesta en práctica de las habilidades y conocimientos adquiridos en relación a identidad corporativa, publicidad digital y fotografía utilizados en la elaboración de proyectos gráficos digitales, conocer el impacto de su uso y utilidad en la vida laboral y/o profesional del alumnado.

La importancia radica en formar alumnos competentes en el área de capacitación para el trabajo con el fin de ingresar al área profesional o laboral dominando las aptitudes, habilidades y destrezas en el uso de programas especializados y las habilidades de comunicación visual necesarias, la creación y organización de la información para que puedan expresarse de manera asertiva, tanto en el aula como en su entorno. En cuanto al desarrollo de los contenidos propios de la disciplina, se abordarán desde la perspectiva del alumnado, poniendo en práctica sus destrezas creativas, compositivas y digitales permitiendo un aprendizaje más significativo y potenciando sus habilidades técnicas y manuales. Durante este semestre se parte de capacidades, habilidades y destrezas, dinamizadas los semestres anteriores, mismas que deberán desarrollarse a lo largo de la capacitación para el logro del perfil de egreso. Así como, de las herramientas necesarias para impulsar la creatividad, en cada práctica y actividad, desde ejercicios simples hasta un proceso complejo de diseño. Lo interesante del proceso planteado radica en que el estudiantado irá evolucionando en el diseño de productos gráficos simples a complejos con el apoyo de equipo de cómputo y software necesarios, así como de conocimientos acordes a su contexto vivencial, para su creación, producción y difusión.

La estructura metodológica del programa, en cada una de sus unidades de aprendizaje, involucra 3 elementos primordiales: **indagación/exploración**, de tipo introductoria e informativa, acerca al estudiante a los conocimientos a desarrollar sin ser específicos aún, además de que permite una valoración de las habilidades y destrezas creativas, para de ellas partir hacia el logro de los propósitos establecidos; **adquisición y retención de conocimientos**, a partir de actividades colaborativas y dinámicas, se generan ambientes de aprendizaje óptimos en los cuales se dinamizan las posibilidades de retención de conocimiento a corto, mediano y largo plazo; **aplicación y transmisión de conocimientos**, elemento fundamental no solo para la valoración de los conocimientos adquiridos sino también para la valoración objetiva del nivel de desempeño en las competencias adquiridas y/o desarrolladas por el estudiante, además de que permite la proyección de formas de actuación en situaciones reales y cotidianas de acuerdo a las necesidades y características individuales y/o de grupo de los estudiantes.

De acuerdo a la Clasificación mexicana de planes de estudio (CMPE) 2016<sup>1</sup>, la capacitación de Diseño gráfico se ubica en el campo detallado 0215 Diseño y comunicación gráfica y editorial, correspondiente al campo específico 021 Artes, del campo amplio 02 Artes y Humanidades.

El contenido del programa de Creación y Organización de la Información está estructurado en las siguientes unidades:

**UAC I. “Fotografía”.** Durante esta unidad se potencia el desarrollo creativo para la planeación, captura y uso de fotografías con autoría del mismo estudiante; lo proveerá de habilidades cognitivas para la captura objetiva de fotografías mediante dispositivos móviles o cámaras fotográficas; a su vez, buscará que se conozca el concepto actual de fotografía, los controles de la cámara fotográfica, las leyes, principios o reglas de composición fotográfica requeridos para la captura de imágenes publicitarias y la importancia de la fotografía publicitaria en la promoción de una empresa, con el fin de proyectar productos gráficos publicitarios que integran fotografías pertinentes; además reforzará el trabajo colaborativo y la creatividad al integrar los temas abordados en los semestres anteriores y las disciplinas de la Línea Emprendedora.

**UAC II. “Publicidad digital”.** En esta unidad se contextualiza al alumnado en su realidad digital próxima, mediante la comprensión de la publicidad digital, su impacto y su utilidad; lo dotará de las características cognitivas y creativas para la creación de productos gráficos digitales con fines publicitarios; propone el reconocimiento conceptual de la publicidad digital y su impacto en la vida cotidiana, así como la identificación del interés de las personas, para captar su atención y emitir mensajes sugestivos que resultan benéficos para las empresas que hacen uso de este tipo de publicidad; además dotará al alumno de las capacidades necesarias para la innovación gráfica y la proyección de ésta en medios digitales.

**UAC III. “Identidad corporativa”.** En esta última unidad, la disciplina de Creación y Organización de la Información permite el desarrollo creativo, síntesis e interpretación de la información por parte del alumnado mediante el diseño de la imagen corporativa del proyecto emprendedor elaborado en las disciplinas de la Línea Emprendedora; lo proveerá de habilidades cognitivas para el diseño de logos a partir de reconocer los tipos que existen; a su vez, y fomentará la concientización del alumnado sobre el trabajo colaborativo, la creatividad y la innovación gráfica.

En este programa se presenta una propuesta para entrelazar las actividades de la capacitación con la disciplina de la Línea Emprendedora, con el fin de facilitar al estudiante la elaboración de un producto integrador. Además, se reconoce vivencialmente la dimensión del Proyecto de Vida “Empleo” al contar con actividades en las cuales los alumnos reconocen las características y habilidades que se requieren para ser empleado o empleador y la posibilidad de emprender un proyecto laboral independiente en su contexto.

---

<sup>1</sup>Instituto Nacional de Estadística y Geografía (México). Clasificación mexicana de planes de estudio por campos de formación académica 2016: educación superior y media superior / Instituto Nacional de Estadística y Geografía.- México: INEGI, c2016. Recuperado el 26 de noviembre de 2019 de [http://internet.contenidos.inegi.org.mx/contenidos/Productos/prod\\_serv/contenidos/espanol/bvinegi/productos/nueva\\_estruc/702825086664.pdf](http://internet.contenidos.inegi.org.mx/contenidos/Productos/prod_serv/contenidos/espanol/bvinegi/productos/nueva_estruc/702825086664.pdf)

## IMPACTO DEL CAMPO DISCIPLINAR Y SUS UNIDADES EN EL PERFIL DE EGRESO EMS

### Propósito del campo disciplinar

Al finalizar el semestre, el estudiante desarrollará habilidades y capacidades cognoscitivas para el diseño de imagen corporativa, fotografía y publicidad digital, así como la importancia e impacto de éstas en proyectos de Diseño Gráfico. Además, hará uso de las TIC y el desarrollo de competencias genéricas y profesionales en su vida cotidiana, laboral y profesional para ser un agente de cambio y mejorar su entorno.

### Ámbitos

Lenguaje y comunicación.

**Se expresa con claridad en español de forma oral y escrita. Identifica las ideas clave en un texto o discurso oral e infiere conclusiones a partir de ellas. Obtiene e interpreta Información y argumenta con eficacia. Se comunica en inglés con fluidez y naturalidad.**

Habilidades socioemocionales y proyecto de vida

**Es autoconsciente y determinado, cultiva relaciones interpersonales sanas, se autorregula, tiene capacidad de afrontar la adversidad y actuar con efectividad y reconoce la necesidad de solicitar apoyo. Tiene la capacidad de construir un proyecto de vida con metas personales. Fija metas y busca aprovechar al máximo sus opciones y recursos. Toma decisiones que le generan bienestar presente, oportunidades y sabe lidiar con riesgos.**

Colaboración y trabajo en equipo.

**Trabaja en equipo de manera constructiva y ejerce un liderazgo participativo y responsable, propone alternativas para actuar y solucionar problemas. Asume una actitud constructiva.**

Habilidades socioemocionales y proyecto de vida

**Es autoconsciente y determinado, cultiva relaciones interpersonales sanas, se autorregula, tiene capacidad de afrontar la adversidad y actuar con efectividad y reconoce la necesidad de solicitar apoyo. Tiene la capacidad de construir un proyecto de vida con metas personales. Fija metas y busca aprovechar al máximo sus opciones y recursos. Toma decisiones que le generan bienestar presente, oportunidades y sabe lidiar con riesgos.**

Habilidades digitales.

**Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación de forma ética y responsable para investigar, resolver problemas, producir materiales y expresar ideas. Aprovecha estas tecnologías para desarrollar ideas e innovaciones.**

## COMPETENCIAS DE LA CAPACITACIÓN PARA EL TRABAJO “DISEÑO GRÁFICO” DE QUINTO SEMESTRE

### Genéricas

**CG1. Se conoce a sí mismo y aborda problemas y retos teniendo en cuenta los objetivos que persigue.**

**A3** Elige alternativas y cursos de acción con base en criterios sustentados en el marco de un proyecto de vida.

**A4** Analiza críticamente los factores que influyen en su toma de decisiones.

**CG4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.**

**A1** Expresa ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas, matemáticas o gráficas.

**A2** Aplica distintas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue.

**A5** Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.

**CG5. Desarrollo innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.**

**A1** Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.

**A2** Ordena información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.

**A6** Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.

**CG7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.**

**A3** Articula saberes de diversos campos y establece relaciones entre ellos y su vida cotidiana.

**CG8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.**

**A1** Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.

**A2** Aporta puntos de vista con apertura y considera los de otras personas de manera reflexiva.

**A3** Asume una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo.

### Profesionales

**CPDIG-01.** Genera representaciones gráficas de acuerdo con el propósito de comunicación.

**CPDIG-02.** Desarrolla sistemas con fines de comunicación visual.



- CPDIG-05.** Crea la identidad visual para su aplicación gráfica.
- CPDIG-06.** Elabora dibujos de imitación, a partir de la aplicación de técnicas de bosquejo.
- CPDIG-07.** Aplica color con técnicas de composición, en elementos de comunicación visual.
- CPDIG-08.** Aplica técnicas de expresión gráfica utilizando equipo de cómputo.
- CPDIG-09.** Aplica la tipografía en logotipo o cartel de acuerdo con su composición.
- CPDIG-10.** Crea imágenes digitales para la aplicación en un proyecto de comunicación visual.

#### Habilidades Socioemocionales

Toma responsable de decisiones.

#### Dimensiones del Proyecto de Vida

Empleo

- UAC I. Lección 3.2 ¿Cómo lograr mis metas?  
[https://www.construyet.org.mx/resources/pdf/lecciones/leccion3/toma\\_responsable/3.2 E Como lograr mis metas M4 R2.pdf](https://www.construyet.org.mx/resources/pdf/lecciones/leccion3/toma_responsable/3.2_E_Como_lograr_mis_metas_M4_R2.pdf)  
*Generación de opciones y consideración de consecuencias:* es la habilidad para darse cuenta de las diferentes alternativas que existen para tomar una decisión, y tras analizarlas, elegir la más adecuada para el cumplimiento de nuestros objetivos.
- UAC II. Lección 5.4 Me informo para decidir.  
[https://www.construyet.org.mx/resources/pdf/lecciones/leccion5/toma\\_responsable/5.4 E Me informo para decidir M4 R4.pdf](https://www.construyet.org.mx/resources/pdf/lecciones/leccion5/toma_responsable/5.4_E_Me_informo_para_decidir_M4_R4.pdf)  
*Generación de opciones y consideración de consecuencias:* es la habilidad para darse cuenta de las diferentes alternativas que existen para tomar una decisión, y tras analizarlas, elegir la más adecuada para el cumplimiento de nuestros objetivos.
- UAC III. Lección 12.1 ¿Qué me llevo de este curso?  
[https://www.construyet.org.mx/resources/pdf/lecciones/leccion12/toma\\_responsable/12.1 E Que me llevo del curso.pdf](https://www.construyet.org.mx/resources/pdf/lecciones/leccion12/toma_responsable/12.1_E_Que_me_llevo_del_curso.pdf)  
*Pensamiento crítico:* es la habilidad para usar el conocimiento y la inteligencia en el desarrollo de una perspectiva razonada y justificada sobre un tema que nos permita alcanzar efectivamente resultados deseables.



## UNIDAD DE APRENDIZAJE CURRICULAR I (UAC I)

### Ámbitos

**Lenguaje y comunicación.** Se expresa con claridad en español de forma oral y escrita. Identifica las ideas clave en un texto o discurso oral e infiere conclusiones a partir de ellas. Obtiene e interpreta Información y argumenta con eficacia. Se comunica en inglés con fluidez y naturalidad.

**Habilidades socioemocionales y proyecto de vida.** Es autoconsciente y determinado, cultiva relaciones interpersonales sanas, se autorregula, tiene capacidad de afrontar la adversidad y actuar con efectividad y reconoce la necesidad de solicitar apoyo. Tiene la capacidad de construir un proyecto de vida con metas personales. Fija metas y busca aprovechar al máximo sus opciones y recursos. Toma decisiones que le generan bienestar presente y oportunidades y sabe lidiar con riesgos.

**Colaboración y trabajo en equipo.** Trabaja en equipo de manera constructiva y ejerce un liderazgo participativo y responsable, propone alternativas para actuar y solucionar problemas. Asume una actitud constructiva.

**Habilidades digitales.** Utiliza las Tecnologías de la Información y la Comunicación de forma ética y responsable para investigar, resolver problemas, producir materiales y expresar ideas. Aprovecha estas tecnologías para desarrollar ideas e innovaciones.

### Propósito de la UAC I

Al finalizar la UAC I, el estudiantado diseñará fotografías aplicables a la promoción de una empresa o proyecto gráfico a partir de la comprensión del concepto de fotografía, el reconocimiento de los controles de una cámara fotográfica, la identificación de las leyes, principios o reglas de la composición fotográfica, así como el análisis de la fotografía publicitaria y su importancia en la promoción de una empresa, demostrando sus habilidades cognitivas, cognoscitivas y creativas para la captura de imágenes con fines publicitarios.

### Producto sugerido

Diseño y captura de fotografías publicitarias aplicables en la promoción de una empresa o proyecto (Puede retomar lo elaborado en la disciplina de la Línea emprendedora) y que formarán parte del Volumen 3 del Manual de Diseño gráfico para quinto semestre, descrito en el programa de tercer semestre.



<b>Competencias Genéricas:</b> CG1. A3, A4 CG4. A1, A2, A5 CG5. A1, A2 CG7. A3 CG8. A3	<b>Competencias Profesionales básicas:</b> CPDIG-01. CPDIG-02. CPDIG-08. CPDIG-10.
<b>Habilidades Socioemocionales:</b> Toma responsable de decisiones. Generación de opciones y consideración de consecuencias	<b>Dimensiones de Proyecto de Vida:</b> Empleo

DESARROLLO DEL APRENDIZAJE		
CONTENIDOS ESPECÍFICOS	APRENDIZAJES ESPERADOS	PRODUCTO SUGERIDO
<b>DIG-202 Fotografía</b>  A. Concepto de fotografía. B. Funcionamiento de la cámara fotográfica C. Composición fotografía. D. Fotografía publicitaria	<b>Propone, diseña y captura</b> fotografías aplicables al proyecto gráfico publicitario de una empresa o proyecto mediante el análisis correcto de los fines comunicativos requeridos para proyectar mensajes visuales.  <b>Expresa</b> la importancia que tiene la fotografía en un proyecto gráfico publicitario y sus repercusiones en la proyección de mensajes visuales.	Creación de fotografías publicitarias aplicables para la promoción de una empresa o proyecto (Puede retomar lo elaborado en la disciplina de la Línea emprendedora) y que formarán parte del Volumen 3 del Manual de Diseño gráfico para quinto semestre, descrito en el programa de tercer semestre.





ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	ORIENTACIONES AL DOCENTE
<p>DIG-202</p> <p><b>1. Capture y socialice tres fotografías, de autoría personal, con las siguientes características:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Un momento de la vida cotidiana.</li><li>● Un paisaje o monumento.</li><li>● Un Producto o servicio (puede estar relacionado con su proyecto emprendedor).</li></ul> <p><b>Exprese, de forma argumentada (CO-019), lo que representa cada fotografía y de qué manera o qué fue lo que utilizó para capturar esas fotografías.</b></p> <p><b>Fije metas a alcanzar para mejorar sus habilidades creativas y compositivas para la captura de fotografías.</b></p> <p>(CG1. A3, A4, CG7. A3) (CPDIG-01) (HSE: Toma responsable de decisiones, generación de opciones y consideración de consecuencias) RECUPERACIÓN</p>	<p>0. Durante la UAC I se estarán elaborando los recursos y productos a integrar en el Volumen 3 del documento guía "Manual de apoyo para Diseño gráfico" de quinto semestre, producto sugerido descrito en el programa de tercer semestre. Además, se debe generar un trabajo en conjunto con la disciplina de la Línea emprendedora para la recuperación de conocimientos y productos elaborados anteriormente.</p> <p>1. Se recomienda que la captura de las fotografías se puede realizar con cualquier dispositivo fotográfico que se tenga ya sea un celular, una cámara fotográfica digital, una cámara réflex, Tablet, etc.</p> <p>Para desarrollar la Habilidad socioemocional correspondiente se recomienda realizar la Lección 3.2 ¿Cómo lograr mis metas? del link: <a href="https://www.construyet.org.mx/3.2_E_Como_lograr_mis_metas_M4_R2.pdf">https://www.construyet.org.mx/3.2_E_Como_lograr_mis_metas_M4_R2.pdf</a></p>
<p>DIG-202 A</p> <p><b>2. Ordene información sobre fotografía, después de indagar en diversas fuentes de consulta (CS-105), en una línea de tiempo, anexando la definición de fotografía y una explicación de dicho esquema. Determine, colaborativamente, las características de las fotografías en cada momento histórico representado, y posicione sus fotografías, de acuerdo a las características identificadas, en la época que le corresponda, explique el porqué (CO-019).</b></p> <p>(CG4, A1, A5, CG5. A2, CG7. A3) (CPDIG-01) ANÁLISIS</p>	<p>2. Se recomienda, para elaborar la línea de tiempo, el uso de recursos WEB como: Timetoast, Remembre, Dipity, Xtimeline, TimeRime, Timeglider, Capzles, Timeline, Timeline JS, Tiki-Toki, TimeGlider, MyHistro. En caso de no contar con servicio o acceso a internet se puede generar físicamente y con libertad creativa para el alumnado. Se debe orientar al estudiantado para que determinen, a pesar de la actualidad de sus fotografías, que lugar histórico podrían ocupar.</p>



DIG-202 B

**3. Elabore y socialice una infografía (CO-018), después de indagar en fuentes diversas y confiables (CS-105), que exponga y explique los controles de una cámara fotográfica. Debe integrar por lo menos los siguientes controles:**

- Enfoque.
- Apertura.
- Velocidad de obturación.
- Balance de blancos.
- Medición (tiempo de exposición).
- Escala de sensibilidad (ASA/DIN/ISO)

**Recapture las fotografías de la primera actividad tomando en cuenta los controles de la infografía y observe las mejoras o cambios en las nuevas capturas.**

(CG4, A1, A5, CG5. A2, CG7. A3) (CPDIG-01, CPDIG-02)  
ANÁLISIS-APLICACIÓN

3. Se recomienda, para elaborar la infografía, el uso de recursos WEB como: Info.gram, Piktochart, Easel.ly, Canva. Para recapturar las fotografías, utilizando los controles analizados, no es necesario contar con una cámara profesional ya que la mayoría de los celulares tiene la opción de captura manual, en la cual se puede hacer uso de algunos de los controles, así mismo sucede en las cámaras digitales.

DIG-202 C

**4. Construya una tabla de tres columnas (CO-018), después de la indagación correspondiente, que incluya ley, principio o regla de composición fotográfica, definición o descripción y ejemplo (en imagen) de aplicación. Tome una o varias fotografías relacionadas tomando en cuenta la información de la tabla y socialice argumentando la intención de dichas capturas.**

(CG4, A1, A5, CG5. A2, CG7. A3) (CPDIG-01, CPDIG-02)  
ANÁLISIS-APLICACIÓN

4. Las reglas, principio o reglas de composición fotográfica pueden variar dependiendo de la fuente de indagación, sin embargo, existen entre 13 y 17 de estas, por tal fije un número pertinente para su investigación o distribuya entre equipos de trabajo para conformar una sola tabla grupalmente. Guíe al alumnado en la toma de nuevas capturas haciendo uso de las reglas de composición indagadas.

DIG-202 D

**5. Diagrame la información, posterior a la lectura o indagación sobre el tema, en un organizador gráfico (CO-018), resaltando las características y los géneros de la fotografía publicitaria. Socialice y defina (CO-023), grupalmente, las características que debería tener una fotografía publicitaria y argumente, por escrito, su**

5. Se recomienda consultar, para la integración del álbum de fotografías ejemplos, bancos de imágenes o fotografías como los siguientes: pexels.com pixabay.com, stokpic.com, Stocksnap.io, gratisography.com, lifeofpix.com, mmtstock.com, magdeleine.co, unplash.com, cupcake,



**importancia para publicitar o promocionar un producto o servicio. Busque e integre, a manera de álbum, ejemplos de fotografías relacionadas a su proyecto emprendedor.**

(CG4, A1, A5, CG5. A2, CG7. A3) (CPDIG-01) ANÁLISIS

jaymantri.com, picography.co, stockvault.net,  
startupstockphotos.com, splitshire.com, superfamous.com.

DIG-202 A, B, C, D

**6. Diseñe, colaborativamente e implementando los conocimientos adquiridos en esta unidad de aprendizaje curricular y en el semestre anterior en relación a software para edición fotográfica, una serie de fotografías publicitarias para su proyecto emprendedor desarrollado en las disciplinas de la Línea Emprendedora. En las fotografías se debe percibir lo siguiente:**

- Mensaje o idea a comunicar.
- Uso de alguno o algunos controles de la cámara fotográfica.
- Uso de alguna o algunas leyes, principios o reglas de composición fotográfica.
- Edición fotográfica digital en algún programa o App.

**Socialice las fotografías (CO-008), física o digitalmente, valore su impacto en las personas como consumidores potenciales y su importancia en la proyección de un producto o empresa, así como su amplia aplicación en un contexto laboral o profesional.**

(CG1. A4, CG4, A2, A5, CG5. A1, CG7. A3, CG8. A3) (CPDIG-01, CPDIG-02, CPDIG-08, CPDIG-10) (Dimensión del proyecto de vida: Empleo) METACOGNICIÓN-SELF

6. Se recomienda hacer énfasis en retomar y seguir desarrollando las capacidades creativas mediante la recuperación y reutilización de conocimientos adquiridos en los semestres anteriores de la capacitación. Se propone hacer énfasis en la importancia que se tiene en el ámbito laboral para reforzar el proyecto de vida del alumnado.



## EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE CURRICULAR I

SABER CONOCER	SABER HACER	SABER SER Y CONVIVIR
<p><b>Comunica</b> el concepto de fotografía y su importancia en los proyectos gráficos publicitarios.</p> <p><b>Diferencia</b> los propósitos y el uso de los controles de la cámara fotográfica.</p> <p><b>Diferencia</b> la fotografía publicitaria de otros géneros fotográficos.</p> <p><b>Comunica</b> leyes, principios o reglas de composición fotográfica.</p>	<p><b>Captura</b> fotografías aplicando los controles en una cámara fotográfica.</p> <p><b>Diseña y captura</b> fotografías con leyes, principios o reglas de composición fotográfica.</p> <p><b>Diseña</b> y <b>captura</b> fotografías publicitarias.</p>	<p><b>Toma</b> decisiones de manera responsable, personal y colaborativamente, mediante la generación de opciones y consideración de consecuencias.</p> <p><b>Valora</b> la importancia de la fotografía en la publicidad, su impacto social y su relevancia en la promoción del proyecto emprendedor, así como la idealización de un posible campo laboral.</p>

## EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

ATRIBUTO	COMPETENCIAS GENÉRICAS		
	BÁSICO	INTERMEDIO	AVANZADO
<b>CG1-A3</b> Elige alternativas y cursos de acción con base en criterios sustentados y en el marco de un Proyecto de vida.	Elige alternativas y cursos de acción con base en criterios poco sustentados y sin algún aspecto en el marco de un Proyecto de vida.	Elige alternativas y cursos de acción con base en criterios moderadamente sustentados y algunos aspectos en el marco de un Proyecto de vida.	Elige alternativas y cursos de acción con base en criterios totalmente sustentados y todos los aspectos en el marco de un Proyecto de vida.
<b>CG4-A1</b> Expresa ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas, matemáticas o gráficas.	Expresa ambiguamente ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas, matemáticas o gráficas.	Expresa limitadamente ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas, matemáticas o gráficas.	Expresa claramente ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas, matemáticas o gráficas.
<b>CG4-A2</b> Aplica distintas	Aplica pocas estrategias	Aplica algunas estrategias	Aplica suficientes estrategias



estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue.	comunicativas según quienes sean sus interlocutores, sin considerar el contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue.	comunicativas según quienes sean sus interlocutores, considerando algunos elementos del contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue.	comunicativas según quienes sean sus interlocutores, de acuerdo al contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue.
<b>CG4-A5</b> Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.	Maneja esporádicamente las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.	Maneja ocasionalmente las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.	Maneja continuamente las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.
<b>CG5-A1</b> Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.	Sigue pocas instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo de manera incipiente como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.	Sigue algunas instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo parcialmente como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.	Sigue todas las instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo plenamente como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.
<b>CG5-A2</b> Ordena información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.	Ordena esporádicamente información de acuerdo a de categorías, jerarquías y relaciones.	Ordena ocasionalmente información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.	Ordena continuamente información de acuerdo de categorías, jerarquías y relaciones.
<b>CG7-A3</b> Articula saberes de diversos campos y establece relaciones entre ellos y su vida cotidiana.	Articula pocos saberes de diversos campos, sin establecer relaciones entre ellos y su vida cotidiana	Articula algunos saberes de diversos campos y establece poca relación entre ellos y su vida cotidiana	Articula todos los saberes de diversos campos y establece de manera concreta las relaciones entre ellos y su vida cotidiana
<b>CG8-A3.</b> Asume una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y	Asume rara vez una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y	Asume a menudo una actitud constructiva, congruente con los	Asume siempre una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y



habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo.	habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo.	conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo.	habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo.
--	--	--	--

### COMPETENCIAS PROFESIONALES

ATRIBUTO	BÁSICO	INTERMEDIO	AVANZADO
<b>CPDIG-01 Genera</b> representaciones gráficas de acuerdo con el propósito de comunicación.	Genera, a partir de la indagación de información, representaciones gráficas considerando de forma limitada el propósito de comunicación.	Genera, a partir de la indagación de información, representaciones gráficas considerando de forma parcial el propósito de comunicación.	Genera, a partir de la indagación de información, representaciones gráficas considerando totalmente al propósito de comunicación.
<b>CPDIG-02 Desarrolla</b> sistemas con fines de comunicación visual.	Desarrolla sistemas con fines limitados de comunicación visual.	Desarrolla sistemas con fines parciales de comunicación visual.	Desarrolla sistemas con fines pertinentes de comunicación visual.
<b>CPDIG-08 Aplica</b> técnicas de expresión gráfica utilizando equipo de cómputo.	Aplica limitadamente las técnicas de expresión gráfica en fotografías utilizando de forma limitada el equipo de cómputo no especializado para edición fotográfica.	Aplica medianamente las técnicas de expresión gráfica en fotografías utilizando equipo de cómputo especializado para edición fotográfica.	Aplica correctamente las técnicas de expresión gráfica en fotografías utilizando correctamente las funciones del equipo de cómputo especializado para edición fotográfica.
<b>CPDIG-10 Crea</b> imágenes digitales para la aplicación en un proyecto de comunicación visual.	Crea imágenes digitales fotográficas inoperantes con una deficiente aplicación en un proyecto de comunicación visual.	Crea imágenes digitales fotográficas poco funcionales con una limitada aplicación en un proyecto de comunicación visual.	Crea imágenes digitales fotográficas funcionales con una adecuada aplicación en un proyecto de comunicación visual.



## CONTENIDOS MULTIDISCIPLINARES COMPARTIDOS (UAC I)

### Campo Disciplinar

Comunicación

### Contenidos Específicos

CO-008 Presento información.

A. Exposición.

CO-018 Organizo jerárquicamente mis ideas de manera gráfica.

A. Esquemas de información.

A.1 Cuadro sinóptico.

A.2 Cuadro comparativo.

A.3 Mapa conceptual.

A.4 Mapa mental.

A.5 Mapa semántico.

C. Cartel.

CO-019 Conozco pautas para expresar mis opiniones con fundamentos.

B. Tipos de argumentos.

CO-023 Participo y retroalimento otros saberes.

A. Foro.

B. Mesa redonda.

### Campo Disciplinar

Ciencias Sociales

### Contenidos Específicos

CS-105 Las fuentes de información y validez.



## UNIDAD DE APRENDIZAJE CURRICULAR II (UAC II)

### Ámbitos

**Lenguaje y comunicación.** Se expresa con claridad en español de forma oral y escrita. Identifica las ideas clave en un texto o discurso oral e infiere conclusiones a partir de ellas. Obtiene e interpreta Información y argumenta con eficacia. Se comunica en inglés con fluidez y naturalidad.

**Habilidades socioemocionales y proyecto de vida.** Es autoconsciente y determinado, cultiva relaciones interpersonales sanas, se autorregula, tiene capacidad de afrontar la adversidad y actuar con efectividad y reconoce la necesidad de solicitar apoyo. Tiene la capacidad de construir un proyecto de vida con metas personales. Fija metas y busca aprovechar al máximo sus opciones y recursos. Toma decisiones que le generan bienestar presente y oportunidades y sabe lidiar con riesgos.

**Colaboración y trabajo en equipo.** Trabaja en equipo de manera constructiva y ejerce un liderazgo participativo y responsable, propone alternativas para actuar y solucionar problemas. Asume una actitud constructiva.

**Habilidades digitales.** Utiliza las Tecnologías de la Información y la Comunicación de forma ética y responsable para investigar, resolver problemas, producir materiales y expresar ideas. Aprovecha estas tecnologías para desarrollar ideas e innovaciones.

### Propósito de la UAC II

Al finalizar la UAC II, el estudiantado diseñará producto(s) para la campaña publicitaria digital de una empresa o proyecto a partir del reconocimiento del concepto de publicidad digital, sus tipos, características e impacto en el consumidor; demostrando habilidades creativas, cognitivas, cognoscitivas y conocimientos en diseño gráfico digital, medios digitales publicitarios como opciones de inserción en el campo laboral o de profesionalización.

### Producto sugerido

Diseño y elaboración de productos digitales para la campaña en publicidad digital del proyecto emprendedor generado en las disciplinas de la Línea Emprendedora y que formará parte del Volumen 3 del Manual de Diseño gráfico para quinto semestre, descrito en el programa de tercer semestre.

### Competencias Genéricas:

- CG1.** A3
- CG4.** A1, A2, A5
- CG5.** A2, A6
- CG7.** A3

### Competencias Profesionales Básicas:

- CPPPS-07
- CPPPS-09**
- CPPPS-10





CG8. A2	
<b>Habilidades Socioemocionales:</b>  Toma responsable de decisiones. Generación de opciones y consideración de consecuencias.	<b>Dimensiones de Proyecto de Vida:</b> Empleo

DESARROLLO DEL APRENDIZAJE		
CONTENIDOS ESPECÍFICOS	APRENDIZAJES ESPERADOS	PRODUCTO SUGERIDO
<b>DIG-203 Publicidad digital</b> <b>A.</b> Concepto de publicidad digital <b>B.</b> Tipos, características e impacto de la publicidad digital	<b>Propone, diseña y elabora</b> productos digitales aplicables al proyecto gráfico en publicidad digital de una empresa o proyecto mediante el análisis correcto de los fines comunicativos requeridos para mensajes visuales.  <b>Expresa</b> la importancia que tiene publicidad digital en un proyecto gráfico publicitario y sus repercusiones en la proyección de mensajes visuales para la sociedad actual.	Diseño y elaboración de productos digitales para la campaña en publicidad digital del proyecto emprendedor generado en las disciplinas de la Línea Emprendedora y que formará parte del Volumen 3 del Manual de Diseño gráfico para quinto semestre, descrito en el programa de tercer semestre.



ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	ORIENTACIONES AL DOCENTE
<p>DIG-203</p> <p><b>1. Registre en una lista, todos los tipos de publicidad que observe en diferentes medios y/o dispositivos digitales (por ejemplo: páginas WEB, correo, redes sociales, televisión, pantallas en tiendas o centros comerciales, etc.), enliste las características que considere tiene dicha publicidad y argumente (CO-019), por escrito, que pensamientos o sensaciones genera al ser visualizada.</b> (CG4, A5, CG7. A3) RECUPERACIÓN</p>	<p>0. Durante la UAC II se estarán elaborando los recursos y productos a integrar en el Volumen 3 del documento guía “Manual de apoyo para Diseño gráfico” de quinto semestre, producto sugerido descrito en el programa de tercer semestre. Además, se debe generar un trabajo en conjunto con la disciplina de la Línea emprendedora para la recuperación de conocimientos y productos elaborados anteriormente.</p> <p>1. Se propone que la actividad se desarrolle dentro y fuera del aula, si se tiene el acceso a medios digitales e internet se pueden visualizar en conjunto, y fuera del aula desde el trayecto e incluso en casa seguir construyendo la lista. Cabe mencionar que aún no se realiza una indagación por tanto puede funcionar como actividad diagnóstica para valorar que tanto conocen sobre publicidad en el grupo.</p>
<p>DIG-203 A</p> <p><b>2. Infiera, colaborativamente y después de la indagación pertinente, una definición de “publicidad digital” a partir de dinámicas grupales de recuperación de conceptos y generación de ideas (CO-023).</b> (CG4, A1, CG5. A6, CG7. A3, CG8. A2) ANÁLISIS</p>	<p>2. La dinámica de recuperación de conceptos y generación de ideas es para facilitar la construcción de la definición, esta tendrá que desarrollarse de acuerdo al contexto y al nivel de análisis y participación del alumnado.</p>
<p>DIG-203 B</p> <p><b>3. Diagrame información, física o digitalmente, y socialice en un organizador gráfico que integre los tipos de publicidad digital (CO-018). Exprese los sitios o lugares en que se observan habitualmente y argumente (CO-019), hasta el momento y desde su perspectiva personal, cual causa mayor impacto.</b> (CG4, A1, A5, CG5. A2, CG7. A3, CG8. A2) (CPDIG-01) ANÁLISIS</p>	<p>3. Se recomienda, para elaborar el organizador gráfico, el uso de recursos WEB como: Canva, MindMeister, Lucidchart, etc. También se propone seguir trabajando con el programa de edición de vectores para reforzar el uso del mismo.</p>



DIG-203 B

**4. Esboce y socialice, después de indagar (CS-105) las características y los medios/dispositivos de publicación para publicidad digital, una tabla comparativa que integre la siguiente información (CO-018):**

- Tipo de publicidad.
- Características.
- Requerimientos técnicos y/o físicos y virtuales.
- Ejemplos de la vida cotidiana.

**Socialice (CO-008) la tabla e integre algún tipo de publicidad que no haya considerado. A partir de dicha información decida, desarrollando su habilidad de toma responsable de decisiones y a partir de la generación de opciones y consideración de consecuencias, que producto(s) es pertinente generar para el proyecto emprendedor generado en las disciplinas de la Línea Emprendedora.**

(CG4, A1, A5, CG5. A2, CG7. A3, CG8. A2) (CPDIG-01) (HSE: Toma responsable de decisiones, generación de opciones y consideración de consecuencias) ANÁLISIS

4. En la tabla comparativa se propone anexar alrededor entre 7 y 9 tipos de publicidad digital, además de guiar en la elección de producto(s) a elaborar por el alumnado, tomando en cuenta el contexto y los insumos con que se cuenta en la institución.

Para desarrollar la Habilidad socioemocional correspondiente se recomienda realizar la Lección 5.4 Me informo para decidir, del link:

[https://www.construyet.org.mx/5.4 E Me informo para decidir M4 R4.pdf](https://www.construyet.org.mx/5.4%20E%20Me%20informo%20para%20decidir%20M4%20R4.pdf)

DIG-203 A, B

**5. Diseñe y elabore, de manera colaborativa e implementando los conocimientos adquiridos en este y la unidad de aprendizaje anteriores, uno o varios productos digitales para la campaña en publicidad digital del proyecto emprendedor generado en las disciplinas de la Línea Emprendedora.**

**El o los productos deberán tener las siguientes características:**

- Creativos
- Mensaje claro y pertinente

5. Se recomienda hacer énfasis en retomar y seguir desarrollando las capacidades creativas mediante la recuperación y reutilización de conocimientos adquiridos en los semestres anteriores de la capacitación. Se propone hacer énfasis en la importancia que se tiene en el ámbito laboral para reforzar el proyecto de vida del alumnado. Para la publicación de los productos se debe tener en cuenta la naturaleza del elegido y los requerimientos necesarios para su correcta publicación y visualización.



- **Adecuados para los medios o dispositivos digitales de publicación**

**Publique los productos elaborados en los medios, plataformas o dispositivos pertinentes. Visualice los demás, evalúe y argumente el impacto que tiene la publicidad digital desde la perspectiva de posible consumidor de un servicio o producto y la viabilidad que tendría como alternativa laboral.**

(CG1. A3, CG4. A2, A5, CG5. A2, A6, CG7. A3, CG8. A2)

(CPDIG-01, CPDIG-02, CPDIG-07, CPDIG-08, CPDIG-10)

(Dimensión del proyecto de vida: Empleo) METACOGNICIÓN-SELF



## EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE CURRICULAR II

SABER CONOCER	SABER HACER	SABER SER Y CONVIVIR
<p><b>Comunica</b> el concepto de fotografía y su importancia en los proyectos gráficos publicitarios.</p> <p><b>Diferencia</b> los propósitos y el uso de los controles de la cámara fotográfica.</p> <p><b>Diferencia</b> la fotografía publicitaria de otros géneros fotográficos.</p> <p><b>Comunica</b> leyes, principios o reglas de composición fotográfica.</p>	<p><b>Captura</b> fotografías aplicando los controles en una cámara fotográfica. Diseña y captura fotografías con leyes, principios o reglas de composición fotográfica. Diseña y captura fotografías publicitarias.</p>	<p><b>Valora</b> la importancia de la fotografía en la publicidad, su impacto social y su relevancia en la promoción del proyecto emprendedor, así como la idealización de un posible campo laboral.</p> <p>Toma decisiones de manera responsable, personal y colaborativamente, mediante la generación de opciones y consideración de consecuencias.</p>

## EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

Atributo	COMPETENCIAS GENÉRICAS		
	Básico	Intermedio	Avanzado
<b>CG1-A3</b> Elige alternativas y cursos de acción con base en criterios sustentados y en el marco de un Proyecto de vida.	Elige alternativas y cursos de acción con base en criterios poco sustentados y sin algún aspecto en el marco de un Proyecto de vida.	Elige alternativas y cursos de acción con base en criterios moderadamente sustentados y algunos aspectos en el marco de un Proyecto de vida.	Elige alternativas y cursos de acción con base en criterios totalmente sustentados y todos los aspectos en el marco de un Proyecto de vida.
<b>CG4-A1</b> Expresa ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas,	Expresa ambiguamente ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas,	Expresa limitadamente ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas,	Expresa claramente ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas,



matemáticas o gráficas.	matemáticas o gráficas.	matemáticas o gráficas.	matemáticas o gráficas.
<b>CG4-A2</b> Aplica distintas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue.	Aplica pocas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, sin considerar el contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue.	Aplica algunas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, considerando algunos elementos del contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue.	Aplica suficientes estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, de acuerdo al contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue.
<b>CG4-A5</b> Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.	Maneja esporádicamente las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.	Maneja ocasionalmente las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.	Maneja continuamente las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.
<b>CG5-A2</b> Ordena información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.	Ordena esporádicamente información de acuerdo a de categorías, jerarquías y relaciones.	Ordena ocasionalmente información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.	Ordena continuamente información de acuerdo de categorías, jerarquías y relaciones.
<b>CG5-A6</b> Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.	Utiliza esporádicamente las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.	Utiliza frecuentemente las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.	Utiliza siempre las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.
<b>CG7-A3</b> Articula saberes de diversos campos y establece relaciones entre ellos y su vida cotidiana.	Articula pocos saberes de diversos campos, sin establecer relaciones entre ellos y su vida cotidiana.	Articula algunos saberes de diversos campos y establece poca relación entre ellos y su vida cotidiana.	Articula todos los saberes de diversos campos y establece de manera concreta las relaciones entre ellos y su vida cotidiana.
	Aporta esporádicamente	Aporta ocasionalmente	Aporta constantemente



<b>CG8-A2.</b> Aporta puntos de vista con apertura y considera los de otras personas de manera reflexiva.	puntos de vista con apertura y sin considerar los de otras personas de manera reflexiva.	puntos de vista con apertura y considera frecuentemente los de otras personas de manera reflexiva.	puntos de vista con apertura y considera siempre los de otras personas de manera reflexiva.
---	--	--	---

### COMPETENCIAS PROFESIONALES BÁSICAS

ATRIBUTO	BÁSICO	INTERMEDIO	AVANZADO
<b>CPDIG-01 Genera</b> representaciones gráficas de acuerdo con el propósito de comunicación.	Genera, a partir de la indagación de información, representaciones gráficas considerando de forma limitada el propósito de comunicación.	Genera, a partir de la indagación de información, representaciones gráficas considerando de forma parcial el propósito de comunicación.	Genera, a partir de la indagación de información, representaciones gráficas considerando totalmente al propósito de comunicación.
<b>CPDIG-02 Desarrolla</b> sistemas con fines de comunicación visual.	Desarrolla sistemas con fines limitados de comunicación visual.	Desarrolla sistemas con fines parciales de comunicación visual.	Desarrolla sistemas con fines pertinentes de comunicación visual.
<b>CPDG-07 Aplica</b> color con técnicas de composición, en elementos de comunicación visual.	Aplica color utilizando de forma incipiente hasta dos técnicas de composición, como leyes de la Gestalt, formas y tipografía, en elementos de comunicación visual.	Aplica color utilizando parcialmente de 3 a 5 técnicas de composición, como leyes de la Gestalt, formas y tipografía, en elementos de comunicación visual.	Aplica color utilizando correctamente, de 6 a 7 técnicas de composición, como leyes de la Gestalt, formas y tipografía, en elementos de comunicación visual.
<b>CPDIG-08 Aplica</b> técnicas de expresión gráfica utilizando equipo de cómputo.	Aplica limitadamente las técnicas de expresión gráfica en fotografías utilizando de forma limitada el equipo de cómputo no especializado para la publicidad digital.	Aplica medianamente las técnicas de expresión gráfica en fotografías utilizando equipo de cómputo especializado para la publicidad digital.	Aplica correctamente las técnicas de expresión gráfica en fotografías utilizando correctamente las funciones del equipo de cómputo especializado para la publicidad digital.



**CPDIG-10 Crea** imágenes digitales para la aplicación en un proyecto de comunicación visual.

Crea imágenes para publicidad digitales inoperantes con una limitada aplicación en un proyecto de comunicación visual.

Crea imágenes para publicidad digitales poco funcionales con una regular aplicación en un proyecto de comunicación visual.

Crea imágenes para publicidad digitales funcionales con una adecuada aplicación en un proyecto de comunicación visual.





## CONTENIDOS MULTIDISCIPLINARES COMPARTIDOS (UAC II)

### **Campo Disciplinar Comunicación**

#### **Contenidos Específicos**

CO-008 Presento información.

B. Exposición.

CO-018 Organizo jerárquicamente mis ideas de manera gráfica.

C. Esquemas de información.

A.1 Cuadro sinóptico.

A.2 Cuadro comparativo.

A.3 Mapa conceptual.

A.4 Mapa mental.

A.5 Mapa semántico.

CO-019 Conozco pautas para expresar mis opiniones con fundamentos.

D. Tipos de argumentos.

CO-023 Participo y retroalimento otros saberes.

C. Foro.

D. Mesa redonda.

### **Campo Disciplinar Ciencias Sociales**

#### **Contenidos Específicos**

CS-105 Las fuentes de información y validez.



## UNIDAD DE APRENDIZAJE CURRICULAR III (UAC III)

### Ámbitos

**Lenguaje y comunicación.** Se expresa con claridad en español de forma oral y escrita. Identifica las ideas clave en un texto o discurso oral e infiere conclusiones a partir de ellas. Obtiene e interpreta Información y argumenta con eficacia. Se comunica en inglés con fluidez y naturalidad.

**Habilidades socioemocionales y proyecto de vida.** Es autoconsciente y determinado, cultiva relaciones interpersonales sanas, se autorregula, tiene capacidad de afrontar la adversidad y actuar con efectividad y reconoce la necesidad de solicitar apoyo. Tiene la capacidad de construir un proyecto de vida con metas personales. Fija metas y busca aprovechar al máximo sus opciones y recursos. Toma decisiones que le generan bienestar presente y oportunidades y sabe lidiar con riesgos.

**Colaboración y trabajo en equipo.** Trabaja en equipo de manera constructiva y ejerce un liderazgo participativo y responsable, propone alternativas para actuar y solucionar problemas. Asume una actitud constructiva.

**Habilidades digitales.** Utiliza las Tecnologías de la Información y la Comunicación de forma ética y responsable para investigar, resolver problemas, producir materiales y expresar ideas. Aprovecha estas tecnologías para desarrollar ideas e innovaciones.

### Propósito de la UAC III

Al finalizar la UAC III, el estudiantado integrará un manual de identidad corporativa y visual que contenga el diseño o rediseño de logo para una empresa o proyecto a partir de la diferenciación de marca y logotipo, la identificación de los tipos o clases de logos, además de reconocer la importancia de la identidad corporativa para una empresa o proyecto emprendedor, demostrando sus habilidades creativas, conocimientos en diseño gráfico y capacidad de emprendimiento como opciones de inserción en el campo laboral o de profesionalización.

### Producto sugerido

Manual de identidad corporativa y visual para la empresa o proyecto generado en la Línea emprendedora y que formará parte del Volumen 3 del Manual de Diseño gráfico para quinto semestre, descrito en el programa de tercer semestre, mediante el reconocimiento de logotipo, marca y cómo se integran una identidad corporativa.

### Competencias Genéricas:

**CG1.** A3  
**CG4.** A1, A5  
**CG5.** A2

### Competencias Profesionales básicas:

**CPDIG-01.**  
**CPDIG-05.**  
**CPDIG-06.**



<b>CG7. A3</b> <b>CG8. A1</b>	<b>CPDIG-07.</b> <b>CPDIG-08.</b> <b>CPDIG-09.</b> <b>CPDIG-10.</b>
<b>Habilidades Socioemocionales:</b> Toma responsable de decisiones. Pensamiento crítico.	<b>Dimensiones de Proyecto de Vida:</b> Empleo

DESARROLLO DEL APRENDIZAJE		
CONTENIDOS ESPECÍFICOS	APRENDIZAJES ESPERADOS	PRODUCTO SUGERIDO
<b>DIG-201 Identidad corporativa</b>  <b>A.</b> Marca <b>B.</b> Logo <b>C.</b> Identidad Corporativa <b>D.</b> Manual de identidad corporativa y visual	<b>Diseña</b> logos aplicables al proyecto gráfico de una marca mediante el análisis correcto de los fines de la empresa para proyectar una identidad corporativa.  <b>Conjunta</b> los elementos de identidad e imagen requeridos por una marca en un documento explicativo de su intención y finalidad comunicativa.  <b>Expresa</b> la importancia que tiene la identidad corporativa en una empresa o proyecto.	Elaboración de Manual de identidad corporativa y visual del proyecto emprendedor desarrollado en las disciplinas de la Línea emprendedora y que formará parte del Volumen 3 del Manual de Diseño gráfico para quinto semestre, descrito en el programa de tercer semestre.



ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	ORIENTACIONES AL DOCENTE
<p>DIG-201 A</p> <p><b>1. Diagrame información y socialice en un organizador gráfico (CO-018), de manera colaborativa, después de indagar el concepto “marca” (definición, origen, clasificación, etc.). Destaque, recuperando el nombre del proyecto emprendedor generado en las disciplinas de la Línea emprendedora, que tipo de marca es la que se generó, su viabilidad en la proyección comunicativa que se requiere para dicho proyecto y si es necesario modifique con la finalidad de que sea aplicable para un contexto laboral.</b> (CG4, A1, A5, CG5. A2, CG7. A3) (CPDIG-01) (Dimensión del proyecto de vida: Empleo) ANÁLISIS-APLICACIÓN</p>	<p>0. Durante la UAC III se estarán elaborando los recursos y productos a integrar en el Volumen 3 del documento guía “Manual de apoyo para Diseño gráfico” de quinto semestre, producto sugerido descrito en el programa de tercer semestre. Además se debe generar un trabajo en conjunto con la disciplina de la Línea emprendedora para la recuperación de conocimientos y productos elaborados anteriormente.</p> <p>1. Se recomienda, para elaborar el organizador gráfico, el uso de recursos WEB como: Canva, MindMeister, Lucidchart, etc. Solicite con antelación el nombre de la marca generada en los semestres anteriores para su análisis y modificación en clase.</p>
<p>DIG-201 B</p> <p><b>2. Elabore, colaborativamente (CO-023), una tabla comparativa con los diferentes tipos o clases de logos (logotipo, imagotipo, isotipo, isologo) en la cual integre los siguientes indicadores:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Tipo o clase de logo (logotipo, imagotipo, isotipo, isologo).</li><li>• Definición.</li><li>• Ejemplo.</li><li>• Características esenciales.</li></ul> <p><b>Analice, el logo elaborado en las disciplinas anteriores de la Línea Emprendedora, y determine qué tipo o clase de logo fue el que se diseñó. Establezca las ventajas y desventajas del diseño elegido y rediseñe si es necesario.</b> (CG4, A1, A5, CG5. A2, CG7. A3) (CPDIG-01, CPDIG-05, CPDIG-06, CPDIG-07, CPDIG-08, CPDIG-09) ANÁLISIS-APLICACIÓN</p>	<p>2. Se recomienda que los ejemplos sean tomados de productos de consumo cotidiano como por ejemplo: frituras, refrescos, cereales, comida enlatada, ropa, aparatos electrónicos, celulares, etc. Guíe el análisis del logo elaborado anteriormente y exprese críticamente cómo podría mejorarse.</p>



<p>DIG-201 C</p> <p><b>3. Diagrame información, física o digitalmente, y socialice (CO-008) en un mapa mental (CO-018) que integre la definición de identidad corporativa y los elementos que componen o integran la identidad corporativa de una empresa. Establezca los elementos que podría integrar para conformar la identidad de su proyecto emprendedor.</b></p> <p>(CG4, A1, A5, CG5. A2, CG7. A3, CG8. A1) (CPDIG-01) ANÁLISIS</p>	<p>3. Se recomienda, para elaborar el mapa mental, el uso de recursos WEB como: XMind, Wisemapping, MindMapFree, Bubbl.us, Coggle.it, MindMeister.</p>
<p>DIG-201 D</p> <p><b>4. Esboce y socialice, grupalmente y después de indagar la definición, estructura y ejemplos (CS-105), una lista maestra del contenido posible para generar el Manual de identidad corporativa y visual de su proyecto emprendedor. Complete su lista de ser necesario.</b></p> <p>(CG4, A1, A5, CG5. A2, CG7. A3, CG8. A1) ANÁLISIS</p>	<p>4. Se propone que se guía al alumnado en la redacción de la lista maestra de elementos para conformar el manual, ya que será su producto sugerido, por tanto deben tener claro que elaborarán y cómo tendrán que hacerlo, para organizar tiempos y recursos.</p>
<p>DIG-201 A, B, C, D</p> <p><b>5. Diseñe, elabore (física o digitalmente) y socialice, de manera colaborativa e implementando los conocimientos adquiridos en las disciplinas anteriores de la capacitación y las tres unidades de aprendizaje curricular de este semestre, el Manual de identidad corporativa y visual de su proyecto emprendedor.</b></p> <p><b>Integre por lo menos los siguientes apartados:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>● <b>Introducción (Nombre, misión, visión, valores, filosofía e historia de la marca).</b></li><li>● <b>Logo (con todas sus variantes).</b></li><li>● <b>Colores corporativos (Pantone, CMYK, RGB, HEX).</b></li><li>● <b>Tipografía(s).</b></li></ul>	<p>5. Se recomienda hacer énfasis en retomar y seguir desarrollando las capacidades creativas mediante la recuperación y reutilización de conocimientos adquiridos en los semestres anteriores de la capacitación. Se propone hacer énfasis en la importancia que se tiene en el ámbito laboral para reforzar el proyecto de vida del alumnado. Para desarrollar la Habilidad socioemocional correspondiente se recomienda realizar la Lección 12.1 ¿Qué me llevo de este curso? del link: <a href="https://www.construyet.org.mx/12.1_E_Que_me_llevo_del_curso.pdf">https://www.construyet.org.mx/12.1_E_Que_me_llevo_del_curso.pdf</a> Se recomienda presentar diversos ejemplos de manuales de identidad corporativa y visual antes de la elaboración para</p>



- **Patrones, íconos y otros elementos gráficos (Patrón, set de íconos, fotografías, etc.).**
- **Aplicaciones (carpetas, tarjetas de visita, sobres, hojas membretadas, etc.).**
- **Extras\* (usos incorrectos, Moodboard).**

**Justifique, en la socialización, la pertinencia del manual y argumente (CO-019) los retos emocionales y cognitivos que demanda elaborarlo para que sea pertinente y efectivo en el contexto personal y laboral. Además, determine la utilidad para su vida cotidiana lo abordado en este semestre.**

(CG1. A3, CG4. A1, A5, CG5. A2, CG7. A3, CG8. A1) (CPDIG-01, CPDIG-05, CPDIG-06, CPDIG-07, CPDIG-08, CPDIG-09, CPDIG-10) (HSE: Toma responsable de decisiones, pensamiento crítico) (Dimensión del proyecto de vida: Empleo) METACOGNICIÓN-SELF

*\*Este apartado es opcional ya que puede o no aparecer en el manual.*

que tengan guías y desarrollen correctamente su producto sugerido.



## EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE CURRICULAR III

SABER CONOCER	SABER HACER	SABER SER Y CONVIVIR
<b>Distingue</b> la diferencia entre producir y ser productivo.	<b>Aplica</b> en una prueba piloto prácticas de productividad sustentable.	<b>Promueve</b> la productividad sustentable como alternativa de mejora de la calidad de vida en su entorno.

## EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

ATRIBUTO	COMPETENCIAS GENÉRICAS		
	BÁSICO	INTERMEDIO	AVANZADO
<b>CG1-A3</b> Elige alternativas y cursos de acción con base en criterios sustentados y en el marco de un Proyecto de vida.	Elige alternativas y cursos de acción con base en criterios poco sustentados y sin algún aspecto en el marco de un Proyecto de vida.	Elige alternativas y cursos de acción con base en criterios moderadamente sustentados y algunos aspectos en el marco de un Proyecto de vida.	Elige alternativas y cursos de acción con base en criterios totalmente sustentados y todos los aspectos en el marco de un Proyecto de vida.
<b>CG4-A1</b> Expresa ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas, matemáticas o gráficas.	Expresa ambiguamente ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas, matemáticas o gráficas.	Expresa limitadamente ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas, matemáticas o gráficas.	Expresa claramente ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas, matemáticas o gráficas.
<b>CG4-A5</b> Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.	Maneja esporádicamente las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.	Maneja ocasionalmente las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.	Maneja continuamente las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.



<b>CG5-A2</b> Ordena información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.	Ordena esporádicamente información de acuerdo a de categorías, jerarquías y relaciones.	Ordena ocasionalmente información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.	Ordena continuamente información de acuerdo de categorías, jerarquías y relaciones.
<b>CG8-A1.</b> Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un Proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.	Propone maneras poco precisas de solucionar un problema o desarrollar un Proyecto en equipo, sin definir un curso de acción con pasos específicos.	Propone maneras medianamente precisas de solucionar un problema o desarrollar un Proyecto en equipo, definiendo medianamente un curso de acción con pasos específicos.	Propone maneras precisas de solucionar un problema o desarrollar un Proyecto en equipo, definiendo en su totalidad un curso de acción con pasos específicos.

### COMPETENCIAS PROFESIONALES

ATRIBUTO	BÁSICO	INTERMEDIO	AVANZADO
<b>CPDIG-01 Genera</b> representaciones gráficas de acuerdo con el propósito de comunicación.	Genera, a partir de la indagación de información, representaciones gráficas considerando de forma limitada el propósito de comunicación.	Genera, a partir de la indagación de información, representaciones gráficas considerando de forma parcial el propósito de comunicación.	Genera, a partir de la indagación de información, representaciones gráficas considerando totalmente al propósito de comunicación.
<b>CPDIG-05 Crea</b> la identidad visual para su aplicación gráfica.	Crea incorrectamente la identidad visual de su proyecto emprendedor para su aplicación gráfica.	Crea deficientemente la identidad visual de su proyecto emprendedor para su aplicación gráfica.	Crea correctamente la identidad visual de su proyecto emprendedor para su aplicación gráfica.
<b>CPDIG-06 Elabora</b> dibujos de imitación, a partir de la aplicación de técnicas de bosquejo.	Elabora dibujos de imitación, a partir de la aplicación limitada de técnicas de bosquejo.	Elabora dibujos de imitación, a partir de la aplicación de algunas técnicas de bosquejo.	Elabora dibujos de imitación, a partir de la aplicación correcta de técnicas de bosquejo.





<b>CPDG-07 Aplica</b> color con técnicas de composición, en elementos de comunicación visual.	Aplica color utilizando de forma incipiente hasta dos técnicas de composición, como leyes de la Gestalt, formas y tipografía, en elementos de comunicación visual.	Aplica color utilizando parcialmente de 3 a 5 técnicas de composición, como leyes de la Gestalt, formas y tipografía, en elementos de comunicación visual.	Aplica color utilizando correctamente, de 6 a 7 técnicas de composición, como leyes de la Gestalt, formas y tipografía, en elementos de comunicación visual.
<b>CPDIG-08 Aplica</b> técnicas de expresión gráfica utilizando equipo de cómputo.	Aplica limitadamente las técnicas de expresión gráfica de vectorización digital utilizando de forma limitada el equipo de cómputo no especializado para imágenes vectoriales.	Aplica medianamente las técnicas de expresión gráfica de vectorización digital utilizando equipo de cómputo especializado para imágenes vectoriales.	Aplica correctamente las técnicas de expresión gráfica de vectorización digital utilizando correctamente las funciones del equipo de cómputo especializado para imágenes vectoriales.
<b>CPDIG-09 Aplica</b> la tipografía en logotipo y cartel de acuerdo con su composición.	Aplica incorrectamente la tipografía en logotipo y cartel de acuerdo con su composición.	Aplica deficientemente la tipografía en logotipo y cartel de acuerdo con su composición.	Aplica correctamente la tipografía en logotipo y cartel de acuerdo con su composición.
<b>CPDIG-10 Crea</b> imágenes digitales para la aplicación en un proyecto de comunicación visual.	Crea imágenes digitales vectoriales inoperantes con una deficiente aplicación en un proyecto de comunicación visual.	Crea imágenes digitales vectoriales poco funcionales con una limitada aplicación en un proyecto de comunicación visual.	Crea imágenes digitales vectoriales funcionales con una adecuada aplicación en un proyecto de comunicación visual.



## CONTENIDOS MULTIDISCIPLINARES COMPARTIDOS (UAC III)

### **Campo Disciplinar**

Comunicación

### **Contenidos Específicos**

CO-008 Presento información.

C. Exposición.

CO-018 Organizo jerárquicamente mis ideas de manera gráfica.

E. Esquemas de información.

A.1 Cuadro sinóptico.

A.2 Cuadro comparativo.

A.3 Mapa conceptual.

A.4 Mapa mental.

A.5 Mapa semántico.

CO-019 Conozco pautas para expresar mis opiniones con fundamentos.

F. Tipos de argumentos.

CO-023 Participo y retroalimento otros saberes.

E. Foro.

F. Mesa redonda.

### **Campo Disciplinar**

Ciencias Sociales

### **Contenidos Específicos**

CS-105 Las fuentes de información y validez.

## BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

### UAC I

- Dzoom. 13 reglas de Composición Fotográfica que Debes Conocer. Información recopilada en "dzoom" (<http://www.dzoom.org.es>). <https://luisprofe2010.files.wordpress.com/2016/09/fotografiav2.pdf>
- El mundo a través de un visor. Domina tu Réflex. Tutoriales y ejercicios para disparar fotos en modo manual. El mundo a través de un visor. <https://elmundoatravesdeunvisor.com/ebook/dominatureflex.pdf>
- Pariente. J.L. (1990). Composición Fotográfica. Teoría y práctica. Sociedad Mexicana de Fotógrafos Profesionales. [http://academia.uat.edu.mx/pariente/Libros/Jose%20Luis%20Pariente\\_Composicion%20Fotografica.pdf](http://academia.uat.edu.mx/pariente/Libros/Jose%20Luis%20Pariente_Composicion%20Fotografica.pdf)
- Ritchey, W.F. (2006). La fotografía. La búsqueda de fotos llamativas, impactantes y comunicativas. Academia de Misiones Mundiales. <https://www.perrosalpinos.cl/imagenes/relatosdelosperros/alto%20cantillana/Fotografia/Composicion%20Fotografica.pdf>
- Rodríguez, J. (2008). Curso de Fotografía Digital. En Thewebfoto. <http://www.thewebfoto.com/Thewebfoto-Curso-de-fotografia-digital.pdf>
- Vargas, R. (2014). Influencia de la Fotografía en la Publicidad. Editorial Universidad Don Bosco. <http://rd.udb.edu.sv:8080/jspui/bitstream/11715/834/1/Influencia%20de%20la%20fotografia%20en%20la%20publicidad.pdf>

### UAC II

- Berger, J. (2013). *Contagioso. Cómo conseguir que tus productos e ideas tengan éxito*. Simon & Schuster. <https://drive.google.com/drive/folders/1yGgSWvc7vk-CFFLEhdiZRAa3igDQ7XZf?fbclid=IwAR2VADKQEeKCCj6HxDrAILd7NhODaRLEQN-Dg2Vwd8t3b8SO44AMpslCIKM>
- Godin, S. (2002). *La vaca púrpura: diferénciate para transformar tu negocio*. Centro Libros PAPF. <https://soyempreendedor.co/wp-content/uploads/2017/01/La-Vaca-Púrpura-Seth-Godin.pdf>

- Godin, S. (2013). *El marketing del permiso. Convertir a extraños en amigos y amigos en clientes. Gestión del conocimiento.* Simon & Schuster. <https://drive.google.com/drive/folders/1yGgSWvc7vk-CFfLEhdiZRAa3igDQ7XZf?fbclid=IwAR2VADKQEeKCCj6HxDrAlLd7NhODaRLEQN-Dg2Vwd8t3b8SO44AMpslCIKM>

### UAC III

- Capriotti, P. (2009). *Branding corporativo. Fundamentos para la gestión estratégica de la Identidad Corporativa.* Andros Impresores. <http://www.analisisdemedios.com/branding/BrandingCorporativo.pdf>

## BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

### UAC I

- Bustos, A. Curso de Retoque Fotográfico con Photoshop. En emagister.com. [https://www.emagister.com/uploads\\_courses/Comunidad\\_Emagister\\_57025\\_cursoretoquefotografico.pdf](https://www.emagister.com/uploads_courses/Comunidad_Emagister_57025_cursoretoquefotografico.pdf)
- Consejo Nacional de Cultura y Artes. El potencial educativo de la fotografía. Cuaderno Pedagógico. Ministerios de las Culturas, las Artes y el Patrimonio de Chile. <https://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2016/01/cuaderno-fotografia.pdf>
- Ebay. Haz que se vean mejor, vende más. Consejos para sacar mejores fotos. Ebay. [https://centroparavendedores.ebay.es/sites/default/files/assets/download/ebay\\_photo\\_guide\\_esp.pdf](https://centroparavendedores.ebay.es/sites/default/files/assets/download/ebay_photo_guide_esp.pdf)
- Fotografía Publicitaria, una guía práctica para clientes y profesionales. En Revista Letreros, pp. 48-52. <https://www.revistaletros.com/pdf/74-48a52.pdf>
- Gutiérrez, G. Manejo de la Cámara. Pierde el miedo al modo manual. Fotomundos. <https://fotomundos.com/wp-content/uploads/2015/03/Manejo-de-la-cámara-pierde-el-miedo-al-Modo-Manual-fotoMundos.pdf>
- Sontag, S. (1977). Sobre la fotografía. Alfaguara. Edición 2006. [https://monoskop.org/images/7/77/Sontag\\_Susan\\_Sobre\\_la\\_fotografia.pdf](https://monoskop.org/images/7/77/Sontag_Susan_Sobre_la_fotografia.pdf)

- Universidad Veracruzana (2008). Introducción a la Fotografía <https://www.uv.mx/personal/lenunez/files/2013/06/INICIACION-A-LA-FOTOGRAFIA-DIGITAL-DeCamaras.pdf>

## UAC II

- Kahneman, D. (2011). *Pensar rápido, pensar despacio*. Editorial Delbolsillo. [https://catedradatos.com.ar/media/kahneman\\_pensar.pdf](https://catedradatos.com.ar/media/kahneman_pensar.pdf)
- Vaynerchuk, G. (2013). *Jab, Jab, Jab, Right Hook: How to Tell Your Story in a Noisy Social World*. HarperBusiness. [http://www.kiddycuts.com.au/wp-content/uploads/2016/09/Jab-Jab-Jab-Right-Hook\\_-How-Vaynerchuk-Gary.pdf](http://www.kiddycuts.com.au/wp-content/uploads/2016/09/Jab-Jab-Jab-Right-Hook_-How-Vaynerchuk-Gary.pdf)

## UAC III

- IMART. *Manual de identidad corporativa*. Imart: Diseño gráfico y web. [https://www.imart.es/descargas/manual\\_IMART100308.pdf](https://www.imart.es/descargas/manual_IMART100308.pdf)
- Meza, J. (). *Comunicación estratégica: Diseño de la Identidad Corporativa. Volumen 1: Identidad VS Imagen*. Capítulo I: La identidad organizacional. Editorial Digital Tecnológico de Monterrey. <http://prod77ms.itesm.mx/podcast/EDTM/ID211.pdf>
- Renata Colombia. *Manual de identidad corporativa*. Red Nacional de Tecnología Avanzada. <https://www.renata.edu.co/wp-content/uploads/Manual-Identidad-Corporativa-RENATA-3.pdf>
- Saba. *Manual de identidad corporativa*. Saba. <http://www.saba.eu/down/ManualBasicoSaba.pdf>