



# EDUCACIÓN

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

# PLAN Y PROGRAMAS DE ESTUDIO BGE 2018



Secretaría  
de Educación



# CAPACITACIÓN PARA EL TRABAJO

## DISEÑO GRÁFICO

### Sistemas de Impresión Implementación de Proyectos Gráficos



## ÍNDICE

<b>DIRECTORIO INSTITUCIONAL DE LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN</b>	<b>4</b>
<b>DIRECTORIO DE DISEÑADORES CURRICULARES DE SEXTO SEMESTRE</b>	<b>5</b>
<b>LA NUEVA ESCUELA MEXICANA: PRINCIPIOS Y ORIENTACIONES PEDAGÓGICAS</b>	<b>6</b>
<b>LAS 4A PARA LA 4T, UNA MIRADA DESDE EL PLAN Y PROGRAMAS DE ESTUDIOS DEL BACHILLERATO GENERAL ESTATAL 2018</b>	<b>7</b>
<b>DATOS GENERALES SEXTO SEMESTRE</b>	<b>8</b>
<b>IMPORTANCIA DEL PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO SEXTO SEMESTRE</b>	<b>9</b>
<b>IMPACTO DEL CAMPO DE FORMACIÓN PARA EL TRABAJO EN DISEÑO GRÁFICO Y SUS UNIDADES EN EL PERFIL DE EGRESO EMS</b>	<b>11</b>
<b>COMPETENCIAS DE LA CAPACITACIÓN PARA EL TRABAJO “DISEÑO GRÁFICO” DE SEXTO SEMESTRE</b>	<b>12</b>
<b>UNIDAD DE APRENDIZAJE CURRICULAR I (UAC I)</b>	<b>14</b>
<b>DISCIPLINA “SISTEMAS DE IMPRESIÓN”</b>	17
<b>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE</b>	17
ORIENTACIONES	17
<b>DISCIPLINA “IMPLEMENTACIÓN DE PROYECTOS GRÁFICOS”</b>	21
<b>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE</b>	21
ORIENTACIONES	21
EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE CURRICULAR I	24
EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS	25
CONTENIDOS MULTIDISCIPLINARES COMPARTIDOS (UAC I)	28
<b>UNIDAD DE APRENDIZAJE CURRICULAR II (UAC II)</b>	<b>29</b>
<b>DISCIPLINA “SISTEMAS DE IMPRESIÓN”</b>	32
<b>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE</b>	32
ORIENTACIONES	32
<b>DISCIPLINA “IMPLEMENTACIÓN DE PROYECTOS GRÁFICOS”</b>	37
<b>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE</b>	37
ORIENTACIONES	37
EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE CURRICULAR II	40
EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS	41
CONTENIDOS MULTIDISCIPLINARES COMPARTIDOS (UAC II)	44
<b>UNIDAD DE APRENDIZAJE CURRICULAR III (UAC III)</b>	<b>45</b>
<b>DISCIPLINA “SISTEMAS DE IMPRESIÓN”</b>	48
<b>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE</b>	48
ORIENTACIONES	48
<b>DISCIPLINA “IMPLEMENTACIÓN DE PROYECTOS GRÁFICOS”</b>	54
<b>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE</b>	54
ORIENTACIONES	54
EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE CURRICULAR III	58



EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS	
CONTENIDOS MULTIDISCIPLINARES COMPARTIDOS (UAC III)	
<b>REFERENCIAS</b>	
BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	59
BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA	62
RECURSOS WEB	<b>63</b>

59
62
<b>63</b>
63
63
65

## **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 SEXTO SEMESTRE**

### **Coordinadores de Diseño Curricular**

ROMÁN CLEMENTE SERRANO  
ALFREDO MORALES BÁEZ  
MARCO ARTURO MELÉNDEZ CÓRDOBA

### **Diseñadores de la capacitación Especificar**

EDGAR OMAR CHAVACANO RAMÍREZ  
LUIS PÉREZ HUERTA

### **Revisión Metodológica**

ADALBERTO FELIPE PÉREZ GONZÁLEZ

### **Coordinador de Revisión de Estilo**

ALFREDO MORALES BÁEZ

### **Revisión de Estilo**

ADALBERTO FELIPE PÉREZ GONZÁLEZ

### **Coordinación del Componente Formación para el Trabajo**

ALFREDO MORALES BÁEZ

## LA NUEVA ESCUELA MEXICANA: PRINCIPIOS Y ORIENTACIONES PEDAGÓGICAS

El Plan y los Programas de estudio del BGE 2018 retoman los principios y orientaciones pedagógicas de la Nueva Escuela Mexicana (NEM) para 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, características señaladas en 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 SEXTO SEMESTRE

Componente de formación: **Capacitación para el Trabajo**  
Sector productivo prioritario del CONOCER: **Telecomunicaciones**  
Campo de formación profesional: **Comunicación**  
Capacitación para el trabajo: **Diseño Gráfico**  
Disciplinas: **Sistemas de Impresión, Implementación de Proyectos Gráficos**  
Semestre: **Sexto**

Clave: **CT-DIG-SIM**  
Duración: **3 H/S/M 54 Horas**  
Clave: **CT-DIG-IPG**  
Duración: **3 H/S/M 54 Horas**  
Créditos: 6

Horas teóricas: **108**  
Horas prácticas: **0**  
Total de horas: **108**

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

## IMPORTANCIA DEL PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO SEXTO SEMESTRE

La presente Capacitación permite al alumnado continuar desarrollando sus conocimientos y habilidades en Diseño gráfico, integrando ahora conocimientos sobre **Sistemas de impresión** y la puesta en marcha de un **Proyecto gráfico**, en el cual se identificarán los costos que genera la producción para delimitar el precio al público. También dotará al alumno de conocimientos sobre estrategias de marketing o publicidad, propias de un diseñador gráfico. Este programa potencia las características propias de la especialidad en Diseño desde el reconocimiento, comprensión, análisis y puesta en práctica de las habilidades y conocimientos adquiridos durante los semestres anteriores; y continuando en sexto semestre al utilizarlos en la elaboración de proyectos gráficos digitales, que puedan realizarse en el entorno real del alumno, logrando así consolidar la contextualización y desarrollo de competencias profesionales.

Se parte de capacidades, habilidades y destrezas, dinamizadas de los semestres anteriores, mismos que se han desarrollado 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 pondrá en función todos sus conocimientos, pero ahora aplicados a proyectos reales y adecuados a las características propias de su contexto.

La estructura metodológica del Programa, en cada una de sus unidades de aprendizaje, involucra 3 fases: la primera, de tipo introductoria e informativa, acerca al estudiante a los conocimientos básicos; la segunda, permite la reflexión y análisis de los conocimientos y sus posibilidades de aplicación; y la tercera, exige implementar con creatividad, poner en marcha los conocimientos y habilidades obtenidos para diseñar productos gráficos pertinentes en torno a los objetivos que se persiguen, apoyados de los conocimientos de los semestres anteriores y complementando con los nuevos.

De acuerdo a la Clasificación mexicana de Planes de estudio (CMPE) 2016, 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 Diseño Gráfico de Sexto Semestre está estructurado en las siguientes disciplinas:

### DISCIPLINA “SISTEMAS DE IMPRESIÓN”

**UAC I “SISTEMAS DE IMPRESIÓN ARTÍSTICOS”**. Esta Unidad de Aprendizaje Curricular permitirá la expresión del alumnado mediante diseños digitales adecuados a un sistema de impresión artístico; lo proveerá de conocimientos y argumentos esenciales para

determinar el sistema o tipo de impresión adecuado para el producto gráfico diseñado y su proyección de acuerdo a las necesidades del cliente.

**UAC II “SISTEMAS DE IMPRESIÓN INDUSTRIALES”.** Esta segunda unidad de Aprendizaje, permitirá al estudiantado el conocimiento de sistemas de impresión para grandes volúmenes, los cuales son requeridos en algunos proyectos gráficos, además de los argumentos necesarios para que sean desarrollados de acuerdo a las necesidades del cliente o del producto a reproducir.

**UAC III “NUEVAS TÉCNICAS DE IMPRESIÓN”.** Esta última unidad de la disciplina Sistemas de impresión, dotará al alumnado de conocimientos sobre nuevas formas de impresión, su utilidad, la materia prima o insumos que se requieren para dichas técnicas, así como las amplias posibilidades de diseños a impresión y las formas de proyectarlos, considerando siempre las necesidades del cliente y del producto mismo.

## **DISCIPLINA “IMPLEMENTACIÓN DE PROYECTOS GRÁFICOS”**

**UAC I “PRODUCCIÓN GRÁFICA Y COSTOS”.** Esta primera Unidad, acercará al alumnado al análisis y comprensión de los costos que genera un Proyecto gráfico, la materia prima con la se trabajará, los insumos para la transformación del producto, el tiempo que se requiere para la producción, así como el tiempo y trabajo realizado por el capital humano. Finalizando la Unidad con el establecimiento de un precio al público, el cual es el costo final del producto o Proyecto gráfico a implementar.

**UAC II “MARKETING PARA DISEÑO GRÁFICO”.** Esta segunda Unidad, permitirá que el alumnado conozca estrategias de proyección para diseñadores gráficos, algo que es relevante no sólo para sus trabajos o productos elaborados, sino para el mismo como trabajador o profesional de Diseño gráfico; permitiendo entonces generar un portafolio creativo que demuestre sus capacidades y habilidades con la finalidad de crear confianza en sus posibles clientes.

**UAC III “IMPLEMENTACIÓN DE PROYECTOS GRÁFICOS”.** Esta última Unidad es la culminación de conocimientos y puesta en marcha de los aprendizajes significativos obtenidos por los alumnos, ya que exigirá en el alumnado la implementación de todo lo aprendido en un proyecto gráfico que incluya una cotización, la elaboración de un manual de identidad corporativa y la impresión de alguno o algunos productos gráficos, logrando así el funcionamiento de todo lo aprendido durante la capacitación completa.

## IMPACTO DEL CAMPO DE FORMACIÓN PARA EL TRABAJO EN DISEÑO GRÁFICO Y SUS UNIDADES EN EL PERFIL DE EGRESO EMS

### **Propósito del Componente de Formación Para el Trabajo.**

Al finalizar el Semestre, el alumnado desarrollará habilidades y capacidades cognoscitivas para el desarrollo e implementación de Proyectos gráficos, eligiendo el sistema o tipo de impresión pertinente y adecuado para cada producto diseñado, además, comprenderá el gasto que genera y el precio que se debe cubrir en cada aspecto del Proyecto gráfico. A lo largo del curso, pondrá en marcha las competencias genéricas y profesionales en su vida cotidiana, laboral y profesional, para ser un agente de cambio, contribuyendo a su seguridad financiera.

### **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.

**Pensamiento crítico y solución de problemas:** utiliza el pensamiento lógico y matemático, así como los métodos de las ciencias para analizar y cuestionar críticamente fenómenos diversos. Desarrolla argumentos, evalúa objetivos, resuelve problemas, elabora y justifica conclusiones y desarrolla innovaciones. Asimismo, se adapta a entornos cambiantes.

**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.

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

### Genéricas

Se autodetermina y cuida de sí.

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

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

Se expresa y comunica

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

**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.

Piensa crítica y reflexivamente

**CG5. Desarrolla 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.

**CG6. Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva.**

**A4.** Estructura ideas y argumentos de manera clara, coherente y sintética.

Trabaja en forma colaborativa

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

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

### Profesionales básicas

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

**CPDIG-04** Diseña productos gráficos para su aplicación en soportes tridimensionales.

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



**CPDIG-11** Aplica técnicas de atención al cliente en las etapas de recepción y entrega de bocetos, anteproyectos y proyectos.

### Habilidades Socioemocionales

**Dimensión Elige-T.** Orientada a la toma de decisiones de manera reflexiva y responsable, basadas en el razonamiento crítico.

- **Perseverancia:** capacidad para mantener la motivación, el interés y el esfuerzo de manera sostenida para alcanzar metas de largo plazo, afrontando el fracaso y las dificultades que se presenten.

### Dimensiones del Proyecto de Vida

**Empleo:** uno de los aspectos fundamentales del tránsito hacia la vida adulta de los jóvenes es la toma de decisiones respecto a si asumirán el rol de trabajador. En ese sentido, es fundamental que consideren si el empleo es compatible con los estudios, si lo harán mientras cursan la EMS o al concluirla, si buscan seguridad social o si existe la posibilidad de emprender un proyecto laboral independiente (emprendimiento).

**Seguridad Financiera.**

## 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.

**Pensamiento crítico y solución de problemas:** utiliza el pensamiento lógico y matemático, así como los métodos de las ciencias para analizar y cuestionar críticamente fenómenos diversos. Desarrolla argumentos, evalúa objetivos, resuelve problemas, elabora y justifica conclusiones y desarrolla innovaciones. Asimismo, se adapta a entornos cambiantes.

**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.

### Propósitos de la UAC I

Al finalizar la UAC I, el alumnado seleccionará un sistema de impresión artístico adecuado para la impresión de un producto gráfico diseñado por sí mismos, delimitando el precio al público de acuerdo a los costos generados para su producción, para demostrar sus habilidades creativas y financieras.

### Producto Integrador Sugerido

Cotización e impresión de producto(s) gráfico(s) impreso(s) con algún sistema artístico.

**Competencias Genéricas:**  
CG1 - A4

**Competencias Profesionales Básicas:**  
CPDIG-01



<b>CG4 - A2, A5</b> <b>CG5 - A1</b> <b>CG6 - A4</b> <b>CG8 - A3</b>	<b>CPDIG-04</b> <b>CPDG-07</b> <b>CPDIG-08</b> <b>CPDIG-10</b>
<b>Habilidades Socioemocionales:</b> <b>Perseverancia</b>	<b>Dimensiones de Proyecto de Vida:</b> <b>Empleo</b> <b>Seguridad financiera</b>



DESARROLLO DEL APRENDIZAJE "SISTEMAS DE IMPRESIÓN"		
CONTENIDOS ESPECÍFICOS	APRENDIZAJES ESPERADOS	PRODUCTO SUGERIDO
<b>DIG-301</b> Sistemas de Impresión Artísticos <b>A.</b> Xilografía <b>B.</b> Grabado en hueco <b>C.</b> Litografía <b>D.</b> Serigrafía	<b>Diseña y prepara</b> imágenes gráficas usadas en la proyección de mensajes, para su reproducción por medio de un sistema de impresión artístico.  <b>Selecciona</b> la mejor opción de impresión en relación al objetivo o finalidad de su producto gráfico.	Producto(s) impreso(s) con algún sistema de impresión artístico. Por ejemplo: playeras, tazas, vasos, bolsas de papel, etcétera.



## DISCIPLINA “SISTEMAS DE IMPRESIÓN”

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	ORIENTACIONES
	<p>0. Durante la UAC I se estarán elaborando los recursos y productos posibles a integrar en el Volumen 4 del documento guía “Manual de apoyo para Diseño gráfico” de sexto semestre, producto general sugerido y descrito en el Programa de tercer semestre.</p> <p>Se recomienda que, si durante las impresiones de los productos no resultara satisfactorio el proceso, se aliente a seguir a los alumnos, a que analicen lo que no funcionó y con ello modificar las acciones necesarias para lograr el resultado esperado. Esto con la finalidad de contribuir al desarrollo de la habilidad socioemocional <i>perseverancia</i>.</p>
<p>DIG-301</p> <p><b>1. Elabore y socialice de manera colaborativa, después de indagar en diversas fuentes confiables, una línea de tiempo sobre sistemas de impresión: fechas de surgimiento, pueblos o lugares donde surgieron, mecanismos y/o técnicas utilizadas y personajes célebres.</b></p> <p><b>Imprima, y socialice colaborativamente, un texto por medio de una imprenta casera elaborada con materiales reciclados.</b></p> <p><b>Intercambie, en plenaria, opiniones acerca del proceso de impresión realizado.</b></p> <p>RECUPERACIÓN-ANÁLISIS-APLICACIÓN</p>	<p>1. Se sugiere orientar la indagación, para la elaboración de la línea de tiempo, hacia los siguientes temas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Imprenta China</li><li>● Imprenta de Johannes Gutenberg</li><li>● Prensa mecánica</li></ul> <p>Se recomienda integrar información de algún tipo de impresión existente en México antes de la conquista.</p> <p>Los materiales para la prensa casera pueden ser: sopa de letras, pintura, plastilina, rodillo para pintura, base de cartón, etc.</p>
<p>DIG-301 A</p> <p><b>2. Elabore y socialice individualmente, después de observar videos ilustrativos, un diagrama de flujo del proceso y los elementos necesarios para llevar a cabo una impresión Xilográfica.</b></p>	<p>2. En caso de que exista un taller de impresión xilográfica se puede modificar la actividad, de visualización de videos por una visita guiada.</p>



**Imprima y socialice individualmente, retomando los conocimientos sobre boceto, un dibujo por medio de una impresión xilográfica haciendo uso de materiales reciclados.**

**Intercambie en plenaria las diferencias y semejanzas entre la impresión xilográfica y la imprenta de Gutenberg.**

COMPRENSIÓN-APLICACIÓN-ANÁLISIS

Los materiales para la impresión xilográfica pueden ser: triplay, linóleo, cartón, plastilina, papas, objetos para cortar o perforar, rayar; tinta, rodillo, trapos viejos.

DIG-301 B

**3. Elabore individualmente, después de indagar en fuentes confiables u observar videos ilustrativos, un organizador gráfico sobre el grabado en hueco, los materiales que se requieren y el proceso de impresión.**

**Imprima individualmente, con materiales reciclados, un detalle, nombre, dibujo sencillo, con la técnica de grabado en hueco o punta seca.**

**Argumente en plenaria, retomando los conocimientos sobre los sistemas de impresión de las actividades anteriores, qué sistema de impresión elegiría hasta el momento para desarrollar su producto final.**

APLICACIÓN-METACOGNICIÓN

3. Si no es posible trabajar con los videos, se puede realizar una visita al Museo Taller Erasto Cortés Juárez, en la ciudad de Puebla.

Se sugiere visualizar el video de YouTube "Grabado punta seca - sobre tetra pak" (s.a), del link <https://youtu.be/velciU Ed-4> para guiar y orientar la impresión del alumnado, además de orientar en la adquisición o recuperación de los materiales a utilizar.

DIG-301 C

**4. Realice colaborativamente, posterior a indagar en diversas fuentes confiables sobre el proceso de impresión denominado Litografía, una tabla comparativa donde incluya el sistema de impresión xilográfica, de prensa y de grabado en hueco o punta seca, las ventajas y desventajas de cada uno, así como un ejemplo del resultado de impresión.**

**Imprima colaborativamente, haciendo uso de materiales comunes, un boceto con la técnica de impresión litográfica.**

**Argumente en plenaria, retomando los conocimientos sobre los sistemas de impresión de las actividades**

4. Se recomienda guiar la indagación ya que podrían confundir el tipo de impresión con la Xilografía o el grabado, recalcar que cambia el nombre en función de los materiales utilizados para dicho proceso.

Se sugiere visualizar el video de YouTube "como hacer una LITOGRAFÍA casera | paso a paso | (litografía de cocina)" (s.a) del link <https://youtu.be/Ndk8x39 KCo> para guiar y orientar la impresión del alumnado, además de orientar en la adquisición o recuperación de los materiales a utilizar.



<p>anteriores y costos de la disciplina de Implementación de Proyectos Gráficos, qué sistema de impresión resulta el más adecuado si se quiere invertir una cantidad de dinero más pequeña. APLICACIÓN-ANÁLISIS-METACOGNICIÓN</p>	
<p>DIG-301 D</p> <p><b>5. Elabore y socialice colaborativamente, después de visitar algún o algunos talleres o imprentas de serigrafía y/o visualizar videos ilustrativos, un diagrama de flujo con todos los pasos a seguir en el proceso de impresión serigráfica. Imprima de manera colaborativa, en algún o algunos insumos o productos, diseño propio con el sistema de impresión serigráfica. Exponga en plenaria las ventajas de este sistema de impresión en relación a los analizados anteriormente</b> APLICACIÓN-ANÁLISIS</p>	<p>5. En caso de que exista un taller de impresión serigráfica en la institución se recomienda hacer uso de él y aprovechar todas las bondades y ventajas.</p> <p>Para la impresión se puede realizar de dos maneras. La primera de manera casera, muy similar al video de YouTube "Serigrafía Casera" del link <a href="https://youtu.be/nNP60INa4iQ">https://youtu.be/nNP60INa4iQ</a>; la segunda, en el taller de serigrafía. Se pueden generar equipos de trabajo y comparar los resultados de impresión obtenidos.</p>
<p>DIG-301 A, B, C, D - Producto Integrador Sugerido</p> <p><b>6. Diseñe, cotice e imprima colaborativamente, eligiendo el sistema de impresión artístico que considere adecuado, un producto gráfico de su preferencia. Valore, presente y explique, a manera de exposición artística, las características del producto terminado, el sistema de impresión elegido, los materiales utilizados, el costo que generó su producción y el precio al público en que sería distribuido.</b> METACOGNICIÓN - SELF_SYSTEM</p>	<p>6. Se recomienda que esta actividad se realice en conjunto con la Disciplina de "Implementación de Proyectos Gráficos" con la finalidad de integrar los conocimientos abordados en un solo producto.</p> <p>Se recomienda que sea más de un producto a imprimir, por ejemplo: 15 vasos (o más), 10 playeras (o más), etc. con el fin de contribuir al desarrollo pleno de los conocimientos adquiridos en ambas Disciplinas de la Capacitación.</p>



DESARROLLO DEL APRENDIZAJE DISCIPLINA "IMPLEMENTACIÓN DE PROYECTOS GRÁFICOS"		
CONTENIDOS ESPECÍFICOS	APRENDIZAJES ESPERADOS	PRODUCTO SUGERIDO
<b>DIG-402</b> Producción gráfica y costos <b>A.</b> Materia prima e insumos <b>B.</b> Material humano y tiempo de producción <b>C.</b> Costo de producción <b>D.</b> Costo de diseño <b>E.</b> Precio al público	<b>Establece</b> un precio al público a partir del análisis y determinación de costos de materia prima, insumos, producción, tiempo y trabajo humano.  <b>Argumenta</b> la importancia del precio al público y del impacto que tiene en la estabilidad económica de un negocio o empresa gráfica.	Ficha de cotización de producción gráfica y establecimiento de precio al público.



DISCIPLINA "IMPLEMENTACIÓN DE PROYECTOS GRÁFICOS"	
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	ORIENTACIONES
	<p>0. Durante la UAC I se estarán elaborando los recursos y productos posibles a integrar en el Volumen 5 del documento guía "Manual de apoyo para Diseño gráfico" de sexto semestre, producto general sugerido y descrito en el Programa de tercer semestre.</p> <p>Durante la unidad no se profundiza en cuestiones teóricas sobre precios, costos, determinación de inversión, etc. debido a que ya fueron abordados dichos contenidos en las disciplinas de la Línea Emprendedora.</p> <p>Se recomienda que, durante toda la Unidad, se recalque la importancia de un buen análisis de costos y el impacto positivo o negativo al generar un precio al público adecuado o inadecuado. Esto con la finalidad de contribuir al proyecto de vida del alumnado en cuanto a su seguridad financiera y la alternativa de empleo.</p>
DIG-402 <b>1. Después de indagar en fuentes confiables sobre el Proceso de producción gráfica, elabore y socialice colaborativamente, un diagrama de flujo sobre dicha temática.</b> <b>Determine en plenaria, las fases o momentos del Proceso de producción gráfica y explique la importancia de llevarlo a cabo de manera objetiva.</b> ANÁLISIS- APLICACIÓN-METACOGNICIÓN	<p>Se sugiere solicitar un texto corto que explique, a partir de la definición de Producción gráfica, el diagrama de flujo del proceso.</p> <p>En la plenaria se propone fijar un proceso y fases de manera general con la finalidad de que todo el alumnado siga un mismo camino y se eviten confusiones a la hora de evaluar. Presentación en Prezi "Proceso de Producción Gráfica" del link <a href="https://prezi.com/jnxfq7h3daan/proceso-de-produccion-grafica/">https://prezi.com/jnxfq7h3daan/proceso-de-produccion-grafica/</a></p>
DIG-402 A	<p>2. Se recomienda recuperar los conocimientos previos de las disciplinas de la Línea Emprendedora.</p>



<p><b>2. Después de indagar en fuentes confiables, elabore en plenaria un cuadro comparativo entre materia prima, materiales e insumos.</b> <b>Integre individualmente una lista que presente la materia prima e insumos que se requieren para una impresión xilográfica, los precios de cada elemento y la suma total de los precios.</b> <b>Valore en plenaria la cantidad de dinero a invertir en una impresión real y su relación con la cantidad de producto final real.</b> APLICACIÓN-METACOGNICIÓN-SELF_SYSTEM</p>	<p>La elaboración individual es para determinar la percepción de costos de cada taller de impresión, y conocer el por qué se manejan o presentan distintos tipos de precios. La valoración es para comparar el precio de un sólo producto en relación a su elaboración en masa, y la implicación de inversión que requiere cada producción.</p>
<p>DIG-402 B</p> <p><b>3. Determine individualmente, después de analizar cuántas personas pueden o deben intervenir en la impresión de un producto y el tiempo requerido para dicho proceso, el costo monetario a cubrir.</b> <b>Socialice, y argumente, en plenaria, el costo resultante y cómo este podría influir en el establecimiento del precio al público.</b> ANÁLISIS-APLICACIÓN-METACOGNICIÓN</p>	<p>3. Se recomienda recuperar los conocimientos adquiridos en las disciplinas de la Línea Emprendedora y consultar la información sobre salarios mínimos en México de la "Comisión Nacional de Salarios Mínimos" (CONASAMI) para determinar a partir de la propuesta salarial vigente el costo monetario a pagar en función del material humano y el tiempo de trabajo requerido para la impresión. Se recomienda utilizar el proceso de impresión con grabado de punta seca de la Disciplina de "Sistemas de Impresión".</p>
<p>DIG-402 C</p> <p><b>4. Defina colaborativamente, después de analizar e integrar los costos monetarios de materia prima e insumos y material humano y tiempo de producción, el costo total de producción de un producto.</b> <b>Socialice y argumente el costo de producción resultante y valore la diferencia de costos.</b> APLICACIÓN-METACOGNICIÓN</p>	<p>4. Se recomienda recuperar los conocimientos sobre costos adquiridos en las Disciplinas de la Línea Emprendedora. Se propone, con el fin de fortalecer los conocimientos adquiridos en las actividades anteriores, aplicar la determinación de costos en la materia prima e insumos, tiempo y material humano del sistema de impresión analizado en la Disciplina "Sistemas de Impresión".</p>
<p>DIG-402 D Costo de diseño</p> <p><b>5. Defina individualmente, después de indagar en fuentes confiables el proceso, condiciones y aspectos a considerar, el costo de diseño que se ajuste al elaborado para realizar una impresión serigráfica.</b></p>	<p>5. Se propone trabajar con el diseño que se utilice para realizar la impresión en serigrafía para determinar el precio del diseño. Se pueden consultar las siguientes fuentes en la WEB:</p>



**Socialice el costo de diseño que implementaría y argumente su determinación.**

APLICACIÓN-METACOGNICIÓN-SELF\_SYSTEM

- “Como calcular el precio de costo de un proyecto de diseño” (Lugo, s.a) en el link <https://ideasdi.com/recursos/calcular-precio-diseno/>
- “DesingLifer\_Costos y condiciones” del link <https://www.paredro.com/designlifer-costos-y-condiciones-en-el-diseno-grafico/>

Aunque también podrían ser otras a consideración del responsable de la disciplina.

DIG-402 E Precio al público - Producto Integrador Sugerido

**6. Después de indagar información acerca de la cotización, integrar los conocimientos de las actividades anteriores y fijar una cantidad de productos a imprimir, elabore una “Ficha de cotización para el cliente”, presentando el precio final propuesto para el cliente o público.**

**Socialice y compare los precios al público y argumente de qué manera contribuye o afecta a la competitividad comercial.**

APLICACIÓN-METACOGNICIÓN-SELF\_SYSTEM

6. Para realizar la ficha se sugiere retomar conocimientos previos adquiridos en las disciplinas de *Línea Emprendedora* y el producto final de la disciplina *Sistemas de Impresión*. Se propone que la “Ficha de cotización” esté dividida en dos partes. La primera parte debe estar enfocada en el presupuesto para el diseñador y contener información de materia prima e insumos, tiempo y material humano con sus respectivos costos, también el costo de diseño; la segunda, dirigida al cliente, que integre el costo del diseño y el costo final del producto o productos a imprimir.



## EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE CURRICULAR I

SABER CONOCER	SABER HACER	SABER SER Y CONVIVIR
<p><b>Sistemas de Impresión</b></p> <p><b>Identifica</b> los diferentes sistemas de impresión artísticos.</p> <p><b>Diferencia</b> los procesos de impresión de cada sistema artístico.</p>	<p><b>Sistemas de Impresión</b></p> <p><b>Utiliza</b> sistemas de impresión artística para reproducir imágenes en sustratos físicos.</p>	<p><b>Sistemas de Impresión</b></p> <p><b>Argumenta</b> las ventajas y desventajas de los sistemas de impresión.</p> <p><b>Evalúa</b> la pertinencia de los sistemas de impresión en proyectos gráficos reales.</p>
<p><b>Implementación de Proyectos Gráficos</b></p> <p><b>Identifica</b> las características esenciales para determinar costos de materias primas e insumos.</p> <p><b>Conoce</b> las condiciones para determinar un costo de producción y costo al público.</p> <p><b>Identifica</b> las características y condiciones para determinar el costo de un proyecto gráfico.</p>	<p><b>Implementación de Proyectos Gráficos</b></p> <p><b>Elabora</b> cotizaciones a partir de la identificación de costos de producción, costo de diseño y precio al público.</p>	<p><b>Implementación de Proyectos Gráficos</b></p> <p><b>Argumenta</b> las ventajas y desventajas de determinar los costos de producción y diseño antes de ofrecer un precio al público.</p> <p><b>Evalúa</b> la pertinencia del precio al público y su relevancia en los proyectos gráficos.</p>

## EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

### COMPETENCIAS GENÉRICAS

ATRIBUTO	BÁSICO	INTERMEDIO	AVANZADO
<b>CG1-A4.</b> Analiza críticamente los factores que influyen en su toma de decisiones.	Analiza críticamente pocos factores que influyen en su toma de decisiones.	Analiza críticamente algunos de los factores que influyen en su toma de decisiones.	Analiza críticamente todos los factores que influyen en su toma de decisiones.
<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-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>CG6-A4.</b> Estructura ideas y argumentos de manera clara, coherente y sintética.	Estructura pocas ideas y argumentos de manera clara, coherente y sintética.	Estructura algunas ideas y argumentos de manera clara, coherente y sintética.	Estructura todas las ideas y argumentos de manera clara, coherente y sintética.



<b>CG8-A3.</b> Asume una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo.	Asume rara vez una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo.	Asume a menudo una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo.	Asume siempre una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo.
--	--	--	---

### COMPETENCIAS PROFESIONALES BÁSICAS

COMPETENCIA	BÁSICO	INTERMEDIO	AVANZADO
<b>CPDIG-01.</b> Genera representaciones gráficas de acuerdo con el propósito de comunicación.	Genera representaciones gráficas vectoriales con formas básicas (círculo, cuadrado, rectángulo) considerando de forma limitada el propósito de comunicación.	Genera representaciones gráficas vectoriales con formas básicas e irregulares (círculo, cuadrado, rectángulo, ondas, manchas, estrellas) considerando de forma parcial el propósito de comunicación.	Genera representaciones gráficas vectoriales con todo tipo de formas atendiendo totalmente al propósito de comunicación.
<b>CPDIG-04.</b> Diseña productos gráficos para su aplicación en soportes tridimensionales.	Diseña productos gráficos para su aplicación forzada en soportes tridimensionales.	Diseña productos gráficos para su aplicación limitada en soportes tridimensionales.	Diseña productos gráficos para su aplicación correcta y diversa en soportes tridimensionales.
<b>CPDIG-07.</b> Aplica 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.</b> Aplica 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	Aplica medianamente las técnicas de expresión gráfica de vectorización digital utilizando equipo de cómputo especializado para	Aplica correctamente las técnicas de expresión gráfica de vectorización digital utilizando correctamente las funciones



	cómputo no especializado para imágenes vectoriales.	imágenes vectoriales.	del equipo de cómputo especializado para imágenes vectoriales.
<b>CPDIG-10.</b> Crea 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 I)

### **Campo de Formación para el Trabajo**

Línea Emprendedora

#### **Contenido Específico**

EAD-624 Concepto de Administración  
EAD-625 Proceso Administrativo  
EAD-626 Finanzas Personales  
EAD-627 Registro de Ingresos y Egresos  
EMP-659 Definición de Producción  
EMP-660 Definición de Insumo y Materia Prima  
EMP-663 Proceso de Producción  
EMP-666 Producto  
EMP-669 Tiempos y Movimientos  
EMP-707 Costos fijos  
EMP-708 Costos variables  
EMP-711 Gastos de operación  
EMP-712 Fijación de precios

## 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.

**Pensamiento crítico y solución de problemas:** utiliza el pensamiento lógico y matemático, así como los métodos de las ciencias para analizar y cuestionar críticamente fenómenos diversos. Desarrolla argumentos, evalúa objetivos, resuelve problemas, elabora y justifica conclusiones y desarrolla innovaciones. Asimismo, se adapta a entornos cambiantes.

**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.

### Propósitos de la UAC II

Al finalizar la UAC II, el alumnado empleará un sistema de impresión industrial adecuado para el desarrollo de un producto gráfico creado por él, integrando un portafolio con los mejores diseños realizados, para su proyección como diseñador, demostrando sus habilidades creativas y de comunicación.

### Producto Integrador Sugerido

Portafolio creativo con diseños de productos gráficos y evidencias de productos impresos de manera artística e industrial.

**Competencias Genéricas:**  
CG1 - A4

**Competencias Profesionales Básicas:**  
CPDIG-01



<b>CG4 - A2, A5</b> <b>CG5 - A1</b> <b>CG6 - A4</b> <b>CG8 A3</b>	<b>CPDIG-04</b> <b>CPDG-07</b> <b>CPDIG-08</b> <b>CPDIG-10</b>
<b>Habilidades Socioemocionales:</b> <b>Perseverancia</b>	<b>Dimensiones de Proyecto de Vida:</b> <b>Empleo</b> <b>Seguridad financiera</b>



DESARROLLO DEL APRENDIZAJE DISCIPLINA "SISTEMAS DE IMPRESIÓN"		
CONTENIDOS ESPECÍFICOS	APRENDIZAJES ESPERADOS	PRODUCTO SUGERIDO
<b>DIG-302</b> Sistemas de Impresión Industriales A. Offset B. Serigrafía C. Tampografía D. Flexografía E. Hecograbado	Diseña y prepara imágenes gráficas usadas en la proyección de mensajes, para su reproducción por medio de un sistema de impresión industrial.  Selecciona la mejor opción de impresión en relación al objetivo o finalidad de un producto gráfico.	Producto(s) impreso(s) en algún sistema de impresión industrial.  (Por ejemplo: volantes, tarjetas de presentación, lapiceros, pelotas, etc.)



## DISCIPLINA “SISTEMAS DE IMPRESIÓN”

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	ORIENTACIONES
	<p>0. Durante la UAC II se estarán elaborando los recursos y productos posibles a integrar en el Volumen 4 del documento guía “Manual de apoyo para Diseño gráfico” de sexto semestre, producto general sugerido y descrito en el Programa de tercer semestre.</p> <p>Se recomienda que, si durante las impresiones de los productos no resultara satisfactorio el proceso, se aliente a los alumnos para seguir, a que analicen lo que no funcionó y con ello modificar las acciones necesarias para lograr el resultado esperado. Esto con la finalidad de contribuir al desarrollo de la habilidad socioemocional <i>Perseverancia</i>.</p>
<p>DIG-302 A</p> <p><b>1. Elabore colaborativamente, después de observar y analizar los usos prácticos de los diferentes sistemas de impresión artísticos abordados en la UAC I, un collage que presente las aplicaciones de los sistemas de impresión artísticos en su comunidad.</b></p> <p>RECUPERACIÓN</p>	<p>1. Para la elaboración del collage se recomienda el uso de recortes de revistas, ilustraciones, folletos o cualquier formato impreso que pueda obtener, para facilitar la obtención de las imágenes.</p>
<p>DIG-302 A</p> <p><b>2. Después de indagar en fuentes confiables, realice una visita guiada a un taller de impresión Offset o visualice videos ilustrativos. Elabore y socialice colaborativamente un diagrama de flujo que integre el proceso de impresión del sistema Offset, además de los materiales e insumos que se requieren. Imprima y socialice, un producto impreso por medio de una plancha de impresión casera.</b></p>	<p>2. Se sugiere orientar y proponer sitios o enlaces de investigación del sistema de impresión offset, gestionar la visita guiada o elegir con anterioridad los videos adecuados al contexto institucional.</p> <p>Los materiales para elaborar la plancha casera tipo offset e imprimir con ella pueden ser: grenetina, glicerina, alcohol, agua, papel aluminio, rodillo, pinturas acrílicas para la impresión, plantillas tipo Goser caseras.</p>



<p><b>Intercambie en plenaria, opiniones acerca del proceso de impresión realizado.</b> ANÁLISIS-APLICACIÓN</p>	<p>Se sugieren productos a imprimir tales como: pósters, tarjetas, carteles, etc.</p> <p>Se puede visualizar el siguiente video de Youtube "Plancha de impresión casera. Paso a paso" en el enlace <a href="https://youtu.be/Dt81bOSW9iQ">https://youtu.be/Dt81bOSW9iQ</a>, para realizar la actividad de impresión en casa.</p>
<p>DIG- 302 B</p> <p><b>3. Realice colaborativamente la impresión serigráfica de algunos productos y registre el tiempo de impresión de uno de ellos, desde el inicio hasta el fin o con acabados, la cantidad de productos impresos en un determinado lapso y los materiales e insumos requeridos para la impresión.</b> <b>Visite en grupo un taller de serigrafía industrial o visualice videos ilustrativos, registre los materiales e insumos requeridos para la impresión de productos, la cantidad de productos impresos en un lapso determinado y el tiempo que tarda un producto desde el inicio hasta el fin o con acabados.</b> <b>Complete colaborativamente, integrando la información obtenida en ambos procesos de impresión serigráfica, la "Tabla comparativa de impresión serigráfica" del Anexo 1 de este documento.</b> APLICACIÓN-METACOGNICIÓN</p>	<p>3. La intención de la impresión serigráfica es hacer uso del taller de serigrafía, si la institución cuenta con uno. En caso opuesto, se puede recurrir a la impresión en un taller externo realizando la cotización pertinente antes de la impresión.</p> <p>Se sugiere, si es posible, visitar un taller de serigrafía industrial o automatizada para que el alumnado pueda determinar más objetivamente las ventajas y desventajas de la automatización de la impresión; de la industrialización del sistema.</p> <p>Si no es posible realizar una visita guiada, se proponen los siguientes recursos audiovisuales:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Video de YouTube "Como es la impresión Industrial de la Serigrafía - Hogar Tv por Juan Gonzalo Angel" en el enlace <a href="https://youtu.be/m208NoKIFyo">https://youtu.be/m208NoKIFyo</a>.</li><li>• Video de YouTube "# Serigrafía: Estampado con pulpo automático" en el enlace <a href="https://youtu.be/AiLR8vH43e4">https://youtu.be/AiLR8vH43e4</a>.</li><li>• Video de YouTube "Proceso de Serigrafía completo" en el enlace <a href="https://youtu.be/k3QbyGpg7Aw">https://youtu.be/k3QbyGpg7Aw</a>.</li></ul>
<p>DIG-302 C</p> <p><b>4. Indague información y observe videos ilustrativos acerca del sistema de impresión "Tampografía",</b></p>	



<p><b>anotando en una tabla los materiales e insumos requeridos, tipos de productos que se imprimen, las ventajas y desventajas de este tipo de impresión y los costos que genera.</b> <b>Imprima y socialice colaborativamente, un producto promocional por medio de una impresión tampográfica casera.</b> ANÁLISIS-APLICACIÓN</p>	<p>4. Se recomienda una búsqueda y selección previa de los videos que ejemplifican el sistema de impresión de tampografía.</p> <p>La impresión puede realizarse utilizando los insumos y materiales dispuestos en el taller de serigrafía, implementando algunos objetos alternos para poder realizar la impresión en productos cilíndricos o muy pequeños.</p> <p>Puede visualizarse el video de YouTube “Serigrafia en tazas con Goma Tampografica” en el enlace <a href="https://youtu.be/ZOd_ayBJUxA">https://youtu.be/ZOd_ayBJUxA</a> , como ejemplo de uso del taller de serigrafía.</p>
<p>DIG-302 D</p> <p><b>5. Socialice colaborativamente, después de indagar en fuentes de información confiables, las características, aplicaciones y materiales o productos del sistema de impresión flexográfico. Elabore, a partir de la visita a una tienda de su comunidad, los productos que fueron impresos con el sistema de impresión flexográfica. Socialice en plenaria su opinión acerca de la viabilidad del sistema de impresión flexográfico en los productos enlistados, registrando las aportaciones o argumentos.</b> COMPRENSIÓN-ANÁLISIS</p>	<p>5. Se recomienda realizar la búsqueda y elección de las fuentes de información y videos acerca del sistema de impresión flexográfico con anticipación.</p> <p>Ejemplificar, a partir del análisis de la información y los videos, que productos pueden o no estar impresos con el sistema estudiado.</p>
<p>DIG-302 E</p> <p><b>6. Indague información y observe videos ilustrativos acerca del sistema de impresión “huecograbado”, anotando a manera de registro los materiales e insumos utilizados, usos y aplicaciones de este tipo de impresión, productos en que se realiza, ventajas-desventajas, tiempos y costos de producción.</b></p>	<p>6. Se recomienda una búsqueda y selección anticipada de fuentes de información y videos ilustrativos acerca del sistema de impresión huecograbado.</p> <p>Los materiales propuestos para la impresión casera por huecograbado son: latas de aluminio delgadas y tintas para</p>



**Imprima y socialice colaborativamente un producto por medio de una impresión en huecograbado casero elaborado con materiales disponibles en su hogar. Intercambie opiniones en plenaria acerca del proceso de impresión realizado.**

COMPRENSIÓN-APLICACIÓN

impresión, papel periódico, punta de madera para grabar el diseño en la lata, papel para impresión, talco.

Se propone visualizar los siguientes Videos de YouTube:

- "Punta seca sobre lata de aluminio. Parte 1: Placa y registro" en el enlace <https://www.youtube.com/watch?v=FfI0RPxrrNk>
- "Proceso de impresión casera (huecograbado)" en el enlace <https://www.youtube.com/watch?v=gSNUir7aAE>

DIG-302 A, B, C, D, E - Producto Integrador sugerido

**7. Diseñe, cotice e imprima colaborativamente, eligiendo el sistema de impresión industrial que considere adecuado, un producto gráfico de su preferencia. Valore, presente y explique, a manera de exposición artística, las características del producto terminado, el sistema de impresión elegido, los materiales utilizados, el costo que generó su producción y las ventajas del tipo de impresión elegida encima de otras opciones.**

METACOGNICIÓN - SELF\_SYSTEM

7. Se recomienda que esta actividad se realice en conjunto con la Disciplina de "Implementación de Proyectos Gráficos" con la finalidad de integrar el resultado de impresión al portafolio creativo.

La impresión puede ser de manera casera o en un establecimiento especializado.

Se puede optar por diseñar e imprimir productos promocionales utilizables por la institución o bien solicitar la búsqueda de un cliente real, y proponer el costo al público.

Se recomienda que sea más de un producto a imprimir, por ejemplo: 15 vasos (o más), 10 playeras (o más), etcétera, con el fin de contribuir al desarrollo pleno de los conocimientos adquiridos en ambas Disciplinas de la Capacitación.



DESARROLLO DEL APRENDIZAJE DISCIPLINA "IMPLEMENTACIÓN DE PROYECTOS GRÁFICOS"		
CONTENIDOS ESPECÍFICOS	APRENDIZAJES ESPERADOS	PRODUCTO SUGERIDO
<b>DIG-403</b> Marketing para diseño gráfico A. Definición de marketing para Diseño gráfico B. Portafolio creativo. C. Estrategias de marketing para diseñadores	Diseña una estrategia de marketing y un portafolio creativo para su proyección como diseñador gráfico.  Argumenta la importancia de la estrategia de marketing y el portafolio creativo en su vida laboral y/o profesional en diseño gráfico.	Portafolio creativo.



## DISCIPLINA “IMPLEMENTACIÓN DE PROYECTOS GRÁFICOS”

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	ORIENTACIONES
	<p>0. Durante la UAC II se estarán recuperando productos posibles a integrar en el portafolio creativo a elaborar como producto final. También se estarán elaborando productos y/o recursos a integrar en el Volumen 5 del documento guía “Manual de apoyo para Diseño gráfico” de sexto semestre, producto general sugerido y descrito en el Programa de Tercer semestre.</p> <p>Se recomienda que, durante toda la Unidad, se recalque la importancia de un buen análisis de los productos más creativos. Esto con la finalidad de relacionar el impacto de la elección con el Proyecto de vida del alumnado en cuanto a su seguridad financiera y la alternativa de empleo.</p>
<p>DIG-403 A</p> <p>1. <b>Construya colaborativamente, después de indagar información sobre “Marketing” y “Diseño gráfico”, un cuadro comparativo que incluya: definición, uso o aplicación, diferencias, semejanzas, ventajas y desventajas.</b> RECUPERACIÓN</p>	<p>1. Se recomienda que la indagación sobre “Marketing” se realice en documentos con temática de Mercadotecnia, ya que es un concepto de esa área de conocimiento y con el fin de que se pueda realizar una comparación objetiva de ambos términos y su uso cotidiano.</p>
<p>DIG-403 A</p> <p>2. <b>Redacte en plenaria, con base en la información recabada sobre Marketing para Diseño o diseñadores gráficos; y varias propuestas, una definición de “Marketing para Diseño Gráfico”.</b> <b>Elabore y socialice colaborativamente un producto gráfico que presente los elementos o recomendaciones del Marketing para Diseño o diseñadores gráficos.</b></p>	<p>2. Se pretende que la definición se construya de manera general para que todo el alumnado comprenda de igual forma que es el Marketing para diseñadores, y con base en ello se fije un camino a seguir en las actividades posteriores.</p> <p>El producto gráfico puede ser alguno de los siguientes o cualquier otro que contribuya de manera objetiva a la transmisión del mensaje:</p>



<p><b>Argumente en plenaria la importancia de tomar en cuenta las recomendaciones expuestas por los diferentes equipos para el desempeño profesional y laboral de un diseñador gráfico.</b> COMPRENSIÓN-METACOGNICIÓN-SELF-SYSTEM</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Cartel</li><li>• Infografía</li><li>• Diagrama</li></ul>
<p>DIG-403 B</p> <p><b>3. Elabore y socialice colaborativamente, a partir de una indagación sobre Portafolios creativos varios, un cuadro comparativo que presente: características, tipo de portafolio (físico/digital), lugar donde se publica el portafolio, elementos que lo componen, formato del portafolio (página WEB, PDF, galería virtual, blog, etc.), diseños o trabajos que se presentan en el portafolio (diseño web, carteles, logos, tipografías, etc.).</b> RECUPERACIÓN</p>	<p>3. Se propone que se realice una indagación anticipada de Portafolios creativos de diseñadores o agencias de diseño, con el fin de recuperar aquellos que se ajusten a las características del alumnado o bien encaminar la actividad bajo una metodología estructurada.</p>
<p>DIG-403 B</p> <p><b>4. Después de elegir los mejores diseños gráficos que se han elaborado durante este y los semestres anteriores de la capacitación; y de tomar como ejemplo los portafolios investigados, elabore y publique (o comparta) individualmente un Portafolio creativo. Recupere los comentarios surgidos del portafolio publicado o compartido y mejore la calidad del mismo.</b> APLICACIÓN-SELF-SYSTEM</p>	<p>4. En esta actividad se pretende que el alumnado mismo pueda reconocer su progreso en los productos gráficos elaborados, determinar cuales son los mejores y en caso de contar con los materiales, recursos y tiempo suficientes, mejorar los productos elegidos o aquellos que no resultaron óptimos para que sean integrados al portafolio. Se recomienda sea publicado o compartido entre pares para que se realice un análisis y se detecten las áreas de oportunidad para mejorar el Portafolio.</p>
<p>DIG-403 C</p> <p><b>5. Llene y socialice de manera colaborativa la información ordenada sobre estrategias de marketing para diseñadores, la “Tabla informativa acerca de estrategias para marketing” del Anexo 2 de este documento.</b></p>	<p>5. Esta actividad está enfocada en que el alumnado conozca varias estrategias de Marketing para diseñadores, ya que al final elegirá una, la cual debe ser adecuada para sus recursos y características. Se propone que la tabla generada sea parte del Portafolio para consultas posteriores.</p>



**Valore y elija individualmente una o varias estrategias de Marketing para diseñadores que se ajusten a las características contextuales y el portafolio elaborado.**

ANÁLISIS-SELF-SYSTEM

DIG-403 A, B, C - Producto Integrador Sugerido

**6. Publique o comparta el Portafolio creativo elaborado, desarrollando las acciones requeridas por la o las estrategias de marketing para diseñadores elegidas, para atraer uno o varios posibles clientes.**

APLICACIÓN-METACOGNICIÓN-SELF-SYSTEM

6. Para esta actividad el portafolio ya debería haberse mejorado a partir de las observaciones de su primera publicación. Se sugiere que sea publicado en relación a la estrategia de marketing elegida por el alumnado.

Se propone trabajar en conjunto con la disciplina de "Sistemas de impresión" para integrar los productos gráficos generados en las actividades como parte del Portafolio creativo.

Se propone que el Portafolio sea presentado a diferentes personas o lugares con el fin de conseguir un cliente, real si es posible, con el cual se trabajará en la UAC III.



## EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE CURRICULAR II

SABER CONOCER	SABER HACER	SABER SER Y CONVIVIR
<p><b>Sistemas de Impresión</b></p> <p><b>Conoce</b> las características de distintos sistemas de impresión industrial.</p> <p><b>Reconoce</b> las ventajas y desventajas de cada sistema de impresión industrial.</p>	<p><b>Sistemas de Impresión</b></p> <p><b>Reproduce</b> diseños digitales en productos varios por medio de sistemas de impresión industrial.</p>	<p><b>Sistemas de Impresión</b></p> <p><b>Argumenta</b> la mejor opción de impresión industrial en relación al objetivo o finalidad de un producto gráfico.</p>
<p><b>Implementación de Proyectos Gráficos</b></p> <p><b>Conoce</b> diferentes estrategias de marketing para diseñadores gráficos y sus alcances.</p> <p><b>Conoce</b> los elementos que conforman un portafolio creativo y los trabajos o proyectos que ahí se presentan.</p>	<p><b>Implementación de Proyectos Gráficos</b></p> <p><b>Implementa</b> una estrategia de marketing adecuada a sus condiciones y características creativas.</p> <p><b>Elabora</b> un Portafolio creativo con sus elementos estructurales y trabajos o proyectos a presentar de manera objetiva.</p>	<p><b>Implementación de Proyectos Gráficos</b></p> <p><b>Valora</b> la importancia de una estrategia de marketing para diseñadores, adecuada a las características y necesidades particulares.</p> <p><b>Valora</b> la relevancia de un Portafolio creativo como parte de una estrategia de marketing para diseñadores gráficos.</p>



## EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

### COMPETENCIAS GENÉRICAS

ATRIBUTO	BÁSICO	INTERMEDIO	AVANZADO
<b>CG1-A4.</b> Analiza críticamente los factores que influyen en su toma de decisiones.	Analiza, pocos factores que influyen en su toma de decisiones, sin una perspectiva crítica.	Analiza críticamente algunos de los factores que influyen en su toma de decisiones.	Analiza críticamente todos los factores que influyen en su toma de decisiones.
<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-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>CG6-A4.</b> Estructura ideas y argumentos de manera clara, coherente y sintética.	Estructura pocas ideas y argumentos de manera clara, coherente y sintética.	Estructura algunas ideas y argumentos de manera clara, coherente y sintética.	Estructura todas las ideas y argumentos de manera clara, coherente y sintética.



<b>CG8-A3.</b> Asume una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo.	Asume rara vez una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo.	Asume a menudo una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo.	Asume siempre una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo.
--	--	--	---

### COMPETENCIAS PROFESIONALES BÁSICAS

COMPETENCIA	BÁSICO	INTERMEDIO	AVANZADO
<b>CPDIG-01.</b> Genera representaciones gráficas de acuerdo con el propósito de comunicación.	Genera representaciones gráficas vectoriales con formas básicas (círculo, cuadrado, rectángulo) considerando de forma limitada el propósito de comunicación.	Genera representaciones gráficas vectoriales con formas básicas e irregulares (círculo, cuadrado, rectángulo, ondas, manchas, estrellas) considerando de forma parcial el propósito de comunicación.	Genera representaciones gráficas vectoriales con todo tipo de formas atendiendo totalmente al propósito de comunicación.
<b>CPDIG-04.</b> Diseña productos gráficos para su aplicación en soportes tridimensionales.	Diseña productos gráficos para su aplicación forzada en soportes tridimensionales.	Diseña productos gráficos para su aplicación limitada en soportes tridimensionales.	Diseña productos gráficos para su aplicación correcta y diversa en soportes tridimensionales.
<b>CPDIG-07.</b> Aplica 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.</b> Aplica 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	Aplica medianamente las técnicas de expresión gráfica de vectorización digital utilizando equipo de cómputo especializado para imágenes	Aplica correctamente las técnicas de expresión gráfica de vectorización digital utilizando correctamente las funciones



	especializado para imágenes vectoriales.	vectoriales.	del equipo de cómputo especializado para imágenes vectoriales.
<b>CPDIG-10.</b> Crea 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 II)

### **Campo de Formación Para el Trabajo**

Línea Emprendedora

#### **Contenido Específico**

EAD-624 Concepto de Administración  
EAD-625 Proceso Administrativo  
EAD-626 Finanzas Personales  
EAD-627 Registro de Ingresos y Egresos  
EMP-659 Definición de Producción  
EMP-660 Definición de Insumo y Materia Prima  
EMP-663 Proceso de Producción  
EMP-666 Producto  
EMP-669 Tiempos y Movimientos  
EMP-707 Costos fijos  
EMP-708 Costos variables  
EMP-711 Gastos de operación  
EMP-712 Fijación de precios

## 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.

**Pensamiento crítico y solución de problemas:** utiliza el pensamiento lógico y matemático, así como los métodos de las ciencias para analizar y cuestionar críticamente fenómenos diversos. Desarrolla argumentos, evalúa objetivos, resuelve problemas, elabora y justifica conclusiones y desarrolla innovaciones. Asimismo, se adapta a entornos cambiantes.

**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.

### Propósitos de la UAC III

Al finalizar la UAC III, el alumnado implementará un proyecto de diseño gráfico, seleccionando los sistemas de impresión pertinentes, incluyendo alguna nueva técnica de impresión, para los productos generados, la cotización pertinente y el manual de identidad corporativa requerido en un Proyecto gráfico, demostrando la totalidad de los conocimientos adquiridos al culminar la Capacitación en Diseño gráfico y la Línea emprendedora.

### Producto Integrador Sugerido

Proyecto gráfico con manual de identidad corporativa, cotización y productos impresos.

**Competencias Genéricas:**  
CG1 - A4

**Competencias Profesionales Básicas:**  
CPDIG-01



<b>CG4 - A2, A5</b> <b>CG5 - A1</b> <b>CG6 - A4</b> <b>CG8 - A3</b>	<b>CPDIG-04</b> <b>CPDG-07</b> <b>CPDIG-08</b> <b>CPDIG-10</b> <b>CPDIG-11</b>
<b>Habilidades Socioemocionales:</b> <b>Perseverancia</b>	<b>Dimensiones de Proyecto de Vida:</b> <b>Empleo</b> <b>Seguridad financiera</b>



DESARROLLO DEL APRENDIZAJE DISCIPLINA "SISTEMAS DE IMPRESIÓN"		
CONTENIDOS ESPECÍFICOS	APRENDIZAJES ESPERADOS	PRODUCTO SUGERIDO
<b>DIG-303</b> Nuevas Técnicas de Impresión A. Impresión digital B. Impresión por transferencia térmica C. Grabado láser D. Impresora 3D	Diseña y prepara imágenes gráficas usadas en la proyección de mensajes, para su reproducción por medio de nuevas técnicas de impresión.  Selecciona la mejor opción de impresión en relación al objetivo o finalidad de su producto gráfico.	Producto(s) impreso(s) con alguna(s) de las nuevas técnicas de impresión, tradicionales y/o industriales.  (Por ejemplo: carteles, tazas, etiquetas de piel, lapiceros, etc.)



## DISCIPLINA “SISTEMAS DE IMPRESIÓN”

### ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

### ORIENTACIONES

0. Durante la UAC III se estarán elaborando los recursos y productos posibles a integrar en el Volumen 4 del documento guía “Manual de apoyo para Diseño gráfico” de sexto semestre, producto general sugerido y descrito en el Programa de tercer semestre.

Se recomienda que, si durante las impresiones de los productos no resultara satisfactorio el proceso, se aliente a los alumnos para seguir, a que analicen lo que no funcionó y con ello modificar las acciones necesarias para lograr el resultado esperado. Esto con la finalidad de contribuir al desarrollo de la habilidad socioemocional *Perseverancia*.

DIG-303

**1. Elabore colaborativamente, después de indagar en fuentes de información confiables, una tabla informativa que contenga la definición y aplicación de los siguientes conceptos:**

- CMYK
- Escala de grises
- Pdf
- Perfil de color
- Resolución
- Fuentes incrustadas
- Trazados de textos (rasterización)
- Separación de color
- Tintas directas

**Imprima y socialice de manera individual, aplicando como mínimo cuatro de los conceptos anteriores para preparar el archivo, un producto gráfico.**

RECUPERACIÓN

1. Se recomiendan como productos a imprimir los siguientes:

- Cartel
- Folleto
- Postales

Se sugiere fortalecer, por medio de los productos a imprimir, la temática referida a:

- Prevención de la violencia contra las mujeres y las niñas.
- Cuidado y preservación del medio ambiente
- Importancia de las relaciones socio-afectivas sanas.



DIG-303 A

**2. Elabore un organizador gráfico sobre “impresión digital” y analícelo en plenaria. Use información suficiente y confiable.**

**Integre, de manera colaborativa, una tabla informativa con la siguiente información:**

- **Programas para vectores**
- **Programas para edición fotográfica**
- **Características de los archivos (Vectores y fotografías) para su impresión (tipo de formato, resolución, gama cromática, etc.)**
- **Tipos de productos físicos en que se imprimen los diseños generados en ambos programas (tazas, telas, metales, etc).**

**Prepare, imprima y socialice una fotografía con las siguientes especificaciones:**

- **Eliminar las imperfecciones visuales.**
- **Introducir en la fotografía el nombre del estudiante y el escudo o nombre de la institución.**
- **Tamaño doble carta o tabloide.**
- **Resolución de 300 ppp**
- **Modo de color escala de grises**
- **Extensión de archivo .pdf o .jpg**

ANÁLISIS-APLICACIÓN

2. Se sugiere que la información sobre impresión digital se pueda recuperar en torno a impresión en pequeño y gran formato, para que conozcan el tipo de impresión que tiene una lona publicitaria.

La tabla informativa formará parte del Manual de diseño, por tanto, debe ser lo más objetiva y real posible.

Para la preparación de la fotografía, se sugiere la utilización de alguno de los programas de edición fotográfica como Photoshop o the Gimp, Photo Light Pro; o bien el programa con que se cuente en la institución o casa.

La temática de la fotografía es libre; sin embargo, se proponen las siguientes temáticas:

- **Prevención de la violencia contra las mujeres y las niñas.**
- **Cuidado y preservación del medio ambiente**
- **Promoción y publicidad institucional (del Bachillerato).**

Si se tiene un cliente real en la disciplina de Implementación, puede retomar las imágenes o fotografías a utilizar en las propuestas de diseño, si es necesario, modificar el modo de color y el tamaño de la fotografía.

DIG-303 B



**3. Elabore y socialice colaborativamente una presentación digital con información acerca del tema “Impresión por transferencia térmica (sublimación)”.**

**Integre un diagrama de flujo con las etapas o procesos de la preparación de archivos digitales y productos para una impresión por transferencia térmica. Añada una lista de los productos que permiten este tipo de impresión y las características de los archivos a imprimir.**

**Prepare e imprima un archivo digital fotográfico o vectorial en un producto físico por medio de transferencia térmica (sublimación). Socialice el resultado y argumente las ventajas en relación a otros sistemas de impresión.**

ANÁLISIS-APLICACIÓN

3. Para la elaboración del diagrama se proponen los siguientes videos de YouTube:

- 57 ¿Cómo preparar un archivo para mandar a sublimar una tela?  
<https://www.youtube.com/watch?v=A6bnwD8vebl>
- Como SUBLIMAR una CAMISETA COMPLETA con impresora A4. **TRUCO** [Paso a paso] || SUBLIMACIÓN all over  
<https://www.youtube.com/watch?v=qrGN-1hFYnc>

Para la preparación del archivo, se sugiere la utilización de los programas de edición fotográfica o vectorial como Photoshop o the Gimp, Photo Light Pro, Corel, Illustrator; o el que se tenga a disposición en la institución o casa.

Los productos físicos sugeridos son:

- Playera
- Tazas
- Mandiles

Si se tiene un cliente real en la disciplina de Implementación, puede retomar las imágenes o fotografías a utilizar en las propuestas de diseño. Por tanto las características del archivo para impresión dependerán del producto físico en que se vaya a imprimir y el impresor que lo realizará.

DIG-303 C

**4. Diseñe y socialice de manera colaborativa una infografía con información referente al “grabado láser” y un folleto con las características y/o procesos de preparación de archivos para impresión láser.**

**Prepare e imprima un archivo digital fotográfico o vectorial en un producto físico por medio de impresión láser. Socialice el resultado y argumente las ventajas o**

4. Para la elaboración del folleto se proponen los siguientes videos de YouTube:

- Como editar una imagen para grabado laser.  
<https://youtu.be/PGWkgJZlp68>
- Edición de imágenes de rostros para grabado laser.  
<https://youtu.be/fViW-nW5o9k>



<p><b>beneficios costo-calidad en relación a otros sistemas de impresión.</b></p> <p>ANÁLISIS-APLICACIÓN</p>	<p>Para la preparación del archivo, se sugiere la utilización de los programas de edición fotográfica o vectorial como Photoshop o the Gimp, Photo Light Pro, Corel, Illustrator; o el que se tenga a disposición en la institución o casa.</p> <p>Los productos físicos sugeridos son:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Promocionales metálicos</li><li>● Promocionales de piel o tela gruesa</li><li>● Promocionales en Madera</li></ul> <p>Si se tiene un cliente real en la disciplina de Implementación, puede retomar las imágenes o fotografías a utilizar en las propuestas de diseño. Por tanto, las características del archivo para impresión dependerán del producto físico en que se vaya a imprimir y el impresor que lo realizará.</p>
<p>DIG-303 D</p> <p><b>5. Elabore y socialice una presentación digital sobre el tema de “Impresión 3D” integrando la siguiente información:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>● <b>Definición</b></li><li>● <b>Características</b></li><li>● <b>Materiales e insumos necesarios</b></li><li>● <b>Productos resultantes</b></li><li>● <b>Empresas o ramo empresarial que hacen uso de este tipo de impresión</b></li><li>● <b>Programas utilizados para la preparación e impresión de archivos y productos</b></li></ul> <p>COMPRENSIÓN</p>	<p>5. Se proponen los siguientes videos de Youtube como recursos ejemplificativos o informativos:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● <b>Cómo Empezar A Imprimir En 3d Desde Cero Primeros Pasos</b> <a href="https://youtu.be/DAv55zZmlyw">https://youtu.be/DAv55zZmlyw</a></li><li>● <b>Cura 3D, Cura 3D GUÍA para PRINCIPIANTES   Cómo instalar CURA   PARTE 1 de 2.</b> <a href="https://youtu.be/LIZkCKQfU6s">https://youtu.be/LIZkCKQfU6s</a></li></ul> <p>Si se tiene un cliente real en la disciplina de Implementación, se puede proponer este tipo de impresión para algún producto promocional.</p>
<p>DIG-303 A, B, C, D - Producto Integrador Sugerido</p> <p><b>6. Diseñe, cotice e imprima colaborativamente, eligiendo el sistema de impresión artístico, industrial o alguna técnica de impresión nueva que considere adecuada,</b></p>	<p>6. Se recomienda que esta actividad se realice en conjunto con la Disciplina de “Implementación de Proyectos Gráficos”.</p>



**los productos solicitados por el cliente en la disciplina de “Implementación de Proyectos Gráficos”.**

**Valore, presente y explique, a manera de exposición artística, las características de los productos presentados, el sistema de impresión elegido, los materiales utilizados, el costo que generó su producción y las ventajas del tipo de impresión elegida en relación a otras opciones.**

METACOGNICIÓN - SELF\_SYSTEM

Las impresiones pueden ser de manera casera o en un establecimiento especializado.

Ya sea el cliente real o simulado (la propia institución) presentar uno o varios productos impresos como muestra del trabajo realizado.



DESARROLLO DEL APRENDIZAJE DISCIPLINA "IMPLEMENTACIÓN DE PROYECTOS GRÁFICOS"		
CONTENIDOS ESPECÍFICOS	APRENDIZAJES ESPERADOS	PRODUCTO SUGERIDO
<b>DIG-401</b> Implementación de proyectos gráficos A. Material corporativo B. Artículos promocionales C. Textiles D. Editoriales E. Publicidad digital	Diseña un proyecto gráfico identificando los productos gráficos a reproducir de acuerdo a las necesidades del cliente.  Argumenta la importancia del proyecto gráfico en relación a las necesidades del cliente y cómo contribuye a su desarrollo laboral.	Proyecto gráfico con: <ul style="list-style-type: none"><li>● Cotización</li><li>● Manual de Identidad corporativa</li><li>● Productos impresos</li></ul>



## DISCIPLINA “IMPLEMENTACIÓN DE PROYECTOS GRÁFICOS”

### ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

**Nota Aclaratoria:** Se ha omitido la contextualización (individual, colaborativamente, en plenaria, etc.) en la mayoría de las actividades de esta unidad ya que su desarrollo dependerá de la distribución que haya realizado el docente. Si el proyecto se realiza en equipo o individualmente dependerá de quien esté a cargo de este Programa académico en la institución.

### ORIENTACIONES

0. Durante la UAC III se estarán aplicando todos los conocimientos adquiridos durante la capacitación y se hará uso de todos los volúmenes del documento guía “Manual de apoyo para Diseño gráfico”, producto general sugerido y descrito en el Programa de tercer semestre.

Se recomienda que se trabaje con el cliente logrado en la unidad anterior, en caso de no tener un cliente real, se puede trabajar de manera conjunta con la institución para que se lleve a cabo el proceso de implementación lo más real posible. Puede establecerse la fecha de fin de ciclo o ceremonia de egreso para implementar el proyecto gráfico con los aspectos solicitados.

Ya que se entregará un manual de identidad corporativa como producto final, se recomienda integrarlo con cada subproducto entregado por el alumno, el cual se recomienda sea digital para evitar el consumo innecesario de papel.

En relación a los productos impresos, estos pueden realizarse una vez que han sido aceptados o hasta el final de la Unidad, siempre y cuando se puedan tener muestras físicas para la última actividad propuesta.

Se debe trabajar en conjunto con la disciplina *Sistemas de impresión* para la elección correcta de los métodos de impresión para los distintos productos.

DIG-401



<p><b>1. Elabore en plenaria un diagrama de flujo con las fases de la implementación de un proyecto gráfico. Establezca en conjunto con el cliente los siguientes aspectos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>● <b>Normas de trabajo y/o contrato de servicios.</b></li><li>● <b>Tiempo de bocetaje y fecha de entrega de propuestas.</b></li><li>● <b>Cotización de trabajo intelectual para generar las propuestas.</b></li><li>● <b>Fechas de entrega de cotizaciones para productos impresos.</b></li></ul> <p><b>Socialice en plenaria los acuerdos tomados con el cliente.</b></p> <p>ANÁLISIS-APLICACIÓN-SELF_SYSTEM</p>	<p>1. Se propone que para esta actividad se sondee primero cuántos alumnos o equipos de alumnos tienen clientes reales y cuantos no, para establecer el ritmo de trabajo. Si se decide trabajar todos para la escuela, puede organizarse una especie de concurso y quienes generen las mejores propuestas, podrían ser los encargados de concretar los productos solicitados.</p> <p>Para el contrato de servicios podría utilizarse el formato del Anexo 3, o cualquier otro a consideración del docente. Se recomienda explicar a detalle la importancia de cada fase del Proyecto.</p>
<p>DIG-401 A</p> <p><b>2. Diseñe, después de entrevistarse con el cliente, las propuestas de imagen y material corporativo. Presente las propuestas al cliente y realice las modificaciones pertinentes, como resultado de la presentación. Integre el resultado final, después de ser aceptado por el cliente, al Manual de Identidad Corporativa.</b></p> <p>METACOGNICIÓN</p>	<p>2. Para esta actividad se debe generar:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Logo (diseño o rediseño según sea el caso)</li><li>● Papelería básica (Hojas membretadas, tarjetas de presentación, folders, formatos para facturas, formatos para notas, etc.)</li></ul>
<p>DIG-401 B</p> <p><b>3. Diseñe, después de entrevistarse con el cliente, las propuestas de imagen gráfica para artículos promocionales. Presente las propuestas, y cotización de producción, al cliente y realice las modificaciones pertinentes como resultado de la presentación. Integre el resultado final, después de ser aceptado por el cliente, al Manual de Identidad Corporativa.</b></p> <p>METACOGNICIÓN</p>	<p>3. Para esta actividad se deben presentar, mediante un análisis anterior a la cita con el cliente, las opciones de productos promocionales que se consideran más adecuadas para la empresa, negocio o institución. Evite divagaciones de los alumnos y el cliente siendo más objetivos en cuanto al desarrollo de la propuesta gráfica. Algunos productos promocionales podrían ser:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Lapiceros</li><li>● Tazas</li></ul>



	<ul style="list-style-type: none"><li>● Llaveros</li></ul> <p>La cotización de producción es ajena a la cotización entregada al inicio que corresponde al trabajo intelectual. Se pueden presentar dos opciones de producción, una de material diferente o de lugares distintos.</p>
<p>DIG-401 C</p> <p><b>4. Diseñe, después de entrevistarse con el cliente, las propuestas de imagen gráfica para productos textiles. Presente las propuestas gráficas, de impresión y la cotización de producción al cliente. Realice las modificaciones pertinentes como resultado de la explicación.</b></p> <p><b>Integre el resultado final, después de ser aceptado por el cliente, al Manual de Identidad Corporativa.</b></p> <p>METACOGNICIÓN</p>	<p>4. Para esta actividad se deben presentar, mediante un análisis anterior a la cita con el cliente, las opciones de productos textiles, que bien podrían ser:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Playeras</li><li>● Blusas</li><li>● Gorras</li><li>● Mandiles</li><li>● etc.</li></ul> <p>Las opciones de impresión pueden ser:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Transfer</li><li>● Bordado</li><li>● Serigrafía</li></ul> <p>La cotización de producción es ajena a la cotización entregada al inicio que corresponde al trabajo intelectual. Se pueden presentar dos opciones de producción, una de material diferente o de lugares distintos.</p>
<p>DIG-401 D</p> <p><b>5. Diseñe, después de entrevistarse con el cliente, las propuestas de imagen gráfica para productos editoriales.</b></p> <p><b>Muestre las propuestas gráficas, de impresión y la cotización de producción al cliente. Realice las modificaciones pertinentes como resultado de la presentación.</b></p> <p><b>Añada el resultado final, después de ser aceptado por el cliente, al Manual de Identidad Corporativa.</b></p> <p>METACOGNICIÓN</p>	<p>5. Para esta actividad se deben presentar, mediante un análisis anterior a la cita con el cliente, las opciones de productos editoriales, que bien podrían ser:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Páginas para revistas o periódicos</li><li>● Postales</li><li>● Invitaciones</li><li>● Folletos (tríptico, díptico, políptico, etc.)</li><li>● etc.</li></ul> <p>La cotización de producción es ajena a la cotización entregada al inicio que corresponde al trabajo intelectual.</p>



	<p>Se pueden presentar dos opciones de producción, una de material diferente o de lugares distintos.</p>
<p>DIG-401 E</p> <p><b>6. Diseñe, después de entrevistarse con el cliente, las propuestas de publicidad digital. Presente las propuestas al cliente y realice las modificaciones pertinentes, como resultado de la exhibición. Integre el resultado final, después de ser aceptado por el cliente, al Manual de Identidad Corporativa.</b></p> <p>METACOGNICIÓN</p>	<p>6. Los diseños de esta actividad estarán en dependencia del uso de medios digitales en la proyección de la empresa, negocio o institución. Si se utilizan redes sociales, deberá investigarse las características de las imágenes que se proyectan en dichos medios.</p> <p>En caso de que no se utilicen medios digitales, pueden proponerse algunas alternativas.</p> <p>La cotización de estas propuestas de diseños, pueden estar incluidas en la inicial ya que no se necesita realizar impresiones de las mismas.</p>
<p>DIG-401 A, B, C, D, E - Producto Integrador Sugerido</p> <p><b>7. Presente en plenaria y argumente cada apartado de su Manual Corporativo evidenciando la funcionalidad de sus propuestas, así como su proceso creativo y los retos a los cuales se enfrentó durante dicho desarrollo. Exponga también los productos físicos impresos como muestra real del Proyecto implementado.</b></p> <p>METACOGNICIÓN-SELF_SYSTEM</p>	<p>7. El Manual corporativo se fue integrando en cada etapa, por lo tanto, no debería exigir más tiempo para su conformación.</p> <p>Se sugiere planear anticipadamente una exposición de Proyectos, en la cual puedan estar presentes los clientes reales con el fin de ofrecer formalidad a la actividad de los estudiantes y dotarlos de experiencias significativas.</p>



## EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE CURRICULAR III

SABER CONOCER	SABER HACER	SABER SER Y CONVIVIR
<p><b>Sistemas de Impresión</b></p> <p><b>Conoce</b> las características de las nuevas técnicas de impresión.</p> <p><b>Reconoce</b> las ventajas y desventajas de cada nueva técnica de impresión.</p>	<p><b>Sistemas de Impresión</b></p> <p><b>Reproduce</b> diseños digitales en productos varios por medio de técnicas nuevas de impresión.</p>	<p><b>Sistemas de Impresión</b></p> <p><b>Argumenta</b> las ventajas de las nuevas técnicas de impresión en relación a otras.</p>
<p><b>Implementación de Proyectos Gráficos</b></p> <p><b>Conoce</b> las etapas de Implementación de un Proyecto Gráfico.</p> <p><b>Conoce</b> los materiales e insumos necesarios para la Implementación de un Proyecto Gráfico.</p>	<p><b>Implementación de Proyectos Gráficos</b></p> <p><b>Diseña</b> propuestas gráficas de acuerdo a las etapas de la Implementación de un Proyecto Gráfico.</p> <p><b>Imprime</b> gráficos de acuerdo a las características de soportes bidimensionales y tridimensionales.</p>	<p><b>Implementación de Proyectos Gráficos</b></p> <p><b>Valora</b> la importancia del desarrollo objetivo de la Implementación de un Proyecto Gráfico y su impacto en el ámbito laboral y financiero.</p>



## EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

### COMPETENCIAS GENÉRICAS

ATRIBUTO	BÁSICO	INTERMEDIO	AVANZADO
<b>CG1-A4.</b> Analiza críticamente los factores que influyen en su toma de decisiones.	Analiza, críticamente, pocos factores que influyen en su toma de decisiones.	Analiza críticamente algunos de los factores que influyen en su toma de decisiones.	Analiza críticamente todos los factores que influyen en su toma de decisiones.
<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-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>CG6-A4.</b> Estructura ideas y argumentos de manera clara, coherente y sintética.	Estructura pocas ideas y argumentos de manera clara, coherente y sintética.	Estructura algunas ideas y argumentos de manera clara, coherente y sintética.	Estructura todas las ideas y argumentos de manera clara, coherente y sintética.



<b>CG8-A3.</b> Asume una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo.	Asume rara vez una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo.	Asume a menudo una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo.	Asume siempre una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo.
--	--	--	---

### COMPETENCIAS PROFESIONALES BÁSICAS

COMPETENCIA	BÁSICO	INTERMEDIO	AVANZADO
<b>CPDIG-01.</b> Genera representaciones gráficas de acuerdo con el propósito de comunicación.	Genera representaciones gráficas vectoriales con formas básicas (círculo, cuadrado, rectángulo) considerando de forma limitada el propósito de comunicación.	Genera representaciones gráficas vectoriales con formas básicas e irregulares (círculo, cuadrado, rectángulo, ondas, manchas, estrellas) considerando de forma parcial el propósito de comunicación.	Genera representaciones gráficas vectoriales con todo tipo de formas atendiendo totalmente al propósito de comunicación.
<b>CPDIG-04.</b> Diseña productos gráficos para su aplicación en soportes tridimensionales.	Diseña productos gráficos para su aplicación forzada en soportes tridimensionales.	Diseña productos gráficos para su aplicación limitada en soportes tridimensionales.	Diseña productos gráficos para su aplicación correcta y diversa en soportes tridimensionales.
<b>CPDIG-07.</b> Aplica 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.</b> Aplica 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	Aplica medianamente las técnicas de expresión gráfica de vectorización digital utilizando equipo de cómputo especializado para	Aplica correctamente las técnicas de expresión gráfica de vectorización digital utilizando correctamente las funciones



	cómputo no especializado para imágenes vectoriales.	imágenes vectoriales.	del equipo de cómputo especializado para imágenes vectoriales.
<b>CPDIG-10.</b> Crea 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.
<b>CPDIG-11</b> Aplica técnicas de atención al cliente en las etapas de recepción y entrega de bocetos, anteproyectos y proyectos.	Aplica técnicas deficientes de atención al cliente en algunas de las etapas de recepción y entrega de bocetos, anteproyectos y proyectos.	Aplica técnicas limitadas de atención al cliente en la mayoría de las etapas de recepción y entrega de bocetos, anteproyectos y proyectos.	Aplica técnicas eficientes de atención al cliente en todas las etapas de recepción y entrega de bocetos, anteproyectos y proyectos.



## CONTENIDOS MULTIDISCIPLINARES COMPARTIDOS (UAC III)

### Campo de Formación Para el Trabajo

Línea Emprendedora

#### Contenido Específico

EAD-624 Concepto de Administración

EAD-625 Proceso Administrativo

EAD-626 Finanzas Personales

EAD-627 Registro de Ingresos y Egresos

EMP-659 Definición de Producción

EMP-660 Definición de Insumo y Materia Prima

EMP-663 Proceso de Producción

EMP-666 Producto

EMP-669 Tiempos y Movimientos

EAD-616 Concepto de creatividad e innovación

EAD-617 Características de la creatividad e innovación

EAD-618 Desarrollo de la creatividad e innovación

EAD-620 Concepto de proyectos

EAD-621 Tipos de proyectos

EMP-650 Contrato Laboral

EMP-902 Sueldos

EMP-707 Costos fijos

EMP-708 Costos variables

EMP-711 Gastos de operación

EMP-712 Fijación de precios

## REFERENCIAS

### BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Frias Salazar, V.M. (2006). *Procesos y métodos de transferencia de imágenes fotográficas en la gráfica contemporánea*. Universidad Complutense de Madrid. <https://eprints.ucm.es/7390/1/T29193.pdf>
- Quintana, R. (s/f). *Introducción a los sistemas de impresión*. Universidad de Londres. <http://proveedoradelasartesgraficas.com.mx/pdf/INTRODUCCION%20A%20LOS%20SISTEMAS%20DE%20IMPRESION.pdf>
- Walters, Y, Hidalgo, M. (2012). *Manual: Procesos de Impresión*. Instituto Tecnológico de Costa Rica. <http://gtechdesign.net/es/blog/descarga-gratis-el-libro-manual-procesos-de-impresion>
- Pérez, H.M., Salinas, C-F- y Sáncgez, L.E. (2019). *Plan de marketing para el lanzamiento del estudio de diseño Koete dirigido a MIPYMES*. Universidad del Pacífico. [https://repositorio.up.edu.pe/bitstream/handle/11354/2590/Heler\\_Tesis\\_maestria\\_2019.pdf?sequence=1](https://repositorio.up.edu.pe/bitstream/handle/11354/2590/Heler_Tesis_maestria_2019.pdf?sequence=1)

### BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

#### UAC I

- Ordaz, A. (30 de junio de 2020). *Serigrafía Casera* [video]. YouTube. <https://youtu.be/nNP60INa4iQ>
- Comisión Nacional de los Salarios Mínimos (2020, enero). *Tabla de Salarios Mínimos Generales y Profesionales por Áreas Geográficas*. Gobierno de México. <https://www.gob.mx/conasami/documentos/tabla-de-salarios-minimos-generales-y-profesionales-por-areas-geograficas?idiom=es>
- DesignLifer (25 de junio de 2019). *DesignLifer\_ Costos y condiciones*. Recuperado del 20 de noviembre de 2020 de <https://www.paredro.com/designlifer-costos-y-condiciones-en-el-diseno-grafico/>
- Lugo, J. (s/f). *Cómo calcular el precio de costo de un proyecto de diseño?*. Ideasdi. <https://ideasdi.com/recursos/calcular-precio-diseno/>
- Martínez, A. (29 de octubre de 2014). *Proceso de Producción Gráfica*. Prezi. Recuperado del 20 de noviembre de 2020 de <https://prezi.com/jnxfq7h3daan/proceso-de-produccion-grafica/>
- Taller de Artes Plásticas (24 de noviembre de 2016). *Grabado punta seca - sobre tetra pak* [video]. YouTube. [https://youtu.be/velciU\\_Ed-4](https://youtu.be/velciU_Ed-4)
- Taller de Artes Plásticas (18 de marzo de 2018). *Como hacer una LITOGRAFÍA casera | paso a paso | (litografía de cocina)* [video]. YouTube. [https://youtu.be/Ndk8x39\\_KCo](https://youtu.be/Ndk8x39_KCo)



## UAC II

- Estamparte Serigrafía para todos (14 de marzo de 2020). *Serigrafía en tazas con Goma Tampografica* [video]. YouTube. [https://youtu.be/ZOd\\_ayBJUxA](https://youtu.be/ZOd_ayBJUxA)
- FaberFlagsCL (22 de enero de 2015). *Proceso de serigrafía completo* [video]. YouTube. <https://youtu.be/k3QbyGpg7Aw>
- HogarTV Channel (23 de septiembre de 2016). *Como es la impresion Industrial de la Serigrafia - Hogar Tv por Juan Gonzalo Angel* [video]. YouTube. <https://youtu.be/m208NoKIFyo>
- Manualidades con Danay (10 de septiembre de 2017). *Plancha de impresión casera. Paso a paso* [video]. YouTube. <https://youtu.be/Df81bOSW9iQ>
- Mariana Ceballos (24 de mayo de 2020). *Punta seca sobre lata de aluminio. Parte 1: Placa y registro* [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=FfiORPxrNk>
- Mariana Ceballos (24 de junio de 2020). *Proceso de impresión casera (huecograbado)* [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=gSNUir7aAE>
- SENATI - Campus Online (18 de febrero de 2016). # *Serigrafía: Estampado con pulpo automático* [video]. YouTube. <https://youtu.be/AiLR8vH43e4>

## UAC III

- Comunidad de Madrid (s/f). *Manual básico de diseño gráfico para emprendedoras*. <http://blog.mancomunidad-tham.es/wp-content/uploads/2018/11/Manual-de-diseño-gráfico-3-1.pdf>
- El publicista (5 de septiembre de 2020). *Como SUBLIMAR una CAMISETA COMPLETA con impresora A4. TRUCO [Paso a paso] | | SUBLIMACIÓN all over*. <https://www.youtube.com/watch?v=qrGN-1hFYnc>
- Laser Arte (28 de agosto de 2017). *Como editar una imagen para grabado laser*. YouTube. <https://youtu.be/PGWkgJZlp68>
- Laser Arte (2 de julio de 2019). *Edición de imágenes de rostros para grabado laser*. YouTube. <https://youtu.be/fViW-nW5o9k>
- Planeta Voxel (10 de septiembre de 2019). *Cura 3D, Cura 3D GUÍA para PRINCIPIANTES | Cómo instalar CURA | PARTE 1 de 2*. YouTube. <https://youtu.be/LIZkCKQfU6s>
- Tecnoculebras (19 de enero de 2018). *Como Empezar A Imprimir En 3d Desde Cero Primeros Pasos*. YouTube. <https://youtu.be/DAv55zZmlyw>
- Tutoriales con la Miss (17 de julio de 2018). *57 ¿Cómo preparar un archivo para mandar a sublimar una tela?*. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=A6bnwD8vebl>
- Proveedor de las Artes Gráficas (s.f.) *La impresión digital hoy en día*. <http://proveedoradelasartesgraficas.com.mx/pdf/La%20Impresion%20Digital%20hoy%20en%20dia.doc.pdf>
- Alvarez, G. (s.f.). *Impresión Digital Tema IV*. [https://www.academia.edu/4902910/Impresi%C3%B3n\\_Digital\\_TEMA\\_VI](https://www.academia.edu/4902910/Impresi%C3%B3n_Digital_TEMA_VI)
- Sawgrass Technologies (2018). *La guía completa para el éxito con la sublimación*. [http://www.cromos.net.uy/images/sawgrass\\_web.pdf](http://www.cromos.net.uy/images/sawgrass_web.pdf)



- Imagine Roland (s.f.) *Guía de sublimación con impresión digital*. <https://www.rolanddgi.com/-/media/roland-emea/dib/guias/guia-de-sublimacionspfpfy.pdf?la=es&hash=DD842AB8BFA6251EFD56B3A942221F68AB7B7D31>
- Dávila Gómez, A.L. (2019). *Principios de sublimación textil*. [https://www.academia.edu/42096623/Principios de Sublimaci%C3%B3n Textil y Dise%C3%B1o de Estampados Digital](https://www.academia.edu/42096623/Principios_de_Sublimaci%C3%B3n_Textil_y_Dise%C3%B1o_de_Estampados_Digital)
- Palermo (s.f.). *La sublimación como recurso*. [https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/blog/alumnos/trabajos/17018\\_16597.pdf](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/alumnos/trabajos/17018_16597.pdf)

## RECURSOS WEB

### UAC III

- Glosario Gráfico. *Un diccionario de artes gráficas, diseño y materias afines*. [http://www.glosariografico.com/categoria\\_imprensa](http://www.glosariografico.com/categoria_imprensa)

### Anexo 1. Tabla comparativa de impresión serigráfica

Impresión Serigráfica	Materiales e insumos requeridos	Tiempo de impresión de un producto	Cantidad de productos impresos en una hora	Costo de impresión por producto	Costo de impresión por lote de productos	Ventajas	Desventajas
Manual							
Industrial o automatizada							

### Anexo 2. Tabla informativa sobre estrategias para marketing.

Estrategia	Acciones	¿Cómo llega al cliente?	Beneficios de desarrollar la estrategia	Desventajas de la estrategia

### Anexo 3. Contrato de Servicios de Diseño Gráfico

Contrato de Servicios de Diseño Gráfico, que celebran por una parte el equipo integrado por \_\_\_\_\_ a quienes en lo sucesivo se les denominará “Los Diseñadores”; y por otra parte el Sr(a). \_\_\_\_\_ quién se manifiesta como representante legal de la empresa \_\_\_\_\_ a quien en lo sucesivo se le denominará “El Cliente”, al tenor de las siguientes cláusulas.

Primera.- El presente contrato lo celebran ambas partes por tiempo determinado con una duración comprendida a partir del \_\_ de \_\_\_\_\_ y hasta el \_\_ de \_\_\_\_\_ de 20\_\_, y en el cual “Los Diseñadores” se comprometen a desarrollar \_\_\_\_\_ de “El Cliente” y la cual se desarrollará a entera satisfacción del mismo.

Segunda.- “Los Diseñadores” se comprometen a custodiar la información de “El Cliente” con carácter confidencial, protegerla a toda costa y al final del proyecto devolver cualquier implemento que les sea proporcionado para el desarrollo de la imagen.

Tercera.- Para el desarrollo \_\_\_\_\_, “El Cliente” se compromete a proporcionar la información necesaria para que “Los Diseñadores” puedan estructurar las imágenes y formatos con toda la objetividad, funcionalidad y eficacia, y solucionen satisfactoriamente las necesidades de comunicación gráfica.

Cuarta.- “El Cliente” no está forzado a adquirir la imagen en caso de no aceptarla al final del contrato, quedando la propiedad intelectual del diseño y las imágenes en manos de “Los Diseñadores”.

Quinta.- En caso de aceptar la compra \_\_\_\_\_ por parte de “El Cliente”, “Los Diseñadores” ceden los derechos intelectuales a “El Cliente” para su respectivo registro en las instancias oficiales correspondientes.

Sexta.- La \_\_\_\_\_ que desarrollarán “Los Diseñadores” estará constituida de un manual de identidad corporativa que consta de normatividad de la imagen corporativa, imagen de marca(s) y de la imagen publicitaria; que previo estudio y análisis serán diseñadas en función de las necesidades de comunicación gráfica de la empresa de “El Cliente”.

Séptima.- El desarrollo de \_\_\_\_\_ consta de \_\_ fases de desarrollo mismas que serán presentadas a “El Cliente” y en las cuales al estar satisfecho con las mismas procederá autorizar firmando de aceptado en dicha muestra o prototipo.

Octava.- El costo de la propuesta gráfica será de \$ \_\_\_\_\_ más impuestos en caso de requerir recibo fiscal, y la cual se presentará a “El Cliente” completa en la exposición que organizará “Los Diseñadores” en \_\_\_\_\_ el \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 20\_\_.

Novena.- Lo no previsto en el presente contrato se regirá por la ley de derechos de autor vigente, y para su aplicación e interpretación las partes se someten de manera expresa a la jurisdicción y competencia de los tribunales de la ciudad de Puebla.

Leído el presente contrato por las partes firman al margen y al calce para constancia y aceptación del mismo ante la presencia de dos testigos el día \_\_ de \_\_\_\_\_ de 20\_\_.

Los Diseñadores

El Cliente

Testigo

Testigo