



PLAN Y PROGRAMAS DE ESTUDIO BGE•2018



NUEVO MODELO
EDUCATIVO |
PRIMERO EL PRESENTE. PRIMERO LOS NIÑOS



DISEÑO GRÁFICO

CAPACITACIÓN PARA EL TRABAJO



SEMESTRE IV

ÍNDICE

Pág.

- 5 Directorio Institucional de la Secretaría de Educación.
- 6 Directorio de Diseñadores Curriculares.
- 7 La Nueva Escuela Mexicana: principios y orientaciones pedagógicas.
- 8 Las 4A para la 4T, una mirada desde el Plan de Estudio y los Programas Educativos del Bachillerato General Estatal 2018.
- 9 Datos Generales: Cuarto Semestre.
- 10 Importancia del Programa de "Software para el Diseño Gráfico" Cuarto Semestre.
- 12 Impacto de la capacitación para el trabajo y sus unidades en el Perfil de Egreso EMS.
- 13 Competencias de Capacitación Para el Trabajo "Diseño Gráfico" de Cuarto Semestre.
- 14 Relación interdisciplinar y/o multidisciplinar (Esquema).

15 UNIDAD DE APRENDIZAJE CURRICULAR I (UAC I)

- 16 Actividades de Aprendizaje – Orientaciones.
- 20 Evaluación de la Unidad de Aprendizaje Curricular I. 19
Evaluación de las competencias de la Unidad de Aprendizaje Curricular I.
- 24 Contenidos Multidisciplinarios Compartidos.
- 25 Esquema de la Unidad de Aprendizaje Curricular I: "Vectores" - Diseño Gráfico.

26 UNIDAD DE APRENDIZAJE CURRICULAR II (UAC II)

- 27 Actividades de Aprendizaje – Orientaciones.
- 30 Evaluación de la Unidad de Aprendizaje Curricular II.
- 31 Evaluación de las competencias de la Unidad de Aprendizaje Curricular II.

Pág.

- 34 Contenidos Multidisciplinarios Compartidos.
- 35 Esquema de la Unidad de Aprendizaje Curricular II: "Retoque" - Diseño Gráfico.
- 36 UNIDAD DE APRENDIZAJE CURRICULAR III (UAC III)
- 37 Actividades de Aprendizaje – Orientaciones.
- 40 Evaluación de la Unidad de Aprendizaje Curricular III.
- 41 Evaluación de las competencias de la Unidad de Aprendizaje Curricular III.
- 44 Contenidos Multidisciplinarios Compartidos.
- 45 Esquema de la Unidad de Aprendizaje Curricular III: "Editorial" - Diseño Gráfico.
- 46 Metodología.
- 48 Modelo de Evaluación.
- 50 Esquema de evaluación auténtica.
- 51 Fuentes de Información.
- 52 Anexos.

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

Coordinación general

SARAHÍ GAXIOLA JARQUÍN

Diseñadores de la Capacitación Para el Trabajo

- LUIS PÉREZ HUERTA

Revisión Metodológica

- JOSÉ ADÁN MOLINA HERNÁNDEZ

Coordinadores de Diseño Curricular

- ELISABET RODRÍGUEZ VIDAL
- JOSÉ LUIS CABALLERO ROMERO
- JUAN MANUEL GARCÍA ZÁRATE
- MARÍA ANGÉLICA ÁLVAREZ RAMOS
- MARÍA DE LOS ÁNGELES ALEJANDRA BADILLO MÁRQUEZ
- RAFAEL GERARDO MAULEÓN YAÑEZ
- RUBIT ESMERALDA SOLORIO GARCÍA
- KATHIA FUGUEMAN SOSA
- RAÚL VELIZ OSORIO
- ADALBERTO FELIPE PÉREZ GONZÁLEZ

Coordinador de Revisión de Estilo

- ADALBERTO FELIPE PÉREZ GONZÁLEZ

Revisión de Estilo

- LUCINA HUERTA PONCE

Coordinadores de la capacitación para el trabajo

- ELISABET RODRÍGUEZ VIDAL

Diseño de Formato

- LUIS PÉREZ HUERTA

LA NUEVA ESCUELA MEXICANA: PRINCIPIOS Y ORIENTACIONES PEDAGÓGICAS

A partir de La Nueva Escuela Mexicana (NEM), sus principios y orientaciones pedagógicas, el Plan y los Programas de Estudio retoman desde su planteamiento cada uno de los principios en que se fundamenta, al desarrollarlos de forma transversal.

Los elementos de los Programas de Estudio se han vinculado con estos principios, los cuales son perceptibles desde el enfoque del aprendizaje situado, la propuesta de situaciones y actividades de aprendizaje que se adecuan a los diferentes contextos de cada Región del Estado; lo anterior ayuda al estudiantado en el desarrollo de competencias genéricas, disciplinares, profesionales, habilidades socioemocionales y proyecto de vida, para lograr el perfil de egreso del Nivel Medio Superior.

Principios de la Nueva Escuela Mexicana:

A. 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.

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

C. 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 permitir una sana relación entre los ciudadanos.

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

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

F. 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.

G. 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.

H. 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.

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 4 T”.

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

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.

Las cuatro líneas para construir la Nueva Escuela Mexicana consisten en que la Secretaría de Educación establezca acciones, que alcancen:

ASEQUIBILIDAD

- 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 TIC'S o cualquier elemento retomado del contexto que permitan abordar y/o reforzar un conocimiento, sin depender de un libro de texto.

ACCESIBILIDAD

- 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.

ADAPTABILIDAD

- 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.

ACEPTABILIDAD

- 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.

DATOS GENERALES CUARTO SEMESTRE

Componente de formación

Formación para el trabajo

Sectores productivos
Prioritarios del
CONOCER

Telecomunicaciones

Campos de
Formación Profesional

Comunicación

Capacitación para
el trabajo

Diseño Gráfico

Disciplinas

Software para el Diseño Gráfico

Semestre

Cuarto

Clave

Duración

Créditos

BGEDIG4

**3Hr/Sem./Mes
54 hora**

3

Clave de la disciplina
CT-DIG-SDG

Asignación de tiempo por semestre

Opción educativa

Horas teóricas

Horas prácticas

Total de horas

Presencial

0

54

54

Mínimo de mediación docente **80%**

Modalidad escolarizada

IMPORTANCIA DEL PROGRAMA “SOFTWARE PARA EL DISEÑO GRÁFICO” DE CUARTO SEMESTRE

La presente capacitación permite al alumnado continuar desarrollando sus habilidades en diseño gráfico, uso de *software*, programas de diseño y aptitudes emprendedoras, coadyuvando a identificar cuáles son las que puede fortalecer, llevando a cabo una correcta comunicación, acorde al contexto donde se desenvuelve, distinguiendo los aspectos legales, de mercadotecnia e imagen corporativa, así como estrategias financieras, potencializando las características propias de la especialidad en **Diseño Gráfico** desde el reconocimiento, comprensión, análisis y puesta en práctica de los *softwares* utilizados en la elaboración de proyectos gráficos digitales, conocer el impacto de su uso y utilidad en la vida laboral y/o profesional del alumnado.

La importancia radica en crear alumnos competentes en el área de Capacitación Para el Trabajo con el fin de ingresar al área profesional o laboral dominando las aptitudes y destrezas en el uso de programas especializados y las habilidades de comunicación visual necesarias y puedan expresarse de manera asertiva, tanto en el aula como en su entorno. En cuanto al desarrollo de los contenidos propios de la disciplina, se abordarán desde la perspectiva propia del alumnado, poniendo en práctica sus destrezas digitales permitiendo un aprendizaje más significativo y potenciando sus habilidades técnicas y manuales. Durante este semestre se parte de capacidades, habilidades y destrezas, dinamizadas el semestre anterior, mismas que deberán desarrollarse a lo largo de la capacitación para el logro del perfil de egreso.

Así como, de las herramientas necesarias para impulsar la creatividad, en cada práctica y actividad, desde ejercicios simples hasta un proceso complejo de diseño. Lo interesante del proceso planteado radica en que el estudiantado irá evolucionando en el diseño de productos gráficos simples a complejos con el apoyo de equipo de cómputo y *software* necesarios para su producción y difusión.

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 al *software* especializado para diseño gráfico, al ambiente de trabajo y los elementos que los conforman; **la segunda**, permite la experimentación y práctica de las herramientas y funciones con que cuenta el *software* para comprender su uso e impacto en el producto gráfico a elaborar; **la tercera**, exige implementar su creatividad, poner en marcha los conocimientos obtenidos y las habilidades en el uso del *software* para diseñar productos gráficos pertinentes en torno a los objetivos que se persiguen, en colaboración con la disciplina de la Línea Emprendedora.

De acuerdo a la Clasificación mexicana de planes de estudio (CMPE) 2016¹, 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.

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

El contenido del programa de *Software Para Diseño Gráfico* está estructurado en las siguientes unidades:

UAC I. Vectores. En la Unidad de Aprendizaje Curricular I, la disciplina de *Software Para Diseño Gráfico*, en colaboración con la disciplina Estrategias de Proyectos Emprendedores, permitirá la expresión artística del estudiante mediante diseños digitales acordes al contexto; lo proveerá de las herramientas y habilidades básicas necesarias para el uso de *software* especializado en diseño de vectores; a su vez, buscará que conozca las características esenciales del diseño vectorial y su importancia e impacto en proyectos gráficos; y concientizará al alumnado sobre el trabajo colaborativo, la creatividad y la innovación gráfica.

UAC II. Retoque. Permitirá que los estudiantes se apropien de las herramientas y habilidades básicas necesarias para el uso de *software* especializado en retoque fotográfico digital; a su vez, se busca que conozca las características esenciales del retoque, características que reforzarán el diseño pertinente de imágenes, indispensables en la proyección gráfica de mensajes; reforzará el trabajo colaborativo y la creatividad al integrar los temas de la disciplina de la Línea Emprendedora.

UAC III. Editorial. En esta unidad los estudiantes emplearán los conocimientos adquiridos en las unidades anteriores, desarrollarán habilidades y aptitudes de diseño para elaborar diversos productos editoriales mediante *software* especializado; también identificarán la importancia e impacto del diseño editorial e inclusión en proyectos gráficos, diseños vectoriales y retoques fotográficos; también valorarán la viabilidad en la implementación de estrategias financieras de un proyecto de la Línea emprendedora con base en los conocimientos adquiridos.

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

IMPACTO DE LA CAPACITACIÓN PARA EL TRABAJO Y SUS UNIDADES EN EL PERFIL DE EGRESO EMS

Propósitos de la Capacitación Para el Trabajo (Segundo Semestre de la Capacitación)

Al finalizar el semestre, el estudiantado desarrollará habilidades y capacidades prácticas en el uso de *software* especializado en diseño vectorial, retoque fotográfico digital y diseño editorial, así como la importancia e impacto de éstas en proyectos de Diseño Gráfico. Además, hará uso de las competencias genéricas y profesionales en su vida cotidiana, laboral y profesional para ser un agente de cambio y mejorar su entorno.

Ámbitos.

Desempeños del perfil de egreso

Lenguaje y comunicación

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

Habilidades socioemocional es y proyecto de vida

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

Habilidades digitales

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

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

Genéricas

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

A6. Administra los recursos disponibles teniendo en cuenta las restricciones para el logro de sus metas.

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.

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

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

CG07 Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.

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

Habilidades Socioemocionales

Motivación de logro: es la habilidad del individuo para visualizar metas y sentirse dispuesto a alcanzarlas a partir de la confianza en sus capacidades.

Comportamiento prosocial: es la habilidad para guiar todas aquellas acciones posibles a la contribución del bienestar común, independientemente del beneficio propio.

Empleo: uno de los aspectos fundamentales del tránsito

Profesionales con base en el Acuerdo 7

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

CPDIG-02 Desarrolla sistemas con fines de comunicación visual.

CPDIG-03 Diseña archivos digitales para aplicación editorial.

CPDIG-07 Aplica color con técnicas de composición, en elementos de comunicación visual.

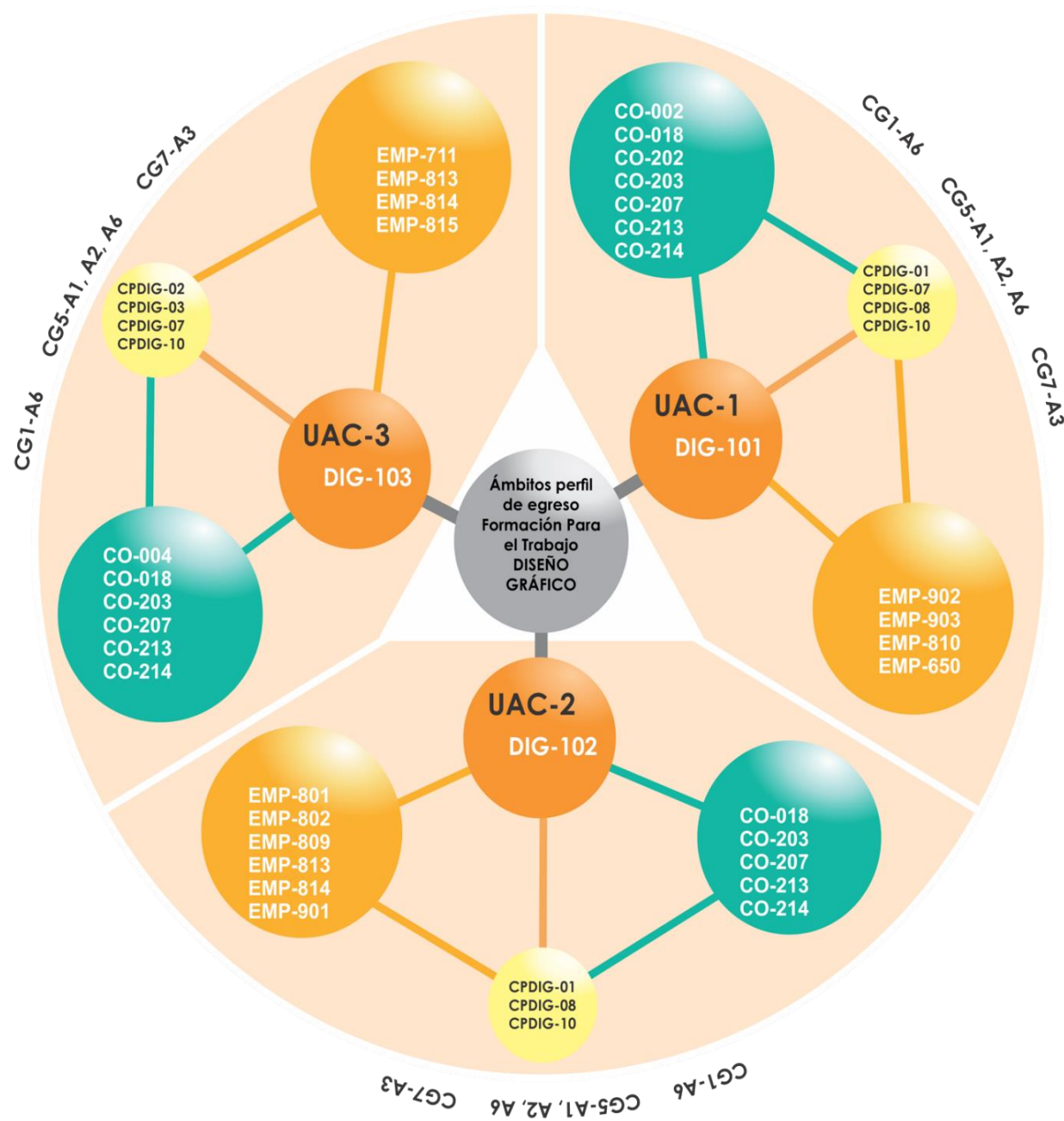
CPDIG-08 Aplica técnicas de expresión gráfica utilizando equipo de cómputo.

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

Dimensiones del Proyecto de Vida

hacia la vida adulta de los jóvenes es la toma de decisiones respecto a si se asumirá el rol de trabajador. En ese sentido, es fundamental que consideren si 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).

RELACIÓN INTERDISCIPLINAR Y/O MULTIDISCIPLINAR



UNIDAD DE APRENDIZAJE CURRICULAR I (UAC I) “VECTORES”

Ámbitos

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

Habilidades socioemocionales y proyecto de vida: es autoconsciente y determinado, cultiva relaciones interpersonales sanas, se autorregula, tiene capacidad de afrontar la adversidad y actuar con efectividad y reconoce la necesidad de solicitar apoyo.

Tiene la capacidad de construir un proyecto de vida con metas personales. Fija metas y busca aprovechar al máximo sus opciones y recursos. Toma decisiones que le generan bienestar presente, oportunidades y sabe lidiar con riesgos.

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

Propósito de la unidad de aprendizaje curricular

Al finalizar la UAC I, el estudiantado diseñará imágenes vectoriales para su aplicación en proyectos gráficos mediante el uso adecuado de programas y *software* de cómputo especializado, demostrando sus conocimientos en diseño gráfico y emprendimiento como opciones de inserción en el campo laboral o de profesionalización.

Producto Sugerido

Documento guía para la elaboración de gráficas vectoriales con *software* especializado que incluya imágenes y productos de comunicación que ejemplifiquen su uso.

Competencias Genéricas

CG1. A6

CG5. A1, A2, A6

CG7. A3

Competencias Profesionales

CPDIG-01

CPDIG-07

CPDIG-08

CPDIG-10

Habilidades Socioemocionales

Motivación de logro.

Comportamiento prosocial.

Dimensiones del Proyecto de Vida

Empleo

DISCIPLINA: SOFTWARE PARA DISEÑO GRÁFICO

Desarrollo del aprendizaje

Contenidos Específicos

DIG-101 Diseño de Vectores

- A. Programas libres para diseño de vectores.
- B. Programas comerciales para diseño de vectores
- C. Propiedades y formato de la página.
- D. Barra de herramientas.
- E. Contornos y rellenos.
- F. Efectos.

Aprendizajes esperados

Diseña imágenes vectoriales usadas en la proyección de mensajes, mediante el uso correcto de un *software* especializado para diseño de vectores.

Producto sugerido

Documento guía para la elaboración de gráficas vectoriales con *software* especializado que incluya imágenes y productos de comunicación que ejemplifiquen su uso.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ORIENTACIONES

Durante la UAC I se estarán elaborando los recursos y productos a integrar en el documento guía, producto sugerido de la unidad, como muestra del nivel de desarrollo y desempeño de los conocimientos adquiridos. Tal guía podrá complementar el Volumen 2 del Manual de Diseño gráfico para cuarto semestre, descrito en el programa de tercer semestre.



ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Que el estudiantado:

DIG-101 A, B

1. Argumente **(CO-002)**, en equipo, la pertinencia del *software* para diseño de vectores empleado en la institución, a partir de una indagación de las diferentes opciones de programas **(CO-202, CO-203)**, considerando el tipo de licencia, requerimientos técnicos, ventajas y desventajas de cada uno **(CO-018, CO-207)**. **CG01.A2, A6, HSE: Comportamiento prosocial.**
COMPRENSIÓN – SELF-SYSTEM

DIG-101 C

2. Explore e identifique todos los elementos del espacio de trabajo del *software* instalado en su institución para diseño de vectores y los anote.

CG5.A6, CG07-A3
RECUPERACIÓN

DIG-101 D

3. Construya una tabla con la imagen del ícono, nombre de la acción y descripción del uso de todos los botones adjuntos en la barra de propiedades y formato de página **(CO-213)**, además de la barra o caja de herramientas con que cuenta el *software* instalado en la institución. Diseñe la tabla de forma que resulte una guía de uso de las herramientas del *software* para los productos digitales a realizar en el semestre, ofreciendo así más confianza en el manejo del *software*.

CG5.A2, A6, CG07.A3. Motivación de logro.
ANÁLISIS

ORIENTACIONES

1. Se recomienda que la indagación sea en parejas o en equipo, según la pertinencia del contexto. Para atender de forma más puntual la habilidad socioemocional se propone trabajar la Lección 1.3 “Colaborar en la escuela” consultando el link:

<http://www.construyet.org.mx/lecciones/estudiantes/colaboracion/1/colaborar-en-la-escuela/>

Se recomienda utilizar un organizador gráfico para integrar la información de la investigación como un anexo al documento guía.

Puntualizar las características del *software* que se usará en el plantel.

2. Para la identificación de los elementos del espacio de trabajo del *software*, se propone elaborar un esquema similar al del **Anexo 1**.

3. Se pretende que el alumno explore y observe por sí mismo el funcionamiento de cada herramienta para que de esta manera pueda asociarlo a una finalidad. Sin embargo, si no se logra el objetivo, el docente puede intervenir explicando la utilidad, uso y pertinencia de cada herramienta.

La tabla podrá entregarse en papel o en archivo digital, ya que se integrará al documento guía de diseño para el uso de los alumnos.

DIG-101 E, F

4. Dibuje una imagen, usando el *software* de la institución las herramientas nodo, mano alzada, lápiz, etc., diversas formas y/o figuras con contornos y rellenos distintos, funciones y acciones de “efectos”, utilice su creatividad y guarde un archivo por cada acción realizada para consultas posteriores. Retome las funciones de estas herramientas, además de lo abordado el semestre anterior en cuanto a Teorías de la Gestalt, color y tipografía, elabore un diseño **(CO-018)** adecuado de imágenes vectoriales para representar acciones o el desarrollo de un proceso relacionado con algún tema de la disciplina “*Estrategias de Proyectos Emprendedores*”. Socialice **(CO-214)** y mejore en caso de ser necesario.

CG5.A1, A2, A6, CG07.A3, CPDIG-01, CPDG-07, CPDIG-08, CPDIG-10.

METACOGNICIÓN**DIG-101 E, F**

5. Elabore diseños de productos gráficos vectoriales digitales de posibles logotipos **(EMP-650, EMP-810)** y el nombre de su producto, proyecto o empresa **(EMP-650)** elaborado en la disciplina de la línea emprendedora. Retome lo abordado sobre tipografía, Leyes de la Gestalt y psicología del color en la disciplina de Bases del Diseño Gráfico, utilizando los distintos “efectos” con que cuente el *software*. Socialice **(CO-214)**, elija y mejore el logotipo más adecuado, según los comentarios que reciba y el objetivo que persiga.

CG07-A3, CPDIG-01, CPDG-07, CPDIG-08, CPDIG-10

METACOGNICIÓN

4. Una acción para el contorno se puede identificar en el Submenú Objeto o con la combinación de teclas Ctrl+Mayús+Q.

Asegurarse de incluir los “efectos” de la barra de herramientas o submenús con que cuente el *software* tanto en formas y figuras vectoriales como en tipografía.

Se sugiere el trabajo en colaboración con la disciplina de la Línea Emprendedora, ya que el producto sugerido formará parte del documento guía para diseño de los alumnos.

5. Se puede retomar el nombre de la empresa o proyecto desarrollado en la disciplina de la línea emprendedora del tercer semestre.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

DIG-101 B, C, D, E, F

6. Realice, retomando lo abordado en la unidad de aprendizaje, utilizando todos los recursos y herramientas que ofrece el programa, un producto gráfico digital en el que se identifiquen los elementos, según lo abordado en *Estrategias de Proyectos Emprendedores*, para ser un empleado prototipo (**EMP-902, EMP-903**) y así poder insertarse en el campo laboral de manera efectiva. Presente ante la comunidad escolar y mejore tomando como referencia los comentarios y críticas constructivas recibidas por los compañeros y maestros.

CG5. A1, A2, A6, CPDIG-01, CPDG-07, CPDIG-08, CPDIG-10.

EMPLEO

METACOGNICIÓN – SELFSYSTEM

ORIENTACIONES

6. La finalidad de esta actividad es la aplicación de los conocimientos abordados durante la unidad y la reactivación de conocimientos anteriores, además del trabajo colaborativo con la disciplina de la Línea Emprendedora. El producto puede ser un cartel, infografía, línea de acción, entre otros y formará parte del documento guía para diseño de los alumnos.

Los alumnos deben investigar los tipos de empleados para reforzar el producto gráfico que generarán y dar proyección al ámbito "Empleo del proyecto de vida".

A pesar de que el producto sugerido es la culminación de la unidad, se propone su desarrollo a lo largo de esta, integrando al momento los insumos necesarios para su elaboración y aprovechamiento del tiempo en el manejo y comprensión del programa. Se recomienda que la entrega del producto sea de forma digital en formato PDF para así contribuir al cuidado ambiental, ya que se puede disponer del archivo en diversos lugares y momentos posteriores.

EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE CURRICULAR I (UAC-I)

Saber

Conoce y manipula correctamente un *software* especializado para diseño de vectores.

Valora la pertinencia del uso de gráficas vectoriales y el impacto en su

Saber hacer

Diseña imágenes gráficas vectoriales mediante el uso correcto de un *software* especializado para diseño de vectores.

Saber ser y convivir

desarrollo personal, laboral y/o profesional.

EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE CURRICULAR I (UAC-I)

COMPETENCIAS GENÉRICAS

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

ATRIBUTO	Básico	Medio	Avanzado
A6 Administra los recursos disponibles teniendo en cuenta las restricciones para el logro de sus metas.	Administra deficientemente los recursos disponibles sin tomar en cuenta las restricciones para el logro de sus metas.	Administra medianamente los recursos disponibles tomando en cuenta algunas restricciones para el logro de sus metas.	Administra eficientemente los recursos disponibles teniendo en cuenta todas las restricciones para el logro de sus metas.

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

ATRIBUTO	Básico	Medio	Avanzado
A1 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.
A2 Ordena información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.	Ordena esporádicamente información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.	Ordena ocasionalmente información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.	Ordena continuamente información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.
A6 Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.	Utiliza esporádicamente las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.	Utiliza frecuentemente las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.	Utiliza siempre las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.

COMPETENCIAS GENÉRICAS

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

ATRIBUTO	Básico	Medio	Avanzado
A3 Articula saberes de diversos campos y establece relaciones entre ellos y su vida cotidiana.	Articula pocos saberes de diversos campos, sin establecer relaciones entre ellos y su vida cotidiana	Articula algunos saberes de diversos campos y establece poca relación entre ellos y su vida cotidiana.	Articula todos los saberes de diversos campos y establece de manera concreta las relaciones entre ellos y su vida cotidiana

COMPETENCIAS PROFESIONALES

COMPETENCIA	Básico	Medio	Avanzado
CPDIG-01 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.
CPDG-07 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.

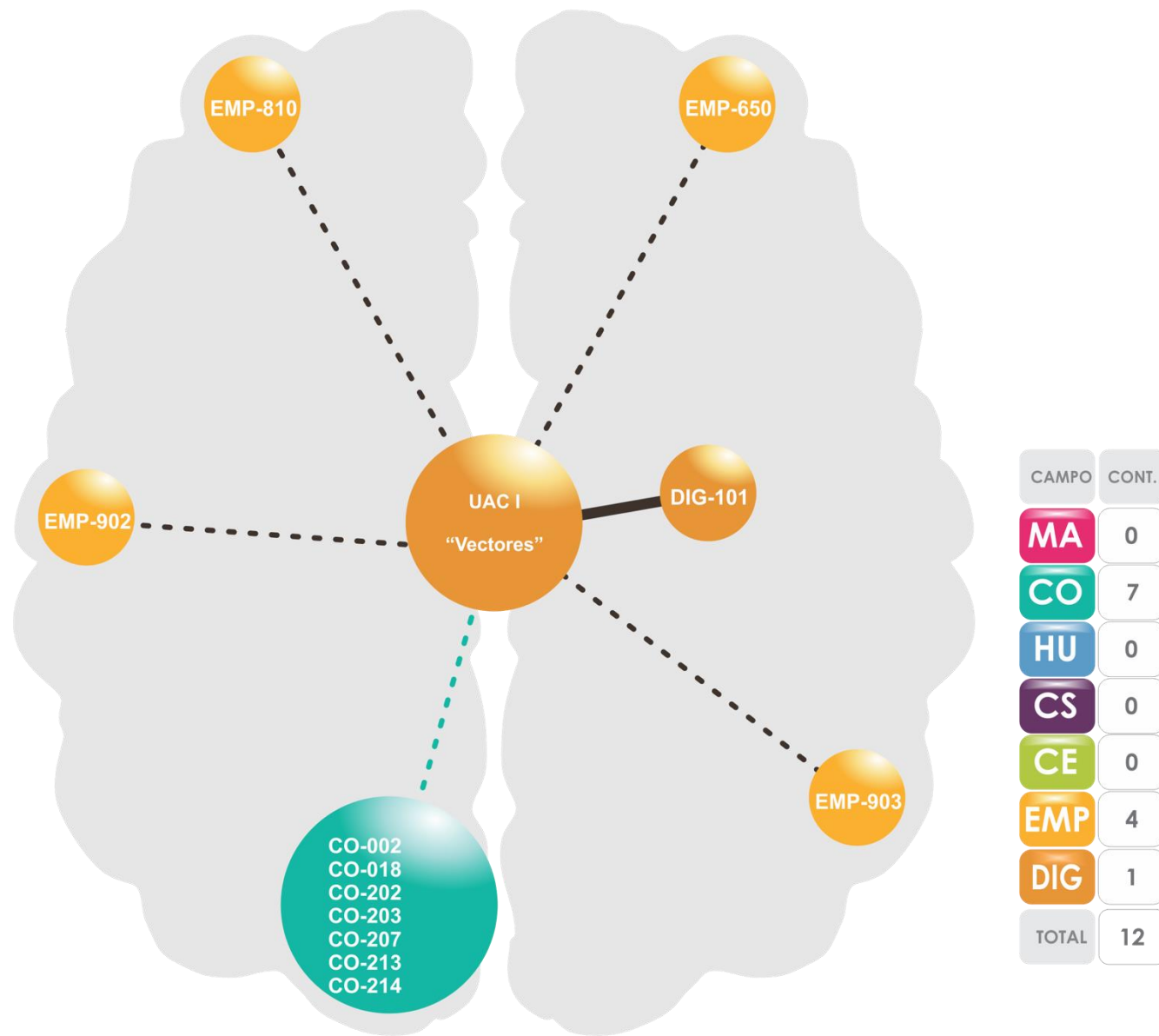
COMPETENCIAS PROFESIONALES

COMPETENCIA	Básico	Medio	Avanzado
CPDIG-08 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 especializado para imágenes vectoriales.	Aplica medianamente las técnicas de expresión gráfica de vectorización digital utilizando equipo de cómputo especializado para imágenes vectoriales.	Aplica correctamente las técnicas de expresión gráfica de vectorización digital utilizando correctamente las funciones del equipo de cómputo especializado para imágenes vectoriales.
CPDIG-10 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

Campo Disciplinar	Contenidos Específicos
COMUNICACIÓN	Primer Semestre CO-002 Me expreso eficaz y eficientemente en español. CO-202 Web. CO-203 Uso seguro del internet. CO-207 Organizadores y editores gráficos. Segundo Semestre CO-213 Formularios. CO-214 Publicación. Tercer Semestre CO-018 Organizo jerárquicamente mis ideas de manera gráfica.
LÍNEA EMPRENDEDORA	Cuarto Semestre EMP-650 Proceso de registro. EMP-810 Concepto de logotipo. EMP-902 Elementos de una solicitud de empleo. EMP-903 Elementos de un curriculum vitae.

ESQUEMA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE CURRICULAR I "VECTORES" DISEÑO GRÁFICO



UNIDAD DE APRENDIZAJE CURRICULAR II (UAC II)

“RETOQUE”

Ámbitos

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

Habilidades socioemocionales y proyecto de vida: es autoconsciente y determinado, cultiva relaciones interpersonales sanas, se autorregula, tiene capacidad de afrontar la adversidad y actuar con efectividad y reconoce la necesidad de solicitar apoyo.

Tiene la capacidad de construir un proyecto de vida con metas personales. Fija metas y busca aprovechar al máximo sus opciones y recursos. Toma decisiones que le generan bienestar presente, oportunidades y sabe lidiar con riesgos.

Habilidades digitales: utiliza las tecnologías de la información y la comunicación de Forma ética y responsable para investigar, resolver problemas, producir materiales y expresar ideas. Aprovecha estas tecnologías para desarrollar ideas e innovaciones.

Propósito de la unidad de aprendizaje curricular

Al finalizar la UAC II, el estudiantado diseñará ediciones con retoque fotográfico digital para su aplicación en proyectos gráficos mediante el uso adecuado de programas y *software* de cómputo especializado demostrando sus conocimientos en diseño gráfico y emprendimiento como opciones de inserción en el campo laboral o de profesionalización.

Producto Sugerido

Documento guía para el retoque digital de fotografías con *software* especializado que incluya imágenes y productos de comunicación, en colaboración con la “Línea Emprendedora”, que ejemplifiquen su uso.

Competencias Genéricas

CG1. A6

CG5. A1, A2, A6

CG7. A3

Competencias Profesionales

CPDIG-01

CPDIG-08

CPDIG-10

Habilidades Socioemocionales

Comportamiento prosocial.

Dimensiones del Proyecto de Vida

Empleo.

DISCIPLINA: SOFTWARE PARA DISEÑO GRÁFICO

Desarrollo del aprendizaje

Contenidos Específicos

DIG-102 Retoque Fotográfico

- A. Programas libres para retoque fotográfico.
- B. Programas comerciales para retoque fotográfico.
- C. Propiedades y formato de la página.
- D. Barra de herramientas.
- E. Máscaras, canales y capas.
- F. Filtros y efectos.

Aprendizajes esperados

Diseña proyectos gráficos con fotografías manipuladas digitalmente utilizadas en publicidad, mediante un *software* especializado para retoque fotográfico.

Producto sugerido

Documento guía para la elaboración de retoque fotográfico digital con *software* especializado que incluya imágenes y productos de comunicación que ejemplifiquen su uso.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ORIENTACIONES

Durante la UAC II se estarán elaborando los recursos y productos a integrar en el documento guía, producto sugerido de la unidad, como muestra del nivel de desarrollo y desempeño de los conocimientos adquiridos. Tal guía podrá complementar el Volumen 2 del Manual de Diseño Gráfico para cuarto semestre, descrito en el programa de tercer semestre.

Que el estudiantado:

DIG-102 A, B

1. Argumente **(CO-018)** en equipo la pertinencia del *software* para retoque fotográfico digital empleado en la institución, a partir de una indagación de las diferentes opciones de *software* **(CO-203, CO-207)**, considerando el tipo de licencia, requerimientos técnicos, ventajas y desventajas de cada uno. **CG01.A6, HSE: Comportamiento prosocial.**

COMPRESIÓN – SELF-SYSTEM

DIG-102 C

2. Explore e identifique todos los elementos del espacio de trabajo del *software* instalado en su institución para anotación y retoque fotográfico digital.

CG5.A6, CG07-A3

RECUPERACIÓN

DIG-102 D

3. Construya una tabla **(CO-213)** con la imagen del ícono, nombre de la acción y descripción del uso de todos los íconos adjuntos en la barra de herramientas, de propiedades y formato de página con que cuenta el *software* instalado en la institución. Diseñe la tabla de forma que resulte una guía de uso de las herramientas del *software* para los productos digitales a realizar en el semestre, dándole así más confianza en el manejo del *software*.

CG5.A2, A6, CG07.A3. Motivación de logro.

ANÁLISIS

1. Se recomienda que la indagación sea en parejas o en equipo, según la pertinencia del contexto. Para atender de forma más puntual la habilidad socioemocional se propone trabajar la Lección 1.2 “Manos a la obra” del link: <http://www.construye-t.org.mx/lecciones/estudiantes/co-laboracion/1/manos-a-la-obra/>

Se recomienda utilizar un organizador gráfico para integrar la información de la investigación que se anexará al documento guía para diseño de los alumnos.

Puntualizar las características del *software* que se usará en el plantel.

2. Para la identificación de los elementos se propone trabajar un esquema como el del **Anexo 2**.

3. Se pretende que el alumno explore y observe por sí mismo el funcionamiento de cada herramienta para que de esta manera pueda asociarlo a una finalidad. Sin embargo, si no se logra el objetivo, el docente puede intervenir explicando la utilidad, uso y pertinencia de cada herramienta.

La tabla puede entregarse en papel o digital ya que será integrada al documento guía para diseño de los alumnos.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

DIG-102 E, F

4. Edite y guarde diversas fotografías, haciendo uso de la creatividad. Aplique las acciones referentes a máscaras, efectos, filtros, canales y modos de color (RGB, CMYK), y resguarde para consultas posteriores. Retome las funciones de estas herramientas, así como lo abordado en cuanto a Teorías de la Gestalt, color (**EMP-809**) y tipografía, y diseñe diversas fotografías utilizables para promocionar su producto o proyecto (**EMP-801, EMP-802**) de la disciplina de Procesos de Proyectos Emprendedores de la Línea Emprendedora. Socialice y argumente (**CO-018, CO-214**) la selección del modo de color y mejore las fotografías editadas en caso de ser necesario. **CG5. A1, A2, A6, CG07-A3, CPDIG-01, CPDG-07, CPDIG-08, CPDIG-10. METACOGNICIÓN**

DIG-102 C, D, E, F

5. Diseñe, a partir de lo abordado en esta unidad de aprendizaje y utilizando todos los recursos y herramientas que ofrece el software, una serie de productos gráficos de retoque digital que formen parte de la campaña publicitaria (**EMP-813, EMP-814**) propuesta en la disciplina de la Línea Emprendedora. Tome en cuenta diversos medios de proyección publicitaria (**CO-214**) como lo son Redes Sociales, documentos impresos (revista, periódico, folletos, etc.), además de un producto gráfico que sea utilizable en la captación efectiva de empleados (**EMP-813, EMP 901**). Exponga (**CO-018, CO-214**) ante la comunidad escolar y mejore (CO-001) los productos en caso de ser necesario (tanto de forma gráfica como en la gramática del mensaje). **CG5. A1, A2, A6, CG07-A3, CPDIG-01, CPDG-07, CP- DIG-08, CPDIG-10, (Dimensión: EMPLEO) METACOGNICIÓN**

ORIENTACIONES

4. Se propone que algunas fotografías sean guardadas con modos de color distintos (RGB y CMYK) para observar los cambios que sufren y poder argumentar mejor en la socialización de sus diseños fotográficos.

Se sugiere el trabajo en colaboración con la disciplina de la Línea Emprendedora ya que el producto sugerido formará parte del documento guía para diseño de los alumnos.

5. La finalidad de esta actividad es la aplicación de los conocimientos abordados durante la unidad y la reactivación de conocimientos anteriores, además del trabajo colaborativo con la disciplina de la Línea Emprendedora. Los productos deben ser o contener fotografías editadas digitalmente y formar parte del documento guía para diseño de los alumnos.

Para proyectar el ámbito "Empleo" del proyecto de vida, se sugiere que los alumnos investiguen qué tipo de empleado se necesitaría para su empresa o proyecto y generar un producto gráfico, el cual puede ser un cartel, para su captación.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ORIENTACIONES

A pesar de que el producto sugerido es la culminación de la unidad, se propone sea desarrollado a lo largo de esta, integrando al momento los insumos necesarios para su elaboración y aprovechamiento del tiempo en el manejo y comprensión del programa. Se recomienda que la entrega del producto sea de forma digital en formato PDF para así contribuir al cuidado ambiental, ya que se puede disponer del archivo en diversos lugares y momentos posteriores.

EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE CURRICULAR II (UAC-II)

Saber

Conoce y manipula correctamente un software especializado para retoque fotográfico digital.

Saber hacer

Diseña imágenes con retoque digital mediante el uso correcto de un software especializado para retoque digital.

Saber ser y convivir

Valora la pertinencia del retoque digital fotográfico y el impacto en su desarrollo personal, social, laboral y/o profesional.

EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE CURRICULAR II (UAC-II)

COMPETENCIAS GENÉRICAS

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

ATRIBUTO	Básico	Medio	Avanzado
A6 Administra los recursos disponibles teniendo en cuenta las restricciones para el logro de sus metas.	Administra deficientemente los recursos disponibles sin tomar en cuenta las restricciones para el logro de sus metas.	Administra medianamente los recursos disponibles tomando en cuenta algunas restricciones para el logro de sus metas.	Administra eficientemente los recursos disponibles teniendo en cuenta todas las restricciones para el logro de sus metas.

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

ATRIBUTO	Básico	Medio	Avanzado
A1 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.
A2 Ordena información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.	Ordena esporádicamente información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.	Ordena ocasionalmente información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.	Ordena continuamente información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.
A6 Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.	Utiliza esporádicamente las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.	Utiliza frecuentemente las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.	Utiliza siempre las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.

COMPETENCIAS GENÉRICAS

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

ATRIBUTO	Básico	Medio	Avanzado
A3 Articula saberes de diversos campos y establece relaciones entre ellos y su vida cotidiana.	Articula pocos saberes de diversos campos, sin establecer relaciones entre ellos y su vida cotidiana	Articula algunos saberes de diversos campos y establece poca relación entre ellos y su vida cotidiana.	Articula todos los saberes de diversos campos y establece de manera concreta las relaciones entre ellos y su vida cotidiana

COMPETENCIAS PROFESIONALES

COMPETENCIA	Básico	Medio	Avanzado
CPDIG-01 Genera representaciones gráficas de acuerdo con el propósito de comunicación.	Genera representaciones gráficas, como ediciones fotográficas digitales, sin estar de acuerdo con el propósito de comunicación de un proyecto gráfico.	Genera representaciones gráficas, como ediciones fotográficas digitales, de acuerdo a un limitado propósito de comunicación de un proyecto gráfico.	Genera representaciones gráficas, como ediciones fotográficas digitales, de total acuerdo con el propósito de comunicación de un proyecto gráfico.
CPDIG-08 Aplica técnicas de expresión gráfica utilizando equipo de cómputo.	Aplica técnicas de expresión gráfica, como retoque fotográfico digital, utilizando equipo de cómputo no especializado para manipulación, edición y retoque de fotografías.	Aplica técnicas de expresión gráfica, como retoque fotográfico digital, utilizando limitadamente y algunas de las funciones del equipo de cómputo especializado para manipulación, edición y retoque de fotografías.	Aplica técnicas de expresión gráfica, como retoque fotográfico digital, utilizando correctamente todas las funciones del equipo de cómputo especializado para manipulación, edición y retoque de fotografías.

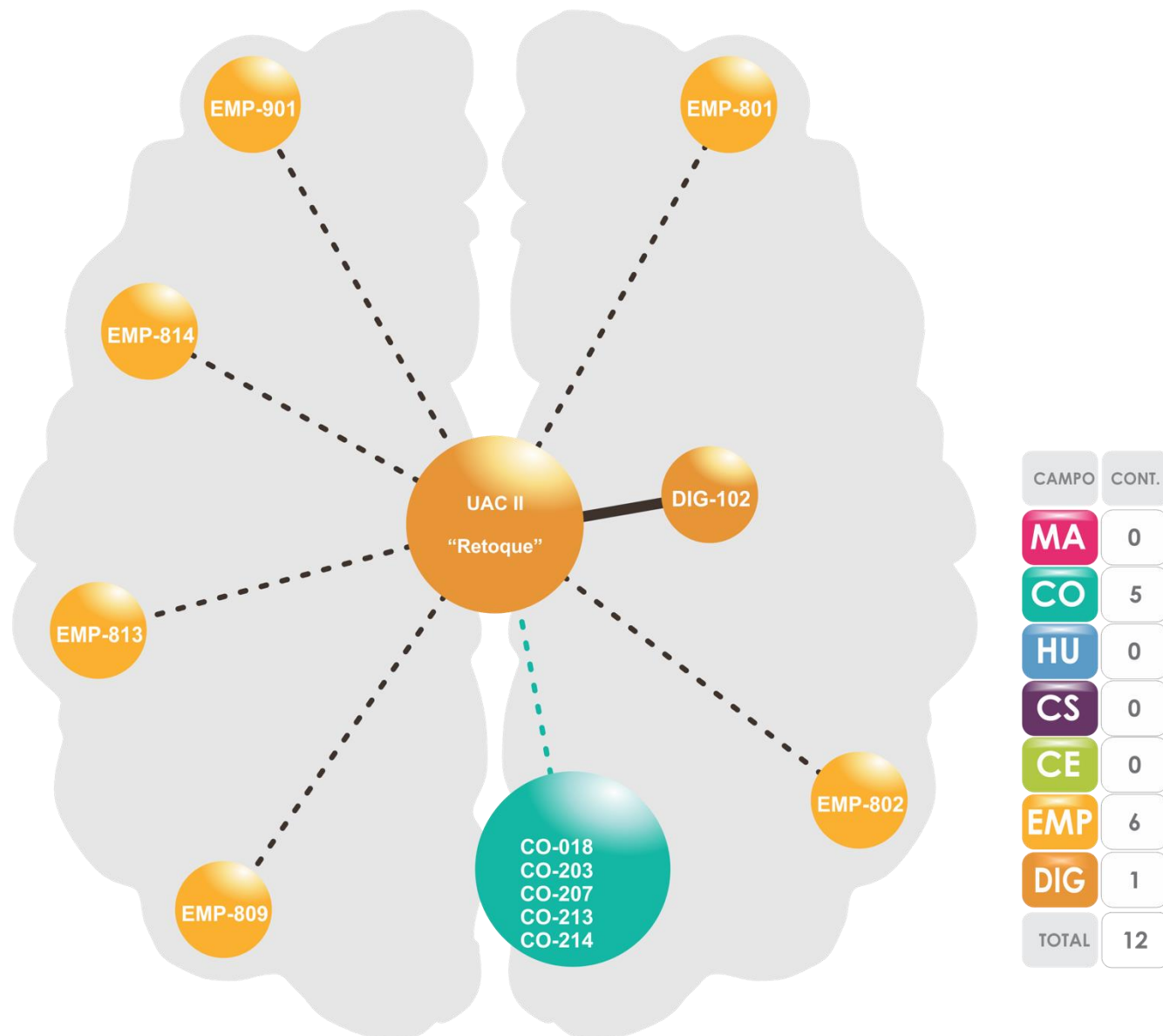
COMPETENCIAS PROFESIONALES

COMPETENCIA	Básico	Medio	Avanzado
CPDIG-10 Crea imágenes digitales para la aplicación en un proyecto de comunicación visual.	Crea imágenes digitales, como fotografías con retoque digital, no creativo ni funcional para la aplicación en un proyecto de comunicación visual.	Crea imágenes digitales, como fotografías con retoque digital, poco atractivo y poco funcional para la aplicación en un proyecto de comunicación visual.	Crea imágenes digitales, como fotografías con retoque digital, creativo y funcional para la aplicación en un proyecto de comunicación visual.

CONTENIDOS MULTIDISCIPLINARES COMPARTIDOS

Campo Disciplinar	Contenidos Específicos
COMUNICACIÓN	Primer Semestre CO-203 Uso seguro del internet. CO-207 Organizadores y editores gráficos.
	Segundo Semestre CO-213 Formularios. CO-214 Publicación.
	Tercer Semestre CO-018 Organizo jerárquicamente mis ideas de manera gráfica.
LÍNEA EMPRENDEDORA	Cuarto Semestre EMP-801 Definición de mercadotecnia. EMP-802 4 p's de la mercadotecnia. EMP-809 Psicología del color. EMP-813 Promoción y publicidad. EMP-814 Publicidad digital. EMP-901 Contrato laboral.

ESQUEMA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE CURRICULAR II “RETOQUE” DISEÑO GRÁFICO



UNIDAD DE APRENDIZAJE CURRICULAR III (UAC III)

“EDITORIAL”

Ámbitos

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

Habilidades socioemocionales y proyecto de vida: es autoconsciente y determinado, cultiva relaciones interpersonales sanas, se autorregula, tiene capacidad de afrontar la adversidad y actuar con efectividad y reconoce la necesidad de solicitar apoyo.

Tiene la capacidad de construir un proyecto de vida con metas personales. Fija metas y busca aprovechar al máximo sus opciones y recursos. Toma decisiones que le generan bienestar presente, oportunidades y sabe lidiar con riesgos.

Habilidades digitales: utiliza las tecnologías de la información y la comunicación de Forma ética y responsable para investigar, resolver problemas, producir materiales y expresar ideas. Aprovecha estas tecnologías para desarrollar ideas e innovaciones.

Propósito de la unidad de aprendizaje curricular

Al finalizar la UAC III, el estudiantado diseñará productos y/o editoriales para su posible publicación, mediante el uso adecuado de programas y *software* de cómputo especializados demostrando sus conocimientos en Diseño Gráfico y emprendimiento como opciones de inserción en el campo laboral o de profesionalización.

Producto Sugerido

Documento guía para la elaboración de documentos editoriales con *software* especializado que incluya imágenes y productos de comunicación, en colaboración con la Línea Emprendedora, que ejemplifiquen su uso.

Competencias Genéricas

CG1. A6

CG5. A1, A2, A6

CG7. A3

Competencias Profesionales

CPDIG-02

CPDIG-03

CPDIG-07

CPDIG-10

Habilidades Socioemocionales

Motivación de logro.

Comportamiento prosocial.

Dimensiones del Proyecto de Vida

Empleo

DISCIPLINA: SOFTWARE PARA DISEÑO GRÁFICO

Desarrollo del aprendizaje

Contenidos Específicos

DIG-103 Diseño editorial

- A. Programas libres para diseño editorial.
- B. Programas comerciales diseño editorial.
- C. Propiedades y formato de la página.
- D. Barra de herramientas.
- E. Página maestra.
- F. Diseños editoriales.
 - 1. Volantes.
 - 2. Folletos.
 - 3. Revista.
 - 4. Periódico.
 - 5. Libro.

Aprendizajes esperados

Elabora diseños de productos editoriales diversos utilizados con la finalidad de proyectar información mediante un software especializado para diseño editorial.

Producto sugerido

Documento guía para la elaboración de productos editoriales con software especializado que incluya imágenes y productos de comunicación que ejemplifiquen su uso.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ORIENTACIONES

Durante la UAC III se estarán elaborando los recursos y productos a integrar en el documento guía, producto sugerido de la unidad, como muestra del nivel de desarrollo y desempeño de los conocimientos adquiridos. Tal guía podrá complementar el Volumen 2 del Manual de Diseño Gráfico para cuarto semestre, descrito en el programa de tercer semestre.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

El estudiantado:

DIG-103 A, B

1. Argumente **(CO-018)**, en equipo, la pertinencia del software para diseño editorial empleado o posible a emplear en la institución, a partir de una indagación **(CO-203)** de las diferentes opciones de software, considerando el tipo de licencia, requerimientos técnicos, ventajas y desventajas de cada uno. **CG01-A6, HSE-COLABORACIÓN. SELF-COMPREENSIÓN**

DIG-103 C, D

2. Explore e identifique todos los elementos del espacio de trabajo del software instalado en su institución para diseño editorial y los anote **(CO-213)** con la imagen del ícono, nombre de la acción y descripción del uso de todos los íconos adjuntos en la barra de propiedades y formato de página. Además, incluya la barra o caja de herramientas con que cuenta el software instalado en la institución. **CG07-A3. ANÁLISIS**

DIG-103 E

3. Elabore un documento editorial libre con temáticas referentes al “Empleo en México” **(CO-004)**, después de explorar las acciones de página maestra **(CO-207)**, en el software de diseño editorial, donde se ejemplifique el uso y resultado de la aplicación de página maestra en un producto editorial. **CG5. A1, A2, A6, CG07-A3, CPDIG-01, CPDG-07, CPDIG-08, CPDIG-10, DPV-EMPLEO. ANÁLISIS**

ORIENTACIONES

1. Se recomienda que la indagación sea en parejas o en equipo, según la pertinencia del contexto. Para atender de forma más puntual la habilidad socioemocional se propone trabajar la Lección 5.2 “Mi actitud impacta” en el link:

<http://www.construye-t.org.mx/lecciones/alumnos/co-la-boracion/5/mi-actitud-impacta/>

Se sugiere utilizar un organizador gráfico para integrar la información de la investigación que se anexará al documento guía para diseño de los alumnos.

Puntualizar las características del software que se usará en el plantel.

2. Para la identificación de los elementos se propone trabajar un esquema como el del **Anexo 3**.

Se pretende que el alumno explore y observe por sí mismo el funcionamiento de cada herramienta para que de esta manera pueda asociarlo a una finalidad. Sin embargo, si no se logra el objetivo, el docente puede intervenir explicando la utilidad, uso y pertinencia de cada herramienta. El formulario podrá ser físico o digital ya que será integrado al documento guía para diseño de los alumnos.

3. Se pretende que el alumno explore y observe por sí mismo lo que sucede al aplicar página maestra a documentos editoriales con varias páginas.

Se recomienda que la temática del documento libre sea en relación al empleo en México, estado, o región según se considere pertinente.

El producto formará parte del documento guía para diseño de los alumnos.

DIG-102 F 1-2-3-4

4. Elabore y guarde distintos productos editoriales digitales (página de revista, página de libro, página de periódico, folletos y volantes) **(EMP-813, CO-207)** mediante la observación, imitación o uso de plantillas, en los cuales hable sobre algún tema abordado en la disciplina de la Línea Emprendedora. Socialice y emita juicios críticos objetivos sobre la pertinencia de los productos expuestos. Indague costos de impresión y distribución de los distintos productos editoriales **(EMP-711, EMP-815). CG5. A1, A2, A6, CG07-A3. CPDIG-01, CPDG-07, CPDIG-08, CPDIG-10 METACOGNICIÓN**

DIG-103 C, D, E, F

5. Diseñe, retomando lo abordado en la unidad de aprendizaje y utilizando todos los recursos y herramientas que ofrece el programa, productos editoriales digitales (página de revista, página de libro, página de periódico, folletos y volantes) **(EMP-814, CO-207)** en los que proyecte información **(CO-018)** importante en relación al producto sugerido de la disciplina de la Línea Emprendedora. Presente **(CO-214)** ante la comunidad escolar y los mejore, tomando como referencia los comentarios y críticas constructivas recibidas por los compañeros y maestros. **CG5. A1, A2, A6, CG07-A3. CPDIG-01, CPDG-07, CPDIG-08, CP- DIG-10 METACOGNICIÓN**

4. Los productos editoriales a elaborar son para practicar y observar las necesidades de composición de cada uno de los productos editoriales. Se recomienda guardarlos en un formato (digital o impreso) pertinente para su integración en el documento guía para diseño de los alumnos.

5. La finalidad de esta actividad es la aplicación de los conocimientos abordados durante la unidad y la reactivación de conocimientos anteriores, además del trabajo colaborativo con la disciplina de la Línea Emprendedora. Se sugiere elaborar el o los productos de acuerdo al contexto y necesidades de la institución y del trabajo colaborativo, además formará(n) parte del documento guía para diseño de los alumnos.

A pesar de que el producto sugerido es la culminación de la unidad, se propone sea desarrollado a lo largo de esta, integrando al momento los insumos necesarios para su elaboración y aprovechamiento del tiempo en el manejo y comprensión del programa. Se recomienda que la entrega del producto sea de forma digital en formato PDF para así contribuir al cuidado ambiental, ya que se puede disponer del archivo en diversos lugares y momentos posteriores.

EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE CURRICULAR III (UAC-III)

Saber

Conoce y manipula correctamente un *software* especializado para diseño editorial.

Saber hacer

Diseña productos editoriales (folletos, página de revista, página de periódico, volante, etc.) mediante el uso correcto de un *software* especializado para diseño editorial.

Saber ser y convivir

Valora la pertinencia del diseño editorial y el impacto en su desarrollo personal, social, laboral y/o profesional.

EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE CURRICULAR II (UAC-II)

COMPETENCIAS GENÉRICAS

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

ATRIBUTO	Básico	Medio	Avanzado
A6 Administra los recursos disponibles teniendo en cuenta las restricciones para el logro de sus metas.	Administra deficientemente los recursos disponibles sin tomar en cuenta las restricciones para el logro de sus metas.	Administra medianamente los recursos disponibles tomando en cuenta algunas restricciones para el logro de sus metas.	Administra eficientemente los recursos disponibles teniendo en cuenta todas las restricciones para el logro de sus metas.

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

ATRIBUTO	Básico	Medio	Avanzado
A1 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.
A2 Ordena información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.	Ordena esporádicamente información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.	Ordena ocasionalmente información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.	Ordena continuamente información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.
A6 Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.	Utiliza esporádicamente las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.	Utiliza frecuentemente las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.	Utiliza siempre las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.

COMPETENCIAS GENÉRICAS

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

ATRIBUTO	Básico	Medio	Avanzado
A3 Articula saberes de diversos campos y establece relaciones entre ellos y su vida cotidiana.	Articula pocos saberes de diversos campos, sin establecer relaciones entre ellos y su vida cotidiana	Articula algunos saberes de diversos campos y establece poca relación entre ellos y su vida cotidiana.	Articula todos los saberes de diversos campos y establece de manera concreta las relaciones entre ellos y su vida cotidiana

COMPETENCIAS PROFESIONALES

COMPETENCIA	Básico	Medio	Avanzado
CPDIG-02 Desarrolla sistemas con fines de comunicación visual.	Elabora páginas de revistas y/o libros, folletos y demás productos editoriales digitales e impresos poco visuales y con poca o nula proyección de mensajes.	Elabora páginas de revistas y/o libros, folletos y demás productos editoriales digitales e impresos parcialmente visuales y con limitada proyección de mensajes.	Elabora páginas de revistas y/o libros, folletos y demás productos editoriales digitales e impresos atractivamente visuales y con eficaz proyección de mensajes.
CPDIG-03 Diseña archivos digitales para aplicación editorial.	Diseña páginas de revistas y/o libros, folletos y demás productos editoriales digitales e impresos sin utilizar un software especializado y con nula aplicación editorial.	Diseña páginas de revistas y/o libros, folletos y demás productos editoriales digitales e impresos utilizando limitadamente un software especializado y limitada aplicación editorial.	Diseña páginas de revistas y/o libros, folletos y demás productos editoriales digitales e impresos utilizando correctamente un software especializado y con una eficaz aplicación editorial.

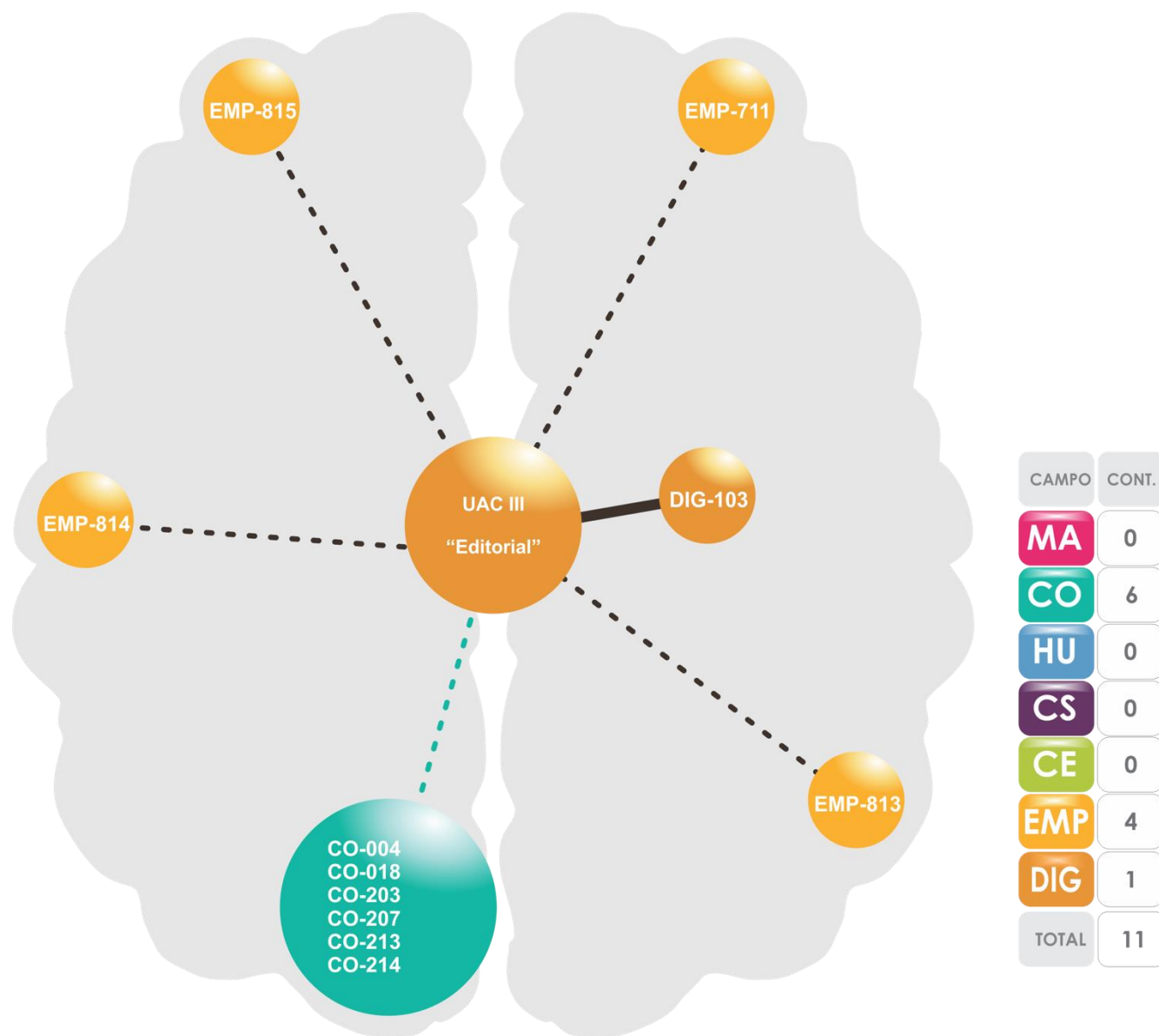
COMPETENCIAS PROFESIONALES

COMPETENCIA	Básico	Medio	Avanzado
CPDIG-07 Aplica color con técnicas de composición, en elementos de comunicación visual.	Aplica color sin tomar en cuenta, las leyes de la Gestalt, las formas, ni la tipografía, elementos de comunicación visual.	Aplica color utilizando parcialmente, algunas leyes de la Gestalt, algunas formas y la tipografía, elementos de comunicación visual.	Aplica color utilizando correctamente, las leyes de la Gestalt, las formas y la tipografía, elementos de la comunicación visual.

CONTENIDOS MULTIDISCIPLINARES COMPARTIDOS

Campo Disciplinar	Contenidos Específicos
COMUNICACIÓN	Primer Semestre CO-004 Redacto con claridad y precisión. CO-203 Uso seguro del internet. CO-207 Organizadores y editores gráficos.
	Segundo Semestre CO-213 Formularios. CO-214 Publicación.
	Tercer Semestre CO-018 Organizo jerárquicamente mis ideas de manera gráfica.
LÍNEA EMPRENDEDORA	Cuarto Semestre EMP-711 Gastos de operación. EMP-813 Promoción y publicidad. EMP-814 Publicidad digital. EMP-815 Fijación de precios.

ESQUEMA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE CURRICULAR III "EDITORIAL" DISEÑO GRÁFICO



Aprendizaje Situado

La perspectiva situada asume que el conocimiento se construye cuando la persona está enfrentada a una situación propia del contexto y mediada por las interacciones sociales de esa comunidad de práctica, de este modo lo importante es que la persona al realizar una actividad, sea capaz de construir conocimiento y en palabras de Cantoral (2016), saberes.

De este modo, aprender y hacer son acciones inseparables y los procesos de aprendizaje son más pertinentes si rescatan las necesidades, intereses y particularidades de los contextos específicos en los que los estudiantes se desempeñan. En palabras de Lave y Wenger, (1991) el aprendizaje situado exige la participación del estudiante en una comunidad de práctica; esto es, las interacciones sociales propias de una cultura, permiten la adquisición de saberes que de otra forma el estudiante no puede construir; por tanto, se puede afirmar que el contexto social, las habilidades y competencias no pueden separarse.

Basados en estos principios las propuestas de los diversos campos disciplinares en el Modelo Educativo, tienden a recuperar situaciones contextuales de aprendizaje, situaciones problemáticas, (Gil, Macedo, Martínez, Torregrosa, Valdés y Vilchez, 2005, en Valdés 2017), o problematizar el saber en el más amplio sentido del término, situándolo en el entorno de la vida del aprendiz (individual o colectivo) lo que exige el rediseño compartido, orientando y estructurando, al discurso Matemático Escolar. (Cantoral, 2016, 51).

Se propone utilizar la Taxonomía o Clasificación elaborada por Marzano y Kendall, también llamada la Taxonomía de los Objetivos Educativos, la cual sirve para:

Formular objetivos o resultados esperados del aprendizaje,

en términos de conductas observables, medibles y posibles de alcanzar durante el proceso de aprendizaje.

Diseño de evaluaciones.

Es una herramienta para formular estándares de mayor utilidad para los educadores.

Es una estructura para diseñar el currículo, y es una base para los currículos de habilidades del pensamiento (Prados, S/F).

Actividades para la recuperación.

Subprocesos de recuerdo y reconocimiento que pertenecen al primer nivel del sistema cognitivo para el manejo del tipo de conocimiento denominado información. Realizar actividades que le permitan al estudiante llevar a cabo el ejercicio de recuperación de conocimientos.

Actividades para la comprensión.

El proceso de comprensión en el sistema cognitivo es el encargado de traducir el conocimiento en las formas adecuadas para que su almacenaje en la memoria permanente se produzca, es decir, que tome la estructura y el formato que se requiere para que la información clave se preserve.

Actividades para el análisis.

El análisis en la Nueva Taxonomía corresponde a la extensión razonada del conocimiento. En este estadio las personas elaboran a partir del conocimiento que comprenden. Por lo tanto, se puede afirmar que el análisis va más allá de la identificación de lo esencial versus lo no esencial que son funciones propias de la comprensión. Los procesos que conforman el análisis son:

Asociación, clasificación, análisis del error, generalización y especificación. Para que se desarrollen estos procesos debe haber ciertas condiciones y por lo tanto tareas a realizar en las actividades de aprendizaje.

Actividades para utilización del conocimiento.

La utilización del conocimiento se presenta cuando la persona se ve en la necesidad de cumplir con determinadas tareas. En la Nueva Taxonomía, el nivel utilización de conocimiento está conformado por cuatro categorías: toma de decisiones, resolución de problemas, experimentación e investigación. Por lo que se sugiere implementar las condiciones para lograr este nivel.

Actividades para Metacognición.

La Nueva Taxonomía del nivel de metacognición sostiene cuatro funciones:

- Especificar las metas.
- Monitoreo de los procesos.
- Monitoreo de la claridad.
- Monitoreo de la precisión.

Actividades para el sistema interno de pensamiento. Contiene una interrelación entre diversos elementos que intervienen en el proceso de aprendizaje como son: las actitudes, las creencias y las emociones. Es la interrelación entre diversos elementos lo que determina finalmente la motivación y la atención.

Permite a los aprendices tomar posturas ante la opción de aprender o no algo.

Cuatro tipos de pensamiento que conforman el sistema interno (self):

- Examinación de la importancia.
- Examinación de la eficacia.
- Examinación de las respuestas emocionales.
- Examinación de la motivación.

MODELO DE EVALUACIÓN

Desde el enfoque de aprendizaje situado, “un currículo organizado en competencias también requiere de un cambio profundo en el proceso de evaluación, de tal manera que se articule por completo al proceso educativo, que permita una visión integral del aprendizaje, la evaluación y la enseñanza. De tal manera que la evaluación no debe reducirse a una acción episódica, disociada del aprendizaje y la enseñanza. A su vez, las situaciones de aprendizaje también deben serlo, al mismo tiempo, de evaluación. Por eso mismo, la diferenciación entre el proceso de aprendizaje y el de evaluación se torna en un asunto puramente académico. El proceso de evaluación se integra en el de aprendizaje”. (Ministerio de Educación, DIGECUR, 2012). La evaluación es parte integral y fundamental en el desarrollo de situaciones de aprendizaje.

Desde la perspectiva situada, la enseñanza se organiza en torno a actividades auténticas, y la evaluación requiere guardar congruencia con ellas, de tal manera que también exista una evaluación auténtica. La premisa central de una evaluación auténtica es que hay que evaluar aprendizajes contextualizados (Díaz Barriga y Hernández, 2002).

Definitivamente, hay diversos conceptos de evaluación, éstos han evolucionado conforme los modelos educativos cambian, a los docentes les corresponde analizar su forma de evaluar el aprendizaje y si éste es congruente con los conocimientos, habilidades, actitudes y valores que se pretenden desarrollar, por lo tanto, en el Modelo Educativo de Bachillerato General Estatal (BGE) por Campos Disciplinarios (BGECD) se define la evaluación como:

“Un proceso continuo, complejo y global que permite recoger información sistemáticamente, tanto de los resultados y logros del aprendizaje como de la intervención docente en el proceso educativo, con el objeto de reajustar la intervención de acuerdo con los aprendizajes reales y necesidades de los alumnos; a la vez que permite identificar las competencias y la práctica docente la cual requerirá de modificaciones y/o adecuaciones según el caso”.

La autenticidad de la evaluación

La evaluación tiene una influencia decisiva en el contenido de lo que enseñan los docentes, incluso en relación a apartados del temario que el profesor considera menos importantes pero cuya presencia en las pruebas de evaluación los convierten en centrales.

En el caso del aprendizaje ocurre algo similar. La evaluación, o, mejor dicho, la percepción que tiene el estudiante de las características de esa evaluación, resulta determinante en el modo de enfocar el estudio de la materia. Gulikers, Bastiaens y Kirschner (2004:68) lo resumen de forma contundente: “Aprendizaje y evaluación son dos caras de la misma moneda, e influyen fuertemente el uno en la otra. Para cambiar el aprendizaje del alumno en la dirección del desarrollo de competencias auténticas es necesaria una enseñanza basada en competencias auténticas, alineada con una evaluación basada también en competencias auténticas”. Modificando la manera en que se evalúa aquello que aprenden los alumnos se tiene la posibilidad de modificar lo que realmente aprenden y, consecutivamente, también se tiene la oportunidad de modificar el modo en que se enseña lo que aprenden.

Saber

Significa adquirir los instrumentos de la comprensión, implica aprender a comprender el mundo que lo rodea con el fin de comprender, conocer y describir bajo los siguientes criterios:

1. Aprender a aprender.
2. Ejercitación a la atención.
3. Ejercitación de la memoria.
4. Ejercitación del pensamiento.

Saber hacer

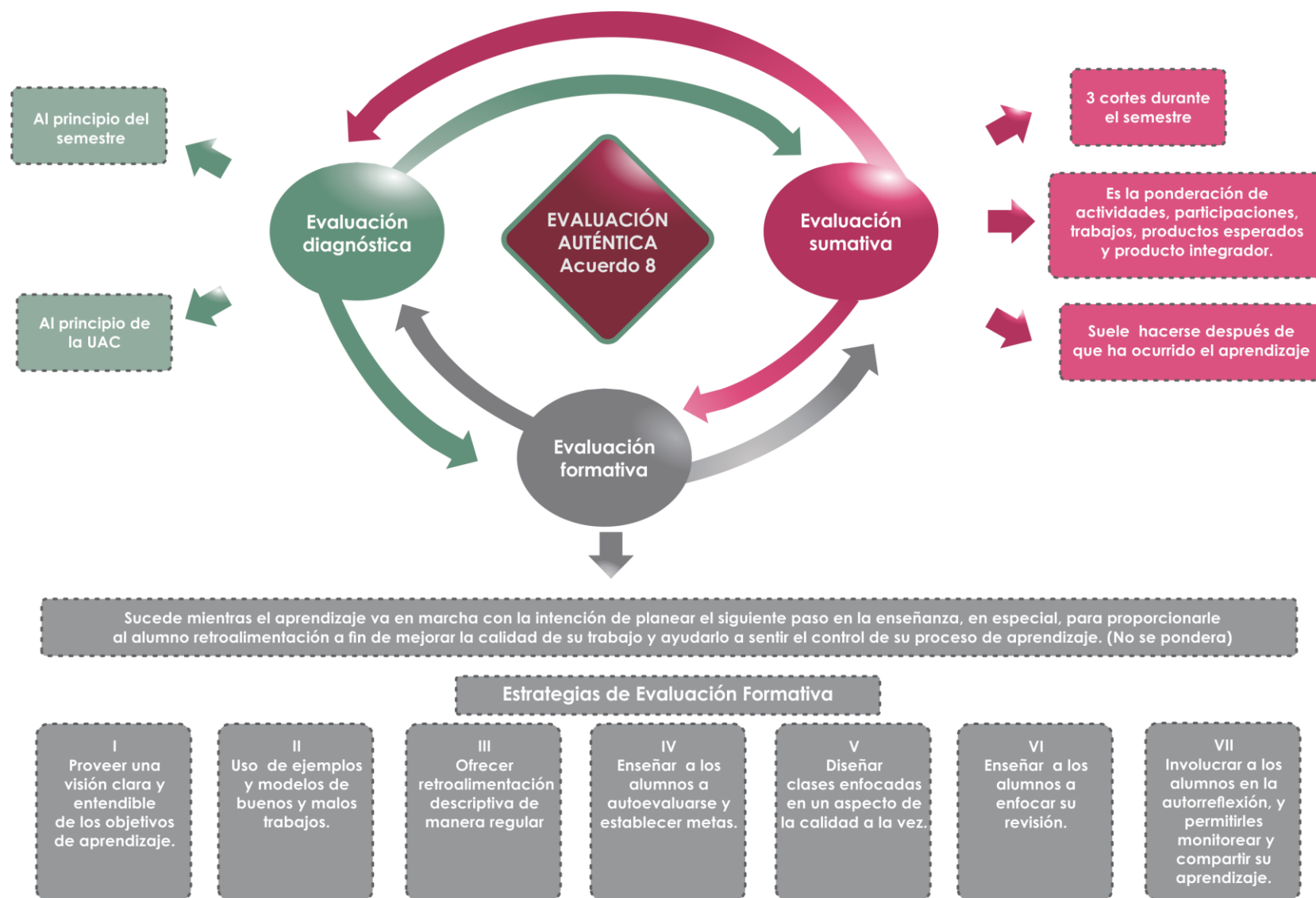
Significa influir en el propio entorno e implica capacitación al individuo para hacer frente a un gran número de interacciones y trabajar en equipo con un desarrollo de la calificación para el mundo del trabajo.

Saber ser y convivir

Convivir significa participar y cooperar con los demás e implica la comprensión con el otro, además de distintas formas de interdependencias (proyectos comunes y preparación para tratar los conflictos), vivir en pluralismo, la comprensión mutua y la paz.

Ser en esta dimensión significa el “ser” con el otro (convivir) en medida del “ser social” y el “ser individual”, éste último implica el desarrollo de la propia personalidad y la capacidad de autonomía, de juicio y responsabilidad personal.

ESQUEMA DE EVALUACIÓN AUTÉNTICA



García Medina, A. M. (2011). Estrategias de Evaluación Formativa en el aula. Casanova, Hugo (Presidencia). XI Congreso Nacional de Investigación Educativa. Conferencia llevada a cabo en el XI Congreso Nacional de Investigación Educativa, Delegación Coyoacán, México, Distrito Federal. 50

FUENTES DE INFORMACIÓN

Bibliografía básica

- Mediactive (2012). Aprender retoque fotográfico con Photoshop Cs6 con 100 ejercicios. Alfaomega grupo editor.

Bibliografía complementaria

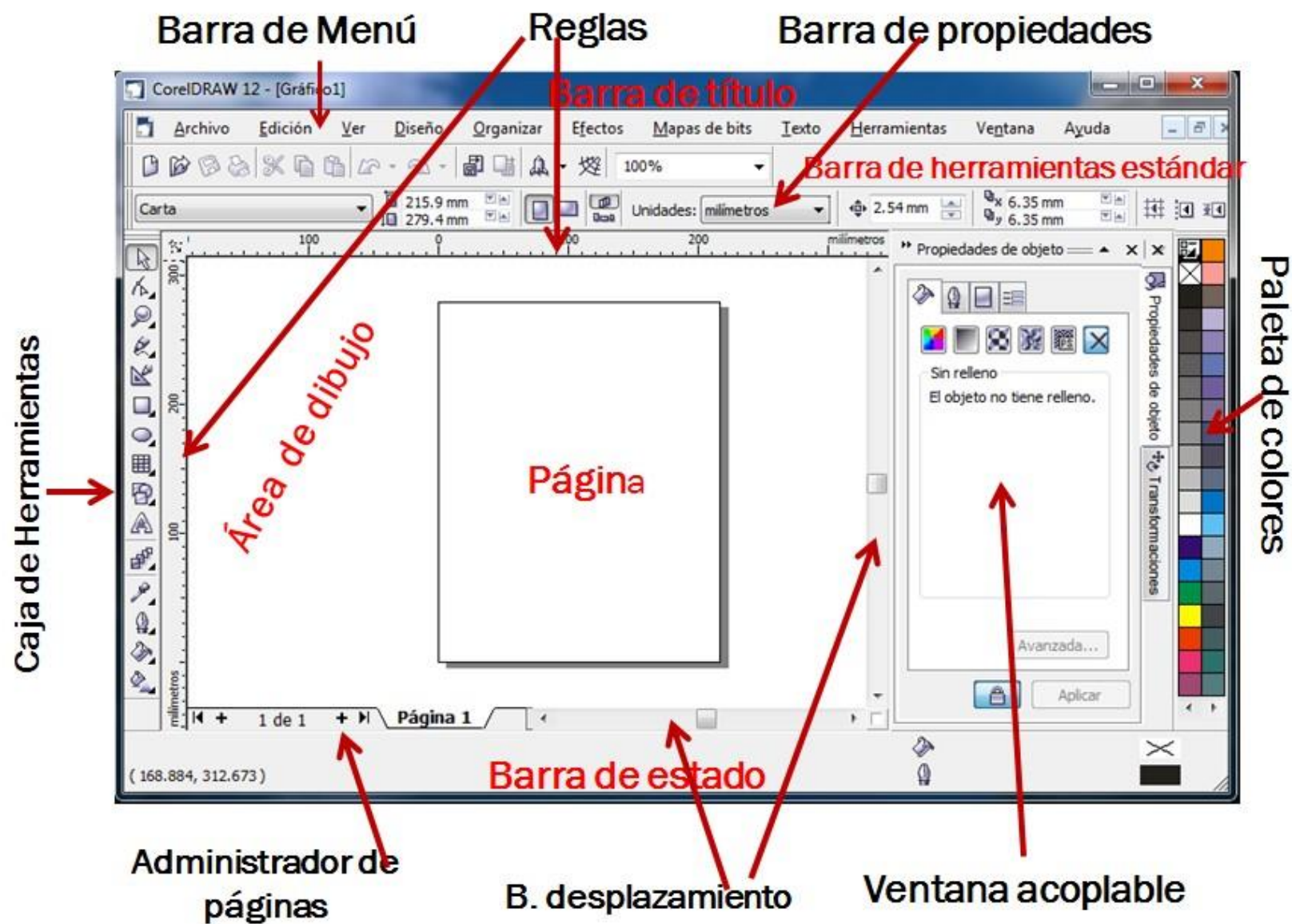
- Diseño vectorial Inkscape. Recuperado de: https://www.google.com/search?ei=3gffXceZKsnatQWwv5PYDQ&q=Manuales+para+dise%C3%B1o+de+vectores+pdf&og=Manuales+para+dise%C3%B1o+de+vectores+pdf&gs_l=psy-ab.3...4885.6200..6580...0.2..0.155.1268.3j8.....0....1..gws-wiz.0i71..oRITQef-HBM&ved=0ahUKEwjHgNfuxovmAhVJba0KHbDfB-NsQ4dUDCAo&uact=5#. Revisado 27 de noviembre de 2019, 5:45 pm.
- Bustos, A. Curso de retoque fotográfico. Recuperado de: https://www.emagister.com/uploads_courses/Comunidad_Emagister_57025_cursorretoquefotografico.pdf. Revisado 27 de noviembre de 2019, 5:30 pm.
- De Buen, J. Manual de diseño editorial. Santillana. Recuperado de: <https://corazondpapel.files.wordpress.com/2012/09/manual-de-disec3b1o-editorial-jorge-del-buen.pdf>. Revisado 27 de noviembre de 2019, 5:36 pm.
- Guerrero, L. (2016). El diseño editorial. Guía para la elaboración de libros y revistas. Recuperado de: <https://eprints.ucm.es/39751/1/TFM%20%20autor%20Leonardo%20Guerrero%20Reyes.pdf>. Revisado 27 de noviembre de 2019, 5:40 pm.

Páginas WEB

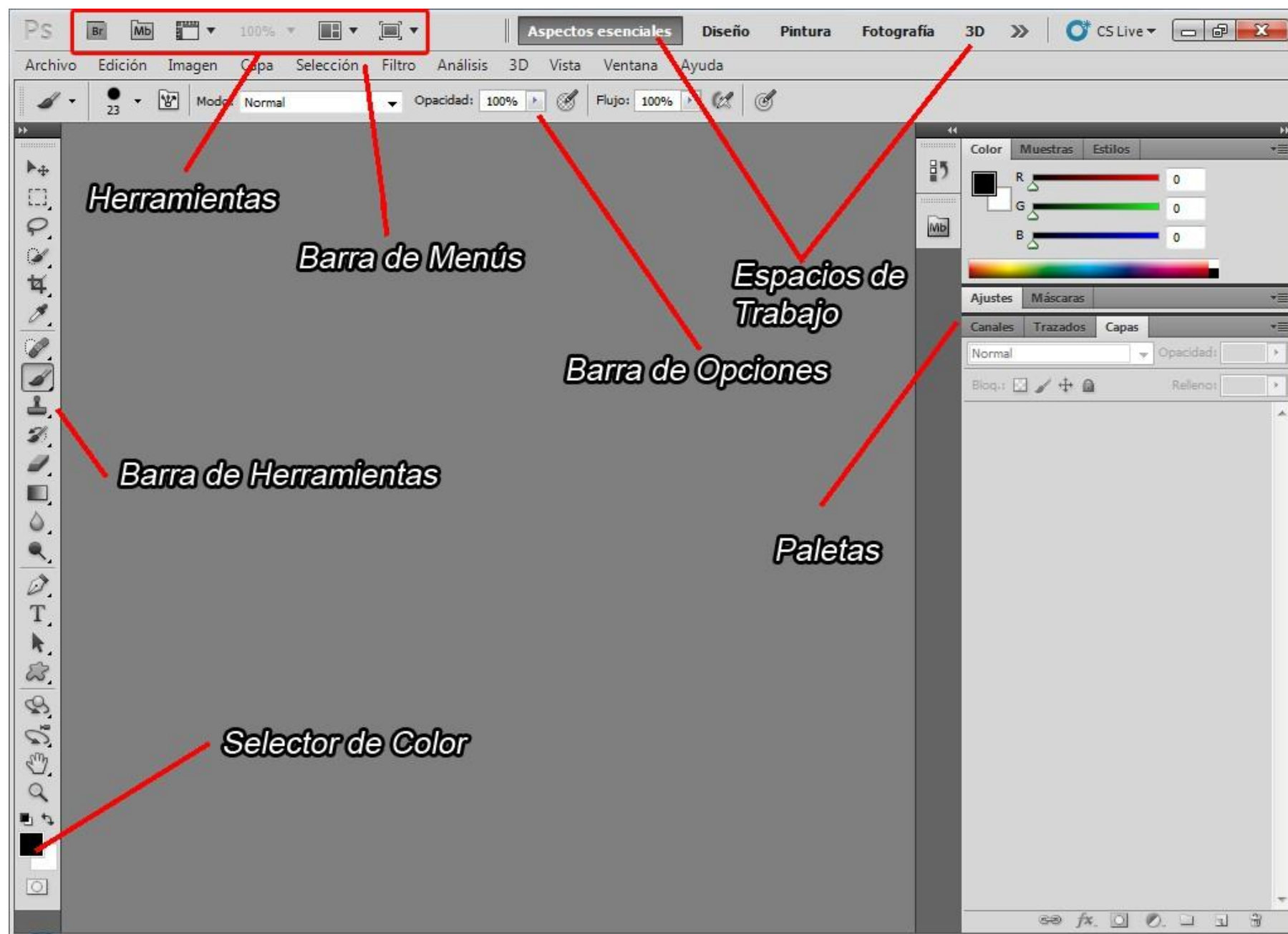
- Academia. Diseño Vectorial; https://www.academia.edu/22144337/Diseño_Vectorial. Revisado 27 de noviembre de 2019, 5:51 pm.
- Bego Romero. Tutorial de Illustrator; <https://www.begoromero.com/tutorial-illustrator/>. Revisado 27 de noviembre de 2019, 5:49 pm.
- Tutoriales en PDF. Edición fotográfica; <https://tutorialesenpdf.com/adobe-photoshop/>. Revisado 27 de noviembre de 2019, 5:33 pm.
- ISSUU. Manual profesional de diseño editorial; https://issuu.com/rosalythr/docs/manual_dise_c3_b1o_editorial. Revisado 27 de noviembre de 2019, 5:42 pm.

ANEXOS

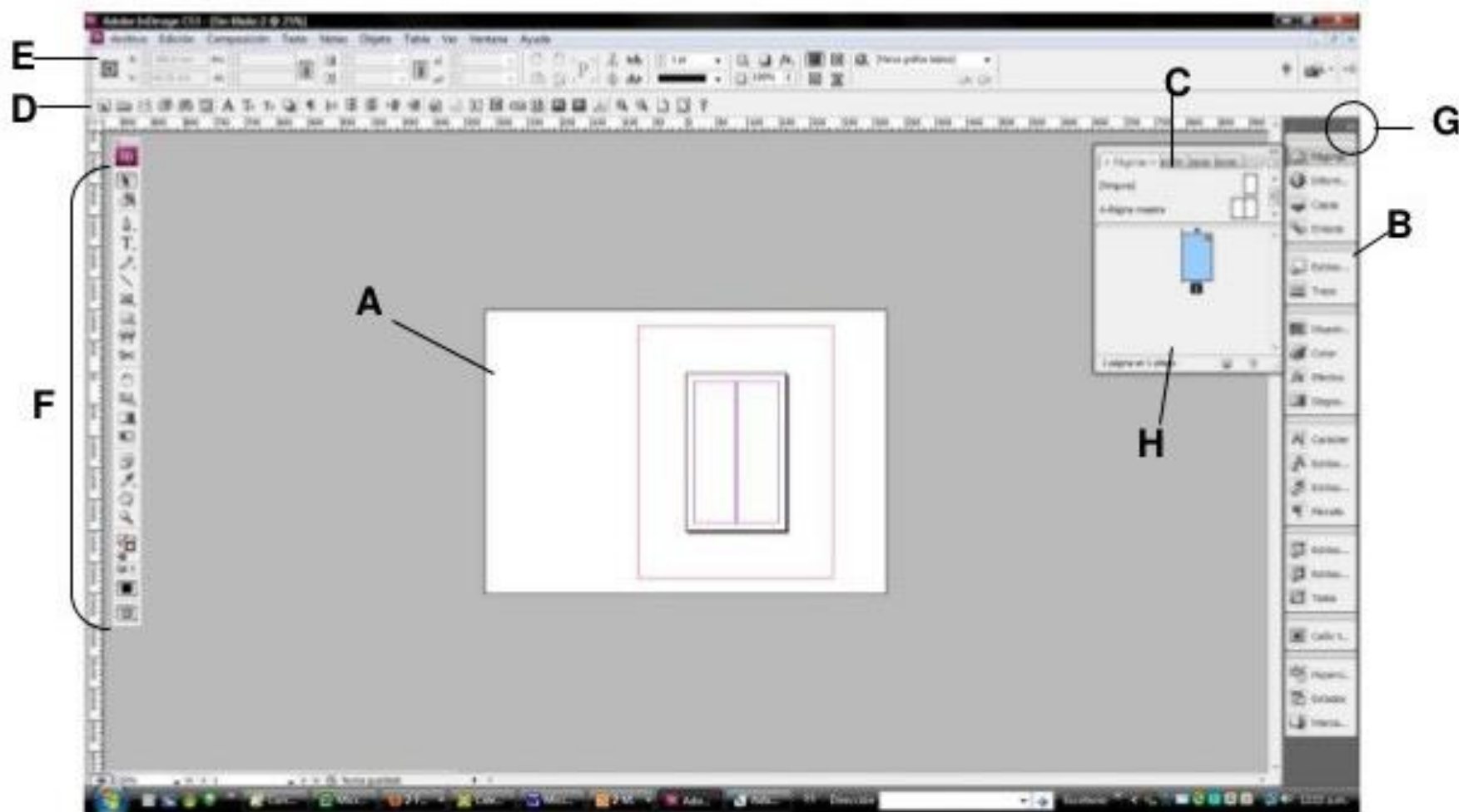
Anexo 1.



Anexo 2.



Anexo 3.



A. Ventana de documento. B. Conjunto acoplado de paneles contraído a íconos. C. Barra de título de panel. D. Barra de menús. E. Barra de opciones. F. Panel herramientas. G. Botón contraer como íconos. H. Paletas (paneles).

