



PUEBLA
Un gobierno *presente*



Secretaría
de Educación

Programas de Estudio del Currículum Laboral de BGE, BD y EMSAD

Comunicación Gráfica

Componente de Formación Laboral

Modalidad: Escolarizada

Opción: Presencial

Acuerdo 09/08/23



Directorio

Sergio Salomón Céspedes Peregrina

Gobernador del Estado de Puebla

Charbel Jorge Estefan Chidiac

Secretario de Educación

Miguel Ángel Adata Hoyos

Subsecretario de Educación Obligatoria

Adriana Rebeca Galindo Sánchez

Oficial Mayor

Antonio Guevara Palafox

Director General de Promoción al Derecho Educativo

Víctor Robles Gutiérrez

Director General de Planeación y del Sistema para la Carrera de las Maestras y los Maestros

Gabriel Guerrero Monter

Titular de la Dirección General Jurídica y de Transparencia

Pedro Mendoza Peña

Director General de Educación Básica Primer Nivel

José Luis Flores Bermejo

Director General de Educación Básica Segundo Nivel

Lilaitzel Carrasco Rodríguez

Directora Académica de la Subsecretaría de Educación Obligatoria

María Elena Medrano Pérez

Directora de Apoyo Técnico Pedagógico, Asesoría a la Escuela y Formación Continua

Alan Joaquín Quiroz Mejía

Director de Bachilleratos Estatales y Preparatoria Abierta

Evelyn Hurtado Morales

Directora de Centros Escolares

Susana Carvajal Martínez

Directora de Escuelas Particulares

Equipo de diseño del componente de formación laboral

Coordinadores generales

Alan Joaquín Quiroz Mejía

Evelyn Hurtado Morales

Lilaitzel Carrasco Rodríguez

María Elena Medrano Pérez

Susana Carvajal Martínez

Coordinadores del currículo laboral

Edna Olivia Torres Capitaine

Luz del Carmen Badillo Jordán

María Cristina Hernández Ramos

Maribel Filigrana López

Mariana Paola Estévez Barba

Miriam Patricia Maldonado Benítez

Rosalía Mino Cortés

Coordinadores del diseño de programas

Luz del Carmen Badillo Jordán

María Cristina Hernández Ramos

Coordinador de equipo

Ana María Castillo Juárez

Diseñadores

Alejandro Luis Briones Valderrabano

Bernardo Chávez Martínez

Daniel Durán Cruz

Francisco Javier Reyes Villagra

José Luis Porras Dávila

Karla Díaz Mendoza

Luis Pérez Huerta

María del Carmen Téllez Castillo

Thelma Geraldine Contreras Arenas

Revisor metodológico y de estilo

Alma Karla Durán Bravo

Participación del sector productivo

Alan Villareal Martínez. Sector productivo privado

Claudia Tapia Campos. Sector productivo privado

Hugo Alberto Cabrera Pérez. Sector productivo privado

Karla Zárate. Sector productivo privado

María del Rosario Morelos Ávila. Sector productivo privado

Martha Elena León Franco. Sector productivo privado

Índice

Presentación	10
Justificación	12
Cambios principales en los programas de estudio	14
Identificación dentro de la estructura curricular	15
Mapa curricular de Bachillerato Estatal con componente de formación laboral	15
Mapa de competencias del componente de Formación Laboral Básico.....	16
Perfil de egreso.....	19
Unidad de Aprendizaje Curricular 1 Tercer Semestre	22
Proceso para el desarrollo de la competencia UAC 1 Tercer Semestre	23
Resultado de aprendizaje	23
Transversalidad curricular UAC 1 Tercer Semestre	29
Estrategia de evaluación del aprendizaje UAC 1 Tercer Semestre	30
Fuentes de información sugeridas	40
Unidad de Aprendizaje Curricular 2 Tercer Semestre	42
Proceso para el desarrollo de la competencia UAC 2 Tercer Semestre	43
Resultado de aprendizaje	43
Transversalidad curricular UAC 2 Tercer Semestre	49
Estrategia de evaluación del aprendizaje UAC 2 Tercer Semestre	50
DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	50

Fuentes de información sugerida	61
Unidad de Aprendizaje Curricular 1 Cuarto Semestre	64
Proceso para el desarrollo de la competencia UAC 1 Cuarto Semestre.....	65
Resultado de aprendizaje	65
Transversalidad curricular UAC 1 Cuarto Semestre	73
Estrategia de evaluación del aprendizaje UAC 1 Cuarto Semestre	75
Fuentes de información sugerida	91
Unidad de Aprendizaje Curricular 2 Cuarto Semestre	93
Proceso para el desarrollo de la competencia UAC 2 Cuarto Semestre.....	94
Resultado de aprendizaje	94
Estrategia de evaluación del aprendizaje UAC 2 Cuarto Semestre	103
Fuentes de información sugerida	118
Unidad de Aprendizaje Curricular 1 Quinto Semestre.....	120
Proceso para el desarrollo de la competencia UAC 1 Quinto Semestre	122
Resultado de aprendizaje	122
Transversalidad curricular UAC 1 Quinto Semestre.....	131
Estrategia de evaluación del aprendizaje UAC 1 Quinto Semestre.....	132
Fuentes de información sugerida	147
Unidad de Aprendizaje Curricular 2 Quinto Semestre.....	149
Proceso para el desarrollo de la competencia UAC 2 Quinto Semestre	150
Resultado de aprendizaje	150

Transversalidad curricular UAC 2 Quinto Semestre.....	156
Estrategia de evaluación del aprendizaje UAC 2 Quinto Semestre.....	158
Fuentes de información sugerida	170
Unidad de Aprendizaje Curricular 1 Sexto Semestre	172
Proceso para el desarrollo de la competencia UAC 1 Sexto Semestre	174
Resultado de aprendizaje	174
Estrategia de evaluación del aprendizaje UAC 1 Sexto Semestre	184
Fuentes de información sugerida	199
Unidad de Aprendizaje Curricular 2 Sexto Semestre	201
Proceso para el desarrollo de la competencia UAC 2 Sexto Semestre.....	203
Resultado de aprendizaje	203
Transversalidad curricular UAC 2 Sexto Semestre.....	210
Estrategia de evaluación del aprendizaje UAC 2 Sexto Semestre	211
Fuentes de información sugerida	225
Elaboración de la estrategia didáctica.....	226
Fases de las estrategias didácticas	226
Estrategia didáctica sugerida UAC1.....	229
Fuentes de información.....	235
ANEXOS.....	¡Error! Marcador no definido.

Presentación

La Educación Media Superior promueve el desarrollo integral de los estudiantes, sus conocimientos, habilidades, aptitudes, actitudes, valores y competencias laborales, a través de aprendizajes significativos y de trayectoria. Respecto a la formación laboral que se imparte en las Instituciones de Educación Media Superior (IEMS), tiene como objetivo desarrollar competencias laborales básicas y extendidas, para el desempeño en el sector social y productivo. Por ello, la formación laboral debe responder a las necesidades de los diversos sectores, a las nuevas formas de trabajo y a las realidades del país, lo cual conlleva a la reinversión de la oferta formativa, innovación en las prácticas de enseñanza y de aprendizaje, así como en la innovación de los diseños curriculares. Para ello, se requiere considerar los factores de cambio que potenciarán las ventajas competitivas de los estudiantes y egresados, así también, fortalecer las oportunidades de empleabilidad.

Las IEMS ofrecen planes y programas de estudio de formaciones básicas afines con las necesidades regionales, del sector productivo, con la identidad y misión de su subsistema educativo. En este sentido, el componente de formación laboral se cursa a partir del tercer semestre del bachillerato general estatal, bachillerato de educación media superior a distancia y bachillerato digital, apegándose a lo establecido en el acuerdo número 09/08/23 que establece, regula y modifica el Marco Curricular Común de la Educación Media Superior.

Conforme a lo anterior, el perfil del estudiante se construye a partir de las competencias laborales básicas, Habilidades para la Vida y el Trabajo (HVyT) y los Conceptos Centrales de la Educación para el Desarrollo Sostenible (CoCEDs), que se articulan con los aprendizajes de trayectoria del Currículum Fundamental y Currículum Ampliado, las cuales favorecen a la formación integral del estudiante para su mejor desarrollo social, laboral y personal, desde la posición de la sostenibilidad y el humanismo.

En esta versión de programa de estudios de formación laboral, tienen como eje principal de formación las estrategias centradas en el aprendizaje, el enfoque en competencias y enfoque humanista, con el fin de que se tengan los recursos metodológicos necesarios para desarrollar las competencias laborales Nivel 2 que se especifican en las Unidades de Aprendizaje Curricular y las Actividades Clave.



1

Descripción general de la formación laboral

Justificación

El Componente de Formación Laboral Básico del Bachillerato Estatal denominado Comunicación Gráfica, antes Diseño Gráfico, tiene como objetivo desarrollar en las y los estudiantes conocimientos, destrezas, habilidades, actitudes y valores necesarios para la continuación de estudios a nivel profesional en áreas del conocimiento relacionadas al diseño y artes gráficas o incorporarse al campo laboral local, regional y nacional; gracias a la terminología y conocimientos básicos de software logrará, con supervisión especializada, realizar propuestas de comunicación gráfica artesanal, artística y publicitaria considerando las raíces de identidad cultural, los avances tecnológicos y la sustentabilidad ecológica, permitiendo un desarrollo personal laboral a lo largo de la vida en el contexto local, regional y nacional.

La modificación de la Formación Laboral Básica de Diseño Gráfico a Comunicación Gráfica atiende a las condiciones para el desarrollo de competencias laborales básicas en la educación media superior, así como, la adquisición de conocimientos, lenguaje, habilidades y capacidades requeridas por el campo laboral y empresarial. Lo anterior, permite a las y los estudiantes desempeñarse como ayudante de diseñador gráfico y artístico, como trabajador en agencias de publicidad y rotulación, en empresas con servicios de retoque de imágenes y fotografías, como trabajador en talleres de impresión de formas continuas, trabajador en comunidades de artesanos con materiales reciclados y ecológicos, trabajador en taller de serigrafía; ya que desarrollará capacidades cognitivas y manuales para dar solución a problemas y necesidades de comunicación visual del campo laboral en sus distintos niveles.

Las UAC del campo de formación laboral básica tienen carácter transdisciplinario, a partir de la preparación para el ámbito laboral en: desarrollo de proceso de bocetaje para propuestas gráficas, el manejo de técnicas y materiales para dibujo, desarrollo del proceso creativo para productos gráficos artísticos y publicitarios, conocimientos sobre modos, significado, características y combinaciones del color, creación de propuestas tipográficas, aplicación de leyes y principios de percepción, así como, técnicas de composición, maquetación de dummies y originales mecánicos para sistemas de impresión, entre otros. Lo anterior debido a que aplicarán aprendizajes adquiridos en los Componentes de formación fundamental, fundamental extendido, fundamental extendido obligatorio y ampliado.

En conjunto con la formación en competencias laborales básicas, el estudiante fortalecerá Habilidades para la vida y el trabajo (HVyT) que permiten aprender, tomar decisiones informadas y ejercer derechos para llevar una vida sana, productiva y convertirse en agentes de cambio. También, aplicará en el desarrollo de las competencias laborales básicas los Conceptos Centrales de la

Educación para el Desarrollo Sostenible (CoCEDs) que contribuyan a la formación de un pensamiento holista, crítico y sistémico, el cual contribuye a la generación de soluciones socialmente aceptables, ambientalmente amigables, publicitariamente idóneas y culturalmente pertinentes, así como la apropiación de estilos de vida sostenible.

Cambios principales en los programas de estudio

Los ocho programas de estudio de la **Formación Laboral de Comunicación Gráfica** se rigen a la normativa vigente del MCEMS, de la que se destacan los siguientes cambios significativos:

- Desaparecen las líneas de formación emprendedora y de servicio de la formación laboral, para incorporar los enfoques, humanista y en competencias, las Habilidades para la Vida y el Trabajo (HVyT) y los Conceptos Centrales de la Educación para el Desarrollo Sostenible (CoCEDs).
- El programa se organiza a partir de competencias laborales que son requeridas y valoradas por el sector productivo y que pueden desempeñarse en los diversos sitios de inserción laboral al concluir la trayectoria educativa.
- Se delimita el alcance de la formación laboral en función del nivel 2 de competencia, el cual es genérico y transversal en diversos campos laborales y perfiles ocupacionales, permite la incorporación al sector productivo con actividades relativamente sencillas con supervisión que implican utilizar conocimientos, destrezas, habilidades, actitudes y valores en el ámbito personal, académico, social y laboral en situaciones de la vida común, de estudio y de trabajo.
- Promueve la transversalidad entre el Currículo Fundamental, el Currículo Ampliado, HVyT y los CoCEDs.
- Se hace énfasis en la sostenibilidad, el aprovechamiento de los recursos naturales de la región, el cuidado del medio ambiente, comunidad económica solidaria y se fomenta la identidad cultural.
- Está conformado por ocho Unidades de Aprendizaje Curricular, 24 Actividades Clave y 144 actividades para el desarrollo de las competencias laborales. Cada Unidad de Aprendizaje tiene una duración de 54 horas.
- Se consideró el Sistema Nacional de Clasificación de Ocupaciones (SINCO 2019) y el Sistema de Clasificación Industrial de América del Norte (SCIAN 2023) para determinar las ocupaciones laborales y la empleabilidad.

Identificación dentro de la estructura curricular

Mapa curricular de Bachillerato Estatal con componente de formación laboral

ESTRUCTURA CURRICULAR 2023 DE BACHILLERATO GENERAL ESTATAL (BGE) OFICIAL O PARTICULAR CON RECONOCIMIENTO DE VALIDEZ OFICIAL DE ESTUDIOS (RVOE) ESTATAL, BACHILLERATO DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR A DISTANCIA (EMSAD) Y BACHILLERATO DIGITAL (BD)																																		
1er. SEMESTRE					2do. SEMESTRE					3er. SEMESTRE					4to. SEMESTRE					5to. SEMESTRE					6to. SEMESTRE									
UAC	HD	HE	HT	C	UAC	HD	HE	HT	C	UAC	HD	HE	HT	C	UAC	HD	HE	HT	C	UAC	HD	HE	HT	C	UAC	HD	HE	HT	C					
LA MATERIA Y SUS INTERACCIONES	4	1	5	9.0	CONSERVACIÓN DE LA ENERGÍA Y SUS INTERACCIONES CON LA MATERIA	4	1	5	9.0	ECOSISTEMAS, INTERACCIONES, ENERGÍA Y DINÁMICA	4	1	5	9.0	REACCIONES QUÍMICAS, CONSERVACIÓN DE LA MATERIA EN LA FORMACIÓN DE NUEVAS SUSTANCIAS	4	1	5	9.0	LA ENERGÍA EN LOS PROCESOS DE LA VIDA DIARIA	4	1	5	9.0	ORGANISMOS, ESTRUCTURAS Y PROCESOS. HERENCIA Y EVOLUCIÓN BIOLÓGICA	4	1	5	9.0					
CIENCIAS SOCIALES I	2	0.5	2.5	4.5	CIENCIAS SOCIALES II	2	0.5	2.5	4.5					CONCIENCIA HISTÓRICA I, PERSPECTIVAS DEL MÉXICO ANTIGUO. LOS CONTEXTOS GLOBALES	3	0.75	3.75	6.8	CONCIENCIA HISTÓRICA II, MÉXICO DURANTE EL EXPANSIONISMO CAPITALISTA	3	0.75	3.75	6.8	CONCIENCIA HISTÓRICA III, LA REALIDAD ACTUAL EN PERSPECTIVA HISTÓRICA	3	0.75	3.75	6.8						
CULTURA DIGITAL I	3	0.75	3.75	6.8	CULTURA DIGITAL II	2	0.5	2.5	4.5					TALLER DE CULTURA DIGITAL	1	0.25	1.25	2.3						TALLER DE HABILIDADES DEL PENSAMIENTO	3	0.75	3.75	6.75	TEMAS SELECTOS DE MATEMÁTICAS II	4	1	5	9.0	
PENSAMIENTO MATEMÁTICO I	4	1	5	9.0	PENSAMIENTO MATEMÁTICO II	4	1	5	9.0	PENSAMIENTO MATEMÁTICO III	4	1	5	9.0	TEMAS SELECTOS DE MATEMÁTICAS I	4	1	5	9.0															
LENGUA Y COMUNICACIÓN I	3	0.75	3.75	6.8	LENGUA Y COMUNICACIÓN II	3	0.75	3.75	6.8	LENGUA Y COMUNICACIÓN III	3	0.75	3.75	6.8	PENSAMIENTO LITERARIO	3	0.75	3.75	6.8															
INGLÉS I	3	0.75	3.75	6.8	INGLÉS II	3	0.75	3.75	6.8	INGLÉS III	3	0.75	3.75	6.8	INGLÉS IV	3	0.75	3.75	6.8						FORMACIÓN FUNDAMENTAL EXTENDIDA (RECURSO SOCIOCOGNITIVO)	3	0.75	3.75	6.8	FORMACIÓN FUNDAMENTAL EXTENDIDA (RECURSO SOCIOCOGNITIVO)	3	0.75	3.75	6.8
HUMANIDADES I	4	1	5	9.0	HUMANIDADES II	4	1	5	9.0	HUMANIDADES III	5	1.25	6.25	11.3	ESPACIO Y SOCIEDAD	3	0.75	3.75	6.8						FORMACIÓN FUNDAMENTAL EXTENDIDA (RECURSO SOCIOCOGNITIVO)	3	0.75	3.75	6.8	FORMACIÓN FUNDAMENTAL EXTENDIDA (RECURSO SOCIOCOGNITIVO)	3	0.75	3.75	6.8
LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN	3	0.75	3.75	6.8	TALLER DE CIENCIAS I	4	1	5	9.0	TALLER DE CIENCIA II	3	0.75	3.75	6.8	CIENCIAS SOCIALES III	2	0.5	2.5	4.5						FORMACIÓN FUNDAMENTAL EXTENDIDA (ÁREA DE CONOCIMIENTO)	3	0.75	3.75	6.8	FORMACIÓN FUNDAMENTAL EXTENDIDA (ÁREA DE CONOCIMIENTO)	3	0.75	3.75	6.8
ÁMBITO DE LA FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL. ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS I	2	0.5	2.5	4.5	ÁMBITO DE LA FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL. ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS II	2	0.5	2.5	4.5	FORMACIÓN LABORAL	3	0.75	3.75	6.8	FORMACIÓN LABORAL	3	0.75	3.75	6.8						FORMACIÓN FUNDAMENTAL EXTENDIDA (ÁREA DE CONOCIMIENTO)	3	0.75	3.75	6.8	FORMACIÓN FUNDAMENTAL EXTENDIDA (ÁREA DE CONOCIMIENTO)	3	0.75	3.75	6.8
ÁMBITO DE LA FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL. ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES I	2	0.5	2.5	4.5	ÁMBITO DE LA FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL. ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES II	2	0.5	2.5	4.5	FORMACIÓN LABORAL	3	0.75	3.75	6.8	FORMACIÓN LABORAL	3	0.75	3.75	6.8						FORMACIÓN LABORAL	3	0.75	3.75	6.8	FORMACIÓN LABORAL	3	0.75	3.75	6.8
TOTAL	30	7.5	37.5	67.5	TOTAL	30	7.5	37.5	67.5	ÁMBITO DE LA FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL I*	2	0.5	2.5	4.5	ÁMBITO DE LA FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL II*	1	0.25	1.25	2.3	FORMACIÓN LABORAL	3	0.75	3.75	6.8	FORMACIÓN LABORAL	3	0.75	3.75	6.8					
										TOTAL	30	7.5	37.5	67.5	TOTAL	30	7.5	37.5	67.5	ÁMBITO DE LA FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL III*	2	0.5	2.5	4.5	ÁMBITO DE LA FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL IV*	1	0.25	1.25	2.3					

COMPONENTE DE FORMACIÓN FUNDAMENTAL	HD:	HORAS CON DOCENTE
COMPONENTE DE FORMACIÓN FUNDAMENTAL EXTENDIDO	HE:	HORAS CON ESTUDIO INDEPENDIENTE
COMPONENTE DE FORMACIÓN FUNDAMENTAL EXTENDIDO OBLIGATORIO	HT:	HORAS TOTALES
COMPONENTE DE FORMACIÓN LABORAL BÁSICA	C:	CRÉDITOS
COMPONENTE DE FORMACIÓN AMPLIADA		

COMPONENTE DE FORMACIÓN AMPLIADA	ÁMBITOS DE LA FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL:	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS
		ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES
		EDUCACIÓN PARA LA SALUD*
		EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO*
		PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA*

TOTAL DE HORAS CON DOCENTE SEMANA:	180
TOTAL DE HORAS DE ESTUDIO POR SEMANA:	225
TOTAL DE HORAS DE ESTUDIO POR SEMESTRE:	875
TOTAL DE HORAS:	4050
TOTAL DE CRÉDITOS:	405

Mapa de competencias del componente de Formación Laboral Básico

Programas de Comunicación Gráfica			Actividades Clave
3er Semestre	UAC 1	Elabora bocetos gráficos comprensibles y creativos a partir de las necesidades de comunicación gráfica requerida	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identifica formas de comunicación gráfica utilizadas a través del tiempo 2. Elabora bocetos gráficos básicos comprensibles y creativos 3. Utiliza creatividad para reproducir mensajes en comunicación gráfica
	UAC 2	Ilustra dibujos en materiales artesanales o artísticos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elige técnicas artísticas o artesanales de dibujo 2. Elige tipos de dibujo y su aplicación en la comunicación gráfica 3. Reproduce ilustraciones en materiales artísticos o artesanales
4° Semestre	UAC 1	Reproduce bocetos gráficos básicos utilizando herramientas tradicionales o digitales	<ol style="list-style-type: none"> 1. Emplea herramientas comerciales para bocetaje digital básico 2. Maneja aplicaciones de uso libre para bocetaje digital básico

			3. Digitaliza bocetos artísticos o publicitarios por medio de herramientas o aplicaciones de uso libre
	UAC 2	Utiliza elementos de comunicación visual y fuentes tipográficas para resolver problemas y necesidades de comunicación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Emplea elementos básicos de la comunicación visual en productos gráficos 2. Utiliza fuentes y familias tipográficas para resolver necesidades de comunicación en productos gráficos 3. Aplica modos y psicología del color para resolver necesidades de comunicación
5° Semestre	UAC 1	Utiliza técnicas de impresión para los diversos productos gráficos, artesanales, artísticos y publicitarios	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utiliza técnicas de impresión artística y artesanal en productos gráficos 2. Emplea técnicas de impresión industriales en productos gráficos 3. Reproduce productos gráficos artesanales, artísticos o publicitarios por medio de diversas técnicas de impresión
	UAC 2	Integra efectos visuales a imágenes y textos por medio de software o aplicaciones digitales de uso libre	<ol style="list-style-type: none"> 1. Retoca imágenes digitales por medio de software de uso libre 2. Retoca imágenes digitales por medio de aplicaciones de uso libre

			<ol style="list-style-type: none"> 3. Identifica requerimientos técnicos de tamaño, proporción y calidad de imágenes digitales para su reproducción en diversos medios
6° Semestre	UAC 1	Realiza maquetación de productos gráficos para publicidad y rotulación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utiliza formas y técnicas de maquetación para productos artísticos, artesanales y publicitarios 2. Elabora maquetación de productos gráficos artísticos y artesanales con colorimetría y elementos de comunicación visual 3. Elabora maquetación asistida de productos publicitarios y promocionales a partir de necesidades específicas de comunicación
	UAC 2	Emplea materiales amigables con el medio ambiente para productos gráficos artísticos y publicitarios	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utiliza materiales de producción gráfica amigables con el medio ambiente 2. Reproduce productos gráficos artesanales regionales 3. Reproduce productos gráficos artísticos, publicitarios y regionales con materiales amigables con el medio ambiente

Perfil de egreso

La Formación Laboral Básica en Comunicación Gráfica permite al egresado, a través de la articulación de saberes históricos con habilidades manuales para la representación gráfica, identificar las aplicaciones y áreas de desempeño laboral de la comunicación gráfica, incluyendo el ámbito artesanal; el manejo de herramientas para vectorización o retoque digital y conocimiento sobre composición, color y tipografía en propuestas gráficas enfocadas en resolver problemas de comunicación visual; conocer necesidades de pre-prensa para sistemas de impresión tradicional o industrial; preparar archivos y maquetación editorial para generar propuestas de comunicación visual artística, artesanal y publicitaria; además, de contribuir a la adquisición de terminología propia de la comunicación gráfica, así como, generar conciencia en relación a la eco-sustentabilidad.

Durante el proceso de formación, la y el estudiante desarrollará o reforzará su creatividad, sus habilidades en distintos ambientes y con diferentes herramientas, sus habilidades digitales al utilizar aplicaciones y software adecuados; también adquirirá la capacidad de planear, producir y comunicar mensajes de manera digital e impresa, acompañando cada paso de la producción, desde la primera formación de la idea, hasta su manifestación. Además, podrá presentar sus productos gráficos de manera objetiva y argumentada.

El proceso de formación de las ocho UAC, permite en la y el estudiante desarrollar o reforzar las siguientes competencias laborales básicas:

- Elabora bocetos gráficos comprensibles y creativos a partir de las necesidades de comunicación gráfica requerida.
- Ilustra dibujos en materiales artesanales o artísticos.
- Reproduce bocetos gráficos básicos utilizando herramientas tradicionales o digitales.
- Utiliza elementos de comunicación visual y fuentes tipográficas para resolver problemas y necesidades de comunicación.
- Utiliza técnicas de impresión para los diversos productos gráficos, artesanales, artísticos, y publicitarios.
- Integra efectos visuales a imágenes y textos por medio de software o aplicaciones digitales de uso libre.
- Realiza maquetación de productos gráficos para publicidad y rotulación.
- Emplea materiales amigables con el medio ambiente para productos gráficos, artísticos y publicitarios.

Además, se presentan las Habilidades para la Vida y el Trabajo agrupadas en cuatro dimensiones, que enriquecen el perfil de egreso del bachillerato general.

- Empoderamiento: Regulación de emociones, Autoconocimiento y Comunicación.
- Empleabilidad: Logro de metas, Autonomía y Toma de decisiones.
- Aprendizaje: Resolución de problemas, Mentalidad de crecimiento y Creatividad.
- Ciudadanía: Trabajo en equipo y colaboración, Conciencia social y Empatía.

De la misma manera, los egresados serán capaces de aplicar los Conceptos Centrales de la Educación para el Desarrollo Sostenible (CoCEDs), en la generación de soluciones socialmente aceptables, ambientalmente amigables y económicamente viables, así como en la apropiación de estilos de vida sostenible en los contextos donde se desenvuelvan.

- Nexo Agua - Energía - Alimento.
- Servicios Ecosistémicos.
- Sistemas Socio - ecológicos.
- Economía Ecológica.

Es importante precisar que en el subsistema de Bachillerato General Estatal el egresado de la educación media superior fortalece conocimientos y adquiere experiencias a partir de la formación integral desarrollada en el Currículo Fundamental y el Currículo Ampliado, así como del Currículo Laboral, a través del Programa Aula, Escuela y Comunidad (PAEC).

2

Unidades de Aprendizaje Curricular (UAC)

Que integran el componente de Formación Laboral
Básico Nivel 2

Unidad de Aprendizaje Curricular 1 Tercer Semestre

UAC	Información general del programa de Comunicación Grafica
<p>Elabora bocetos gráficos comprensibles y creativos a partir de las necesidades de comunicación gráfica requerida</p> <p>Horas de Estudio: 54</p>	<p>Actividad Clave 1: Identifica formas de comunicación gráfica utilizadas a través del tiempo</p> <p>Horas: 18</p>
	<p>Actividad Clave 2: Elabora bocetos gráficos básicos comprensibles y creativos</p> <p>Horas: 18</p>
	<p>Actividad Clave 3: Utiliza creatividad para reproducir mensajes en comunicación gráfica</p> <p>Horas: 18</p>

Ocupaciones de acuerdo con el Sistema Nacional de Clasificación de Ocupaciones SINCO 2019
<p>2543 Ayudante de diseñador. Diseñador gráfico</p>
Sitios de inserción de acuerdo con el Sistema de Clasificación Industrial de América del Norte SCIAN 2023
<p>541810 Agencias de publicidad 541430 Diseño gráfico 541850 Agencias de anuncios publicitarios</p>

Proceso para el desarrollo de la competencia UAC 1

Tercer Semestre

Resultado de aprendizaje

Al finalizar la UAC el estudiante será capaz de:

Elaborar bocetos gráficos comprensibles y creativos a partir de las necesidades de comunicación gráfica requerida.

- Identificar formas de comunicación gráfica utilizadas a través del tiempo.
- Elaborar bocetos gráficos básicos comprensibles y creativos.
- Utilizar creatividad para reproducir mensajes en comunicación gráfica.

Actividad clave	Actividades para el desarrollo de la competencia laboral
1. Identifica formas de comunicación gráfica utilizadas a través del tiempo	Identifica las etapas de desarrollo histórico de la comunicación gráfica desde la perspectiva del diseño gráfico, a partir del análisis de información en fuentes confiables sobre la evolución del diseño y comunicación gráfica; realizando de manera colaborativa, asertiva y empática, un organizador gráfico que incluya datos desde las pinturas rupestres hasta la gráfica actual tales como: períodos o manifestaciones de comunicación gráfica, influencia de países y culturas, desarrollo de la imprenta, industrialización de la producción, creación de sistemas de impresión, personajes emblemáticos, influencia de los códigos prehispánicos, técnicas publicitarias, fundación de la Bauhaus, primeros logotipos, influencia de la computadora en la gráfica digital y otros datos que el experto considere

	<p>relevantes. Socializando en plenaria y complementado el organizador gráfico con información expuesta por otros equipos en un ambiente empático, demostrando un pensamiento crítico y objetivo.</p>
	<p>Clasifica los tipos de comunicación gráfica desde la perspectiva del diseño gráfico, mediante la indagación relacionada con los tipos de comunicación visual, recabada en fuentes confiables; registrando en un organizador gráfico, que permita la comparación, información sobre los tipos de comunicación visual, sus características, su finalidad, los cambios que han sufrido desde su aparición, creación y reconocimiento, hasta la actualidad. Redactando en plenaria una definición argumentada, asumiendo una postura crítica y reflexiva, considerando el impacto e importancia de la comunicación gráfica en su vida cotidiana.</p>
	<p>Clasifica las áreas de desarrollo de la comunicación gráfica desde la perspectiva del diseño gráfico, recuperando información de diversas fuentes físicas y/o digitales, registrando las ideas principales en el pizarrón de manera colaborativa, atendiendo a las indicaciones del experto, las áreas de desarrollo de la comunicación gráfica y sus características: diseño editorial, diseño publicitario, diseño de packaging, diseño de identidad corporativa, diseño de señalética, diseño técnico, diseño web, diseño multimedia, diseño tipográfico. Elabora un cuadro de doble entrada en la que se denote la información más relevante; socializando los hallazgos con la finalidad de que complemente su tabla en caso de que lo considere necesario, asumiendo una actitud empática y de respeto, empleando en todo momento una comunicación asertiva.</p>
	<p>Determina las aplicaciones de la comunicación gráfica desde la perspectiva del diseño gráfico, analizando información documental de diversos productos gráficos, tales como: carteles, logotipos o flyers. Registra información tal como: tipo de letra, composición, color, entre otras características, para que sea capaz de relacionar tanto las áreas identificadas como las aplicaciones correspondientes a cada una con los productos gráficos que resultan de ellas, empleando terminología que va adquiriendo de la formación laboral, con la asesoría del experto, a fin de dominar conceptos básicos que permitan una comunicación fluida en su entorno laboral encontrando soluciones específicas a problemas de comunicación gráfica, siendo empático, sociocrítico, tolerante y resiliente.</p>
	<p>Elabora íconos o símbolos gráficos básicos, analizando información en fuentes confiables físicas y/o digitales sobre semiótica o semiología visual, la relación de significado-significante, los tipos de signos y su importancia en la comunicación gráfica; diseñando iconos o símbolos, atendiendo las instrucciones y</p>

	<p>recomendaciones del experto, que representen la percepción personal y/o colectiva de la figura humana, animales y/o cosas con la finalidad de enfatizar la importancia de las imágenes gráficas como referencias de una o múltiples realidades. Socializando en plenaria respetando los diversos pensamientos y percepciones de la realidad de manera constructiva, crítica y reflexiva.</p>
<p>2. Elabora bocetos gráficos básicos comprensibles y creativos</p>	<p>Elige una forma de comunicación gráfica, partiendo de los tipos de comunicación y representación visual registrados en actividades anteriores; elaborando en equipo la representación iconográfica o simbólica de sitios de interés (locales, nacionales e/o internacionales), presentado en un soporte elaborado preferentemente en material reciclado, con el apoyo del experto. Verificar en plenaria el impacto de los íconos y símbolos en los espectadores, sus repuestas, su significación e interpretación, mostrando actitud crítica, de respeto hacia los distintos productos resultantes y expresando comentarios con asertividad y empatía.</p> <p>Clasifica los tipos de boceto en diseño y comunicación gráfica, mediante el análisis de información recabada en fuentes confiables; elaborando una infografía, con el apoyo del experto, con ejemplos de cada tipo de boceto, sus características particulares y su finalidad, integrando una breve descripción que enuncie la importancia del bocetaje en el diseño y en la comunicación gráfica. Socializa en plenaria, para determinar la clasificación de manera consensuada; propiciando espacios colaborativos y reflexivos, desarrollando comunicación asertiva y empática.</p> <p>Clasifica las técnicas para realizar un boceto a lápiz en comunicación gráfica, mediante el análisis de información recabada en fuentes confiables; con el apoyo del experto, elaborando un organizador gráfico, que muestre los ejemplos de la aplicación de cada técnica, así como sus características y ventajas; socializando en plenaria sus resultados para determinar una clasificación consensuada, propiciando espacios de colaboración activa, respeto de opiniones diversas, así como, una comunicación asertiva y empática.</p> <p>Elabora bocetos burdos a lápiz, mediante el análisis autónomo de información recabada en fuentes confiables, realizando trazos simples en un cuaderno de bocetaje, preferentemente elaborado con materiales reciclados, eligiendo en plenaria y con la orientación del experto, una frase corta (histórica o sobre problemáticas sociales) y un objeto de uso cotidiano o un producto gráfico simple, tal como logotipo, rótulo o grafiti, enfatizando la importancia de la percepción personal de la realidad, la interpretación sobre temáticas de índole social, el interés en objetos o elementos de la naturaleza o</p>

	<p>productos gráficos como parte de su entorno. Desarrollando un interés por la contribución al cuidado del medio ambiente, así como la generación de una comunidad ecológicamente responsable y resiliente.</p> <p>Elabora bocetos detallados a lápiz, utilizando la o las técnicas adecuadas de acuerdo con las sugerencias del experto; realizando, en el cuaderno de bocetaje reciclado, trazos con mayor precisión y calidad en la representación gráfica, con la finalidad de que se proyecten ideas más concretas y creativas, enfocadas a la resolución de problemas gráficos ficticios. Socializa ante el grupo los bocetos resultantes enfatizando la percepción e interpretación sobre temáticas de índole social y su influencia en el pensamiento humano. Conscientes de la importancia de mostrar tolerancia y respeto hacia sus compañeros y al experto.</p> <p>Elabora bocetos comprensivos apoyado de conocimiento, habilidades y productos obtenidos en sesiones anteriores, siguiendo las indicaciones del experto quien les sugiere que se retomen y elijan los productos gráficos que consideren como mejor opción, con la finalidad de que se les agreguen elementos complementarios, detalles particulares y efectos visuales, tales como: profundidad, sombreado, líneas finas, líneas gruesas, color, entre otras cuestiones; sin perder de vista que se deben proyectar ideas y pensamientos comprensibles en cada representación gráfica. Socializa ante el grupo los bocetos resultantes enfatizando la percepción e interpretación enfatizando en la importancia de la percepción personal de la realidad, la interpretación sobre temáticas de índole social y su influencia en el pensamiento humano; regulando sus emociones en caso de que los bocetos le representen complicaciones, encaminando su resiliencia hacia la mejora personal y profesional.</p> <p>Elabora dummies de productos gráficos, partiendo de la elección de una temática social, histórica y cultural, recuperando información que sirva como apoyo; realizando propuestas gráficas (cartel, infografía, flyer, etc) guiadas por el experto, que incluyan aplicación intuitiva de colores, proceso de bocetaje completo (boceto burdo, de detalle y comprensivo), texto informativo, dibujos o ilustraciones. Exponiendo el producto final generando ambientes socio afectivos con relaciones interpersonales sanas, fomentando la comunicación asertiva, el respeto hacia la expresión de ideas, creencias y pensamientos individuales y/o colectivos.</p>
3. Utiliza creatividad para reproducir mensajes en comunicación gráfica	Reconoce el proceso creativo y sus etapas, mediante el análisis autónomo de información recabada en fuentes confiables; documentando en un esquema, con guía del experto, el conjunto de actividades, de pensamientos e ideas necesarios para la creación de mensajes gráficos novedosos, las etapas del proceso creativo, las acciones a realizar en cada etapa y una breve descripción que incluya la importancia

<p>de concretar ideas en el plano material al ejecutar una serie de pasos estructurados en la comunicación gráfica. Socializando en plenaria para reforzar las habilidades de comunicación asertiva en ambientes de sana convivencia, el pensamiento crítico, creativo y propositivo.</p>
<p>Ejecuta la primera parte del proceso creativo: el cuestionamiento, la conceptualización e indagación de la información, siguiendo las indicaciones recomendadas por el experto, con la finalidad de identificar algún problema en la proyección de mensajes gráficos (fechas relevantes, problemas sociales, costumbres, tradiciones, etc.), acorde con las exigencias o necesidades expresadas por un cliente ficticio. Elabora, de manera colaborativa, un reporte de indagación que de respuesta a preguntas como las siguientes: ¿qué problemas de comunicación gráfica existen? ¿qué necesita o requiere el cliente? ¿qué conceptos se pueden generar a partir de las necesidades del cliente? ¿qué área o producto gráfico se puede generar (cartel, folleto, tarjeta, logotipo, etc.)? y ¿qué referencias visuales puedo incluir como base de inspiración? Recuperando sus conclusiones mediante una lluvia de ideas, desarrollando capacidades de autoconocimiento para la resolución de problemas gráficos y sociales, siguiendo propósitos específicos (Satisfacción del cliente).</p>
<p>Ejecuta la segunda parte del proceso creativo: experimentación y bocetaje, de manera colaborativa, siguiendo recomendaciones del experto, como jefe inmediato, retomando conceptos, referencias visuales y productos elaborados en actividades anteriores, para activar el pensamiento creativo. Elaborando bocetos detallados con mensajes gráficos a partir de métodos como: sustitución, combinación, adaptación, modificación, reorganización, modificación de su uso. Presentando el producto para recibir retroalimentación sobre la efectividad del diseño, desarrollando capacidades de autoconocimiento y comunicación asertiva.</p>
<p>Ejecuta la tercera parte del proceso creativo: Desarrollo de dummies, partiendo de la retroalimentación anterior y trabajando de manera colaborativa; elaborando, apoyado por el experto como jefe inmediato, dummies de los productos gráficos (Cartel, banner o flyers) que incluyan colores y tipografías, aplicados intuitivamente en sus producciones gráficas, para que contribuyan a la claridad y especificidad del mensaje requerido, generando ideas concretas, sólidas y pertinentes.</p>
<p>Ejecuta la tercera parte del proceso creativo: Desarrollo de dummies, partiendo de la retroalimentación anterior y trabajando de manera colaborativa; elaborando, apoyado por el experto como jefe inmediato, dummies de grafica para artículos promocionales (Gorras, playeras, termos, bolsas ecológicas, etc.) que</p>

	<p>incluyan colores y tipografías, aplicados intuitivamente en sus producciones gráficas, para que contribuyan a la claridad y especificidad del mensaje requerido, generando ideas concretas, sólidas y pertinentes</p>
	<p>Ejecuta la parte final del proceso creativo: Presentación al cliente, partiendo de la elección, guiada por el experto como jefe inmediato, de los dummies mejor ejecutados; elaborando un portafolio digital, para evitar la generación de desechos y contribuir al cuidado del medio ambiente, que incluya los dummies seleccionados, costos, tiempos de producción y entrega, procesos de impresión, racional creativo (justificación de las propuestas generadas). Simulando la presentación de propuestas al cliente empleando la terminología aprendida y desarrollando capacidades comunicación asertiva y regulación de emociones.</p>

Transversalidad curricular UAC 1 Tercer Semestre

PROCESO PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA																														
UAC 1	ACTIVIDAD CLAVE	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS				ÁREAS DE CONOCIMIENTO	RECURSOS SOCIO-EMOCIONALES	HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO												CONCEPTOS CENTRALES DE LA EDUCACIÓN PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE										
		LENGUA Y COMUNICACIÓN	LENGUA EXTRANJERA (INGLÉS)	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA			CULTURA DIGITAL	HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	RESPONSABILIDAD SOCIAL	CUIDADO FÍSICO CORPORAL	BIENESTAR EMOCIONAL AFECTIVO	DIMENSIÓN												NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA
															EMPODERAMIENTO		CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD							
															COMUNICACIÓN	REGULACIÓN DE EMOCIONES	AUTOCONOCIMIENTO	COLABORACIÓN Y TRABAJO EN EQUIPO	CONCIENCIA SOCIAL	EMPATÍA	CREATIVIDAD	RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	MENTALIDAD DE CRECIMIENTO	TOMA DE DECISIONES	LOGRO DE METAS	AUTONOMÍA EN EL TRABAJO				
Elabora bocetos gráficos comprensibles y creativos a partir de las necesidades de comunicación gráfica requerida	1. Identifica formas de comunicación gráfica utilizadas a través del tiempo	X		X	X							X		X	X				X							X				
	2. Elabora bocetos gráficos básicos comprensibles y creativos	X			X				X				X	X		X	X	X	X		X	X				X				
	3. Utiliza creatividad para reproducir mensajes en comunicación gráfica	X				X		X				X	X	X	X	X	X	X	X		X	X				X				

Estrategia de evaluación del aprendizaje UAC 1 Tercer Semestre

La evaluación se realiza con el propósito de evidenciar el logro de las competencias laborales básicas; se lleva a cabo de manera global e integradora, mediante un proceso continuo y dinámico, creando las condiciones en las que se aplica y articula el Currículum laboral con el Currículum fundamental, el Currículum ampliado, las Habilidades para la Vida y el Trabajo, así como los conceptos centrales de la Educación para el Desarrollo Sostenible en distintos espacios de aprendizaje y desempeño profesional. En el contexto de la evaluación por competencias es necesario recuperar las evidencias de desempeño con diversos instrumentos de evaluación, como la guía de observación, bitácoras y registros anecdóticos.

UAC	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	PRODUCTO	DESEMPEÑO
Elabora bocetos gráficos comprensibles y creativos a partir de las necesidades de comunicación gráfica requerida	1. Identifica formas de comunicación gráfica utilizadas a través del tiempo	Identifica las etapas de desarrollo histórico de la comunicación gráfica desde la perspectiva del diseño gráfico, a partir del análisis de información en fuentes confiables sobre la evolución del diseño y comunicación gráfica; realizando de manera colaborativa, asertiva y empática, un organizador gráfico que incluya datos desde las pinturas rupestres hasta la gráfica actual tales como: períodos o manifestaciones de comunicación gráfica, influencia de países y culturas, desarrollo de la imprenta, industrialización de la producción, creación de sistemas de impresión, personajes emblemáticos, influencia de los códigos prehispánicos, técnicas publicitarias, fundación de la Bauhaus, primeros logotipos, influencia de la computadora en la gráfica	El ícono o símbolo diseñado para representar un sitio de interés o figura humana plasmado en un soporte / Rúbrica	El diseñado del ícono o símbolo / Rúbrica

		<p>digital y otros datos que el experto considere relevantes. Socializando en plenaria y complementado el organizador gráfico con información expuesta por otros equipos en un ambiente empático demostrando un pensamiento crítico y objetivo.</p> <p>Clasifica los tipos de comunicación gráfica desde la perspectiva del diseño gráfico, mediante la indagación relacionada con los tipos de comunicación visual, recabada en fuentes confiables; registrando en un organizador gráfico, que permita la comparación, información sobre los tipos de comunicación visual, sus características, su finalidad, los cambios que han sufrido desde su aparición, creación y reconocimiento, hasta la actualidad. Redactando en plenaria una definición argumentada, asumiendo una postura crítica y reflexiva, considerando el impacto e importancia de la comunicación gráfica en su vida cotidiana.</p> <p>Clasifica las áreas de desarrollo de la comunicación gráfica desde la perspectiva del diseño gráfico, recuperando información de diversas fuentes físicas y/o digitales, registrando las ideas principales en el pizarrón de manera colaborativa, atendiendo a las indicaciones del experto, sobre las áreas de desarrollo de la comunicación gráfica y sus características: diseño editorial, diseño publicitario, diseño de packaging, diseño de identidad corporativa, diseño de señalética, diseño técnico, diseño web, diseño multimedia, diseño tipográfico. Elabora un cuadro de doble entrada en la que se denote la información más relevante; socializando los hallazgos con la finalidad de que complemente su tabla en caso de que lo considere necesario, asumiendo una actitud</p>		
--	--	---	--	--

		<p>empática y de respeto, empleando en todo momento una comunicación asertiva.</p> <p>Determina las aplicaciones de la comunicación gráfica desde la perspectiva del diseño gráfico, analizando información documental de diversos productos gráficos, tales como: carteles, logotipos o flyers. Registra información tal como: tipo de letra, composición, color, entre otras características, para que sea capaz de relacionar tanto las áreas identificadas como las aplicaciones correspondientes a cada una con los productos gráficos que resultan de ellas, empleando terminología que va adquiriendo de para la formación laboral, con la asesoría del experto, a fin de dominar conceptos básicos que permitan una comunicación fluida en su entorno laboral encontrando soluciones específicas a problemas de comunicación gráfica, siendo empático, sociocrítico, tolerante y resiliente.</p> <p>Elabora íconos o símbolos gráficos básicos, analizando información en fuentes confiables físicas y/o digitales sobre semiótica o semiología visual, la relación de significado-significante, los tipos de signos y su importancia en la comunicación gráfica; diseñando iconos o símbolos, atendiendo las instrucciones y recomendaciones del experto, que representen la percepción personal y/o colectiva de la figura humana, animales y/o cosas con la finalidad de enfatizar la importancia de las imágenes gráficas como referencias de una o múltiples realidades. Socializando en plenaria respetando los diversos pensamientos y percepciones de la realidad de manera constructiva, crítica y reflexiva.</p> <p>Elige una forma de comunicación gráfica, partiendo de los tipos de comunicación y representación visual</p>		
--	--	---	--	--

		registrados en actividades anteriores; elaborando en equipo la representación iconográfica o simbólica de sitios de interés (locales, nacionales e/o internacionales), presentado en un soporte elaborado preferentemente en material reciclado, con el apoyo del experto. Verificar en plenaria el impacto de los íconos y símbolos en los espectadores, sus repuestas, su significación e interpretación, mostrando actitud crítica, de respeto hacia los distintos productos resultantes y expresando comentarios con asertividad y empatía.		
	2. Elabora bocetos gráficos básicos comprensibles y creativos	<p>Clasifica los tipos de boceto en diseño y comunicación gráfica, mediante el análisis de información recabada en fuentes confiables; elaborando una infografía, con el apoyo del experto, con ejemplos de cada tipo de boceto, sus características particulares y su finalidad, integrando una breve descripción que enuncie la importancia del bocetaje en el diseño y en la comunicación gráfica. Socializa en plenaria, para determinar la clasificación de manera consensuada; propiciando espacios colaborativos y reflexivos, desarrollando comunicación asertiva y empática.</p> <p>Clasifica las técnicas para realizar un boceto a lápiz en comunicación gráfica, mediante el análisis de información recabada en fuentes confiables; con el apoyo del experto, elaborando un organizador gráfico, que muestre los ejemplos de la aplicación de cada técnica, así como sus características y ventajas; socializando en plenaria sus resultados para determinar una clasificación consensuada, propiciando espacios de colaboración activa, respeto de opiniones diversas, así como, una comunicación asertiva y empática.</p>	Los bocetos comprensibles y creativos elaborados en el cuaderno de bocetaje / Rúbrica	El bocetado creativo de frases, objetos o productos gráficos simples / Guía de Observación

		<p>Elabora bocetos burdos a lápiz, mediante el análisis autónomo de información recabada en fuentes confiables, realizando trazos simples en un cuaderno de bocetaje, preferentemente elaborado con materiales reciclados, eligiendo en plenaria y con la orientación del experto, una frase corta (histórica o sobre problemáticas sociales) y un objeto de uso cotidiano o un producto gráfico simple, tal como logotipo, rótulo o grafiti, enfatizando la importancia de la percepción personal de la realidad, la interpretación sobre temáticas de índole social, el interés en objetos o elementos de la naturaleza o productos gráficos como parte de su entorno. Desarrollando un interés por la contribución al cuidado del medio ambiente, así como la generación de una comunidad ecológicamente responsable y resiliente.</p> <p>Elabora bocetos detallados a lápiz, utilizando la o las técnicas adecuadas de acuerdo con las sugerencias del experto; realizando, en el cuaderno de bocetaje reciclado, trazos con mayor precisión y calidad en la representación gráfica, con la finalidad de que se proyecten ideas más concretas y creativas, enfocadas a la resolución de problemas gráficos ficticios. Socializa ante el grupo los bocetos resultantes enfatizando la percepción e interpretación sobre temáticas de índole social y su influencia en el pensamiento humano. Conscientes de la importancia de mostrar tolerancia y respeto hacia sus compañeros y al experto.</p> <p>Elabora bocetos comprensivos apoyado de conocimiento, habilidades y productos obtenidos en sesiones anteriores, siguiendo las indicaciones del experto quien les sugiere que se retomen y elijan los productos gráficos que consideren como mejor</p>		
--	--	---	--	--

		<p>opción, con la finalidad de que se les agreguen elementos complementarios, detalles particulares y efectos visuales, tales como: profundidad, sombreado, líneas finas, líneas gruesas, color, entre otras cuestiones; sin perder de vista que se deben proyectar ideas y pensamientos comprensibles en cada representación gráfica. Socializa ante el grupo los bocetos resultantes enfatizando la percepción e interpretación enfatizando en la importancia de la percepción personal de la realidad, la interpretación sobre temáticas de índole social y su influencia en el pensamiento humano; regulando sus emociones en caso de que los bocetos le representen complicaciones, encaminando su resiliencia hacia la mejora personal y profesional.</p> <p>Elabora dummies de productos gráficos, partiendo de la elección de una temática social, histórica y cultural, recuperando información que sirva como apoyo; realizando propuestas gráficas (cartel, infografía, flyer, etc) guiadas por el experto, que incluyan aplicación intuitiva de colores, proceso de bocetaje completo (boceto burdo, de detalle y comprensivo), texto informativo, dibujos o ilustraciones. Exponiendo el producto final generando ambientes socio afectivos con relaciones interpersonales sanas, fomentando la comunicación asertiva, el respeto hacia la expresión de ideas, creencias y pensamientos individuales y/o colectivos.</p>		
	<p>3. Utiliza creatividad para reproducir mensajes en comunicación gráfica</p>	<p>Reconoce el proceso creativo y sus etapas, mediante el análisis autónomo de información recabada en fuentes confiables; documentando en un esquema, con guía del experto, el conjunto de actividades, de pensamientos e ideas necesarios para la creación de mensajes gráficos novedosos, las etapas del proceso</p>	<p>El proceso creativo y comprensible de comunicación gráfica plasmado en bocetos gráficos que cubren necesidades de</p>	<p>El diseñado del boceto gráfico que muestra la atención a necesidades de comunicación gráfica / Guía de observación</p>

		<p>creativo, las acciones a realizar en cada etapa y una breve descripción que incluya la importancia de concretar ideas en el plano material al ejecutar una serie de pasos estructurados en la comunicación gráfica. Socializando en plenaria para reforzar las habilidades de comunicación asertiva en ambientes de sana convivencia, el pensamiento crítico, creativo y propositivo.</p> <p>Ejecuta la primera parte del proceso creativo: el cuestionamiento, la conceptualización e indagación de la información, siguiendo las indicaciones recomendadas por el experto, con la finalidad de identificar algún problema en la proyección de mensajes gráficos (fechas relevantes, problemas sociales, costumbres, tradiciones, etc.), acorde con las exigencias o necesidades expresadas por un cliente ficticio. Elabora, de manera colaborativa, un reporte de indagación que de respuesta a preguntas como las siguientes: ¿qué problemas de comunicación gráfica existen? ¿qué necesita o requiere el cliente? ¿qué conceptos se pueden generar a partir de las necesidades del cliente? ¿qué área o producto gráfico se puede generar (cartel, folleto, tarjeta, logotipo, etc.)? y ¿qué referencias visuales puedo incluir como base de inspiración? Recuperando sus conclusiones mediante una lluvia de ideas, desarrollando capacidades de autoconocimiento para la resolución de problemas gráficos y sociales, siguiendo propósitos específicos (Satisfacción del cliente).</p> <p>Ejecuta la segunda parte del proceso creativo: experimentación y bocetaje, de manera colaborativa, siguiendo recomendaciones del experto, como jefe inmediato, retomando conceptos, referencias visuales y productos elaborados en actividades anteriores,</p>	<p>comunicación / Rúbrica</p>	
--	--	--	-----------------------------------	--

		<p>para activar el pensamiento creativo. Elaborando bocetos detallados con mensajes gráficos a partir de métodos como: sustitución, combinación, adaptación, modificación, reorganización, modificación de su uso. Presentando el producto para recibir retroalimentación sobre la efectividad del diseño, desarrollando capacidades de autoconocimiento y comunicación asertiva.</p> <p>Ejecuta la tercera parte del proceso creativo: Desarrollo de dummies, partiendo de la retroalimentación anterior y trabajando de manera colaborativa; elaborando, apoyado por el experto como jefe inmediato, dummies de los productos gráficos (Cartel, banner o flyers) que incluyan colores y tipografías, aplicados intuitivamente en sus producciones gráficas, para que contribuyan a la claridad y especificidad del mensaje requerido, generando ideas concretas, sólidas y pertinentes.</p> <p>Ejecuta la tercera parte del proceso creativo: Desarrollo de dummies, partiendo de la retroalimentación anterior y trabajando de manera colaborativa; elaborando, apoyado por el experto como jefe inmediato, dummies de grafica para artículos promocionales (Gorras, playeras, termos, bolsas ecológicas, etc.) que incluyan colores y tipografías, aplicados intuitivamente en sus producciones gráficas, para que contribuyan a la claridad y especificidad del mensaje requerido, generando ideas concretas, sólidas y pertinentes.</p> <p>Ejecuta la parte final del proceso creativo: Presentación al cliente, partiendo de la elección, guiada por el experto como jefe inmediato, de los dummies mejor ejecutados; elaborando un portafolio digital, para evitar la generación de desechos y</p>		
--	--	--	--	--

		<p>contribuir al cuidado del medio ambiente, que incluya los dummies seleccionados, costos, tiempos de producción y entrega, procesos de impresión, racional creativo (justificación de las propuestas generadas). Simulando la presentación de propuestas al cliente empleando la terminología aprendida y desarrollando capacidades comunicación asertiva y regulación de emociones.</p>		
--	--	--	--	--

Recursos Didácticos

Equipo

Computadora.
Dispositivos móviles

Herramienta

Lápices
Lápices de color
Sacapuntas
Cortador
Goma
Escuadras biseladas
Escalímetro
Esfumino

Material

Cuadernos de trabajo
Hojas blancas

Software

Conectividad a internet
Buscador

Mobiliario

Mesa
Escritorio
Pizarrón

Fuentes de información sugeridas

- Aprende en Casa SEP [aprendeencasasep]. (29 de noviembre de 2022). T3, Bachillerato, Comunicación, Comunicación gráfica [archivo de Video]. YouTube. <https://youtu.be/PKQzGeY0Shw?si=j4ga0e8zglWwPeix>
- Aravena, Y. [Yanina Aravena]. (23 de febrero de 2023). La comunicación visual [archivo de Video]. YouTube. https://youtu.be/MoqMa48sPvs?si=Tyk4F-_WtvWml0hU
- Buda Marketing (s/f). Historia del diseño gráfico: Contexto, movimientos y artistas. Agencia de Marketing Buda. Recuperado el 12 de junio de 2024 de <https://budamarketing.es/historia-del-diseno-grafico/>
- Ceja, L., Guzmán, D. y Navarro, E. (septiembre 2011). Procesos creativos, el diseñador y las tecnologías. Versión Nueva Época, (Número 27). (1-15). <https://versionojs.xoc.uam.mx/index.php/version/article/download/436/434/>
- ESDIP (2023). La comunicación visual en la prehistoria: los orígenes del diseño gráfico. ESDIP, Escuela de Arte. Recuperado el 12 de junio de 2024 de <https://www.esdip.com/blog-escuela-de-arte/la-comunicacion-visual-origenes-del-diseno-grafico/>
- Freepik Community [Freepik]. (24 de junio de 2019). Bocetaje las bases. Bispublishers. 02/08 Bocetos, Diseño Gráfico: Aprende a diseñar un monograma [archivo de Video]. YouTube. <https://youtu.be/VduBhPLZotQ?si=GogfHhXoldY4KulH>
- García, R. (2011). Apuntes de semiótica y diseño. Universidad Autónoma de Ciudad Juárez: Instituto de Diseño, Arquitectura y Arte. https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w25594w/LITE124_S2_W1.pdf
- González E. (2022). ¿Cómo hace un boceto de un producto? Escuela Superior de Diseño de Barcelona. Recuperado el 12 de junio de 2024 de <https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/disenio-producto/como-hacer-un-boceto-de-un-producto>
- Hurtado, M. (s/f). Qué tipos de bocetos se utilizan en diseño gráfico: Cómo hacer bosquejos que ayuden a preservar y desarrollar las mejores ideas en proyectos de diseño. Foro Alfa. Recuperado del 12 de junio de 2024 de <https://foroalfa.org/articulos/que-tipos-de-bocetos-se-utilizan-en-diseno-grafico>
- Lucatero, A. [ZombieLanton]. (06 de agosto de 2020). Boceto y Dibujo Rápido, Taller Básico de Dibujo [archivo de Video]. YouTube. <https://youtu.be/WhlryeHbB3M?si=JiEqXGQkX4n9niqq>
- Meggs, P. y Purvis, A. (2009). Historia del Diseño Gráfico. Mc Graw-Hill.

- Munari, B. (2016). *Diseño y Comunicación Visual. Contribución a una metodología didáctica*. Barcelona, España: Gustavo Gili, Segunda edición.
- Ojeda, A. (2013) La enseñanza de la semiología en el diseño gráfico. Universidad Nacional de Lanús. Recuperado en 12/06/2024 en: https://www.academia.edu/39084581/La_ense%C3%B1anza_de_la_Semiolog%C3%ADa_en_el_Dise%C3%B1o_Gr%C3%A1fico
- Pérez, F. (primavera 2004). Inspiración creativa y creatividad sustentada. Crear, volverse humano. *Revista Diseño y Sociedad* (16). (38-45). Universidad Autónoma Metropolitana: Unidad Xochimilco.
<https://disenoysociedad.ojs.xoc.uam.mx/index.php/disenoysoiedad/article/view/217/217>
- Ricard, A. (2000), *La aventura creativa, las raíces del diseño*, Barcelona, Ariel.
- Rodríguez, A. (2007) *Creatividad. Diseño Profesional en 5 pasos*. BASIKO.
- SEP, (2023). Metodología para el diseño y rediseño de programas de estudio de la formación laboral. *Currículum Laboral en la Educación Media Superior*. Pág. 87, 90 y 91.
- Torres, A. (2014). UF1416: Desarrollo de bocetos de proyectos gráficos. IC Editorial.
- Universidad Continental [Universidad Continental - Modalidad a Distancia]. (18 de marzo de 2021). Introducción a la comunicación gráfica en ingeniería [archivo de Video]. YouTube <https://youtu.be/MrNodsIKMs0?si=Zb6bvxJGI5KTC6mj>
- Vilchis, L. (2013). El fenómeno de semiosis en el diseño gráfico, *DeSignis* (21). (120-128).
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=606066893013>

Unidad de Aprendizaje Curricular 2 Tercer Semestre

UAC	Información general del programa de Comunicación Grafica
<p>Ilustra dibujos en materiales artesanales o artísticos</p> <p>Horas de Estudio: 54</p>	<p>Actividad Clave 1: Elige técnicas artísticas o artesanales de dibujo Horas: 18</p> <p>Actividad Clave 2: Elige tipos de dibujo y su aplicación en la comunicación gráfica Horas: 18</p> <p>Actividad Clave 3: Reproduce ilustraciones en materiales artísticos o artesanales Horas: 18</p>
<p>Ocupaciones de acuerdo con el Sistema Nacional de Clasificación de Ocupaciones SINCO 2019</p>	
<p>2543 Ayudante de diseñador. Diseñador gráfico</p>	
<p>Sitios de inserción de acuerdo con el Sistema de Clasificación Industrial de América del Norte SCIAN 2023</p>	
<p>541810 Agencias de publicidad 541430 Diseño gráfico 541850 Agencias de anuncios publicitarios</p>	

Proceso para el desarrollo de la competencia UAC 2

Tercer Semestre

Resultado de aprendizaje

Al finalizar la UAC el estudiante será capaz de:

Ilustrar dibujos en materiales artesanales o artísticos.

1. Elegir técnicas artísticas o artesanales de dibujo.
2. Elegir tipos de dibujo y su aplicación en la comunicación gráfica.
3. Reproducir ilustraciones en materiales artísticos o artesanales.

Actividad clave	Actividades para el desarrollo de la competencia laboral
1. Elige técnicas artísticas o artesanales de dibujo	Aplica técnica de dibujo con grafito complementada con luz y sombra, partiendo de la revisión y análisis de fuentes informativas confiables así como de ejemplos prácticos propuestos por el experto, dibujando objetos con lápices de grafito de diferentes grados de dureza: H (duro), HB (mezcla entre blando y duro) y B (lápices blandos); produciendo, de manera individual, creativa y bajo la supervisión del experto, una serie de representaciones de diferentes objetos en dibujos, que muestren gráficamente objetos de acceso inmediato y artefactos o utensilios prehispánicos. Socializando en plenaria sus producciones gráficas resultantes, emitiendo juicios críticos, respetuosos y empáticos, que fomenten la escucha activa.
	Aplica técnica de dibujo con carboncillo complementada con degradado, partiendo de la revisión y análisis de fuentes informativas y ejemplos prácticos relacionados con la ejecución de dicha técnica, aplicando en un autorretrato o el retrato de un personaje mexicano que haya sido relevante para el

	<p>crecimiento y desarrollo de nuestro país, de manera individual y bajo la supervisión del experto, degradado con carboncillo (haciendo uso de esfumino, papel o cualquier otro material que esté a su disposición) para experimentar la transición suave y gradual de un tono a otro, al representar volumen en formas y figuras. Socializa en plenaria los dibujos, emitiendo juicios críticos y objetivos relacionados con la comunicación gráfica, generando ambientes de respeto, empatía y escucha activa.</p>
	<p>Aplica técnica de dibujo con tinta china en plasta o complementada con achurado o base de color, partiendo de la revisión y análisis de fuentes informativas y ejemplos prácticos relacionados con el uso de dicha técnica, en plasta, achurado y con base de crayón, con la finalidad de que identifique los materiales de aplicación (pincel, plumilla, crayón como base, punta para rayar, entre otros) que puede emplear; elaborando un dibujo con paisajes naturales o urbanos, de la comunidad, el estado o el país (actual, histórico o emblemático), en plasta (pincel o plumilla), con achurado (en caso de aplicar con estilógrafo) o base de color (crayón sobre papel o cartón como base para la tinta china). Socializa en plenaria sus dibujos resultantes, emitiendo juicios críticos y objetivos, valorando la importancia de la creatividad en trabajos relacionados con la comunicación gráfica, generando ambientes de respeto, empatía y escucha activa.</p>
	<p>Aplica técnica de dibujo con plumón complementada con puntillismo, partiendo de la revisión y análisis de fuentes informativas y ejemplos prácticos relacionados con la ejecución de dicha técnica, elaborando, bajo supervisión del experto, un dibujo con plumones de diferentes características (gruesos, delgados y de punto fino, con base agua, base aceite, glitter), y que denote el uso de la técnica de sombreado y profundidad con puntillismo, aplicable a un producto gráfico de uso cotidiano, tal como: tarjeta de felicitación, postal, separador de hojas de lectura, entre otros; el cual debe expresar emociones, valores o principios individuales y comunitarios. Intercambiando el producto resultante entre pares y/o en plenaria, en espacios grupales o espacios abiertos según la naturaleza del producto, emitiendo juicios críticos y objetivos, generando aptitudes en el ámbito creativo laboral.</p>
	<p>Aplica técnicas artesanales de dibujo con materiales de su región, partiendo de la revisión y análisis de material audiovisual, sugerido por el experto, referentes a la elaboración de objetos producidos por artistas o artesanos de su entorno; documentando en una tabla informativa que incluya: 1) La materia prima utilizada, tal como: café, cloro, carbón natural, extractos de flores o insectos, gis, gis pastel, etc., 2) El proceso de transformación, 3) Quién o quiénes suelen utilizarlas y 4) En qué productos artesanales suelen</p>

	<p>aplicarse. Reproduciendo un dibujo artesanal que represente, de manera gráfica y subjetiva los elementos y las características de la cultura mexicana histórica o contemporánea, utilizando materiales de fácil acceso, reconociendo la importancia de la conciencia social en el uso y la aplicación de materiales regionales. Intercambiando el producto resultante entre pares y/o en plenaria, en espacios grupales o espacios abiertos según la naturaleza del producto, emitiendo juicios críticos y objetivos, generando aptitudes en el ámbito creativo laboral.</p>
	<p>Elige técnicas artísticas y/o artesanales de dibujo, con el apoyo de conocimiento, habilidades y producciones gráficas obtenidas en sesiones anteriores, elaborando, bajo la supervisión del experto, el bosquejo de un mural con eje temático "Orgullo Nacional". Aplicando dos o más técnicas de dibujo o utilizando las producciones gráficas elaboradas anteriormente para construir un collage gráfico que exprese identidad nacional. Intercambiando el producto resultante entre pares y/o en plenaria, en espacios grupales o espacios abiertos según la naturaleza del producto, emitiendo juicios críticos y objetivos, generando aptitudes en el ámbito creativo laboral.</p>
<p>2. Elige tipos de dibujo y su aplicación en la comunicación gráfica</p>	<p>Aplica dibujo técnico, a partir de la consulta, análisis y observación de videos. Registra en una tabla informativa los elementos que diferencian al dibujo técnico de otros tipos y los instrumentos utilizados (compas, reglas, escuadras transportador, etc.). Elabora, siguiendo las indicaciones y recomendaciones del experto, el dibujo técnico de un croquis de evacuación de su institución o de un empaque. En ambos casos deberá hacer uso de escalas, relación de proporciones, dimensiones, líneas de corte, separación, entre otros aspectos. Socializa en plenaria los dibujos técnicos resultantes, puntualizando la importancia de encontrar soluciones a problemas de creación, generando ambientes de respeto, empatía y escucha activa.</p>
	<p>Aplica perspectiva a un punto de fuga en representaciones gráficas, a partir de la consulta, análisis y observación de videos, comprende la importancia del punto de fuga al representar profundidad, similar al de la realidad, así como del uso de materiales que faciliten su aplicación. Reproduce cajas, mesas, botellas, vasos, dispositivos móviles, etc., o estructuras simples: edificios, salón de clase, recámara, caseta de vigilancia, etc. y propone diferentes perspectivas de los elementos seleccionados hacia un punto de fuga. Socializa en plenaria las proyecciones resultantes, puntualizando la importancia de encontrar soluciones a problemas de representación desde la imagen gráfica, generando ambientes de respeto, empatía y escucha activa.</p>

	<p>Aplica dibujo artístico en representaciones gráficas, a partir de la consulta, análisis y observación de videos. Comprende el dibujo artístico, en portadas de libros, revistas, historietas o mangas, murales, gráfica para empaques, cartel, etc. Elabora un dibujo artístico, comprendiendo su importancia para comunicar pensamientos, ideas y emociones. Socializa en plenaria los productos resultantes, puntualizando la importancia de encontrar soluciones a problemas de comunicación, generando ambientes de respeto, empatía y escucha activa.</p>
	<p>Aplica dibujo anatómico y antropomorfo, a partir de la consulta, análisis y observación de videos propuestos por el experto, que incluyan las estructuras, características y proporciones físicas del cuerpo humano o animal, así como las exageradas o estilizadas y el impacto visual que generan en la representación gráfica. Reproduce, de manera individual, productos gráficos tales como ilustraciones en libros y carteles, etcétera, con imágenes del tema abordado exponiéndolos ante sus compañeros de clase, mostrando actitud de respeto y empatía.</p>
	<p>Aplica dibujo animado, a partir de la consulta, análisis y observación de videos propuestos por el experto, que le permitan comprender la importancia de las características humanas en objetos o animales, tomando en cuenta la simplificación y estilización, la exageración, personificación, los movimientos fluidos, la narrativa visual, el humor y entretenimiento, la flexibilidad creativa y la adaptabilidad a diferentes géneros. Reproduce, con indicaciones del experto, un dibujo animado, tal como: historietas o manga, tiras cómicas, caricaturas o personajes, proponiendo dibujos con modificaciones personales, que proyecten intenciones, emociones o acciones pertinentes y propositivas. Socializa, en plenaria, los productos resultantes, emitiendo críticas constructivas, de respeto, empatía y escucha activa.</p>
	<p>Aplica técnicas y tipos de dibujo para proyectar un mensaje gráfico apoyado de conocimiento, habilidades y productos obtenidos en sesiones anteriores. Elabora, de manera individual o colectiva y bajo la supervisión del experto, una tira cómica, página de manga o sátira, utilizando los materiales pertinentes para su elaboración, incluyendo personajes y escenarios con elementos diversos: onomatopeyas y sus diálogos. Eligiendo un eje temático sugerido por el experto. Socializa ante la comunidad educativa de manera física o digital sus producciones, recuperando comentarios propositivos.</p>
<p>3. Reproduce ilustraciones en materiales artísticos o artesanales</p>	<p>Clasifica sustratos de soporte para dibujo, con la guía del experto, selecciona papeles y cartulinas tales como: papel bond, albanene, Kraft, estraza, opalina, china, crepe, marquilla, cebolla u otro. Identifica las propiedades de cada uno, sus ventajas y desventajas. Realiza dibujos con materiales reciclados que</p>

<p>impacten en la cultura de la reutilización y preservación del medio ambiente. Elabora un muestrario informativo, a partir de los resultados obtenidos, lo socializa en plenaria, emitiendo juicios críticos y objetivos. Complementa o modifica su muestrario en caso de ser necesario</p>
<p>Clasifica sustratos de soporte con diferentes características, seleccionando materiales como cartulinas, cartón, ilustración, cascarón o cualquier otro que el experto considere pertinente, identificando sus propiedades, ventajas y desventajas. En cada material obtenido ejecuta trazos y/o dibujos sencillos, para aplicar técnicas de dibujo practicadas con anterioridad. Integra a su muestrario informativo, los sustratos trabajados. Expone sus muestrarios, generando ambientes de respeto, empatía y escucha activa. Complementa o modifica su muestrario en caso de ser necesario.</p>
<p>Clasifica sustratos inorgánicos para dibujo, seleccionando materiales como: latas de aluminio, acrílico, plásticos, telas sintéticas o cualquier otro material que el experto considere, identificando las características de cada uno, ventajas y desventajas en cuanto a composición química, estado, propiedades físicas, usos y origen. Ejecuta trazos y dibujos para aplicar técnicas utilizadas con anterioridad, en materiales reciclados. Intercambia sus muestrarios emitiendo juicios críticos y objetivos.</p>
<p>Clasifica sustratos de soporte orgánicos para dibujo, seleccionando materiales como: telas de fibras naturales, maderas, semillas, suelas, cueros, pieles, petate, cartón o cualquier otro material que el experto considere pertinente. Identifica las características de cada uno. Reconoce sus ventajas y desventajas, en cuanto a estructura química, estado físico, propiedades físicas, función y origen. Clasifica los sustratos orgánicos y los integra a su muestrario informativo, los intercambia emitiendo juicios críticos y objetivos, generando ambientes de respeto, empatía y escucha activa.</p>
<p>Clasifica sustratos artesanales para dibujo, seleccionando materiales como: vidrio, barro, talavera, madera, plástico, tejas, mármol, ónix, yeso, palma, yute o cualquier otro que el experto considere pertinente. Identifica las características de cada uno, reconoce sus ventajas y desventajas en cuanto a variedad de materiales, adaptabilidad, textura, durabilidad y sostenibilidad. Ejecuta trazos y dibujos con técnicas utilizadas con anterioridad. Clasifica los sustratos y los integra a su muestrario informativo. Intercambian sus muestrarios emitiendo juicios críticos y objetivos, generando ambientes de respeto, empatía y escucha activa.</p>
<p>Reproduce ilustraciones en sustratos artesanales. Elige la técnica y el soporte que mejor considere, así como una temática de índole social, cultural o ecológica, elaborando un cartel, infografía o portada de</p>

	<p>libro. Aplica de manera artística el pegado, impreso, escaneado y agregado. Socializa ante la comunidad escolar sus evidencias de manera empática y respetuosa, contribuyendo a mejorar sus habilidades personales.</p>
--	--

Transversalidad curricular UAC 2 Tercer Semestre

PROCESO PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA																												
UAC 2	ACTIVIDAD CLAVE	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS				ÁREAS DE CONOCIMIENTO		RECURSOS SOCIO-EMOCIONALES		HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO												CONCEPTOS CENTRALES DE LA EDUCACIÓN PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE						
		LENGUA Y COMUNICACIÓN	LENGUA EXTRANJERA (INGLÉS)	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	RESPONSABILIDAD SOCIAL	CUIDADO FÍSICO CORPORAL	BIENESTAR EMOCIONAL AFECTIVO	DIMENSIÓN												NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA
													EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD						
		COMUNICACIÓN	REGULACIÓN DE EMOCIONES	AUTOCONOCIMIENTO	COLABORACIÓN Y TRABAJO EN EQUIPO	CONCIENCIA SOCIAL	EMPATÍA	CREATIVIDAD	RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	MENTALIDAD DE CRECIMIENTO	TOMA DE DECISIONES	LOGRO DE METAS	AUTONOMÍA EN EL TRABAJO	COMUNICACIÓN	REGULACIÓN DE EMOCIONES	AUTOCONOCIMIENTO	COLABORACIÓN Y TRABAJO EN EQUIPO	CONCIENCIA SOCIAL	EMPATÍA	CREATIVIDAD	RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	MENTALIDAD DE CRECIMIENTO	TOMA DE DECISIONES	LOGRO DE METAS	AUTONOMÍA EN EL TRABAJO			
Ilustra dibujos en materiales artesanales o artísticos	1. Elige técnicas artísticas o artesanales de dibujo	X			X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X						
	2. Elige tipos de dibujo y su aplicación en la comunicación gráfica	X		X	X		X	X	X			X	X	X	X	X	X	X	X			X						
	3. Reproduce ilustraciones en materiales artísticos o artesanales	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X			X		

Estrategia de evaluación del aprendizaje UAC 2 Tercer Semestre

La evaluación se realiza con el propósito de evidenciar el logro de las competencias laborales básicas; se lleva a cabo de manera global e integradora, mediante un proceso continuo y dinámico, creando las condiciones en las que se aplica y articula el Currículum laboral con el Currículum fundamental, el Currículum ampliado, las Habilidades para la Vida y el Trabajo, así como los conceptos centrales de la Educación para el Desarrollo Sostenible en distintos espacios de aprendizaje y desempeño profesional. En el contexto de la evaluación por competencias es necesario recuperar las evidencias de desempeño con diversos instrumentos de evaluación, como la guía de observación, bitácoras y registros anecdóticos.

UAC	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	PRODUCTO	DESEMPEÑO
Ilustra dibujos en materiales artesanales o artísticos	1. Elige técnicas artísticas o artesanales de dibujo	Aplica técnica de dibujo con grafito complementada con luz y sombra, partiendo de la revisión y análisis de fuentes informativas confiables así como de ejemplos prácticos propuestos por el experto, dibujando objetos con lápices de grafito de diferentes grados de dureza: H (duro), HB (mezcla entre blando y duro) y B (lápices blandos); produciendo, de manera individual, creativa y bajo la supervisión del experto, una serie de representaciones de diferentes objetos en dibujos, que muestren gráficamente objetos de acceso inmediato y artefactos o utensilios prehispánicos. Socializando en plenaria sus producciones gráficas resultantes, emitiendo juicios críticos, respetuosos y empáticos, que fomenten la escucha activa.	Las técnicas de dibujo aplicadas en un bosquejo de mural / Rúbrica	El aplicado de técnicas mixtas de dibujo /Guía de observación

		<p>Aplica técnica de dibujo con carboncillo complementada con degradado, partiendo de la revisión y análisis de fuentes informativas y ejemplos prácticos relacionados con la ejecución de dicha técnica, aplicando en un autorretrato o el retrato de un personaje mexicano que haya sido relevante para el crecimiento y desarrollo de nuestro país, de manera individual y bajo la supervisión del experto, degradado con carboncillo (haciendo uso de esfumino, papel o cualquier otro material que esté a su disposición) para experimentar la transición suave y gradual de un tono a otro, al representar volumen en formas y figuras. Socializa en plenaria los dibujos, emitiendo juicios críticos y objetivos relacionados con la comunicación gráfica, generando ambientes de respeto, empatía y escucha activa.</p> <p>Aplica técnica de dibujo con tinta china en plasta o complementada con achurado o base de color, partiendo de la revisión y análisis de fuentes informativas y ejemplos prácticos relacionados con el uso de dicha técnica, en plasta, achurado y con base de crayón, con la finalidad de que identifique los materiales de aplicación (pincel, plumilla, crayón como base, punta para rayar, entre otros) que puede emplear; elaborando un dibujo con paisajes naturales o urbanos, de la comunidad, el estado o el país (actual, histórico o emblemático), en plasta (pincel o plumilla), con achurado (en caso de aplicar con estilógrafo) o base de color (crayón sobre papel o cartón como base para la tinta china). Socializa en plenaria sus dibujos resultantes, emitiendo juicios críticos y objetivos, valorando la importancia de la creatividad en trabajos relacionados con la</p>		
--	--	---	--	--

		<p>comunicación gráfica, generando ambientes de respeto, empatía y escucha activa</p> <p>Aplica técnica de dibujo con plumón complementada con puntillismo, partiendo de la revisión y análisis de fuentes informativas y ejemplos prácticos relacionados con la ejecución de dicha técnica, elaborando, bajo supervisión del experto, un dibujo con plumones de diferentes características (gruesos, delgados y de punto fino, con base agua, base aceite, glitter), y que denote el uso de la técnica de sombreado y profundidad con puntillismo, aplicable a un producto gráfico de uso cotidiano, tal como: tarjeta de felicitación, postal, separador de hojas de lectura, entre otros; el cual debe expresar emociones, valores o principios individuales y comunitarios. Intercambiando el producto resultante entre pares y/o en plenaria, en espacios grupales o espacios abiertos según la naturaleza del producto, emitiendo juicios críticos y objetivos, generando aptitudes en el ámbito creativo laboral.</p> <p>Aplica técnicas artesanales de dibujo con materiales de su región, partiendo de la revisión y análisis de material audiovisual, sugerido por el experto, referentes a la elaboración de objetos producidos por artistas o artesanos de su entorno; documentando en una tabla informativa que incluya: 1) La materia prima utilizada, tal como: café, cloro, carbón natural, extractos de flores o insectos, gis, gis pastel, etc., 2) El proceso de transformación, 3) Quién o quiénes suelen utilizarlas y 4) En qué productos artesanales suelen aplicarse. Reproduciendo un dibujo artesanal que represente, de manera gráfica y subjetiva los elementos y las características de la cultura mexicana histórica o</p>		
--	--	--	--	--

		<p>contemporánea, utilizando materiales de fácil acceso, reconociendo la importancia de la conciencia social en el uso y la aplicación de materiales regionales. Intercambiando el producto resultante entre pares y/o en plenaria, en espacios grupales o espacios abiertos según la naturaleza del producto, emitiendo juicios críticos y objetivos, generando aptitudes en el ámbito creativo laboral.</p> <p>Elige técnicas artísticas y/o artesanales de dibujo, con el apoyo de conocimiento, habilidades y producciones gráficas obtenidas en sesiones anteriores, elaborando, bajo la supervisión del experto, el bosquejo de un mural con eje temático "Orgullo Nacional". Aplicando dos o más técnicas de dibujo o utilizando las producciones gráficas elaboradas anteriormente para construir un collage gráfico que exprese identidad nacional. Intercambiando el producto resultante entre pares y/o en plenaria, en espacios grupales o espacios abiertos según la naturaleza del producto, emitiendo juicios críticos y objetivos, generando aptitudes en el ámbito creativo laboral.</p>		
	2. Elige tipos de dibujo y su aplicación en la comunicación gráfica	<p>Aplica dibujo técnico, a partir de la consulta, análisis y observación de videos. Registra en una tabla informativa los elementos que diferencian al dibujo técnico de otros tipos y los instrumentos utilizados (compas, reglas, escuadras transportador, etc.). Elabora, siguiendo las indicaciones y recomendaciones del experto, el dibujo técnico de un croquis de evacuación de su institución o de un empaque. En ambos casos deberá hacer uso de escalas, relación de proporciones, dimensiones, líneas de corte, separación, entre otros aspectos. Socializa en plenaria los dibujos técnicos resultantes,</p>	Las técnicas de dibujo empleadas en productos de comunicación gráfica / Rúbrica	El desarrollado en los productos de comunicación gráfica / Guía de observación

		<p>puntualizando la importancia de encontrar soluciones a problemas de creación, generando ambientes de respeto, empatía y escucha activa.</p> <p>Aplica perspectiva a un punto de fuga en representaciones gráficas, a partir de la consulta, análisis y observación de videos, comprende la importancia del punto de fuga al representar profundidad, similar al de la realidad, así como del uso de materiales que faciliten su aplicación. Reproduce cajas, mesas, botellas, vasos, dispositivos móviles, etc., o estructuras simples: edificios, salón de clase, recámara, caseta de vigilancia, etc. y propone diferentes perspectivas de los elementos seleccionados hacia un punto de fuga. Socializa en plenaria las proyecciones resultantes, puntualizando la importancia de encontrar soluciones a problemas de representación desde la imagen gráfica, generando ambientes de respeto, empatía y escucha activa.</p> <p>Aplica dibujo artístico en representaciones gráficas, a partir de la consulta, análisis y observación de videos. Comprende el dibujo artístico, en portadas de libros, revistas, historietas o mangas, murales, gráfica para empaques, cartel, etc. Elabora un dibujo artístico, comprendiendo su importancia para comunicar pensamientos, ideas y emociones. Socializa en plenaria los productos resultantes, puntualizando la importancia de encontrar soluciones a problemas de comunicación, generando ambientes de respeto, empatía y escucha activa.</p> <p>Aplica dibujo anatómico y antropomorfo, a partir de la consulta, análisis y observación de videos propuestos por el experto, que incluyan las</p>		
--	--	--	--	--

		<p>estructuras, características y proporciones físicas del cuerpo humano o animal, así como las exageradas o estilizadas y el impacto visual que generan en la representación gráfica. Reproduce, de manera individual, productos gráficos tales como ilustraciones en libros y carteles, etc., con imágenes del tema abordado exponiéndolos ante sus compañeros de clase, mostrando actitud de respeto y empatía.</p> <p>Aplica dibujo animado, a partir de la consulta, análisis y observación de videos propuestos por el experto, que le permitan comprender la importancia de las características humanas en objetos o animales, tomando en cuenta la simplificación y estilización, la exageración, personificación, los movimientos fluidos, la narrativa visual, el humor y entretenimiento, la flexibilidad creativa y la adaptabilidad a diferentes géneros. Reproduce, con indicaciones del experto, un dibujo animado, tal como: historietas o manga, tiras cómicas, caricaturas o personajes, proponiendo dibujos con modificaciones personales, que proyecten intenciones, emociones o acciones pertinentes y propositivas. Socializa, en plenaria, los productos resultantes, emitiendo críticas constructivas, de respeto, empatía y escucha activa.</p> <p>Aplica técnicas y tipos de dibujo para proyectar un mensaje gráfico apoyado de conocimiento, habilidades y productos obtenidos en sesiones anteriores. Elabora, de manera individual o colectiva y bajo la supervisión del experto, una tira cómica, página de manga o sátira, utilizando los materiales pertinentes para su elaboración, incluyendo personajes y escenarios con elementos diversos:</p>		
--	--	--	--	--

		onomatopeyas y sus diálogos. Eligiendo un eje temático sugerido por el experto. Socializa ante la comunidad educativa de manera física o digital sus producciones, recuperando comentarios propositivos.		
	3. Reproduce ilustraciones en materiales artísticos o artesanales	<p>Clasifica sustratos de soporte para dibujo, con la guía del experto, selecciona papeles y cartulinas tales como: papel bond, albanene, Kraft, estraza, opalina, china, crepe, marquilla, cebolla u otro. Identifica las propiedades de cada uno, sus ventajas y desventajas. Realiza dibujos con materiales reciclados que impacten en la cultura de la reutilización y preservación del medio ambiente. Elabora un muestrario informativo, a partir de los resultados obtenidos, lo socializa en plenaria, emitiendo juicios críticos y objetivos. Complementa o modifica su muestrario en caso de ser necesario</p> <p>Clasifica sustratos de soporte con diferentes características, seleccionando materiales como cartulinas, cartón, ilustración, cascarón o cualquier otro que el experto considere pertinente, identificando sus propiedades, ventajas y desventajas. En cada material obtenido ejecuta trazos y/o dibujos sencillos, para aplicar técnicas de dibujo practicadas con anterioridad. Integra a su muestrario informativo, los sustratos trabajados. Expone sus muestrarios, generando ambientes de respeto, empatía y escucha activa. Complementa o modifica su muestrario en caso de ser necesario.</p> <p>Clasifica sustratos inorgánicos para dibujo, seleccionando materiales como: latas de aluminio, acrílico, plásticos, telas sintéticas o cualquier otro material que el experto considere, identificando las características de cada uno, ventajas y desventajas</p>	Las técnicas de dibujo aplicadas en productos gráficos con diversos materiales / Rúbrica	El aplicado en los productos gráficos y el muestrario/ Guía de observación

		<p>en cuanto a composición química, estado, propiedades físicas, usos y origen. Ejecuta trazos y dibujos para aplicar técnicas utilizadas con anterioridad, en materiales reciclados. Intercambia sus muestrarios emitiendo juicios críticos y objetivos. Clasifica sustratos de soporte orgánicos para dibujo, seleccionando materiales como: telas de fibras naturales, maderas, semillas, suelas, cueros, pieles, petate, cartón o cualquier otro material que el experto considere pertinente. Identifica las características de cada uno. Reconoce sus ventajas y desventajas, en cuanto a estructura química, estado físico, propiedades físicas, función y origen. Clasifica los sustratos orgánicos y los integra a su muestrario informativo, los intercambia emitiendo juicios críticos y objetivos, generando ambientes de respeto, empatía y escucha activa.</p> <p>Clasifica sustratos artesanales para dibujo, seleccionando materiales como: vidrio, barro, talavera, madera, plástico, tejas, mármol, ónix, yeso, palma, yute o cualquier otro que el experto considere pertinente. Identifica las características de cada uno, reconoce sus ventajas y desventajas en cuanto a variedad de materiales, adaptabilidad, textura, durabilidad y sostenibilidad. Ejecuta trazos y dibujos con técnicas utilizadas con anterioridad. Clasifica los sustratos y los integra a su muestrario informativo. Intercambian sus muestrarios emitiendo juicios críticos y objetivos, generando ambientes de respeto, empatía y escucha activa</p> <p>Reproduce ilustraciones en sustratos artesanales. Elige la técnica y el soporte que mejor considere, así como una temática de índole social, cultural o ecológica, elaborando un cartel, infografía o portada</p>		
--	--	--	--	--

		de libro. Aplica de manera artística el pegado, impreso, escaneado y agregado. Socializa ante la comunidad escolar sus evidencias de manera empática y respetuosa, contribuyendo a mejorar sus habilidades personales.		
--	--	--	--	--

Recursos Didácticos

Equipo

Computadora
 Dispositivos móviles
 Digitalizador de imágenes (scanner)
 Impresora
 Cámara digital

Herramienta

Lápiz de grafito (H, HB y B)
 Carboncillo
 Tinta china
 Plumilla
 Pinceles
 Plumones variados (agua, aceite, metálicos, para rotular, glitter)
 Lápices de color
 Sacapuntas
 Cortador
 Goma
 Escuadras biseladas
 Escalímetro
 Esfumino

Material

Hojas

Cuadernos

Diversos tipos de papel (papel bond, albanene, Kraft, estraza, opalina, china, crepe, marquilla, cebolla)

Cartón (cartulinas, cartón ilustración, cascarón) además de reciclados

Libros

Revistas

Historietas o mangas

Murales

Gráfica para empaques

Cartel

Latas de aluminio, acrílico, plásticos

Telas sintéticas

Telas de fibras naturales

Maderas

Semillas

Suelas

Cueros

Pieles

Petate

Vidrio

Barro

Talavera

Madera

Esferas de vidrio o plástico

Tejas

Mármol

Ónix

Figuras de yeso

Objetos de palma

Yute

Software

Conexión a internet
Buscador

Mobiliario

Mesas
Escritorios

Fuentes de información sugerida

- Acosta A. [Malasombra]. (23 de julio de 2023). Arte vs artesanía, diseño e ilustración. [archivo de Video]. YouTube <https://www.youtube.com/watch?v=jFmhZ5vC-88>
- Ávila P. [Hablemos Arte]. (16 de septiembre de 2020). ¿la artesanía es arte o diseño?, Hablemosarte. [archivo de Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=F424qEQp6v4>
- BFTM books (2021). Dibujo para principiantes. Introducción al dibujo realista con lápiz de grafito. BFTM books. <https://es.scribd.com/document/665874839/DIBUJO-PARA-PRINCIPIANTES-INTRODUCCION-AL-DIBUJO-REALISTA-CON-LAPIZ-DE-GRAFITO-Spanish-Edition-BOOKS-BFTM-BOOKS-BFTM-z-lib-org>
- Bonifaz, J. [John Edison Bonifaz Mendoza]. (01 septiembre 2020). El dibujo y sus tipos de dibujo. [archivo de Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=4whr3A9_e3Q
- Carranza Al. (2022). Tipos de dibujo y sus características. Crehana. Recuperado el 12 de junio de 2024 de <https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/tipos-de-dibujo/>
- Casella, P. [Domestika]. (05 de junio de 2019). Cerámica en casa para principiantes, Curso online de Paula Casella, Domestika. [archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=faAG8ZLdaPU>
- Cerámica Carma. [Carma Manualidades] (22 de marzo de 2018). Cerámica con acrílicos, Acrílicos y flotado de color, Gallos coloridos [archivo de Video]. YouTube <https://www.youtube.com/watch?v=8KWOzRtnJEo>
- Edwards, Betty. (1988) Aprender a dibujar. Un método garantizado. Hermann Blume.
- Eissen, K. (2011) Bocetaje. Las bases. BIS publishers.
- Facultad de Bellas Artes. (2000) Lecciones de Dibujo. Universidad de Bogotá.
- Genial Gurú [Ideas en 5 minutos]. (09 de julio 2017). 20 Fáciles ideas y técnicas de arte para principiantes [archivo de Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=H4nldBbBUiE>

- Genial Gurú [Ideas en 5 minutos]. (03 de abril de 2019). 12 Técnicas de dibujo geniales y simples. [archivo de Video]. YouTube <https://www.youtube.com/watch?v=t6MvzzGWd00>
- Genial Gurú [Ideas en 5 minutos JUEGOS]. (09 de noviembre de 2019). 20 Técnicas de arte mágicas que tienes que saber archivo [archivo de Video]. YouTube <https://www.youtube.com/watch?v=uxACmFwnpRQ>
- Genial Gurú [Ideas en 5 minutos]. (22 de octubre de 2020). Artesanías de pintura, Técnicas de pintura acrílica, Formas de cómo pintar para principiantes [archivo de Video]. YouTube <https://www.youtube.com/watch?v=GPnzjzPCraM>
- Giordano, D. (2010) Aprende a dibujar cómic. Volumen 9. Editorial Dolmen.
- González M. [Taller de Cerámica Mercedes González]. (27 de abril de 2022). Formulación de Pastas Cerámicas, 01: Piezas Utilitarias [archivo de Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=D3qgoOOQJYs>
- Hart, C. (s/f) Curso completo para dibujo de comics. Martínez Roca Editorial
- Howard, K. (1995) Dibujar y pintar. Curso de arte para principiantes. BLUME
- January S. [Sol de enero CERÁMICA]. (23 de febrero de 23). Como hacer platos de cerámica en casa. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=48AH2YnQjkw>
- Jonas Et Al. (julio 2023). Conoce los diferentes tipos de dibujo y descubre el ideal para ti. Superprof: Blog. Recuperado el 12 de junio de 2024 de <https://www.superprof.mx/blog/que-tipo-de-dibujante-eres-tu/>
- Kubert, J., Adams, A., Pérez, G. y Cho, F. (2006) Aprende a dibujar cómic (Volumen 2). Editorial Dolmen
- Muñoz, A., García, C., Galán, J. y Pesudo, Ma. C. (2013). Cuaderno de prácticas de dibujo para la presentación de diseños de producto. Universitat Jaume I. Servei
- Myme [Myme]. (17 de agosto de 2022). Como pintar tazas de cerámica, como encapsular tazas con resina, manualidades art [archivo de Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=QPvXExV530o>
- Osaki, T. (s/f). Cómo dibujar manga. 1. Personajes. Biblioteca Creativa. Norma editorial.
- Ostos, C. (2006). La magia de dibujar la figura humana. Colín y asociados, SA de CV.

Pinturas y Artistas (marzo 2008). Estilos pictóricos, figuración azteca. PinturasyArtistas. Recuperado el 11 de junio de 2024 de <https://www.pinturayartistas.com/estilos-pictoricos-figuracion-azteca/>

SEP, (2023). Metodología para el diseño y rediseño de programas de estudio de la formación laboral. Currículum Laboral en la Educación Media Superior. Pág. 87, 90 y 91.

Scott, M. (2005) Esbozar y dibujar. Evergreen.

Siamgodh, N. [Pinta y dibuja con Siamgodh]. (25 de junio de 2019). Conoce 5 técnicas de dibujo, Según los materiales utilizados [archivo de Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=zbeZ4Wcy5gU>

Tania N. [México a colores]. (10 de agosto de 2018). La diferencia entre artesanía y manualidad, México a colores [archivo de Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=GugpYNx6pAo>

Varios (2024). PlayList Técnicas de dibujo. [archivo de Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/playlist?list=PLrDxMf3us-KRNOySrsbNCp0z5RzPA5U-O>

Unidad de Aprendizaje Curricular 1 Cuarto Semestre

UAC	Información general del programa de Comunicación Grafica
<p>Reproduce bocetos gráficos básicos utilizando herramientas tradicionales o digitales</p> <p>Horas de Estudio: 54</p>	<p>Actividad Clave 1: Emplea herramientas comerciales para bocetaje digital básico</p> <p>Horas: 18</p>
	<p>Actividad Clave 2: Maneja aplicaciones de uso libre para bocetaje digital básico</p> <p>Horas: 18</p>
	<p>Actividad Clave 3: Digitaliza bocetos artísticos o publicitarios por medio de herramientas o aplicaciones de uso libre</p> <p>Horas: 18</p>

Ocupaciones de acuerdo con el Sistema Nacional de Clasificación de Ocupaciones SINCO 2019
<p>2543 Ayudante de diseñador. Diseñador gráfico</p>
Sitios de inserción de acuerdo con el Sistema de Clasificación Industrial de América del Norte SCIAN 2023
<p>541810 Agencias de publicidad</p>
<p>541430 Diseño gráfico</p>
<p>541850 Agencias de anuncios publicitarios</p>

Proceso para el desarrollo de la competencia UAC 1

Cuarto Semestre

Resultado de aprendizaje

Al finalizar la UAC el estudiante será capaz de:

Reproducir bocetos gráficos básicos utilizando herramientas tradicionales o digitales.

1. Emplear herramientas comerciales para bocetaje digital básico.
2. Manejar aplicaciones de uso libre para bocetaje digital básico.
3. Digitalizar bocetos artísticos o publicitarios por medio de herramientas o aplicaciones de uso libre.

Actividad clave	Actividades para el desarrollo de la competencia laboral
1. Emplea herramientas comerciales para bocetaje digital básico	Elige herramientas comerciales (software básico para vectores de uso libre) para digitalizar bocetos, partiendo de la indagación individual sobre los diferentes softwares para vectores de uso libre, sus características, los requerimientos técnicos de equipo y sistema operativo, así como su portabilidad; documentando la información en un organizador gráfico que permita la comparación de la información recuperada y la elección de un software adecuado a las condiciones y contexto inmediato. Socializa, en plenaria, la información recuperada y el software elegido, puntualizando, con apoyo del experto, en la importancia de tomar en cuenta los requerimientos técnicos de instalación en un equipo en el ámbito laboral, su pertinencia hacia los objetivos y exigencias de la comunicación gráfica, así como, el impacto en el desempeño personal y laboral.

	<p>Emplea software básico para vectores de uso libre, para digitalizar bocetos burdos, elaborados individual, a mano alzada y en un cuaderno de bocetaje elaborado con materiales reciclados, que representen gráfica y de manera simple, objetos de formas regulares y geométricas de uso cotidiano; practicando, siguiendo indicaciones del experto como jefe inmediato, con las diferentes herramientas de dibujo y trazo que proporciona el software elegido; socializando, en plenaria, el o los resultados de bocetos obtenidos con la finalidad de comparación y retroalimentación. Reciba y brinda comentarios de manera respetuosa y asertiva, desarrollando sus habilidades comunicativas al presentar los bocetos a manera de entrega de propuestas a un cliente, con la orientación del experto para mejorar sus habilidades de atención, así como, sus habilidades de interpretación y representación gráfica de la realidad.</p>
	<p>Emplea software básico para vectores de uso libre, para digitalizar bocetos detallados, elaborados individual, a mano alzada, partiendo de los bocetos burdos anteriores y en un cuaderno de bocetaje elaborado con materiales reciclados, que representen gráficamente con detalles significativos objetos de formas regulares y geométricas de uso cotidiano; practicando, siguiendo indicaciones del experto como jefe inmediato, con las diferentes herramientas de dibujo y trazo, así como de color (intuitivamente), que proporciona el software elegido; socializando, en plenaria, el o los resultados de bocetos obtenidos con la finalidad de comparación y retroalimentación. Reciba y brinda comentarios de manera respetuosa y asertiva, desarrollando sus habilidades comunicativas al presentar los bocetos a manera de entrega de propuestas a un cliente, con la orientación del experto para mejorar sus habilidades de atención, así como, sus habilidades de interpretación y representación gráfica de la realidad.</p>
	<p>Emplea software básico para vectores de uso libre, para digitalizar bocetos burdos, elaborados individual, a mano alzada y en un cuaderno de bocetaje elaborado con materiales reciclados, que representen gráfica y de manera simple, objetos o productos de diversas formas irregulares, paisajes urbanos, rurales o futuristas, reales o creados a partir del desarrollo del pensamiento creativo; practicando, siguiendo indicaciones del experto como jefe inmediato, con las diferentes herramientas de dibujo y trazo que proporciona el software elegido; socializando, en plenaria, el o los resultados de bocetos obtenidos con la finalidad de comparación y retroalimentación. Reciba y brinda comentarios de manera respetuosa y asertiva, desarrollando sus habilidades comunicativas al presentar los bocetos a manera de entrega de propuestas a un cliente, con la orientación del experto para mejorar sus habilidades de atención, así como, sus habilidades de interpretación y representación gráfica de la realidad.</p>

	<p>Emplea software básico para vectores de uso libre, para digitalizar bocetos detallados, elaborados individual, a mano alzada, partiendo de los bocetos burdos anteriores y en un cuaderno de bocetaje elaborado con materiales reciclados, que representen gráficamente con detalles significativos objetos o productos formas irregulares, paisajes urbanos, rurales o futuristas, reales o creados a partir del desarrollo del pensamiento creativo; practicando, siguiendo indicaciones del experto como jefe inmediato, con las diferentes herramientas de dibujo y trazo, así como de color (intuitivamente), que proporciona el software elegido, comprendiendo el nivel de dificultad entre los bocetos de objetos de formas regulares y objetos o paisajes con formas diversas e irregulares; socializando, en plenaria, el o los resultados de bocetos obtenidos con la finalidad de comparación y realimentación. Recibe y brinda comentarios de manera respetuosa y asertiva, desarrollando sus habilidades comunicativas al presentar los bocetos a manera de entrega de propuestas a un cliente, con la orientación del experto para mejorar sus habilidades de atención, así como, sus habilidades de interpretación y representación gráfica de la realidad.</p>
	<p>Emplea herramientas comerciales (software básico para vectores de uso libre), para digitalizar bocetos detallados o comprensivos de productos gráficos (cartel, infografía, tarjetas, postales, etc.), con alguna temática escolar (actividades relacionadas a la prevención de violencia, prevención de consumo de sustancias, publicidad y promoción de la institución, etc.), social (fiesta patronal o comunitaria, cartelera de cine, propaganda, publicidad para productos locales) o ecológica (conservación del medio ambiente, cuidado animal, cuidado del agua) elaborados individual, a mano alzada y partiendo de los bocetos anteriores con mejoras en la representación gráfica, integrando detalles gráficos que contribuyan al reconocimiento de las formas regulares e irregulares, paisajes urbanos, rurales o futuristas, reales o creados a partir del desarrollo del pensamiento creativo, sin necesidad de confusiones o interpretaciones inadecuadas; empleando, siguiendo indicaciones del experto como jefe inmediato, diferentes herramientas de dibujo y trazo, así como de color (intuitivamente), que proporciona el software elegido, incluyendo uno o más elementos a partir de la aplicación de leyes de Gestalt y composición con la finalidad de contribuir al desarrollo del pensamiento creativo y asociativo; socializando, en plenaria o a la comunidad escolar, el o los resultados de bocetos obtenidos con la finalidad de comparación y retroalimentación. Reciba y brinda comentarios de manera respetuosa y asertiva, desarrollando sus habilidades comunicativas al presentar los bocetos a manera de entrega de propuestas a un cliente, con</p>

	la orientación del experto para mejorar sus habilidades de atención, así como, sus habilidades de interpretación y representación gráfica de la realidad y comunicación gráfica.
2. Maneja aplicaciones de uso libre para bocetaje digital básico	<p>Clasifica aplicaciones de vectores para dispositivos móviles, partiendo de una indagación individual en fuentes digitales, guiada por el experto, relacionada con Apps de desarrolladores para vectorización o digitalización utilizadas en el diseño y comunicación gráfica. Elaborando, en plenaria, un organizador gráfico que presente información sobre: nombre de la App, función principal, extensiones de archivo en que guarda las creaciones generadas, tipos de archivo que puede manipular o integrar, herramientas con que cuenta (color, tipografías, nodos, lápiz para dibujo a mano alzada, capas, etc.), software de soporte (Android o Apple), requerimientos técnicos para su descarga y uso, así como, si es de uso libre o requiere de pago. Eligiendo, individualmente y según con las características del dispositivo móvil a utilizar, dos o más Apps de uso libre que considere adecuadas a sus habilidades para realizar las digitalizaciones de bocetos; comprendiendo la importancia del pensamiento crítico y creativo al afrontar tomas de decisiones relacionadas al manejo de las tecnologías con enfoque laboral. Comunicándose de manera asertiva, siendo reflexivo y crítico en sus procesos, así como en sus decisiones.</p> <p>Maneja aplicaciones de vectores para dispositivos móviles, autorizadas por el experto, experimentando en las Apps seleccionadas, previamente instaladas en el dispositivo móvil, con imágenes sencillas de uso público o la realización de trazos simples con o sin siluetas, ejecutando todas las opciones de herramientas que ofrecen, identificando las acciones que realizan, la complejidad en su manejo, los tipos de archivos o imágenes que permite generar y si permite crear representaciones gráficas en objetos, guardando las imágenes o archivos resultantes con las diversas extensiones de archivo que permitan. Eligiendo, de acuerdo con las habilidades personales y la facilidad de uso, una o más Apps para realizar las digitalizaciones de bocetos; comprendiendo la importancia del manejo de Apps con enfoque laboral en la resolución de problemas con necesidades de comunicación gráfica. Desarrolla una actitud de respeto por la propiedad intelectual de otros creativos, así mismo es reflexivo y crítico con sus procesos de creación digital, aplicando el aprendizaje personal en la búsqueda de nuevos conocimientos.</p> <p>Maneja aplicaciones en dispositivo móvil para digitalizar bocetos gráficos sencillos como: letras, figuras, siluetas, nombres o logos sencillos; partiendo de la elección de algún producto o alguna temática de índole social, recuperando ejemplos de productos gráficos seleccionados con supervisión y validación del experto para que sean de uso público, comprendiendo los problemas legales que puede provocar el uso</p>

	<p>de productos gráficos con derecho de autor. Elaborando en la App, propuestas diversas en las que se hayan modificado las formas, los colores, el tipo y forma de letra, todo de manera intuitiva; retomando, si es necesario, el proceso de bocetaje manual o artístico. Socializando los bocetos digitales en plenaria para recuperar comentarios, relacionadas a la calidad de los trazos, calidad de las formas y si las propuestas generadas son visualmente atractivas, que contribuyan a la mejora de las habilidades personales y creativas, importantes en el campo laboral. Desarrolla una actitud de respeto por la propiedad intelectual de otros creativos, así mismo es reflexivo y crítico con sus procesos de creación digital, aplicando el aprendizaje personal en la búsqueda de nuevos conocimientos.</p>
	<p>Maneja aplicaciones en dispositivo móvil para digitalizar bocetos gráficos detallados como: letras heráldicas, figuras con profundidad, siluetas combinadas, nombres con ornamentos o logos que tengan íconos o símbolos y letras, mezclas de imágenes y letras; siguiendo con el desarrollo de la temática o el producto y con la selección de ejemplos con supervisión y validación del experto para que sean de uso público, comprendiendo los problemas legales que puede provocar el uso de productos gráficos con derecho de autor. Modificando, en la App, las formas, los colores, el tipo y formas de letra, integrando elementos ornamentales, formas básicas y/o con profundidad, figuras en posiciones o representaciones distintas, combinando letras distintas con imágenes de uso libre diferentes a las presentadas en los ejemplos, todo de manera intuitiva; retomando, si es necesario, el proceso de bocetaje manual o artístico. Socializando los bocetos digitales en plenaria para recuperar comentarios que contribuyan a la mejora de las habilidades personales y creativas, importantes en el campo laboral. Desarrolla una actitud de respeto por la propiedad intelectual de otros creativos, así mismo es reflexivo y crítico con sus procesos de creación digital, aplicando el aprendizaje personal en la búsqueda de nuevos conocimientos.</p>
	<p>Maneja aplicaciones en dispositivo móvil para digitalizar bocetos gráficos complejos como: carteles, folletos, ilustraciones complejas o con muchos elementos, etc.; siguiendo con el desarrollo de la temática o el producto y con la selección de ejemplos con supervisión y validación del experto para que sean de uso público, comprendiendo los problemas legales que puede provocar el uso de productos gráficos con derecho de autor. Modificando, en la App, las formas, los colores, el tipo y formas de letra, integrando elementos distintos, formas complejas y con profundidad, figuras en posiciones o representaciones distintas, combinando letras distintas con imágenes de uso libre diferentes a las presentadas en los ejemplos, modificando el lugar o posición de los elementos, todo de manera intuitiva, comprendiendo el</p>

	<p>nivel de dificultad y utilidad de la app en relación a lo ofrecido por el software de pc; retomando, si es necesario, el proceso de bocetaje manual o artístico. Socializando los bocetos digitales en plenaria para recuperar comentarios que contribuyan a la mejora de las habilidades personales y creativas, importantes en el campo laboral. Desarrolla una actitud de respeto por la propiedad intelectual de otros creativos, así mismo es reflexivo y crítico con sus procesos de creación digital, aplicando el aprendizaje personal en la búsqueda de nuevos conocimientos.</p>
	<p>Opera aplicaciones en dispositivo móvil para digitalizar bocetos gráficos para su publicación web, partiendo de la indagación individual sobre los requerimientos técnicos de las imágenes, como: extensión de archivo, dimensiones en pixeles o tamaño de archivo en bites o megabytes, para ser publicadas como banners publicitarios en sitios y páginas web, como anuncios, imagen de perfil o portada en las redes sociales que más se utilizan. Digitalizando, siguiendo el desarrollo del tema o producto y con la selección de ejemplos con supervisión y validación del experto para que sean de uso público, tras desarrollar un bocetaje manual o artístico, bocetos de banner publicitario, imagen de perfil o portada para alguna red social, que integren formas diversas, logo, letras creativas, imágenes, siluetas, etc., y se publique en la red social de su preferencia con las características técnicas requeridas. Socializando los bocetos digitales en plenaria para recuperar comentarios de la publicación, que contribuyan a la mejora de las habilidades personales y creativas, importantes en el campo laboral. Desarrolla una actitud de respeto por la propiedad intelectual de otros creativos, así mismo es reflexivo y crítico con sus procesos de creación digital, aplicando el aprendizaje personal en la búsqueda de nuevos conocimientos.</p>
<p>3. Digitaliza bocetos artísticos o publicitarios por medio de herramientas o aplicaciones de uso libre</p>	<p>Digitaliza el boceto de propuesta para identidad corporativa, con la guía del experto, quien simula ser el jefe inmediato y/o cliente; iniciando con la elección de una temática escolar (actividades relacionadas a la prevención de violencia, prevención de consumo de sustancias, publicidad y promoción de la institución, etc.), social (fiesta patronal o comunitaria, cartelera de cine, propaganda, publicidad para productos locales) o ecológica (conservación del medio ambiente, cuidado animal, cuidado del agua) y que será base para la realización de los productos de este bloque; posibilitando, la recreación del proceso de bocetaje alcanzando el nivel comprensivo y con la valoración para que el experto como jefe inmediato y cliente lo considere adecuado al objetivo o propósito; digitalizando el boceto de identidad corporativa (logotipo, imagotipo, isotipo, etc.), resultante del proceso de bocetaje, en la herramienta digital (Software o App móvil) de mayor desempeño o fácil acceso y guardándolo con diferentes extensiones de archivo</p>

	<p>para su aplicación en productos gráficos subsecuentes y su presentación posterior en conjunto con todos los productos generados. Socializando en plenaria el resultado gráfico digital obtenido para recuperar comentarios o críticas constructivas para identificar áreas de oportunidad y mejorar el trabajo realizado, generando espacios de participación con relaciones interpersonales sanas, empáticas y objetivas.</p>
	<p>Digitaliza el boceto de una propuesta de aplicación gráfica en artículos promocionales o etiquetas para productos de consumo cotidianos, con la guía del experto, quien simula ser el jefe inmediato y cliente. Partiendo de la recuperación del boceto digitalizado en la actividad anterior, con las adecuaciones o mejoras sugeridas, y/o la temática elegida. Elaborando, con posibilidad de recrear el proceso de bocetaje hasta alcanzar el nivel comprensivo y siguiendo ejemplos de productos similares, el boceto de propuestas gráficas aplicadas en etiquetas para un producto de consumo (botella de agua, de refresco, de jugo, paletas, chocolates, galletas, etc.) o en un objeto promocional de uso común (cilindro, taza, lápiz, lapicero, llavero, pin, espejos de bolsillo, paraguas, etc.) adecuados a la temática elegida. Digitalizando el resultado final, valorando que el experto como jefe inmediato y cliente lo considere adecuado al objetivo o propósito, en la herramienta digital (Software o App móvil) de mayor desempeño o fácil acceso y guardándolo como imagen para su presentación posterior en conjunto con todos los productos generados. Socializando en plenaria el resultado gráfico digital obtenido para recuperar comentarios o críticas constructivas para identificar áreas de oportunidad y mejorar el trabajo realizado, generando espacios de participación con relaciones interpersonales sanas, empáticas y objetivas.</p>
	<p>Digitaliza el boceto de una propuesta gráfica para impresión en gran formato, con la guía del experto, quien simula ser el jefe inmediato y cliente. Partiendo de la recuperación del boceto digitalizado en la actividad anterior, con las adecuaciones o mejoras sugeridas, y/o la temática elegida. Elaborando, con posibilidad de recrear el proceso de bocetaje hasta alcanzar el nivel comprensivo y siguiendo ejemplos de productos similares, el boceto de propuestas gráficas aplicadas en productos predispuestos a la impresión en gran formato como: lonas o espectaculares, incluyendo elementos simples que acompañen o refuercen el mensaje a proyectar. Digitalizando el resultado final, valorando que el experto como jefe inmediato y cliente lo considere adecuado al objetivo o propósito, en la herramienta digital (Software o App móvil) de mayor desempeño o fácil acceso y guardándolo como imagen para su presentación posterior en conjunto con todos los productos generados. Socializando en plenaria el resultado gráfico digital obtenido para recuperar comentarios o críticas constructivas para identificar áreas de oportunidad</p>

	<p>y mejorar el trabajo realizado, generando espacios de participación con relaciones interpersonales sanas, empáticas y objetivas.</p>
	<p>Digitaliza el boceto de una propuesta gráfica para cartelera y/o folletería, con la guía del experto, quien simula ser el jefe inmediato y cliente. Partiendo de la recuperación del boceto digitalizado en la actividad anterior, con las adecuaciones o mejoras sugeridas, y/o la temática elegida. Elaborando, con posibilidad de recrear el proceso de bocetaje hasta alcanzar el nivel comprensivo y siguiendo ejemplos de productos similares, el boceto de propuestas gráficas aplicadas en carteles y/o folletos (dípticos, trípticos, cuadrípticos, polípticos, volantes, etc.), incluyendo elementos simples que acompañen o refuercen el mensaje a proyectar. Digitalizando el resultado final, valorando que el experto como jefe inmediato y cliente lo considere adecuado al objetivo o propósito, en la herramienta digital (Software o App móvil) de mayor desempeño o fácil acceso y guardándolo como imagen para su presentación posterior en conjunto con todos los productos generados. Socializando en plenaria el resultado gráfico digital obtenido para recuperar comentarios o críticas constructivas para identificar áreas de oportunidad y mejorar el trabajo realizado, generando espacios de participación con relaciones interpersonales sanas, empáticas y objetivas.</p>
	<p>Digitaliza el boceto de una propuesta gráfica para productos editoriales, con la guía del experto, quien simula ser el jefe inmediato y cliente. Partiendo de la recuperación del boceto digitalizado en la actividad anterior, con las adecuaciones o mejoras sugeridas, y/o la temática elegida. Elaborando, con posibilidad de recrear el proceso de bocetaje hasta alcanzar el nivel comprensivo y siguiendo ejemplos de productos similares, el boceto de propuestas gráficas aplicadas en productos adecuados para medios editoriales como: portadas o páginas de revistas, portadas de libros o manuales, anuncios en periódicos o revistas, etc., incluyendo elementos simples que acompañen o refuercen el mensaje a proyectar. Digitalizando el resultado final, valorando que el experto como jefe inmediato y cliente lo considere adecuado al objetivo o propósito, en la herramienta digital (Software o App móvil) de mayor desempeño o fácil acceso y guardándolo como imagen para su presentación posterior en conjunto con todos los productos generados. Socializando en plenaria el resultado gráfico digital obtenido para recuperar comentarios o críticas constructivas para identificar áreas de oportunidad y mejorar el trabajo realizado, generando espacios de participación con relaciones interpersonales sanas, empáticas y objetivas.</p>

	<p>Digitaliza el boceto de una propuesta gráfica productos gráficos digitales, con la guía del experto, quien simula ser el jefe inmediato y cliente. Adecuando los bocetos digitalizados en actividades anteriores, guardados como imágenes con las especificaciones requeridas para publicarse como banners en sitios y páginas web, anuncios e imágenes de perfil o portada en redes sociales. Elaborando, individual o colaborativamente, una presentación digital, evitando el uso de papel para impresión y contribuyendo a la preservación del medio ambiente al no generar desechos que contaminen el suelo o agua, de los bocetos generados, para ser presentada en plenaria como simulación de entrega de propuestas gráficas a un cliente, tomando en cuenta la presentación personal, la formalidad en la comunicación y el manejo de las herramientas digitales básicas o de oficina, con la finalidad de comprender la importancia de la atención al cliente; recuperando comentarios o críticas constructivas para identificar áreas de oportunidad y mejorar el trabajo realizado, generando espacios de participación con relaciones interpersonales sanas, empáticas y objetivas.</p>
--	---

Transversalidad curricular UAC 1 Cuarto Semestre

PROCESO PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA																										
UAC 1	ACTIVIDAD CLAVE	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS				ÁREAS DE CONOCIMIENTO		RECURSOS SOCIOEMOCIONALES		HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO										CONCEPTOS CENTRALES DE LA EDUCACIÓN PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE						
		LENGUA Y COMUNICACIÓN	LENGUA EXTRANJERA (INGLÉS)	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	RESPONSABILIDAD SOCIAL	CUIDADO FÍSICO CORPORAL	BIENESTAR EMOCIONAL AFECTIVO	DIMENSIÓN										NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA
													EMPODERAMIENTO		CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE		EMPLEABILIDAD						
		COMUNICACIÓN	REGULACIÓN DE EMOCIONES	AUTOCONOCIMIENTO	COLABORACIÓN Y TRABAJO EN EQUIPO	CONCIENCIA SOCIAL	EMPATÍA	CREATIVIDAD	RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	MENTALIDAD DE CRECIMIENTO	TOMA DE DECISIONES	LOGRO DE METAS	AUTONOMÍA EN EL TRABAJO													
Reproduce bocetos gráficos básicos utilizando herramientas tradicionales o digitales	1. Emplea herramientas comerciales para bocetaje digital básico	X				X			X	X					X		X		X							
	2. Maneja aplicaciones de uso libre para bocetaje digital básico	X				X			X	X					X		X		X							
	3. Digitaliza bocetos artísticos o publicitarios por medio de herramientas o aplicaciones de uso libre		X			X	X		X			X	X	X			X	X	X					X		

Estrategia de evaluación del aprendizaje UAC 1 Cuarto

Semestre

La evaluación se realiza con el propósito de evidenciar el logro de las competencias laborales básicas; se lleva a cabo de manera global e integradora, mediante un proceso continuo y dinámico, creando las condiciones en las que se aplica y articula el Currículum laboral con el Currículum fundamental, el Currículum ampliado, las Habilidades para la Vida y el Trabajo, así como los conceptos centrales de la Educación para el Desarrollo Sostenible en distintos espacios de aprendizaje y desempeño profesional. En el contexto de la evaluación por competencias es necesario recuperar las evidencias de desempeño con diversos instrumentos de evaluación, como la guía de observación, bitácoras y registros anecdóticos.

UAC	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	PRODUCTO	DESEMPEÑO
Reproduce bocetos gráficos básicos utilizando herramientas tradicionales o digitales	1. Emplea herramientas comerciales para bocetaje digital básico	Elige herramientas comerciales (software básico para vectores de uso libre) para digitalizar bocetos, partiendo de la indagación individual sobre los diferentes softwares para vectores de uso libre, sus características, los requerimientos técnicos de equipo y sistema operativo, así como su portabilidad; documentando la información en un organizador gráfico que permita la comparación de la información recuperada y la elección de un software adecuado a las condiciones y contexto inmediato. Socializa, en plenaria, la información recuperada y el software elegido, puntualizando, con apoyo del experto, en la importancia de tomar en cuenta los requerimientos técnicos de instalación en un equipo en el ámbito laboral, su pertinencia hacia los	Las técnicas aplicadas en un dibujo /Rúbrica	El aplicado de técnicas mixtas /Guía de observación

		<p>objetivos y exigencias de la comunicación gráfica, así como, el impacto en el desempeño personal y laboral.</p> <p>Emplea software básico para vectores de uso libre, para digitalizar bocetos burdos, elaborados individual, a mano alzada y en un cuaderno de bocetaje elaborado con materiales reciclados, que representen gráfica y de manera simple, objetos de formas regulares y geométricas de uso cotidiano; practicando, siguiendo indicaciones del experto como jefe inmediato, con las diferentes herramientas de dibujo y trazo que proporciona el software elegido; socializando, en plenaria, el o los resultados de bocetos obtenidos con la finalidad de comparación y retroalimentación. Reciba y brinda comentarios de manera respetuosa y asertiva, desarrollando sus habilidades comunicativas al presentar los bocetos a manera de entrega de propuestas a un cliente, con la orientación del experto para mejorar sus habilidades de atención, así como, sus habilidades de interpretación y representación gráfica de la realidad.</p> <p>Emplea software básico para vectores de uso libre, para digitalizar bocetos detallados, elaborados individual, a mano alzada, partiendo de los bocetos burdos anteriores y en un cuaderno de bocetaje elaborado con materiales reciclados, que representen gráficamente con detalles significativos objetos de formas regulares y geométricas de uso cotidiano; practicando, siguiendo indicaciones del experto como jefe inmediato, con las diferentes herramientas de dibujo y trazo, así como de color (intuitivamente), que proporciona el software elegido; socializando, en plenaria, el o los resultados</p>		
--	--	--	--	--

		<p>de bocetos obtenidos con la finalidad de comparación y retroalimentación. Reciba y brinda comentarios de manera respetuosa y asertiva, desarrollando sus habilidades comunicativas al presentar los bocetos a manera de entrega de propuestas a un cliente, con la orientación del experto para mejorar sus habilidades de atención, así como, sus habilidades de interpretación y representación gráfica de la realidad.</p> <p>Emplea software básico para vectores de uso libre, para digitalizar bocetos burdos, elaborados individual, a mano alzada y en un cuaderno de bocetaje elaborado con materiales reciclados, que representen gráfica y de manera simple, objetos o productos de diversas formas irregulares, paisajes urbanos, rurales o futuristas, reales o creados a partir del desarrollo del pensamiento creativo; practicando, siguiendo indicaciones del experto como jefe inmediato, con las diferentes herramientas de dibujo y trazo que proporciona el software elegido; socializando, en plenaria, el o los resultados de bocetos obtenidos con la finalidad de comparación y retroalimentación. Reciba y brinda comentarios de manera respetuosa y asertiva, desarrollando sus habilidades comunicativas al presentar los bocetos a manera de entrega de propuestas a un cliente, con la orientación del experto para mejorar sus habilidades de atención, así como, sus habilidades de interpretación y representación gráfica de la realidad.</p> <p>Emplea software básico para vectores de uso libre, para digitalizar bocetos detallados, elaborados individual, a mano alzada, partiendo de los bocetos burdos anteriores y en un cuaderno de bocetaje</p>		
--	--	---	--	--

		<p>elaborado con materiales reciclados, que representen gráficamente con detalles significativos objetos o productos formas irregulares, paisajes urbanos, rurales o futuristas, reales o creados a partir del desarrollo del pensamiento creativo; practicando, siguiendo indicaciones del experto como jefe inmediato, con las diferentes herramientas de dibujo y trazo, así como de color (intuitivamente), que proporciona el software elegido, comprendiendo el nivel de dificultad entre los bocetos de objetos de formas regulares y objetos o paisajes con formas diversas e irregulares; socializando, en plenaria, el o los resultados de bocetos obtenidos con la finalidad de comparación y realimentación. Recibe y brinda comentarios de manera respetuosa y asertiva, desarrollando sus habilidades comunicativas al presentar los bocetos a manera de entrega de propuestas a un cliente, con la orientación del experto para mejorar sus habilidades de atención, así como, sus habilidades de interpretación y representación gráfica de la realidad.</p> <p>Emplea herramientas comerciales (software básico para vectores de uso libre), para digitalizar bocetos detallados o comprensivos de productos gráficos (cartel, infografía, tarjetas, postales, etc.), con alguna temática escolar (actividades relacionadas a la prevención de violencia, prevención de consumo de sustancias, publicidad y promoción de la institución, etc.), social (fiesta patronal o comunitaria, cartelera de cine, propaganda, publicidad para productos locales) o ecológica (conservación del medio ambiente, cuidado animal, cuidado del agua) elaborados individual, a mano alzada y partiendo de los bocetos anteriores con mejoras en la</p>		
--	--	--	--	--

		<p>representación gráfica, integrando detalles gráficos que contribuyan al reconocimiento de las formas regulares e irregulares, paisajes urbanos, rurales o futuristas, reales o creados a partir del desarrollo del pensamiento creativo, sin necesidad de confusiones o interpretaciones inadecuadas; empleando, siguiendo indicaciones del experto como jefe inmediato, diferentes herramientas de dibujo y trazo, así como de color (intuitivamente), que proporciona el software elegido, incluyendo uno o más elementos a partir de la aplicación de leyes de Gestalt y composición con la finalidad de contribuir al desarrollo del pensamiento creativo y asociativo; socializando, en plenaria o a la comunidad escolar, el o los resultados de bocetos obtenidos con la finalidad de comparación y retroalimentación. Reciba y brinda comentarios de manera respetuosa y asertiva, desarrollando sus habilidades comunicativas al presentar los bocetos a manera de entrega de propuestas a un cliente, con la orientación del experto para mejorar sus habilidades de atención, así como, sus habilidades de interpretación y representación gráfica de la realidad y comunicación gráfica.</p>		
	<p>2. Maneja aplicaciones de uso libre para bocetaje digital básico</p>	<p>Clasifica aplicaciones de vectores para dispositivos móviles, partiendo de una indagación individual en fuentes digitales, guiada por el experto, relacionada con Apps de desarrolladores para vectorización o digitalización utilizadas en el diseño y comunicación gráfica. Elaborando, en plenaria, un organizador gráfico que presente información sobre: nombre de la App, función principal, extensiones de archivo en que guarda las creaciones generadas, tipos de archivo que puede manipular o integrar, herramientas con que cuenta (color, tipografías,</p>	<p>Los bocetos digitalizados con una App en dispositivo móvil / Guía de observación</p>	<p>El bocetado en la App en el dispositivo móvil / Guía de observación</p>

		<p>nodos, lápiz para dibujo a mano alzada, capas, etc.), software de soporte (Android o Apple), requerimientos técnicos para su descarga y uso, así como, si es de uso libre o requiere de pago. Eligiendo, individualmente y según con las características del dispositivo móvil a utilizar, dos o más Apps de uso libre que considere adecuadas a sus habilidades para realizar las digitalizaciones de bocetos; comprendiendo la importancia del pensamiento crítico y creativo al afrontar tomas de decisiones relacionadas al manejo de las tecnologías con enfoque laboral. Comunicándose de manera asertiva, siendo reflexivo y crítico en sus procesos, así como en sus decisiones.</p> <p>Maneja aplicaciones de vectores para dispositivos móviles, autorizadas por el experto, experimentando en las Apps seleccionadas, previamente instaladas en el dispositivo móvil, con imágenes sencillas de uso público o la realización de trazos simples con o sin siluetas, ejecutando todas las opciones de herramientas que ofrecen, identificando las acciones que realizan, la complejidad en su manejo, los tipos de archivos o imágenes que permite generar y si permite crear representaciones gráficas en objetos, guardando las imágenes o archivos resultantes con las diversas extensiones de archivo que permitan. Eligiendo, de acuerdo con las habilidades personales y la facilidad de uso, una o más Apps para realizar las digitalizaciones de bocetos; comprendiendo la importancia del manejo de Apps con enfoque laboral en la resolución de problemas con necesidades de comunicación gráfica. Desarrolla una actitud de respeto por la propiedad intelectual de otros creativos, así mismo es reflexivo y crítico con sus</p>		
--	--	--	--	--

		<p>procesos de creación digital, aplicando el aprendizaje personal en la búsqueda de nuevos conocimientos.</p> <p>Maneja aplicaciones en dispositivo móvil para digitalizar bocetos gráficos sencillos como: letras, figuras, siluetas, nombres o logos sencillos; partiendo de la elección de algún producto o alguna temática de índole social, recuperando ejemplos de productos gráficos seleccionados con supervisión y validación del experto para que sean de uso público, comprendiendo los problemas legales que puede provocar el uso de productos gráficos con derecho de autor. Elaborando en la App, propuestas diversas en las que se hayan modificado las formas, los colores, el tipo y forma de letra, todo de manera intuitiva; retomando, si es necesario, el proceso de bocetaje manual o artístico. Socializando los bocetos digitales en plenaria para recuperar comentarios, relacionadas a la calidad de los trazos, calidad de las formas y si las propuestas generadas son visualmente atractivas, que contribuyan a la mejora de las habilidades personales y creativas, importantes en el campo laboral. Desarrolla una actitud de respeto por la propiedad intelectual de otros creativos, así mismo es reflexivo y crítico con sus procesos de creación digital, aplicando el aprendizaje personal en la búsqueda de nuevos conocimientos.</p> <p>Maneja aplicaciones en dispositivo móvil para digitalizar bocetos gráficos detallados como: letras heráldicas, figuras con profundidad, siluetas combinadas, nombres con ornamentos o logos que tengan íconos o símbolos y letras, mezclas de imágenes y letras; siguiendo con el desarrollo de la</p>		
--	--	--	--	--

		<p>temática o el producto y con la selección de ejemplos con supervisión y validación del experto para que sean de uso público, comprendiendo los problemas legales que puede provocar el uso de productos gráficos con derecho de autor. Modificando, en la App, las formas, los colores, el tipo y formas de letra, integrando elementos ornamentales, formas básicas y/o con profundidad, figuras en posiciones o representaciones distintas, combinando letras distintas con imágenes de uso libre diferentes a las presentadas en los ejemplos, todo de manera intuitiva; retomando, si es necesario, el proceso de bocetaje manual o artístico. Socializando los bocetos digitales en plenaria para recuperar comentarios que contribuyan a la mejora de las habilidades personales y creativas, importantes en el campo laboral. Desarrolla una actitud de respeto por la propiedad intelectual de otros creativos, así mismo es reflexivo y crítico con sus procesos de creación digital, aplicando el aprendizaje personal en la búsqueda de nuevos conocimientos.</p> <p>Maneja aplicaciones en dispositivo móvil para digitalizar bocetos gráficos complejos como: carteles, folletos, ilustraciones complejas o con muchos elementos, etc.; siguiendo con el desarrollo de la temática o el producto y con la selección de ejemplos con supervisión y validación del experto para que sean de uso público, comprendiendo los problemas legales que puede provocar el uso de productos gráficos con derecho de autor. Modificando, en la App, las formas, los colores, el tipo y formas de letra, integrando elementos distintos, formas complejas y con profundidad, figuras en posiciones o representaciones distintas, combinando letras</p>		
--	--	--	--	--

		<p>distintas con imágenes de uso libre diferentes a las presentadas en los ejemplos, modificando el lugar o posición de los elementos, todo de manera intuitiva, comprendiendo el nivel de dificultad y utilidad de la app en relación a lo ofrecido por el software de pc; retomando, si es necesario, el proceso de bocetaje manual o artístico. Socializando los bocetos digitales en plenaria para recuperar comentarios que contribuyan a la mejora de las habilidades personales y creativas, importantes en el campo laboral. Desarrolla una actitud de respeto por la propiedad intelectual de otros creativos, así mismo es reflexivo y crítico con sus procesos de creación digital, aplicando el aprendizaje personal en la búsqueda de nuevos conocimientos.</p> <p>Opera aplicaciones en dispositivo móvil para digitalizar bocetos gráficos para su publicación web, partiendo de la indagación individual sobre los requerimientos técnicos de las imágenes, como: extensión de archivo, dimensiones en pixeles o tamaño de archivo en bites o megabytes, para ser publicadas como banners publicitarios en sitios y páginas web, como anuncios, imagen de perfil o portada en las redes sociales que más se utilizan. Digitalizando, siguiendo el desarrollo del tema o producto y con la selección de ejemplos con supervisión y validación del experto para que sean de uso público, tras desarrollar un bocetaje manual o artístico, bocetos de banner publicitario, imagen de perfil o portada para alguna red social, que integren formas diversas, logo, letras creativas, imágenes, siluetas, etc., y se publique en la red social de su preferencia con las características técnicas requeridas. Socializando los bocetos digitales en</p>		
--	--	--	--	--

		plenaria para recuperar comentarios de la publicación, que contribuyan a la mejora de las habilidades personales y creativas, importantes en el campo laboral. Desarrolla una actitud de respeto por la propiedad intelectual de otros creativos, así mismo es reflexivo y crítico con sus procesos de creación digital, aplicando el aprendizaje personal en la búsqueda de nuevos conocimientos.		
	3. Digitaliza bocetos artísticos o publicitarios por medio de herramientas o aplicaciones de uso libre	Digitaliza el boceto de propuesta para identidad corporativa, con la guía del experto, quien simula ser el jefe inmediato y/o cliente; iniciando con la elección de una temática escolar (actividades relacionadas a la prevención de violencia, prevención de consumo de sustancias, publicidad y promoción de la institución, etc.), social (fiesta patronal o comunitaria, cartelera de cine, propaganda, publicidad para productos locales) o ecológica (conservación del medio ambiente, cuidado animal, cuidado del agua) y que será base para la realización de los productos de este bloque; posibilitando, la recreación del proceso de bocetaje alcanzando el nivel comprensivo y con la valoración para que el experto como jefe inmediato y cliente lo considere adecuado al objetivo o propósito; digitalizando el boceto de identidad corporativa (logotipo, imagotipo, isotipo, etc.), resultante del proceso de bocetaje, en la herramienta digital (Software o App móvil) de mayor desempeño o fácil acceso y guardándolo con diferentes extensiones de archivo para su aplicación en productos gráficos subsecuentes y su presentación posterior en conjunto con todos los productos generados. Socializando en plenaria el resultado gráfico digital obtenido para recuperar comentarios o críticas constructivas para identificar áreas de oportunidad y mejorar el trabajo	Los bocetos de productos gráficos digitalizados con herramientas digitales / Rúbrica	El digitalizado de los bocetos para productos gráficos con uso de herramientas digitales /Guía de observación

		<p>realizado, generando espacios de participación con relaciones interpersonales sanas, empáticas y objetivas.</p> <p>Digitaliza el boceto de una propuesta de aplicación gráfica en artículos promocionales o etiquetas para productos de consumo cotidianos, con la guía del experto, quien simula ser el jefe inmediato y cliente. Partiendo de la recuperación del boceto digitalizado en la actividad anterior, con las adecuaciones o mejoras sugeridas, y/o la temática elegida. Elaborando, con posibilidad de recrear el proceso de bocetaje hasta alcanzar el nivel comprensivo y siguiendo ejemplos de productos similares, el boceto de propuestas gráficas aplicadas en etiquetas para un producto de consumo (botella de agua, de refresco, de jugo, paletas, chocolates, galletas, etc.) o en un objeto promocional de uso común (cilindro, taza, lápiz, lapicero, llavero, pin, espejos de bolsillo, paraguas, etc.) adecuados a la temática elegida. Digitalizando el resultado final, valorando que el experto como jefe inmediato y cliente lo considere adecuado al objetivo o propósito, en la herramienta digital (Software o App móvil) de mayor desempeño o fácil acceso y guardándolo como imagen para su presentación posterior en conjunto con todos los productos generados. Socializando en plenaria el resultado gráfico digital obtenido para recuperar comentarios o críticas constructivas para identificar áreas de oportunidad y mejorar el trabajo realizado, generando espacios de participación con relaciones interpersonales sanas, empáticas y objetivas.</p> <p>Digitaliza el boceto de una propuesta gráfica para impresión en gran formato, con la guía del experto, quien simula ser el jefe inmediato y cliente. Partiendo</p>		
--	--	--	--	--

		<p>de la recuperación del boceto digitalizado en la actividad anterior, con las adecuaciones o mejoras sugeridas, y/o la temática elegida. Elaborando, con posibilidad de recrear el proceso de bocetaje hasta alcanzar el nivel comprensivo y siguiendo ejemplos de productos similares, el boceto de propuestas gráficas aplicadas en productos predispuestos a la impresión en gran formato como: lonas o espectaculares, incluyendo elementos simples que acompañen o refuercen el mensaje a proyectar. Digitalizando el resultado final, valorando que el experto como jefe inmediato y cliente lo considere adecuado al objetivo o propósito, en la herramienta digital (Software o App móvil) de mayor desempeño o fácil acceso y guardándolo como imagen para su presentación posterior en conjunto con todos los productos generados. Socializando en plenaria el resultado gráfico digital obtenido para recuperar comentarios o críticas constructivas para identificar áreas de oportunidad y mejorar el trabajo realizado, generando espacios de participación con relaciones interpersonales sanas, empáticas y objetivas.</p> <p>Digitaliza el boceto de una propuesta gráfica para cartelería y/o folletería, con la guía del experto, quien simula ser el jefe inmediato y cliente. Partiendo de la recuperación del boceto digitalizado en la actividad anterior, con las adecuaciones o mejoras sugeridas, y/o la temática elegida. Elaborando, con posibilidad de recrear el proceso de bocetaje hasta alcanzar el nivel comprensivo y siguiendo ejemplos de productos similares, el boceto de propuestas gráficas aplicadas en carteles y/o folletos (dípticos, trípticos, cuadrípticos, polípticos, volantes, etc.), incluyendo elementos simples que acompañen o refuercen el mensaje a</p>		
--	--	--	--	--

		<p>proyectar. Digitalizando el resultado final, valorando que el experto como jefe inmediato y cliente lo considere adecuado al objetivo o propósito, en la herramienta digital (Software o App móvil) de mayor desempeño o fácil acceso y guardándolo como imagen para su presentación posterior en conjunto con todos los productos generados. Socializando en plenaria el resultado gráfico digital obtenido para recuperar comentarios o críticas constructivas para identificar áreas de oportunidad y mejorar el trabajo realizado, generando espacios de participación con relaciones interpersonales sanas, empáticas y objetivas.</p> <p>Digitaliza el boceto de una propuesta gráfica para productos editoriales, con la guía del experto, quien simula ser el jefe inmediato y cliente. Partiendo de la recuperación del boceto digitalizado en la actividad anterior, con las adecuaciones o mejoras sugeridas, y/o la temática elegida. Elaborando, con posibilidad de recrear el proceso de bocetaje hasta alcanzar el nivel comprensivo y siguiendo ejemplos de productos similares, el boceto de propuestas gráficas aplicadas en productos adecuados para medios editoriales como: portadas o páginas de revistas, portadas de libros o manuales, anuncios en periódicos o revistas, etc., incluyendo elementos simples que acompañen o refuercen el mensaje a proyectar. Digitalizando el resultado final, valorando que el experto como jefe inmediato y cliente lo considere adecuado al objetivo o propósito, en la herramienta digital (Software o App móvil) de mayor desempeño o fácil acceso y guardándolo como imagen para su presentación posterior en conjunto con todos los productos generados. Socializando en plenaria el resultado</p>		
--	--	---	--	--

		<p>gráfico digital obtenido para recuperar comentarios o críticas constructivas para identificar áreas de oportunidad y mejorar el trabajo realizado, generando espacios de participación con relaciones interpersonales sanas, empáticas y objetivas.</p> <p>Digitaliza el boceto de una propuesta gráfica productos gráficos digitales, con la guía del experto, quien simula ser el jefe inmediato y cliente. Adecuando los bocetos digitalizados en actividades anteriores, guardados como imágenes con las especificaciones requeridas para publicarse como banners en sitios y páginas web, anuncios e imágenes de perfil o portada en redes sociales. Elaborando, individual o colaborativamente, una presentación digital, evitando el uso de papel para impresión y contribuyendo a la preservación del medio ambiente al no generar desechos que contaminen el suelo o agua, de los bocetos generados, para ser presentada en plenaria como simulación de entrega de propuestas gráficas a un cliente, tomando en cuenta la presentación personal, la formalidad en la comunicación y el manejo de las herramientas digitales básicas o de oficina, con la finalidad de comprender la importancia de la atención al cliente; recuperando comentarios o críticas constructivas para identificar áreas de oportunidad y mejorar el trabajo realizado, generando espacios de participación con relaciones interpersonales sanas, empáticas y objetivas.</p>		
--	--	--	--	--

Recursos Didácticos
Equipo
Computadora Dispositivos móviles Digitalizador de imágenes (scanner) Impresora Cámara digital
Herramienta
Lápiz de grafito (H, HB y B) Carboncillo Tinta china Plumilla Pinceles Plumones variados (agua, aceite, metálicos, para rotular, glitter) Lápices de color Sacapuntas Cortador Goma Escuadras biseladas Escalímetro Esfumino
Material
Hojas Cuadernos Diversos tipos de papel (papel bond, albanene, Kraft, estraza, opalina, china, crepe, marquilla, cebolla) Cartón (cartulinas, cartón ilustración, cascarón) además de reciclados
Software

Conexión a internet
Buscador
YouTube
Corel Draw
Adobe Illustrator draw
Sketchbook
Infinite design
Adobe photoshop sketch
Canva,
adobe comp CC
AutoCAD
Infinite painter
Vector ink
Infinite design
Hi Paint
Adobe photoshop

Mobiliario

Mesa
Escritorio

Fuentes de información sugerida

Adobe. (2024) Adobe Illustrator. <https://creativecloud.adobe.com/learn>

Adobe. (2024) Adobe Photoshop. <https://creativecloud.adobe.com/learn>

Arnheim, R. (2002). Arte y percepción visual. Psicología del ojo creador. Alianza Forma

Arriola, H. (2007). Manual Interactivo de Técnicas de Ilustración Digital aplicadas a la Caricatura y al Cómic, para el curso de Expresión Gráfica 2. Universidad de San Carlos de Guatemala. http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/02/02_2524.pdf

Arte Pro. [Arte Pro]. (03 de marzo de 2023). Convertir tus Dibujos en Imágenes de Calidad con Inteligencia Artificial [archivo de Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=_SsCo_wW3ro

CorelDRAW. (2024) Manual de Usuario de CorelDRAW 2024. En: <https://product.corel.com/help/CorelDRAW/Documentation-Windows/CorelDRAW-es/CorelDRAW.pdf>

Coronado, T., Gordillo, F. y Herreros, S. (coordinación), (2013). El gran libro del artista digital. Editorial Axel Springer. https://www.academia.edu/36954453/El_gran_Libro_del_Artista_Digital_pdf

Dondis, D. (2017). La sintaxis de la imagen. Editorial Gustavo Gili.

Fuentes-Martin, J.M. (2015). Dibujo digital. En Ruiz-Palmero, J., SánchezRodríguez, J. y Sánchez-Rivas, E. (Edit.). Innovaciones con tecnologías emergentes. Málaga: Universidad de Málaga. <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/38589/Dibujo%20digital.pdf?sequence>

Galicia A. [Andreaga]. (24 febrero 2022). Descarga estas 6 Aplicaciones para Dibujo digital y mejora tu técnica [archivo de Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=JayU2szsVJs>

Jaime Z. [Jasy Zulei]. (22 de septiembre de 2019). Tutorial cómo hacer un boceto digital en medibang paint pro [archivo de Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=yPEy5XiPf3I>

Kandinsky, V. (2007). Punto y línea sobre el plano. Editorial Andrómeda.

Prieto A. [Alejdark]. (24 de febrero de 2020). Tips para boceto digital [archivo de Video]. YouTube.

https://www.youtube.com/watch?v=L_cjGC5sAG0

Ramonfaur, B. (2009). Dibujo artístico: nociones básicas. MMIX.

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/cc/Dibujo_art%C3%ADstico_-_Nociones_b%C3%A1sicas.pdf

Rhapsodyca. [Rhapsodyca]. (07 de enero de 2024). Pasa tu boceto a digital y más trucos [archivo de Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=sKsUbPVQlwg> Soriano M. [Dreamau]. (20 de noviembre 2022). Como dibujar y animar historias [archivo de Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=V8HbEVMhDnE>

SEP, (2023). Metodología para el diseño y rediseño de programas de estudio de la formación laboral. Currículum Laboral en la Educación Media Superior. Pág. 87, 90 y 91.

Stuff M. [Moody Stuff]. (17 de julio 2021). Tips para dibujar en digital (principiantes) [archivo de Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=n2PnDIS5x9M>

Torres, A. (2014). UF1416: Desarrollo de bocetos de proyectos gráficos. IC Editorial.

Varios. [Chocolate Lovers & Balloons]. (07 de agosto de 2021). Boceto digital para cumpleaños desde el celular (Canva) [archivo de Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=1P4DfJfzdJE>

3dtotalPublishing (2020). Digital Painting: Guía para principiantes en Photoshop (2a edición). Parramon.

Unidad de Aprendizaje Curricular 2 Cuarto Semestre

UAC	Información general del programa de Comunicación Grafica
<p>Utilizar elementos de comunicación visual y fuentes tipográficas para resolver problemas y necesidades de comunicación</p> <p>Horas de Estudio: 54</p>	<p>Actividad Clave 1: Emplea elementos básicos de la comunicación visual en productos gráficos Horas: 18</p> <p>Actividad Clave 2: Utiliza fuentes y familias tipográficas para resolver necesidades de comunicación en productos gráficos Horas: 18</p> <p>Actividad Clave 3: Aplica modos y psicología del color para resolver necesidades de comunicación Horas: 18</p>
<p>Ocupaciones de acuerdo con el Sistema Nacional de Clasificación de Ocupaciones SINCO 2019</p>	
<p>2543 Ayudante de diseñador. Diseñador gráfico 2162 Diseñador artístico</p>	
<p>Sitios de inserción de acuerdo con el Sistema de Clasificación Industrial de América del Norte SCIAN 2023</p>	
<p>541810 Agencias de publicidad 541430 Diseño gráfico 541850 Agencias de anuncios publicitarios 541890 Servicio de rotulación</p>	

Proceso para el desarrollo de la competencia UAC 2

Cuarto Semestre

Resultado de aprendizaje

Al finalizar la UAC el estudiante será capaz de:

Utilizar elementos de comunicación visual y fuentes tipográficas para resolver problemas y necesidades de comunicación.

1. Emplear elementos básicos de la comunicación visual en productos gráficos.
2. Utilizar fuentes y familias tipográficas para resolver necesidades de comunicación en productos gráficos.
3. Aplicar modos y psicología del color para resolver necesidades de comunicación.

Actividad clave	Actividades para el desarrollo de la competencia laboral
1. Emplea elementos básicos de la comunicación visual en productos gráficos	Emplea elementos básicos de comunicación visual, analizando información recuperada de fuentes confiables; documentando, individual o colectivamente, en un organizador gráfico el significado, uso y ejemplos gráficos de cada uno de los elementos de la composición visual: punto, línea, plano, volumen, textura, ritmo y color. Elaborando, una vez elegido un tema de interés social, ecológico o artístico y que servirá para todo el bloque, así como ejemplos pertinentes, una propuesta gráfica a nivel boceto (cartel publicitario, infografía, portada, pintura o dibujo artístico, etc.) que incluya la aplicación, guiada y supervisada por el experto como jefe inmediato, de uno o varios elementos de la composición visual, permitiendo el desarrollo creativo encaminado a la resolución de problemas de comunicación gráfica. Socializando en plenaria para

	<p>recuperar comentarios críticos constructivos, en ambientes de sana convivencia y libertad de expresión responsable, identificando áreas de mejora en la creatividad personal y laboral.</p>
	<p>Emplea los principios de la composición visual, analizando información recuperada de fuentes confiables; documentando, individual o colectivamente, en un organizador gráfico el significado, uso y ejemplos gráficos de cada uno de los principios: simetría, unidad, proporción, jerarquía, contraste, armonía, repetición y continuidad, desarrollando el pensamiento deductivo al identificar la combinación de elementos con principios de la composición. Elaborando, retomando el tema elegido y ejemplos pertinentes, una propuesta gráfica a nivel boceto (cartel publicitario, infografía, portada, pintura o dibujo artístico, etc.) que incluya la aplicación, guiada y supervisada por el experto como jefe inmediato, de uno o varios principios y elementos de la composición visual, permitiendo el desarrollo creativo encaminado a la resolución de problemas de comunicación gráfica. Socializando en plenaria para recuperar comentarios críticos constructivos, en ambientes de sana convivencia y libertad de expresión responsable, identificando áreas de mejora en la creatividad personal y laboral.</p>
	<p>Compara las técnicas de composición visual aplicadas en productos gráficos, analizando información recuperada de fuentes confiables y ejemplos de productos gráficos elaborados con las diferentes técnicas de composición visual (Simetría-Asimetría, Equilibrio-Inestabilidad, Regularidad-Irregularidad, Simplicidad-Complejidad, Unidad-Fragmentación, Economía Profusión, Reticencia-Exageración, Predictibilidad-Espontaneidad, Actividad-Pasividad, Sutileza-Audacia, Neutralidad-Acento, Coherencia-Variación, Realismo-Distorsión, Profundo-Plano, Singularidad-Yuxtaposición, Secuencialidad-Aleatoriedad, Agudeza-Difusividad y Continuidad-Episodicidad); documentando, individual o colectivamente y en un organizador gráfico que permita la comparación, información relacionada con: el significado de la técnica y su contraparte, ejemplos gráficos de la aplicación de cada técnica en diversos ámbitos: publicidad, promoción, política, arte, etc. Socializando en plenaria, con supervisión y guía del experto, para desarrollar el pensamiento deductivo e identificar la combinación de elementos y principios de la composición integrados con las técnicas diversas, en ambientes de sana convivencia y libertad de expresión responsable, complementando el organizador gráfico con la información resultante.</p>
	<p>Emplea técnicas de composición visual, analizando la información recuperada sobre las diversas técnicas de composición visual (Simetría-Asimetría, Equilibrio-Inestabilidad, Regularidad-Irregularidad, Simplicidad-Complejidad, Unidad-Fragmentación, Economía Profusión, Reticencia-Exageración, Predictibilidad-</p>

	<p>Espontaneidad, Actividad-Pasividad, Sutileza-Audacia, Neutralidad-Acento, Coherencia-Variación, Realismo-Distorsión, Profundo-Plano, Singularidad-Yuxtaposición, Secuencialidad-Aleatoriedad, Agudeza-Difusividad y Continuidad-Episodicidad), con el fin de elegir la o las que se adecuen a la temática elegida y el o los productos gráficos elegidos anteriormente. Elaborando, propuestas gráficas a nivel boceto (cartel publicitario, infografía, portada, pintura o dibujo artístico, etc.) que incluya la aplicación, guiada y supervisada por el experto como jefe inmediato, de uno o varios principios y elementos de la composición visual, representados con la o las técnicas elegidas; permitiendo el desarrollo creativo encaminado a la resolución de problemas de comunicación gráfica. Socializando en plenaria para recuperar comentarios críticos constructivos, en ambientes de sana convivencia y libertad de expresión responsable, identificando áreas de mejora en la creatividad personal y laboral.</p>
	<p>Clasifica productos gráficos de acuerdo a las Leyes de Percepción, analizando en colectivo o plenaria información recuperada de fuentes confiables y ejemplos de productos gráficos, seleccionados por el experto, sobre las diferentes leyes de la Gestalt: proximidad, semejanza, continuidad, simetría, cierre, contraste, figura-fondo, dirección común y pregnancia; documentando en un organizador gráfico las características esenciales de cada una de las leyes, ejemplos reales y una redacción sobre la importancia que tiene su aplicación en los diferentes ámbitos (identidad corporativa, comercial, social, religioso, ecológico, etc.) como recurso para la comunicación gráfica. Socializando en plenaria, con supervisión y guía del experto, para desarrollar el pensamiento deductivo e identificar, en los productos elaborados hasta el momento, la o las leyes de la pregnancia que se pueden percibir en cada uno, con el fin de reconocer la importancia del mensaje gráfico y la percepción que tiene el espectador hacia el producto presentado; recuperando comentarios críticos constructivos, en ambientes de sana convivencia y libertad de expresión responsable, identificando áreas de mejora en la creatividad personal y laboral</p>
	<p>Emplea elementos y principios básicos de la comunicación visual, técnicas de composición y leyes de la percepción en productos gráficos, analizando, con el experto como jefe inmediato, los productos gráficos elaborados hasta el momento, identificando las áreas de mejora. Elaborando en digital, una serie de propuestas gráficas (cartel publicitario, infografía, portada, pintura o dibujo artístico, etc.) que incluyan la aplicación, guiada y supervisada por el experto como jefe inmediato, de principios y elementos de la composición visual, representados en diferentes técnicas de composición que considere cumplan con las necesidades de comunicación gráfica en relación a las leyes de percepción a las que se enfrentaría un</p>

	<p>cliente o espectador real. Socializando en plenaria o a la comunidad escolar, a manera de presentación al cliente, para recuperar comentarios críticos constructivos, en ambientes de sana convivencia y libertad de expresión responsable, identificando áreas de mejora en la creatividad personal y laboral.</p>
<p>2. Utiliza fuentes y familias tipográficas para resolver necesidades de comunicación en productos gráficos</p>	<p>Diferencia tipografía de fuente tipográfica, analizando en colectivo o plenaria información recuperada de fuentes confiables, seleccionados por el experto, relacionada con la definición y las condiciones de texto (legible, estético y comprensible) que busca una tipografía, así como la definición y sus variables (normal o regular, itálica o cursiva y negrita o bold) de fuente tipográfica; documentando la información recuperada en un organizador gráfico que permita la comparación entre ambos conceptos y se relacione el concepto con el uso correcto en el ámbito laboral de diseño gráfico. Socializando, en plenaria, conclusiones que este enfocadas en la importancia de conocer y diferenciar estos conceptos al desarrollarse laboralmente en giros comerciales enfocados al diseño gráfico, editorial, rotulación y arte.</p> <p>Reconoce los elementos que forman parte de la anatomía de la tipografía, analizando información recuperada sobre las partes que dan forma y carácter a la tipografía: altura de x, altura de las mayúsculas, asta, asta montante, ápice, asta transversal, cartela, asta ascendente, brazo, remate, ligadura, hombro o anillo, bucle, oreja, asta descendente, lágrima, cola, asta ondulada o espina, aguijón, ojo, cola curva, cuerpo, línea base, y/o cualquier otra parte que el experto considere importante, así como sus definiciones y ejemplos de identificación visual. Elaborando organizadores o productos gráficos que contribuyan al entendimiento y observación de las partes de la tipografía, así como las definiciones de cada una, incluyendo tantas letras como sea posible para identificar todas las partes de la anatomía. Socializando en plenaria para recuperar comentarios críticos constructivos, en ambientes de sana convivencia y libertad de expresión responsable, identificando áreas de mejora que permitan el desarrollo creativo y una argumentación relacionada a la importancia de conocer la anatomía de la tipografía y su impacto en la comunicación visual.</p> <p>Emplea tipos de tipografías, analizando la información recuperada sobre las tipografías con serifa (Serif o romanas) y sin serifa (Snas Serif o de palo seco); documentando en un organizador gráfico que permita el análisis general de los tipos de tipografía, determinar su aplicación o uso en el ámbito de comunicación gráfica (textos, títulos, logos, etc.), así como, la ejemplificación de tipografías o fuentes tipográficas que representan cada uno de los tipos analizados. Elaborando, propuestas gráficas y/o editoriales utilizando ambos tipos de tipografías o fuentes, tales como: páginas de revista, páginas de periódicos, páginas de libros, cartas personales, documentos públicos, logos, textos cortos y/o largos, etc., que permitan la comprensión</p>

	<p>de que tipo debe utilizarse en ciertos productos o textos y argumentar el porqué. Socializando en plenaria para recuperar comentarios críticos constructivos, en ambientes de sana convivencia y libertad de expresión responsable, identificando áreas de mejora que permitan el desarrollo creativo encaminado a la resolución de problemas de comunicación gráfica textual.</p>
	<p>Emplea distintas familias tipográficas, analizando la información recuperada sobre la clasificación ATYPI (Asociación Tipográfica Internacional) de las familias tipográficas: romanas (antiguas, transición, modernas, mecano, incisas), de palo seco (lineales, grotescas), rotuladas (caligráficas, góticas, cursivas), decorativas (fantasía, época); documentando en un organizador gráfico la clasificación establecida, las definiciones correspondientes y ejemplos de fuentes tipográficas (nombre y una frase corta) conocidas, comunes o a las que se tenga acceso en la pc o dispositivo móvil utilizado. Reproduciendo, de manera individual o colectiva y con guía del experto, textos cortos y/o largos, productos gráficos que contengan texto, y/o logotipos, con propuestas tipográficas de cada una de las familias de la clasificación ATYPI, que permitan la comprensión de que tipo debe utilizarse en ciertos productos o textos y argumentar el porqué. Socializando en plenaria para recuperar comentarios críticos constructivos, en ambientes de sana convivencia y libertad de expresión responsable, identificando áreas de mejora que permitan el desarrollo creativo encaminado a la resolución de problemas de comunicación gráfica textual.</p>
	<p>Emplea distintas variantes de familias tipográficas, analizando información recuperada sobre las modificaciones que dan lugar a las variaciones de las familias tipográficas tales como: el cuerpo o tamaño, el grosor del trazado, la inclinación de los ejes, la proporción de los ejes, la forma del trazado, otras variantes (versalitas, números, números antiguos, signos y símbolos de puntuación, monetarios, matemáticos, etc.); documentando en un organizador gráfico las definiciones correspondientes y ejemplos de variaciones (nombre y frases cortas con las diferentes variaciones) de diversas fuentes tipográficas de cada familia clasificada, identificando las modificaciones que sufre cada variación para ser diferente a las demás. Reproduciendo, de manera individual o colectiva y con guía del experto para que la tipografía elegida sea adecuada a la naturaleza de los textos, productos gráficos y/o logotipos, elaborados en la actividad anteriores, las variantes de una tipografía a partir del pensamiento crítico y creativo para elaborar propuestas con las variantes de la tipografía elegida; permitiendo la comprensión de que tipo debe utilizarse en ciertos productos o textos y argumentar el porqué. Socializando en plenaria para recuperar comentarios críticos constructivos, en ambientes de sana convivencia y libertad de expresión responsable, identificando</p>

	<p>áreas de mejora que permitan el desarrollo creativo encaminado a la resolución de problemas de comunicación gráfica textual.</p> <p>Utiliza fuentes y familias tipográficas para resolver necesidades de comunicación en productos gráficos, analizando, con el experto como jefe inmediato, los productos gráficos elaborados hasta el momento y/u opciones distintas que permitan el empleo tipográfico, y eligiendo una temática social, artística, publicitaria y/o literaria. Elaborando en digital, una serie de propuestas gráficas (cartel publicitario, infografía, portada, pintura o dibujo artístico, etc.) que incluyan la aplicación, guiada y supervisada por el experto como jefe inmediato, de una a tres tipografías diferentes o variantes tipográficas que se adecuen al fin y naturaleza del mensaje textual o gráfico a comunicar. Socializando en plenaria o a la comunidad escolar, a manera de presentación al cliente, expresando las propuestas tipográficas utilizadas, que importancia o relevancia ofrecen al mensaje del producto; recuperando comentarios críticos constructivos, en ambientes de sana convivencia y libertad de expresión responsable, identificando áreas de mejora en la creatividad personal y laboral.</p>
<p>3. Aplica modos y psicología del color para resolver necesidades de comunicación</p>	<p>Emplea la Psicología del color, analizando información y ejemplos gráficos cotidianos, recuperadas de fuentes confiables y de manera individual o colaborativa, sobre los significados que se asocian a diferentes colores y su uso como recurso en la comunicación gráfica; documentando en un organizador gráfico los significados de los colores, si son considerados activos o pasivos, una representación visual del color y ejemplos de su aplicación en productos gráficos impresos o digitales (carteles, anuncios, etiquetas de productos diversos incluyendo comestibles, logotipos, etc.), obras artísticas (pinturas o murales) y lugares (restaurantes, hoteles, bibliotecas, museos, etc.). Elaborando, con guía del experto como jefe inmediato y con la elección previa de una temática (social, artística o ecológica), un producto gráfico que tenga una propuesta de uso de color relacionado a su significado y acorde a la temática. Socializando el producto resultante en plenaria, para desarrollar el pensamiento deductivo, e identificar si el color y su significado de adecuan a la temática elegida; recuperando comentarios críticos constructivos, en ambientes de sana convivencia y libertad de expresión responsable que permitan identificar áreas de mejora en la creatividad personal y laboral.</p> <p>Aplica modos de color en productos gráficos, analizando información recuperada de fuentes confiables, de manera individual o colaborativa, sobre los diferentes modos de color que existen (RGB, CMYK, hexadecimal, escala de grises, IBtt o LAB), sus valores, las propiedades del color que generan la clasificación (saturación,</p>

	<p>matiz, luminosidad) y su aplicación en la comunicación gráfica de acuerdo al tipo de producto gráfico (impreso o digital); documentando en un organizador gráfico los diversos modos de color, una descripción del modo, su uso o aplicación recomendada y ejemplos de diversos productos gráficos en los diferentes modos de color. Elaborando, con guía del experto como jefe inmediato y con la elección previa de una temática (social, artística o ecológica), un producto gráfico digital que sea guardado e impreso en los diferentes modos de color analizados para identificar las diferencias y cambios de tonos que se presentan, así como, el impacto visual que se logra. Socializando los productos resultantes en plenaria para recuperar comentarios críticos constructivos, en ambientes de sana convivencia y libertad de expresión responsable que permitan identificar áreas de mejora en la creatividad personal y laboral.</p>
	<p>Emplea el círculo cromático para aplicación del color, analizando información recuperada de fuentes confiables, de manera individual o colaborativa, sobre la clasificación por orden (primarios, secundarios, terciarios) y temperatura (fríos y cálidos) de los colores dentro del círculo cromático; registrando la información en uno o dos círculos cromáticos la clasificación de los colores por orden y temperatura. Elaborando, con guía del experto como jefe inmediato y con la elección previa de una temática (publicitaria, social, artística o ecológica), un producto gráfico digital o impreso en diferentes versiones de color: primarios, secundarios y terciarios, y en versiones de colores fríos y cálidos. Socializando los productos resultantes en plenaria para recuperar comentarios críticos constructivos, en ambientes de sana convivencia y libertad de expresión responsable, en relación al impacto visual del producto en sus diferentes versiones y la importancia de la aplicación correcta del color; identificar áreas de mejora en la creatividad personal y laboral.</p>
	<p>Emplea el círculo cromático para aplicación del color, analizando información recuperada de fuentes confiables, de manera individual o colaborativa, sobre la clasificación por familias (joya, pastel, tierra, neutros, neón) y luminosidad (claros, oscuros, pálidos, apagados) de los colores dentro del círculo cromático; registrando la información en uno o dos círculos cromáticos la clasificación de los colores por orden y temperatura. Elaborando, con guía del experto como jefe inmediato y con la elección previa de una temática (publicitaria, social, artística o ecológica), un producto gráfico digital o impreso en diferentes versiones de color: joya, pastel, tierra, neutros, neón y, en versiones de claros, oscuros, pálidos, apagados. Socializando los productos resultantes en plenaria para recuperar comentarios críticos constructivos, en ambientes de sana convivencia y libertad de expresión responsable, en relación al impacto visual del producto en sus diferentes</p>

	<p>versiones y la importancia de la aplicación adecuada del color; identificar áreas de mejora en la creatividad personal y laboral.</p>
	<p>Aplica combinaciones cromáticas analizando información recuperada de fuentes confiables, de manera individual o colaborativa, sobre las diversas combinaciones entre colores que se pueden generar con ayuda del círculo cromático (contrarios, complementarios, triada); registrando múltiples combinaciones a manera de catálogo o muestrario digital o impreso que contemple los valores de los colores en RGB y CMYK. Elaborando, con guía del experto como jefe inmediato y con la elección previa de una temática (publicitaria, social, artística o ecológica), un producto gráfico digital o impreso en diferentes versiones con diferentes combinaciones de color: contrarios, complementarios. Socializando los productos resultantes en plenaria para recuperar comentarios críticos constructivos, en ambientes de sana convivencia y libertad de expresión responsable, en relación al impacto visual del producto en sus diferentes versiones y la importancia de la aplicación adecuada del color; identificar áreas de mejora en la creatividad personal y laboral.</p>
	<p>Aplica modos y psicología del color para resolver necesidades de comunicación, analizando, con el experto como jefe inmediato, los productos gráficos elaborados hasta el momento, identificando las áreas de mejora. Elaborando en digital, una serie de propuestas gráficas (cartel publicitario, infografía, portada, pintura o dibujo artístico, etc.) que incluyan la aplicación, guiada y supervisada por el experto como jefe inmediato, de principios y elementos de la composición visual, representados en diferentes técnicas de composición, con la implementación de tipografías adecuadas, priorizando el uso de combinaciones de color acordes a la temática y el significado a transmitir, así como la aplicación del modo de color según su uso (Digital RGB o Impreso CMYK). Socializando en plenaria o a la comunidad escolar, a manera de presentación al cliente, expresando el color utilizado, los significados que se quieren proyectar y el modo utilizado de acuerdo a su uso digital o impreso; recuperando comentarios críticos constructivos, en ambientes de sana convivencia y libertad de expresión responsable, identificando áreas de mejora en la creatividad personal y laboral.</p>

Transversalidad curricular UAC 2 Cuarto Semestre

PROCESO PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA																												
UAC 2	ACTIVIDAD CLAVE	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS				ÁREAS DE CONOCIMIENTO	RECURSOS SOCIO-EMOCIONALES	HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO										CONCEPTOS CENTRALES DE LA EDUCACIÓN PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE										
		LENGUA Y COMUNICACIÓN	LENGUA EXTRANJERA (INGLÉS)	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA			CULTURA DIGITAL	HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	RESPONSABILIDAD SOCIAL	CUIDADO FÍSICO CORPORAL	BIENESTAR EMOCIONAL/AFECTIVO	DIMENSIÓN													
															EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE				EMPLEABILIDAD			NEXO AGUA-ENERGÍA.ALIMENTO
COMUNICACIÓN			REGULACIÓN DE EMOCIONES			AUTOCONOCIMIENTO			COLABORACIÓN Y TRABAJO EN EQUIPO			CONCIENCIA SOCIAL			EMPATÍA				RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS		MENTALIDAD DE CRECIMIENTO		TOMA DE DECISIONES		LOGRO DE METAS		AUTONOMÍA EN EL TRABAJO	
Utiliza elementos de comunicación visual y fuentes tipográficas para resolver problemas y necesidades de comunicación	1. Emplea elementos básicos de la comunicación visual en productos gráficos	X		X	X																							
	2. Utiliza fuentes y familias tipográficas para resolver necesidades de comunicación en productos gráficos	X			X				X				X	X		X	X	X		X	X	X						
	3. Aplica modos y psicología del color para resolver necesidades de comunicación	X				X	X		X			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X						

Estrategia de evaluación del aprendizaje UAC 2 Cuarto

Semestre

La evaluación se realiza con el propósito de evidenciar el logro de las competencias laborales básicas; se lleva a cabo de manera global e integradora, mediante un proceso continuo y dinámico, creando las condiciones en las que se aplica y articula el Currículum laboral con el Currículum fundamental, el Currículum ampliado, las Habilidades para la Vida y el Trabajo, así como los conceptos centrales de la Educación para el Desarrollo Sostenible en distintos espacios de aprendizaje y desempeño profesional. En el contexto de la evaluación por competencias es necesario recuperar las evidencias de desempeño con diversos instrumentos de evaluación, como la guía de observación, bitácoras y registros anecdóticos.

UAC	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	PRODUCTO	DESEMPEÑO
Utiliza elementos de comunicación visual y fuentes tipográficas para resolver problemas y necesidades de comunicación	1. Emplea elementos básicos de la comunicación visual en productos gráficos	Emplea elementos básicos de comunicación visual, analizando información recuperada de fuentes confiables; documentando, individual o colectivamente, en un organizador gráfico el significado, uso y ejemplos gráficos de cada uno de los elementos de la composición visual: punto, línea, plano, volumen, textura, ritmo y color. Elaborando, una vez elegido un tema de interés social, ecológico o artístico y que servirá para todo el bloque, así como ejemplos pertinentes, una propuesta gráfica a nivel boceto (cartel publicitario, infografía, portada, pintura o dibujo artístico, etc.) que incluya la aplicación, guiada y supervisada por el experto como jefe	Los elementos básicos de la comunicación visual empleados en productos gráficos / Rúbrica	Lo elaborado con los elementos básicos de la comunicación visual, técnicas de composición y leyes de la percepción / Guía de observación

		<p>inmediato, de uno o varios elementos de la composición visual, permitiendo el desarrollo creativo encaminado a la resolución de problemas de comunicación gráfica. Socializando en plenaria para recuperar comentarios críticos constructivos, en ambientes de sana convivencia y libertad de expresión responsable, identificando áreas de mejora en la creatividad personal y laboral.</p> <p>Emplea los principios de la composición visual, analizando información recuperada de fuentes confiables; documentando, individual o colectivamente, en un organizador gráfico el significado, uso y ejemplos gráficos de cada uno de los principios: simetría, unidad, proporción, jerarquía, contraste, armonía, repetición y continuidad, desarrollando el pensamiento deductivo al identificar la combinación de elementos con principios de la composición. Elaborando, retomando el tema elegido y ejemplos pertinentes, una propuesta gráfica a nivel boceto (cartel publicitario, infografía, portada, pintura o dibujo artístico, etc.) que incluya la aplicación, guiada y supervisada por el experto como jefe inmediato, de uno o varios principios y elementos de la composición visual, permitiendo el desarrollo creativo encaminado a la resolución de problemas de comunicación gráfica. Socializando en plenaria para recuperar comentarios críticos constructivos, en ambientes de sana convivencia y libertad de expresión responsable, identificando áreas de mejora en la creatividad personal y laboral.</p> <p>Compara las técnicas de composición visual aplicadas en productos gráficos, analizando información recuperada de fuentes confiables y ejemplos de productos gráficos elaborados con las</p>		
--	--	--	--	--

		<p>diferentes técnicas de composición visual (Simetría-Asimetría, Equilibrio-Inestabilidad, Regularidad-Irregularidad, Simplicidad-Complejidad, Unidad-Fragmentación, Economía Profusión, Reticencia-Exageración, Predictibilidad-Espontaneidad, Actividad-Pasividad, Sutileza-Audacia, Neutralidad-Acento, Coherencia-Variación, Realismo-Distorsión, Profundo-Plano, Singularidad-Yuxtaposición, Secuencialidad-Aleatoriedad, Agudeza-Difusividad y Continuidad-Episodicidad); documentando, individual o colectivamente y en un organizador gráfico que permita la comparación, información relacionada con: el significado de la técnica y su contraparte, ejemplos gráficos de la aplicación de cada técnica en diversos ámbitos: publicidad, promoción, política, arte, etc. Socializando en plenaria, con supervisión y guía del experto, para desarrollar el pensamiento deductivo e identificar la combinación de elementos y principios de la composición integrados con las técnicas diversas, en ambientes de sana convivencia y libertad de expresión responsable, complementando el organizador gráfico con la información resultante.</p> <p>Emplea técnicas de composición visual, analizando la información recuperada sobre las diversas técnicas de composición visual (Simetría-Asimetría, Equilibrio-Inestabilidad, Regularidad-Irregularidad, Simplicidad-Complejidad, Unidad-Fragmentación, Economía Profusión, Reticencia-Exageración, Predictibilidad-Espontaneidad, Actividad-Pasividad, Sutileza-Audacia, Neutralidad-Acento, Coherencia-Variación, Realismo-Distorsión, Profundo-Plano, Singularidad-Yuxtaposición, Secuencialidad-Aleatoriedad, Agudeza-Difusividad y Continuidad-</p>		
--	--	---	--	--

		<p>Episodicidad), con el fin de elegir la o las que se adecuen a la temática elegida y el o los productos gráficos elegidos anteriormente. Elaborando, propuestas gráficas a nivel boceto (cartel publicitario, infografía, portada, pintura o dibujo artístico, etc.) que incluya la aplicación, guiada y supervisada por el experto como jefe inmediato, de uno o varios principios y elementos de la composición visual, representados con la o las técnicas elegidas; permitiendo el desarrollo creativo encaminado a la resolución de problemas de comunicación gráfica. Socializando en plenaria para recuperar comentarios críticos constructivos, en ambientes de sana convivencia y libertad de expresión responsable, identificando áreas de mejora en la creatividad personal y laboral.</p> <p>Clasifica productos gráficos de acuerdo a las Leyes de Percepción, analizando en colectivo o plenaria información recuperada de fuentes confiables y ejemplos de productos gráficos, seleccionados por el experto, sobre las diferentes leyes de la Gestalt: proximidad, semejanza, continuidad, simetría, cierre, contraste, figura-fondo, dirección común y pregnancia; documentando en un organizador gráfico las características esenciales de cada una de las leyes, ejemplos reales y una redacción sobre la importancia que tiene su aplicación en los diferentes ámbitos (identidad corporativa, comercial, social, religioso, ecológico, etc.) como recurso para la comunicación gráfica. Socializando en plenaria, con supervisión y guía del experto, para desarrollar el pensamiento deductivo e identificar, en los productos elaborados hasta el momento, la o las leyes de la pregnancia que se pueden percibir en cada uno, con</p>		
--	--	--	--	--

		<p>el fin de reconocer la importancia del mensaje gráfico y la percepción que tiene el espectador hacia el producto presentado; recuperando comentarios críticos constructivos, en ambientes de sana convivencia y libertad de expresión responsable, identificando áreas de mejora en la creatividad personal y laboral</p> <p>Emplea elementos y principios básicos de la comunicación visual, técnicas de composición y leyes de la percepción en productos gráficos, analizando, con el experto como jefe inmediato, los productos gráficos elaborados hasta el momento, identificando las áreas de mejora. Elaborando en digital, una serie de propuestas gráficas (cartel publicitario, infografía, portada, pintura o dibujo artístico, etc.) que incluyan la aplicación, guiada y supervisada por el experto como jefe inmediato, de principios y elementos de la composición visual, representados en diferentes técnicas de composición que considere cumplan con las necesidades de comunicación gráfica en relación a las leyes de percepción a las que se enfrentaría un cliente o espectador real. Socializando en plenaria o a la comunidad escolar, a manera de presentación al cliente, para recuperar comentarios críticos constructivos, en ambientes de sana convivencia y libertad de expresión responsable, identificando áreas de mejora en la creatividad personal y laboral.</p>		
	<p>2. Utiliza fuentes y familias tipográficas para resolver necesidades de comunicación en productos gráficos</p>	<p>Diferencia tipografía de fuente tipográfica, analizando en colectivo o plenaria información recuperada de fuentes confiables, seleccionados por el experto, relacionada con la definición y las condiciones de texto (legible, estético y comprensible) que busca una tipografía, así como la definición y sus variables (normal o regular, itálica o cursiva y negrita o bold) de</p>	<p>La tipografía utilizada para emitir mensajes gráficos y textuales / Rúbrica</p>	<p>El aplicado de fuentes o tipografía para emitir mensajes gráficos y/o textuales / Guía de Observación</p>

		<p>fuente tipográfica; documentando la información recuperada en un organizador gráfico que permita la comparación entre ambos conceptos y se relacione el concepto con el uso correcto en el ámbito laboral de diseño gráfico. Socializando, en plenaria, conclusiones que este enfocadas en la importancia de conocer y diferenciar estos conceptos al desarrollarse laboralmente en giros comerciales enfocados al diseño gráfico, editorial, rotulación y arte. Reconoce los elementos que forman parte de la anatomía de la tipografía, analizando información recuperada sobre las partes que dan forma y carácter a la tipografía: altura de x, altura de las mayúsculas, asta, asta montante, ápice, asta transversal, cartela, asta ascendente, brazo, remate, ligadura, hombro o anillo, bucle, oreja, asta descendente, lágrima, cola, asta ondulada o espina, agujón, ojo, cola curva, cuerpo, línea base, y/o cualquier otra parte que el experto considere importante, así como sus definiciones y ejemplos de identificación visual. Elaborando organizadores o productos gráficos que contribuyan al entendimiento y observación de las partes de la tipografía, así como las definiciones de cada una, incluyendo tantas letras como sea posible para identificar todas las partes de la anatomía. Socializando en plenaria para recuperar comentarios críticos constructivos, en ambientes de sana convivencia y libertad de expresión responsable, identificando áreas de mejora que permitan el desarrollo creativo y una argumentación relacionada a la importancia de conocer la anatomía de la tipografía y su impacto en la comunicación visual. Emplea tipos de tipografías, analizando la información recuperada sobre las tipografías con serifa (Serif o</p>		
--	--	--	--	--

		<p>romanas) y sin serifa (Snas Serif o de palo seco); documentando en un organizador gráfico que permita el análisis general de los tipos de tipografía, determinar su aplicación o uso en el ámbito de comunicación gráfica (textos, títulos, logos, etc.), así como, la ejemplificación de tipografías o fuentes tipográficas que representan cada uno de los tipos analizados. Elaborando, propuestas gráficas y/o editoriales utilizando ambos tipos de tipografías o fuentes, tales como: páginas de revista, páginas de periódicos, páginas de libros, cartas personales, documentos públicos, logos, textos cortos y/o largos, etc., que permitan la comprensión de que tipo debe utilizarse en ciertos productos o textos y argumentar el porqué. Socializando en plenaria para recuperar comentarios críticos constructivos, en ambientes de sana convivencia y libertad de expresión responsable, identificando áreas de mejora que permitan el desarrollo creativo encaminado a la resolución de problemas de comunicación gráfica textual.</p> <p>Emplea distintas familias tipográficas, analizando la información recuperada sobre la clasificación ATYPI (Asociación Tipográfica Internacional) de las familias tipográficas: romanas (antiguas, transición, modernas, mecano, incisas), de palo seco (lineales, grotescas), rotuladas (caligráficas, góticas, cursivas), decorativas (fantasía, época); documentando en un organizador gráfico la clasificación establecida, las definiciones correspondientes y ejemplos de fuentes tipográficas (nombre y una frase corta) conocidas, comunes o a las que se tenga acceso en la pc o dispositivo móvil utilizado. Reproduciendo, de manera individual o colectiva y con guía del experto, textos cortos y/o largos, productos gráficos que contengan</p>		
--	--	--	--	--

		<p>texto, y/o logotipos, con propuestas tipográficas de cada una de las familias de la clasificación ATYPI, que permitan la comprensión de que tipo debe utilizarse en ciertos productos o textos y argumentar el porqué. Socializando en plenaria para recuperar comentarios críticos constructivos, en ambientes de sana convivencia y libertad de expresión responsable, identificando áreas de mejora que permitan el desarrollo creativo encaminado a la resolución de problemas de comunicación gráfica textual.</p> <p>Emplea distintas variantes de familias tipográficas, analizando información recuperada sobre las modificaciones que dan lugar a las variaciones de las familias tipográficas tales como: el cuerpo o tamaño, el grosor del trazado, la inclinación de los ejes, la proporción de los ejes, la forma del trazado, otras variantes (versalitas, números, números antiguos, signos y símbolos de puntuación, monetarios, matemáticos, etc.); documentando en un organizador gráfico las definiciones correspondientes y ejemplos de variaciones (nombre y frases cortas con las diferentes variaciones) de diversas fuentes tipográficas de cada familia clasificada, identificando las modificaciones que sufre cada variación para ser diferente a las demás. Reproduciendo, de manera individual o colectiva y con guía del experto para que la tipografía elegida sea adecuada a la naturaleza de los textos, productos gráficos y/o logotipos, elaborados en la actividad anteriores, las variantes de una tipografía a partir del pensamiento crítico y creativo para elaborar propuestas con las variantes de la tipografía elegida; permitiendo la comprensión de que tipo debe utilizarse en ciertos productos o textos y argumentar el porqué. Socializando en</p>		
--	--	---	--	--

		<p>plenaria para recuperar comentarios críticos constructivos, en ambientes de sana convivencia y libertad de expresión responsable, identificando áreas de mejora que permitan el desarrollo creativo encaminado a la resolución de problemas de comunicación gráfica textual.</p> <p>Utiliza fuentes y familias tipográficas para resolver necesidades de comunicación en productos gráficos, analizando, con el experto como jefe inmediato, los productos gráficos elaborados hasta el momento y/u opciones distintas que permitan el empleo tipográfico, y eligiendo una temática social, artística, publicitaria y/o literaria. Elaborando en digital, una serie de propuestas gráficas (cartel publicitario, infografía, portada, pintura o dibujo artístico, etc.) que incluyan la aplicación, guiada y supervisada por el experto como jefe inmediato, de una a tres tipografías diferentes o variantes tipográficas que se adecuen al fin y naturaleza del mensaje textual o gráfico a comunicar. Socializando en plenaria o a la comunidad escolar, a manera de presentación al cliente, expresando las propuestas tipográficas utilizadas, que importancia o relevancia ofrecen al mensaje del producto; recuperando comentarios críticos constructivos, en ambientes de sana convivencia y libertad de expresión responsable, identificando áreas de mejora en la creatividad personal y laboral.</p>		
	<p>3. Aplica modos y psicología del color para resolver necesidades de comunicación</p>	<p>Emplea la Psicología del color, analizando información y ejemplos gráficos cotidianos, recuperadas de fuentes confiables y de manera individual o colaborativa, sobre los significados que se asocian a diferentes colores y su uso como recurso en la comunicación gráfica; documentando en un organizador gráfico los significados de los colores, si</p>	<p>La psicología del color aplicada en combinaciones cromáticas y modos de color / Rúbrica</p>	<p>El aplicado de los modos de color, psicología y combinaciones de color en productos gráficos / Guía de observación</p>

		<p>son considerados activos o pasivos, una representación visual del color y ejemplos de su aplicación en productos gráficos impresos o digitales (carteles, anuncios, etiquetas de productos diversos incluyendo comestibles, logotipos, etc.), obras artísticas (pinturas o murales) y lugares (restaurantes, hoteles, bibliotecas, museos, etc.). Elaborando, con guía del experto como jefe inmediato y con la elección previa de una temática (social, artística o ecológica), un producto gráfico que tenga una propuesta de uso de color relacionado a su significado y acorde a la temática. Socializando el producto resultante en plenaria, para desarrollar el pensamiento deductivo, e identificar si el color y su significado de adecuan a la temática elegida; recuperando comentarios críticos constructivos, en ambientes de sana convivencia y libertad de expresión responsable que permitan identificar áreas de mejora en la creatividad personal y laboral.</p> <p>Aplica modos de color en productos gráficos, analizando información recuperada de fuentes confiables, de manera individual o colaborativa, sobre los diferentes modos de color que existen (RGB, CMYK, hexadecimal, escala de grises, IBtt o LAB), sus valores, las propiedades del color que generan la clasificación (saturación, matiz, luminosidad) y su aplicación en la comunicación gráfica de acuerdo al tipo de producto gráfico (impreso o digital); documentando en un organizador gráfico los diversos modos de color, una descripción del modo, su uso o aplicación recomendada y ejemplos de diversos productos gráficos en los diferentes modos de color. Elaborando, con guía del experto como jefe inmediato y con la elección previa de una temática (social,</p>		
--	--	--	--	--

		<p>artística o ecológica), un producto gráfico digital que sea guardado e impreso en los diferentes modos de color analizados para identificar las diferencias y cambios de tonos que se presentan, así como, el impacto visual que se logra. Socializando los productos resultantes en plenaria para recuperar comentarios críticos constructivos, en ambientes de sana convivencia y libertad de expresión responsable que permitan identificar áreas de mejora en la creatividad personal y laboral.</p> <p>Emplea el círculo cromático para aplicación del color, analizando información recuperada de fuentes confiables, de manera individual o colaborativa, sobre la clasificación por orden (primarios, secundarios, terciarios) y temperatura (fríos y cálidos) de los colores dentro del círculo cromático; registrando la información en uno o dos círculos cromáticos la clasificación de los colores por orden y temperatura. Elaborando, con guía del experto como jefe inmediato y con la elección previa de una temática (publicitaria, social, artística o ecológica), un producto gráfico digital o impreso en diferentes versiones de color: primarios, secundarios y terciarios, y en versiones de colores fríos y cálidos. Socializando los productos resultantes en plenaria para recuperar comentarios críticos constructivos, en ambientes de sana convivencia y libertad de expresión responsable, en relación al impacto visual del producto en sus diferentes versiones y la importancia de la aplicación correcta del color; identificar áreas de mejora en la creatividad personal y laboral.</p> <p>Emplea el círculo cromático para aplicación del color, analizando información recuperada de fuentes confiables, de manera individual o colaborativa, sobre</p>		
--	--	---	--	--

		<p>la clasificación por familias (joya, pastel, tierra, neutros, neón) y luminosidad (claros, oscuros, pálidos, apagados) de los colores dentro del círculo cromático; registrando la información en uno o dos círculos cromáticos la clasificación de los colores por orden y temperatura. Elaborando, con guía del experto como jefe inmediato y con la elección previa de una temática (publicitaria, social, artística o ecológica), un producto gráfico digital o impreso en diferentes versiones de color: joya, pastel, tierra, neutros, neón y, en versiones de claros, oscuros, pálidos, apagados. Socializando los productos resultantes en plenaria para recuperar comentarios críticos constructivos, en ambientes de sana convivencia y libertad de expresión responsable, en relación al impacto visual del producto en sus diferentes versiones y la importancia de la aplicación adecuada del color; identificar áreas de mejora en la creatividad personal y laboral.</p> <p>Aplica combinaciones cromáticas analizando información recuperada de fuentes confiables, de manera individual o colaborativa, sobre las diversas combinaciones entre colores que se pueden generar con ayuda del círculo cromático (contrarios, complementarios, triada); registrando múltiples combinaciones a manera de catálogo o muestrario digital o impreso que contemple los valores de los colores en RGB y CMYK. Elaborando, con guía del experto como jefe inmediato y con la elección previa de una temática (publicitaria, social, artística o ecológica), un producto gráfico digital o impreso en diferentes versiones con diferentes combinaciones de color: contrarios, complementarios. Socializando los productos resultantes en plenaria para recuperar</p>		
--	--	--	--	--

		<p>comentarios críticos constructivos, en ambientes de sana convivencia y libertad de expresión responsable, en relación al impacto visual del producto en sus diferentes versiones y la importancia de la aplicación adecuada del color; identificar áreas de mejora en la creatividad personal y laboral.</p> <p>Aplica modos y psicología del color para resolver necesidades de comunicación, analizando, con el experto como jefe inmediato, los productos gráficos elaborados hasta el momento, identificando las áreas de mejora. Elaborando en digital, una serie de propuestas gráficas (cartel publicitario, infografía, portada, pintura o dibujo artístico, etc.) que incluyan la aplicación, guiada y supervisada por el experto como jefe inmediato, de principios y elementos de la composición visual, representados en diferentes técnicas de composición, con la implementación de tipografías adecuadas, priorizando el uso de combinaciones de color acordes a la temática y el significado a transmitir, así como la aplicación del modo de color según su uso (Digital RGB o Impreso CMYK). Socializando en plenaria o a la comunidad escolar, a manera de presentación al cliente, expresando el color utilizado, los significados que se quieren proyectar y el modo utilizado de acuerdo a su uso digital o impreso; recuperando comentarios críticos constructivos, en ambientes de sana convivencia y libertad de expresión responsable, identificando áreas de mejora en la creatividad personal y laboral.</p>		
--	--	---	--	--

Recursos Didácticos
Equipo
Computadora Dispositivos móviles Digitalizador de imágenes (scanner) Impresora Cámara digital
Herramienta
Lápiz de grafito (H, HB y B) Carboncillo Tinta china Plumilla Pinceles Plumones variados (agua, aceite, metálicos, para rotular, glitter) Lápices de color Sacapuntas Cortador Goma Escuadras biseladas Escalímetro Esfumino
Material
Hojas Cuadernos Diversos tipos de papel (papel bond, albanene, Kraft, estraza, opalina, china, crepe, marquilla, cebolla) Cartón (cartulinas, cartón ilustración, cascarón) además de reciclados Carteles publicitarios diversos
Software

Conexión a internet
Buscador
YouTube

Mobiliario

Mesas
Escritorio

Fuentes de información sugerida

- Arnheim, R. (2002) Arte y percepción visual. Psicología del ojo creador. Alianza Forma
- ARTENGLISHROOM [ARTENGLISHROOM]. (18 de abril 2021). Composición en artes visuales, Elementos de composición [archivo de Video]. YouTube. <https://youtu.be/ovGkas9I9IQ?si=QxhJIJ0SxzMB7iyu>
- Bargueño, E., Sainz, B. y Sánchez, M. (2015). La composición, Educacion Plastica, Visual y Audiovisual (B Serie Mosaico), (66-89). McGrawHill. <https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448177282.pdf>
- Comunicación visual Gráfica 1 (2014). Composición visual y diseño editorial. Licenciatura en Comunicación Visual. <https://visualgrafica.wordpress.com/wp-content/uploads/2012/03/modulo-composicion-2014.pdf>
- Edwards, M. (2016). El libro de la comunicación visual. Lid Editorial
- Ferrer, A. Gómez, D. (s/f). Escritura y tipografía. Universitat Oberta de Catalunya.
- Haller, K. (2019). El pequeño libro del color: Como aplicar la psicología del color a tu vida. Editorial Gustavo Gili.
- Heller, E. (2015). Psicología del color. Editorial GG
- Itten, J. (original 1961). Arte del color: aproximación subjetiva y descripción objetiva del arte (Edición abreviada). Editorial Bouret. https://monoskop.org/images/8/85/Itten_Johannes_El_Arte_Del_Color.pdf
- Kane, J. (2012). Manual de tipografía. Editorial GG
- Munari, B. (2016). Diseño y Comunicación Visual. Contribución a una metodología didáctica (2a edición). Gustavo Gili.
- Moret, O. (2015.) Elementos del Diseño I Morfología y Tectónica. UNIBA
- Nondis, I. [academicamx]. (19 de noviembre de 2013). Elementos básicos de comunicación visual [archivo de Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=0F3jKbmMG6E>
- Pawlik, J. (1996). Teoría del color. Ediciones Paidós. <https://dokumen.pub/qdownload/teoria-del-color.html>

Quezada, L. [TeoCom]. (30 de marzo 2020). La comunicación visual, diseño visual marca [archivo de Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=5b7Oz7syh0I>

Ramírez, A. (s/f). Tipografía creativa en el Diseño Gráfico. Universidad de San Carlos Guatemala.

SEP, (2023). Metodología para el diseño y rediseño de programas de estudio de la formación laboral. Currículum Laboral en la Educación Media Superior. Pág. 87, 90 y 91.

Serratos, L. (2021). Principios básicos de Composición y Percepción. UEA lenguaje básico.

Spencer, H. (1995). Pioneros de la tipografía moderna. Gustavo Gili.

Tuduri, R. [ConectaTutoriales]. (30 de marzo 2009). Tutoriales de diseño gráfico, Tipos de composición [archivo de Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=-uHVQwtugdU>

Tschichold, J. (2002). El abecé de la buena tipografía. Campgráfico.

Wolfgang, G. (traducción de Hernández, I.), (2019). Teoría de los colores: las láminas comentadas. Editorial gustavo Gili.

Unidad de Aprendizaje Curricular 1 Quinto Semestre

UAC	Información general del programa de Comunicación Grafica
<p>Utiliza técnicas de impresión para los diversos productos gráficos, artesanales, artísticos y publicitarios</p> <p>Horas de Estudio: 54</p>	<p>Actividad Clave 1: Utiliza técnicas de impresión artística y artesanal en productos gráficos</p> <p>Horas: 18</p>
	<p>Actividad Clave 2: Emplea técnicas de impresión industriales en productos gráficos</p> <p>Horas: 18</p>
	<p>Actividad Clave 3: Reproduce productos gráficos artesanales, artísticos o publicitarios por medio de diversas técnicas de impresión</p> <p>Horas: 18</p>

Ocupaciones de acuerdo con el Sistema Nacional de Clasificación de Ocupaciones SINCO 2019
<p>2543 Ayudante de diseñador 7322 Impresor. Serigrafista</p>
Sitios de inserción de acuerdo con el Sistema de Clasificación Industrial de América del Norte SCIAN 2023
<p>541810 Agencias de publicidad</p>

541430 Diseño gráfico

541850 Agencias de anuncios publicitarios

323119 Impresión de formas continuas y otros impresos

513192 Edición de materiales integrada con la impresión

Proceso para el desarrollo de la competencia UAC 1

Quinto Semestre

Resultado de aprendizaje

Al finalizar la UAC el estudiante será capaz de:

Utilizar técnicas de impresión para los diversos productos gráficos, artesanales, artísticos y publicitarios.

1. Utilizar técnicas de impresión artística y artesanal en productos gráficos.
2. Emplear técnicas de impresión industriales en productos gráficos.
3. Reproducir productos gráficos artesanales, artísticos o publicitarios por medio de diversas técnicas de impresión.

Actividad clave	Actividades para el desarrollo de la competencia laboral
1. Utiliza técnicas de impresión artística y artesanal en productos gráficos	Identifica diversos sistemas de impresión, su evolución o desarrollo histórico y los insumos que requieren para reproducir diseños, partiendo del análisis de información recuperada de fuentes confiables. Documenta en un organizador gráfico, con imágenes representativas, los distintos sistemas de impresión, la fecha y lugar de su creación, el nombre del o los creadores del sistema, así como una lista con los productos gráficos resultantes de cada tipo de impresión. Integra en su organizador tecnicismos, tales como: archivo, original mecánico (tipos y variantes), resolución (dpi), dimensión, modo de color para impresión (CMYK), su importancia tanto en vectores como en imágenes, formato u orientación, fotolitos, impresión análoga, impresión digital y cualquier otro que el experto considere indispensable. Socializa el

	<p>resultado en plenaria. Valora la importancia de conocer diversos sistemas de impresión y del uso de un lenguaje técnico, requerido en el campo laboral real, generando autoconfianza.</p>
	<p>Utiliza la técnica de Xilografía para reproducir propuestas gráficas, partiendo del análisis de información recuperada de fuentes confiables, ejemplos de productos resultantes en sesiones anteriores y observando videos ilustrativos sobre la técnica de impresión xilográfica. Documenta en un organizador gráfico: el proceso, la maquinaria, los materiales e insumos utilizados en el sistema, así como el tiempo de impresión, los materiales de soporte base y los requerimientos técnicos de los insumos a imprimir. Reproduce una propuesta gráfica con indicaciones y bajo la supervisión del experto, quien funge ser su jefe inmediato, a partir de un original mecánico y un sistema de impresión xilográfico casero, elaborado con materiales comunes y reciclados (madera, tablones, plásticos o linóleo). Elige una temática social, publicitaria o artística, así como el material, papel o tela (reutilizados preferentemente). Socializa en plenaria las impresiones obtenidas, recuperando, a partir de la libertad de expresión crítica, objetiva y empática, comentarios que generen áreas de oportunidad, de mejora personal y laboral.</p>
	<p>Utiliza la técnica de Grabado en Hueco o en Punta Seca para reproducir propuestas gráficas, partiendo del análisis de información recuperada en fuentes confiables, ejemplos de productos resultantes en sesiones anteriores y videos ilustrativos sobre la técnica de impresión con grabado en hueco o punta seca. Documenta en un organizador gráfico: el proceso, la maquinaria, los materiales e insumos utilizados en el sistema, así como el tiempo de impresión, los materiales de soporte base y los requerimientos técnicos de los insumos a imprimir. Reproduce una propuesta gráfica con indicaciones y bajo la supervisión del experto, quien funge ser su jefe inmediato, a partir de un original mecánico y un sistema de impresión por huecograbado casero, elaborado con materiales comunes y reciclados, tales como: latas de aluminio, linóleo o cualquier material u objeto que permita la transferencia de tinta por presión, herramientas o materiales que ejerzan presión para transferir la tinta al soporte, una propuesta gráfica (pudiendo ser la anterior para diferenciar el acabado de la impresión). Elige una temática social, publicitaria o artística, así como el tipo de papel, ya sea reciclado, de distintos tamaños y con propiedades diferentes. Socializa en plenaria las impresiones obtenidas. Mantiene una comunicación empática.</p>
	<p>Utiliza la técnica de Litografía para reproducir propuestas gráficas, partiendo del análisis de información recuperada de fuentes confiables, ejemplos de productos resultantes y videos ilustrativos sobre la técnica de impresión litográfica. Documenta en un organizador gráfico el proceso, la maquinaria, los materiales e</p>

	<p>insumos utilizados en el sistema, así como el tiempo de impresión, los materiales de soporte base y los requerimientos técnicos de los insumos a imprimir. Reproduce una propuesta gráfica con indicaciones y bajo la supervisión del experto, quien funge ser su jefe inmediato, a partir de un original mecánico y un sistema de impresión por litografía casero, elaborado con materiales comunes y reciclados tales como: material para base de soporte rígido, papel aluminio, rodillo, tinta a base de aceite, refresco de cola, aceite de uso común, material graso para dibujar, esponjas, pedazos de tela, etc. Elige una temática social, publicitaria o artística, así como el tipo de papel, ya sea reciclado, de distintos tamaños y con diversas propiedades. Socializa en plenaria las impresiones obtenidas, recuperando, a partir de la libertad de expresión crítica, objetiva y empática, comentarios que contribuyan a generar áreas de mejora personal y laboral.</p>
	<p>Utiliza técnica de Serigrafía para reproducir propuestas gráficas, partiendo del análisis de información recuperada de fuentes confiables, ejemplos de productos resultantes y videos ilustrativos sobre la técnica de impresión serigráfica. Documenta en un organizador gráfico, el proceso, la maquinaria, los materiales e insumos utilizados en el sistema, así como el tiempo de impresión, los materiales de soporte base y los requerimientos técnicos de los insumos a imprimir. Reproduce una propuesta gráfica con indicaciones y bajo la supervisión del experto, quien funge ser el jefe inmediato, a partir de un original mecánico y un sistema de impresión por serigrafía casero, elaborado con materiales comunes y reciclados como: marcos reciclados, grapadora, pintura acrílica o tinta para serigrafía, papel adhesivo o cinta para pegar, tintas textiles, tarjeta de plástico, etc. Elige una temática social, publicitaria o artística, utilizando papel y tela reciclados. Socializa en plenaria las impresiones obtenidas, recupera, a partir de la libertad de expresión crítica, objetiva y empática, comentarios que contribuyan o generen áreas de mejora personal y laboral.</p>
	<p>Utiliza una o varias técnicas de impresión artística, artesanal o análoga para reproducir propuestas gráficas, partiendo de la elección individual o colectiva de una temática social, publicitaria o artística. Elige los materiales más adecuados para el tipo de técnica de impresión a utilizar. Imprime sus propuestas gráficas (pueden ser las de sesiones anteriores) en productos promocionales o souvenirs, bajo la supervisión del experto, como jefe inmediato, tales como: carteles, postales, recipientes de plástico, textiles, etc. Socializa las impresiones resultantes a manera de presentación al cliente con la finalidad de mejorar la comunicación oral y visual. Mostrando empatía y confianza en el desempeño personal y laboral.</p>

2. Emplea técnicas de impresión industriales en productos gráficos

Reconoce la técnica de impresión industrial Offset, partiendo del análisis de información recuperada de fuentes confiables, visitas guiadas a imprentas (presenciales o virtuales), ejemplos de productos resultantes y videos ilustrativos sobre la técnica de impresión Offset. Documenta el proceso de impresión en un organizador gráfico que incluya actividades de pre-prensa, materiales utilizados, insumos requeridos, tipos de sustratos base para impresión, requerimientos técnicos del archivo original para impresión, cantidad de impresiones promedio, costos de impresión de uno o varios productos gráficos (etiquetas, volantes, carteles, revista, periódico, libros, etc.), incluyendo los productos obtenidos en el bloque anterior. Da prioridad al funcionamiento de la máquina de impresión y la preparación de originales mecánicos. Genera, con ayuda del experto, una temática social, artística o publicitaria y un archivo de impresión con los requerimientos técnicos del sistema de impresión. Socializa en plenaria, con participación crítica y empática, las ventajas y desventajas que presenta la impresión Offset en comparación con los sistemas de impresión utilizados en el bloque anterior, así como la complejidad de la generación de archivos para el campo laboral.

Reconoce la técnica de impresión industrial por Huecograbado, partiendo del análisis de información recuperada de fuentes confiables, visita guiada a una imprenta (presencial o virtual), ejemplos de productos resultantes y videos ilustrativos sobre la técnica de impresión por Huecograbado. Documenta el proceso de impresión en un organizador gráfico, que incluya actividades de pre-prensa, materiales utilizados, insumos requeridos, sustratos base para impresión, requerimientos técnicos del archivo original para impresión, cantidad de impresiones promedio, costos de impresión de uno o varios productos gráficos (etiquetas, volantes, carteles, revista, periódico, libros, etc.), incluyendo los productos obtenidos en el bloque anterior. Da prioridad al funcionamiento de la máquina de impresión y a la preparación de originales mecánicos. Genera un archivo de impresión, con un tema social, artístico o publicitario, así como con los requerimientos técnicos del sistema de impresión. Socializa en plenaria, con participación crítica y empática, las ventajas y desventajas de Huecograbado comparado con el sistema Offset y los sistemas de impresión del bloque anterior.

Reconoce la técnica de impresión industrial con Serigrafía, partiendo del análisis de información recuperada de fuentes confiables, visita guiada a una imprenta (presencial o virtual), ejemplos de productos resultantes y videos ilustrativos sobre la técnica de impresión serigráfica. Documenta el proceso de impresión en un organizador gráfico que incluya actividades de pre-prensa, materiales utilizados,

	<p>insumos requeridos, sustratos base para impresión, requerimientos técnicos del archivo original para impresión, cantidad de impresiones promedio, costos de impresión de uno o varios productos gráficos (postales, volantes, carteles, etc.), textiles (playeras, fundas, cobijas, servilletas, etc.) y promocionales (vasos, pelotas, lápices, lapiceros, dispositivos de almacenamiento, botellas, termos, etc.), incluyendo los productos generados en el bloque anterior. Prioriza el funcionamiento de la máquina de impresión y la preparación de originales mecánicos si son requeridos por el sistema. Elabora un archivo de impresión con los requerimientos técnicos del sistema de impresión. Elige una temática social, artística o publicitaria. Socializa en plenaria, con participación crítica y empática, las ventajas y desventajas de la impresión serigráfica industrial frente al sistema análogo de Serigrafía, Offset, Huecograbado y los sistemas de impresión del bloque anterior.</p>
	<p>Reconoce la técnica de impresión industrial de Tampografía, partiendo del análisis de información recuperada de fuentes confiables, visita guiada a una imprenta (presencial o virtual), ejemplos de productos resultantes y videos ilustrativos sobre la técnica de impresión Tampográfica. Documenta el proceso de impresión en un organizador gráfico que incluya las actividades de pre-prensa, los materiales utilizados, insumos requeridos, sustratos base para impresión, requerimientos técnicos del archivo original para impresión, cantidad de impresiones promedio, costos de impresión de uno o varios productos promocionales (vasos, pelotas, lápices, lapiceros, dispositivos de almacenamiento, botellas, termos, etc.) incluyendo los productos generados en el bloque anterior. Da prioridad al funcionamiento de la máquina de impresión y la preparación de originales mecánicos si son requeridos por el sistema. Genera un archivo de impresión con una temática social, artística o publicitaria, con los requerimientos técnicos del sistema de impresión. Socializa en plenaria, con una participación crítica y empática, las ventajas y desventajas que presenta la impresión Tampográfica en comparación con el sistema Offset, Huecograbado y los sistemas de impresión del bloque anterior.</p>
	<p>Reconoce la técnica de impresión industrial de Flexografía, partiendo del análisis de información recuperada de fuentes confiables, visita guiada a una imprenta (presencial o virtual), ejemplos de productos resultantes y videos ilustrativos sobre la técnica de impresión industrial de Flexografía. Documenta el proceso de impresión, en un organizador gráfico, que incluya las actividades de pre-prensa previas, los materiales utilizados, insumos requeridos, sustratos base para impresión, requerimientos técnicos del archivo original para impresión, tipos de corte o suaje resultantes, cantidad de impresiones</p>

	<p>promedio, costos de impresión de uno o varios tipos y formas de embalajes de cartón, o productos gráficos para armado de formas y figuras, incluyendo los productos obtenidos en el bloque anterior. Da prioridad al funcionamiento de la máquina de flexografía. Genera un archivo de impresión con los requerimientos técnicos del sistema de impresión, eligiendo una temática social, artística o publicitaria. Socializa en plenaria, con una participación crítica y empática, las ventajas y desventajas que presenta el sistema Flexográfico en comparación con la Serigrafía Industrial, Tampografía, Offset, Huecograbado y los sistemas de impresión del bloque anterior.</p> <p>Emplea técnicas de impresión industrial, en productos gráficos como: postales, banners, carteles, textiles, artículos escolares, entre otros. Elige individual o colectivamente una o varias técnicas de impresión y una temática social, artística o publicitaria (puede elegir actividades de sesiones anteriores). Utiliza, a partir de una previa cotización, uno o más sistemas industriales de impresión. Reproduce con los requerimientos técnicos los archivos para impresión correspondientes a las propuestas de productos gráficos o promocionales, acordes con el sistema de impresión elegido. Socializa en planaria, fomentando la comunicación asertiva y atención cordial al cliente, manteniendo un desempeño personal y laboral confiable tanto en la comunicación verbal como visual.</p>
<p>3. Reproduce productos gráficos artesanales, artísticos o publicitarios por medio de diversas técnicas de impresión</p>	<p>Reconoce la Impresión Digital, partiendo del análisis de información recuperada de fuentes confiables, ejemplos de productos impresos resultantes y videos ilustrativos, elegidos o gestionados por el experto, sobre la técnica de impresión Digital. Documenta el proceso de impresión en un organizador gráfico, que incluya actividades de pre-prensa (si el sistema lo requiere), tipos de impresoras e impresión existentes (tinta continua, láser, inyección, etc.), insumos requeridos, sustratos base para impresión, requerimientos técnicos del archivo original para impresión, cantidad de impresiones promedio, costos de impresión de uno o varios productos gráficos (etiquetas, volantes, carteles, tarjetas, postales, invitaciones, etc.), incluyendo los productos generados en bloques anteriores. Da prioridad a la calidad de distintas impresoras y tipos de impresión. Genera un archivo de impresión con los requerimientos técnicos del sistema de impresión, siguiendo las indicaciones del experto como jefe inmediato. Elige una temática social, artística o publicitaria. Socializa en plenaria, con una participación crítica y empática, las ventajas y beneficios que presenta la impresión Digital en comparación con los sistemas de impresión de los bloques anteriores, y la complejidad de la generación de archivos en el campo laboral.</p>

Reconoce la Sublimación Artesanal e Industrial, partiendo del análisis de información recuperada de fuentes confiables, ejemplos de productos impresos resultantes y videos ilustrativos, elegidos o gestionados por el experto, sobre la sublimación. Documenta el proceso de impresión en un organizador gráfico que incluya las actividades de pre-prensa (si el sistema lo requiere), los tipos de impresoras e impresión existentes, diversos dispositivos de sublimación (para textiles, para gorras, para tazas, para placas metálicas, etc.), los insumos requeridos, distintos sustratos base para sublimación, requerimientos técnicos del archivo original para impresión, cantidad de impresiones promedio, los costos de impresión de uno o varios productos (tazas, gorras, llaveros, playeras, etc.). Da prioridad al acabado de la sublimación en distintos productos. Genera un archivo de impresión con los requerimientos técnicos del sistema de impresión, siguiendo indicaciones del experto como jefe inmediato. Elige una temática social, artística o publicitaria. Socializa, en plenaria, con una participación crítica y empática, las ventajas y beneficios que presenta la Sublimación en comparación con la Impresión Digital, con los sistemas de impresión de los bloques anteriores, y la complejidad de la generación de archivos en el campo laboral.

Reconoce la Impresión Giclée, partiendo del análisis de información recuperada de fuentes confiables, ejemplos de productos impresos resultantes y videos ilustrativos, elegidos o gestionados por el experto como jefe inmediato, sobre la técnica de impresión Giclée. Documenta el proceso de impresión en un organizador gráfico que incluya las actividades de pre-prensa (si el sistema lo requiere), los tipos de impresoras e impresión existentes, diversos productos artísticos en diferentes tamaños, insumos requeridos, requerimientos técnicos del archivo original para impresión, cantidad de impresiones promedio, costos de impresión y una reflexión acerca de las ventajas que tiene el sistema en cuanto a la reproducción de obras artísticas. Genera un archivo de impresión con los requerimientos técnicos del sistema de impresión, siguiendo indicaciones del experto como jefe inmediato. Elige una temática artística. Socializa en plenaria, con una participación crítica y empática, las ventajas y los beneficios que presenta la Impresión Giclée en comparación con la Impresión Digital, la Sublimación con los sistemas de impresión de los bloques anteriores, y la complejidad de la generación de archivos en el campo laboral.

Reconoce el Grabado Láser, partiendo del análisis de información recuperada de fuentes confiables, ejemplos de productos impresos resultantes y videos ilustrativos, elegidos o gestionados por el experto como jefe inmediato, sobre el Grabado Láser. Documenta el proceso de impresión en un organizador gráfico que incluya las actividades de pre-prensa (si el sistema lo requiere), los tipos y tamaños de

	<p>grabadora láser que existen en el mercado, insumos requeridos, distintos materiales a grabar (aluminio, metal, cuero, madera, etc.), requerimientos técnicos del archivo original para impresión, cantidad de impresiones promedio y los costos de impresión de uno o varios productos (tazas, llaveros, termos, cinturones de cuero, etiquetas para textiles, lapiceros metálicos, etc.). Da prioridad al acabado del grabado láser en distintos productos. Genera, con indicaciones del experto y con una temática social, artística o publicitaria, un archivo de impresión con los requerimientos técnicos del sistema de impresión. Socializa en plenaria, con una participación crítica y empática, las ventajas y beneficios que presenta el Grabado Láser en comparación con la Impresión Digital, la Sublimación, la Impresión Giclée y con los sistemas de impresión de los bloques anteriores, y la complejidad de la generación de archivos en el campo laboral.</p>
	<p>Reconoce la Impresión 3D, partiendo del análisis de información recuperada de fuentes confiables, ejemplos de productos impresos resultantes y videos ilustrativos sobre la impresión 3D. Documenta el proceso de impresión en un organizador gráfico que incluya las actividades de pre-prensa (si el sistema lo requiere), los tipos y tamaños de impresoras que existen en el mercado, insumos requeridos, requerimientos técnicos del archivo original para impresión, la cantidad de impresiones promedio, los costos de impresión de diversos productos, priorizando el acabado del grabado láser en distintos productos (fundas, portalápices, silbatos de supervivencia, tazones, cubiertos, juguetes, espirógrafos, etc.). Genera, con indicaciones del experto y con una temática artística o publicitaria, un archivo de impresión con los requerimientos técnicos del sistema de impresión. Socializa en plenaria, con una participación crítica y empática, las ventajas y beneficios que presenta la Impresión en 3D en comparación con la Impresión Digital, la Sublimación, la Impresión Giclée, el Grabado Láser y con los sistemas de impresión de los bloques anteriores, así como la complejidad de la generación de archivos en el campo laboral.</p>
	<p>Selecciona la técnica de impresión análoga, industrial, digital, de grabado, de sublimación o 3D adecuada para productos gráficos como: postales, banners, carteles, textiles, artículos escolares, juguetes, productos simples de uso cotidiano, etc., partiendo de la elección individual o colectiva de una o varias técnicas de impresión y una temática social, artística o publicitaria (puede ser alguna de las actividades de sesiones anteriores). Elige, a partir de previa cotización, uno o distintos sistemas industriales de impresión. Generando con los requerimientos técnicos, archivos para impresión (puede recuperar y mejorar archivos elaborados en sesiones anteriores) correspondientes a las propuestas de productos gráficos o</p>

	<p>promocionales, acorde con el sistema de impresión elegido. Socializa ante la comunidad escolar y en planaria, la entrega, simulada, de propuestas a clientes con necesidades específicas. Se favorece la libertad de expresión crítica y objetiva con fines de mejorar en cuanto a la comunicación oral y visual, la presentación personal y atención al cliente. Es empático, expresivo y confiable en el desempeño personal y laboral.</p>
--	---

Transversalidad curricular UAC 1 Quinto Semestre

PROCESO PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA																														
UAC 1	ACTIVIDAD CLAVE	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS				ÁREAS DE CONOCIMIENTO	RECURSOS SOCIO-EMOCIONALES	HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO												CONCEPTOS CENTRALES DE LA EDUCACIÓN PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE										
		LENGUA Y COMUNICACIÓN	LENGUA EXTRANJERA (INGLÉS)	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA			CULTURA DIGITAL	HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	RESPONSABILIDAD SOCIAL	CUIDADO FÍSICO CORPORAL	BIENESTAR EMOCIONAL AFECTIVO	DIMENSIÓN												NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA
															EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD						
															COMUNICACIÓN	REGULACIÓN DE EMOCIONES	AUTOCONOCIMIENTO	COLABORACIÓN Y TRABAJO EN EQUIPO	CONCIENCIA SOCIAL	EMPATÍA	CREATIVIDAD	RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	MENTALIDAD DE CRECIMIENTO	TOMA DE DECISIONES	LOGRO DE METAS	AUTONOMÍA EN EL TRABAJO				
Utiliza técnicas de impresión para los diversos productos gráficos	1. Utiliza técnicas de impresión artística y artesanal en productos gráficos	X		X	X				X			X	X	X		X	X	X	X						X					
diversos productos gráficos, artesanales, artísticos y publicitarios	2. Emplea técnicas de impresión industriales en productos gráficos	X			X				X			X	X	X		X		X	X											
	3. Reproduce productos gráficos artesanales, artísticos o publicitarios por medio de diversas técnicas de impresión	X			X	X		X			X	X	X	X		X	X	X	X											

Estrategia de evaluación del aprendizaje UAC 1 Quinto

Semestre

La evaluación se realiza con el propósito de evidenciar el logro de las competencias laborales básicas; se lleva a cabo de manera global e integradora, mediante un proceso continuo y dinámico, creando las condiciones en las que se aplica y articula el Currículum laboral con el Currículum fundamental, el Currículum ampliado, las Habilidades para la Vida y el Trabajo, así como los conceptos centrales de la Educación para el Desarrollo Sostenible en distintos espacios de aprendizaje y desempeño profesional. En el contexto de la evaluación por competencias es necesario recuperar las evidencias de desempeño con diversos instrumentos de evaluación, como la guía de observación, bitácoras y registros anecdóticos.

UAC	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	PRODUCTO	DESEMPEÑO
Utiliza técnicas de impresión para los diversos productos gráficos, artesanales, artísticos y publicitarios	1. Utiliza técnicas de impresión artística y artesanal en productos gráficos	Identifica diversos sistemas de impresión, su evolución o desarrollo histórico y los insumos que requieren para reproducir diseños, partiendo del análisis de información recuperada de fuentes confiables. Documenta en un organizador gráfico, con imágenes representativas, los distintos sistemas de impresión, la fecha y lugar de su creación, el nombre del o los creadores del sistema, así como una lista con los productos gráficos resultantes de cada tipo de impresión. Integra en su organizador tecnicismos, tales como: archivo, original mecánico (tipos y variantes), resolución (dpi), dimensión, modo de color para impresión (CMYK), su importancia tanto en vectores como en imágenes, formato u orientación, fotolitos, impresión análoga, impresión digital y cualquier otro	Las técnicas de impresión empleadas para reproducir diseños en productos gráficos / Rúbrica	Lo diseñado e impreso utilizando técnicas artísticas y artesanales en productos gráficos / Guía de observación

		<p>que el experto considere indispensable. Socializa el resultado en plenaria. Valora la importancia de conocer diversos sistemas de impresión y del uso de un lenguaje técnico, requerido en el campo laboral real, generando autoconfianza.</p> <p>Utiliza la técnica de Xilografía para reproducir propuestas gráficas, partiendo del análisis de información recuperada de fuentes confiables, ejemplos de productos resultantes en sesiones anteriores y observando videos ilustrativos sobre la técnica de impresión xilográfica. Documenta en un organizador gráfico: el proceso, la maquinaria, los materiales e insumos utilizados en el sistema, así como el tiempo de impresión, los materiales de soporte base y los requerimientos técnicos de los insumos a imprimir. Reproduce una propuesta gráfica con indicaciones y bajo la supervisión del experto, quien funge ser su jefe inmediato, a partir de un original mecánico y un sistema de impresión xilográfico casero, elaborado con materiales comunes y reciclados (madera, tablonés, plásticos o linóleo). Elige una temática social, publicitaria o artística, así como el material, papel o tela (reutilizados preferentemente). Socializa en plenaria las impresiones obtenidas, recuperando, a partir de la libertad de expresión crítica, objetiva y empática, comentarios que generen áreas de oportunidad, de mejora personal y laboral.</p> <p>Utiliza la técnica de Grabado en Hueco o en Punta Seca para reproducir propuestas gráficas, partiendo del análisis de información recuperada en fuentes confiables, ejemplos de productos resultantes en sesiones anteriores y videos ilustrativos sobre la técnica de impresión con grabado en hueco o punta seca. Documenta en un organizador gráfico: el proceso, la</p>		
--	--	--	--	--

		<p>maquinaria, los materiales e insumos utilizados en el sistema, así como el tiempo de impresión, los materiales de soporte base y los requerimientos técnicos de los insumos a imprimir. Reproduce una propuesta gráfica con indicaciones y bajo la supervisión del experto, quien funge ser su jefe inmediato, a partir de un original mecánico y un sistema de impresión por huecograbado casero, elaborado con materiales comunes y reciclados, tales como: latas de aluminio, linóleo o cualquier material u objeto que permita la transferencia de tinta por presión, herramientas o materiales que ejerzan presión para transferir la tinta al soporte, una propuesta gráfica (pudiendo ser la anterior para diferenciar el acabado de la impresión). Elige una temática social, publicitaria o artística, así como el tipo de papel, ya sea reciclado, de distintos tamaños y con propiedades diferentes. Socializa en plenaria las impresiones obtenidas. Mantiene una comunicación empática.</p> <p>Utiliza la técnica de Litografía para reproducir propuestas gráficas, partiendo del análisis de información recuperada de fuentes confiables, ejemplos de productos resultantes y videos ilustrativos sobre la técnica de impresión litográfica. Documenta en un organizador gráfico el proceso, la maquinaria, los materiales e insumos utilizados en el sistema, así como el tiempo de impresión, los materiales de soporte base y los requerimientos técnicos de los insumos a imprimir. Reproduce una propuesta gráfica con indicaciones y bajo la supervisión del experto, quien funge ser su jefe inmediato, a partir de un original mecánico y un sistema de impresión por litografía casero, elaborado con materiales comunes y reciclados tales como: material para base de soporte rígido, papel aluminio, rodillo, tinta</p>		
--	--	--	--	--

		<p>a base de aceite, refresco de cola, aceite de uso común, material graso para dibujar, esponjas, pedazos de tela, etc. Elige una temática social, publicitaria o artística, así como el tipo de papel, ya sea reciclado, de distintos tamaños y con diversas propiedades. Socializa en plenaria las impresiones obtenidas, recuperando, a partir de la libertad de expresión crítica, objetiva y empática, comentarios que contribuyan a generar áreas de mejora personal y laboral.</p> <p>Utiliza técnica de Serigrafía para reproducir propuestas gráficas, partiendo del análisis de información recuperada de fuentes confiables, ejemplos de productos resultantes y videos ilustrativos sobre la técnica de impresión serigráfica. Documenta en un organizador gráfico, el proceso, la maquinaria, los materiales e insumos utilizados en el sistema, así como el tiempo de impresión, los materiales de soporte base y los requerimientos técnicos de los insumos a imprimir.</p> <p>Reproduce una propuesta gráfica con indicaciones y bajo la supervisión del experto, quien funge ser el jefe inmediato, a partir de un original mecánico y un sistema de impresión por serigrafía casero, elaborado con materiales comunes y reciclados como: marcos reciclados, grapadora, pintura acrílica o tinta para serigrafía, papel adhesivo o cinta para pegar, tintas textiles, tarjeta de plástico, etc. Elige una temática social, publicitaria o artística, utilizando papel y tela reciclados. Socializa en plenaria las impresiones obtenidas, recupera, a partir de la libertad de expresión crítica, objetiva y empática, comentarios que contribuyan o generen áreas de mejora personal y laboral.</p> <p>Utiliza una o varias técnicas de impresión artística, artesanal o análoga para reproducir propuestas gráficas, partiendo de la elección individual o colectiva</p>		
--	--	--	--	--

		de una temática social, publicitaria o artística. Elige los materiales más adecuados para el tipo de técnica de impresión a utilizar. Imprime sus propuestas gráficas (pueden ser las de sesiones anteriores) en productos promocionales o souvenirs, bajo la supervisión del experto, como jefe inmediato, tales como: carteles, postales, recipientes de plástico, textiles, etc. Socializa las impresiones resultantes a manera de presentación al cliente con la finalidad de mejorar la comunicación oral y visual. Mostrando empatía y confianza en el desempeño personal y laboral.		
	2. Emplea técnicas de impresión industriales en productos gráficos	Reconoce la técnica de impresión industrial Offset, partiendo del análisis de información recuperada de fuentes confiables, visitas guiadas a imprentas (presenciales o virtuales), ejemplos de productos resultantes y videos ilustrativos sobre la técnica de impresión Offset. Documenta el proceso de impresión en un organizador gráfico que incluya actividades de pre-prensa, materiales utilizados, insumos requeridos, tipos de sustratos base para impresión, requerimientos técnicos del archivo original para impresión, cantidad de impresiones promedio, costos de impresión de uno o varios productos gráficos (etiquetas, volantes, carteles, revista, periódico, libros, etc.), incluyendo los productos obtenidos en el bloque anterior. Da prioridad al funcionamiento de la máquina de impresión y la preparación de originales mecánicos. Genera, con ayuda del experto, una temática social, artística o publicitaria y un archivo de impresión con los requerimientos técnicos del sistema de impresión. Socializa en plenaria, con participación crítica y empática, las ventajas y desventajas que presenta la impresión Offset en comparación con los sistemas de impresión utilizados en el bloque anterior, así como la	La técnica de impresión industrial empleada para reproducir diseños en productos gráficos / Rúbrica	Lo diseñado e impreso con técnicas industriales en productos gráficos / Guía de observación

		<p>complejidad de la generación de archivos para el campo laboral.</p> <p>Reconoce la técnica de impresión industrial por Huecograbado, partiendo del análisis de información recuperada de fuentes confiables, visita guiada a una imprenta (presencial o virtual), ejemplos de productos resultantes y videos ilustrativos sobre la técnica de impresión por Huecograbado. Documenta el proceso de impresión en un organizador gráfico, que incluya actividades de pre-prensa, materiales utilizados, insumos requeridos, sustratos base para impresión, requerimientos técnicos del archivo original para impresión, cantidad de impresiones promedio, costos de impresión de uno o varios productos gráficos (etiquetas, volantes, carteles, revista, periódico, libros, etc.), incluyendo los productos obtenidos en el bloque anterior. Da prioridad al funcionamiento de la máquina de impresión y a la preparación de originales mecánicos. Genera un archivo de impresión, con un tema social, artístico o publicitario, así como con los requerimientos técnicos del sistema de impresión. Socializa en plenaria, con participación crítica y empática, las ventajas y desventajas de Huecograbado comparado con el sistema Offset y los sistemas de impresión del bloque anterior.</p> <p>Reconoce la técnica de impresión industrial con Serigrafía, partiendo del análisis de información recuperada de fuentes confiables, visita guiada a una imprenta (presencial o virtual), ejemplos de productos resultantes y videos ilustrativos sobre la técnica de impresión serigráfica. Documenta el proceso de impresión en un organizador gráfico que incluya actividades de pre-prensa, materiales utilizados, insumos requeridos, sustratos base para impresión,</p>		
--	--	---	--	--

		<p>requerimientos técnicos del archivo original para impresión, cantidad de impresiones promedio, costos de impresión de uno o varios productos gráficos (postales, volantes, carteles, etc.), textiles (playeras, fundas, cobijas, servilletas, etc.) y promocionales (vasos, pelotas, lápices, lapiceros, dispositivos de almacenamiento, botellas, termos, etc.), incluyendo los productos generados en el bloque anterior. Prioriza el funcionamiento de la máquina de impresión y la preparación de originales mecánicos si son requeridos por el sistema. Elabora un archivo de impresión con los requerimientos técnicos del sistema de impresión. Elige una temática social, artística o publicitaria. Socializa en plenaria, con participación crítica y empática, las ventajas y desventajas de la impresión serigráfica industrial frente al sistema análogo de Serigrafía, Offset, Hecogravado y los sistemas de impresión del bloque anterior.</p> <p>Reconoce la técnica de impresión industrial de Tampografía, partiendo del análisis de información recuperada de fuentes confiables, visita guiada a una imprenta (presencial o virtual), ejemplos de productos resultantes y videos ilustrativos sobre la técnica de impresión Tampográfica. Documenta el proceso de impresión en un organizador gráfico que incluya las actividades de pre-prensa, los materiales utilizados, insumos requeridos, sustratos base para impresión, requerimientos técnicos del archivo original para impresión, cantidad de impresiones promedio, costos de impresión de uno o varios productos promocionales (vasos, pelotas, lápices, lapiceros, dispositivos de almacenamiento, botellas, termos, etc.) incluyendo los productos generados en el bloque anterior. Da prioridad al funcionamiento de la máquina de impresión y la</p>		
--	--	---	--	--

		<p>preparación de originales mecánicos si son requeridos por el sistema. Genera un archivo de impresión con una temática social, artística o publicitaria, con los requerimientos técnicos del sistema de impresión. Socializa en plenaria, con una participación crítica y empática, las ventajas y desventajas que presenta la impresión Tampográfica en comparación con el sistema Offset, Hecograbado y los sistemas de impresión del bloque anterior.</p> <p>Reconoce la técnica de impresión industrial de Flexografía, partiendo del análisis de información recuperada de fuentes confiables, visita guiada a una imprenta (presencial o virtual), ejemplos de productos resultantes y videos ilustrativos sobre la técnica de impresión industrial de Flexografía. Documenta el proceso de impresión, en un organizador gráfico, que incluya las actividades de pre-prensa previas, los materiales utilizados, insumos requeridos, sustratos base para impresión, requerimientos técnicos del archivo original para impresión, tipos de corte o suaje resultantes, cantidad de impresiones promedio, costos de impresión de uno o varios tipos y formas de embalajes de cartón, o productos gráficos para armado de formas y figuras, incluyendo los productos obtenidos en el bloque anterior. Da prioridad al funcionamiento de la máquina de flexografía. Genera un archivo de impresión con los requerimientos técnicos del sistema de impresión, eligiendo una temática social, artística o publicitaria. Socializa en plenaria, con una participación crítica y empática, las ventajas y desventajas que presenta el sistema Flexográfico en comparación con la Serigrafía Industrial, Tampografía, Offset, Hecograbado y los sistemas de impresión del bloque anterior.</p>		
--	--	---	--	--

		<p>Emplea técnicas de impresión industrial, en productos gráficos como: postales, banners, carteles, textiles, artículos escolares, entre otros. Elige individual o colectivamente una o varias técnicas de impresión y una temática social, artística o publicitaria (puede elegir actividades de sesiones anteriores). Utiliza, a partir de una previa cotización, uno o más sistemas industriales de impresión. Reproduce con los requerimientos técnicos los archivos para impresión correspondientes a las propuestas de productos gráficos o promocionales, acordes con el sistema de impresión elegido. Socializa en planaria, fomentando la comunicación asertiva y atención cordial al cliente, manteniendo un desempeño personal y laboral confiable tanto en la comunicación verbal como visual.</p>		
	<p>3. Reproduce productos gráficos artesanales, artísticos o publicitarios por medio de diversas técnicas de impresión</p>	<p>Reconoce la Impresión Digital, partiendo del análisis de información recuperada de fuentes confiables, ejemplos de productos impresos resultantes y videos ilustrativos, elegidos o gestionados por el experto, sobre la técnica de impresión Digital. Documenta el proceso de impresión en un organizador gráfico, que incluya actividades de pre-prensa (si el sistema lo requiere), tipos de impresoras e impresión existentes (tinta continua, láser, inyección, etc.), insumos requeridos, sustratos base para impresión, requerimientos técnicos del archivo original para impresión, cantidad de impresiones promedio, costos de impresión de uno o varios productos gráficos (etiquetas, volantes, carteles, tarjetas, postales, invitaciones, etc.), incluyendo los productos generados en bloques anteriores. Da prioridad a la calidad de distintas impresoras y tipos de impresión. Genera un archivo de impresión con los requerimientos técnicos del sistema de impresión, siguiendo las indicaciones del experto como jefe</p>	<p>La técnica de impresión empleada para reproducir diseños en productos gráficos / Rúbrica</p>	<p>Lo diseñado e impreso con diversas técnicas de impresión en productos gráficos / Guía de observación</p>

		<p>inmediato. Elige una temática social, artística o publicitaria. Socializa en plenaria, con una participación crítica y empática, las ventajas y beneficios que presenta la impresión Digital en comparación con los sistemas de impresión de los bloques anteriores, y la complejidad de la generación de archivos en el campo laboral.</p> <p>Reconoce la Sublimación Artesanal e Industrial, partiendo del análisis de información recuperada de fuentes confiables, ejemplos de productos impresos resultantes y videos ilustrativos, elegidos o gestionados por el experto, sobre la sublimación. Documenta el proceso de impresión en un organizador gráfico que incluya las actividades de pre-prensa (si el sistema lo requiere), los tipos de impresoras e impresión existentes, diversos dispositivos de sublimación (para textiles, para gorras, para tazas, para placas metálicas, etc.), los insumos requeridos, distintos sustratos base para sublimación, requerimientos técnicos del archivo original para impresión, cantidad de impresiones promedio, los costos de impresión de uno o varios productos (tazas, gorras, llaveros, playeras, etc.). Da prioridad al acabado de la sublimación en distintos productos. Genera un archivo de impresión con los requerimientos técnicos del sistema de impresión, siguiendo indicaciones del experto como jefe inmediato. Elige una temática social, artística o publicitaria. Socializa, en plenaria, con una participación crítica y empática, las ventajas y beneficios que presenta la Sublimación en comparación con la Impresión Digital, con los sistemas de impresión de los bloques anteriores, y la complejidad de la generación de archivos en el campo laboral.</p>		
--	--	---	--	--

		<p>Reconoce la Impresión Giclée, partiendo del análisis de información recuperada de fuentes confiables, ejemplos de productos impresos resultantes y videos ilustrativos, elegidos o gestionados por el experto como jefe inmediato, sobre la técnica de impresión Giclée. Documenta el proceso de impresión en un organizador gráfico que incluya las actividades de pre-prensa (si el sistema lo requiere), los tipos de impresoras e impresión existentes, diversos productos artísticos en diferentes tamaños, insumos requeridos, requerimientos técnicos del archivo original para impresión, cantidad de impresiones promedio, costos de impresión y una reflexión acerca de las ventajas que tiene el sistema en cuanto a la reproducción de obras artísticas. Genera un archivo de impresión con los requerimientos técnicos del sistema de impresión, siguiendo indicaciones del experto como jefe inmediato. Elige una temática artística. Socializa en plenaria, con una participación crítica y empática, las ventajas y los beneficios que presenta la Impresión Giclée en comparación con la Impresión Digital, la Sublimación con los sistemas de impresión de los bloques anteriores, y la complejidad de la generación de archivos en el campo laboral.</p> <p>Reconoce el Grabado Láser, partiendo del análisis de información recuperada de fuentes confiables, ejemplos de productos impresos resultantes y videos ilustrativos, elegidos o gestionados por el experto como jefe inmediato, sobre el Grabado Láser. Documenta el proceso de impresión en un organizador gráfico que incluya las actividades de pre-prensa (si el sistema lo requiere), los tipos y tamaños de grabadora láser que existen en el mercado, insumos requeridos, distintos materiales a grabar (aluminio, metal, cuero, madera, etc.), requerimientos técnicos del archivo original para</p>		
--	--	--	--	--

		<p>impresión, cantidad de impresiones promedio y los costos de impresión de uno o varios productos (tazas, llaveros, termos, cinturones de cuero, etiquetas para textiles, lapiceros metálicos, etc.). Da prioridad al acabado del grabado láser en distintos productos. Genera, con indicaciones del experto y con una temática social, artística o publicitaria, un archivo de impresión con los requerimientos técnicos del sistema de impresión. Socializa en plenaria, con una participación crítica y empática, las ventajas y beneficios que presenta el Grabado Láser en comparación con la Impresión Digital, la Sublimación, la Impresión Giclée y con los sistemas de impresión de los bloques anteriores, y la complejidad de la generación de archivos en el campo laboral.</p> <p>Reconoce la Impresión 3D, partiendo del análisis de información recuperada de fuentes confiables, ejemplos de productos impresos resultantes y videos ilustrativos sobre la impresión 3D. Documenta el proceso de impresión en un organizador gráfico que incluya las actividades de pre-prensa (si el sistema lo requiere), los tipos y tamaños de impresoras que existen en el mercado, insumos requeridos, requerimientos técnicos del archivo original para impresión, la cantidad de impresiones promedio, los costos de impresión de diversos productos, priorizando el acabado del grabado láser en distintos productos (fundas, portalápices, silbatos de supervivencia, tazones, cubiertos, juguetes, espirógrafos, etc.). Genera, con indicaciones del experto y con una temática artística o publicitaria, un archivo de impresión con los requerimientos técnicos del sistema de impresión. Socializa en plenaria, con una participación crítica y empática, las ventajas y beneficios que presenta la Impresión en 3D en</p>		
--	--	---	--	--

		<p>comparación con la Impresión Digital, la Sublimación, la Impresión Giclée, el Grabado Láser y con los sistemas de impresión de los bloques anteriores, así como la complejidad de la generación de archivos en el campo laboral.</p> <p>Selecciona la técnica de impresión análoga, industrial, digital, de grabado, de sublimación o 3D adecuada para productos gráficos como: postales, banners, carteles, textiles, artículos escolares, juguetes, productos simples de uso cotidiano, etc., partiendo de la elección individual o colectiva de una o varias técnicas de impresión y una temática social, artística o publicitaria (puede ser alguna de las actividades de sesiones anteriores). Elige, a partir de previa cotización, uno o distintos sistemas industriales de impresión. Generando con los requerimientos técnicos, archivos para impresión (puede recuperar y mejorar archivos elaborados en sesiones anteriores) correspondientes a las propuestas de productos gráficos o promocionales, acorde con el sistema de impresión elegido. Socializa ante la comunidad escolar y en planaria, la entrega, simulada, de propuestas a clientes con necesidades específicas. Se favorece la libertad de expresión crítica y objetiva con fines de mejorar en cuanto a la comunicación oral y visual, la presentación personal y atención al cliente. Es empático, expresivo y confiable en el desempeño personal y laboral.</p>		
--	--	---	--	--

Recursos Didácticos**Equipo**

Computadora
Dispositivos móviles
Digitalizador de imágenes (scanner)
Impresora
Cámara digital

Herramienta

Lápiz de grafito (H, HB y B)
Carboncillo
Tinta china
Plumilla
Pinceles
Plumones variados (agua, aceite, metálicos, para rotular, glitter)
Lápices de color
Sacapuntas
Cortador
Goma
Escuadras biseladas
Escalímetro
Esfumino.
Material para tallar madera, plástico y aluminio
Rasero

Material

Hojas blancas y de color

Cuadernos

Diversos tipos de papel (papel bond, albanene, Kraft, estraza, opalina, china, crepe, marquilla, cebolla)

Cartón (cartulinas, cartón ilustración, cascarón) además de reciclados

Madera

Piedra pequeña

Marcos de serigrafía

Cinta adhesiva

Tela

Tintas de aceite

Tintas textiles

Tintas de serigrafía

Software

Conexión a internet

Buscador

YouTube

Mobiliario

Mesas

Escritorio

Fuentes de información sugerida

Álvarez, D. compilador (s/f). Prerensa Digital. Universidad de Londres.

Bacánika y Colectivo Taller Trez [Bacánika]. (17 de julio de 2017). Las claves las técnicas artesanales de impresión, Litografía [archivo de Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=T67MJGzxyOc>

Balán, A. Castagna, R. y López, F. (s/f). El grabado. https://easnicolas-bue.infed.edu.ar/sitio/upload/grabado_la_historia.pdf

Cervantes, T. [Thomas Cervantes]. (25 de agosto de 2020). Grabado en hueco o punta seca [archivo de Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=jGla9NXiPwo>

Demoratti, D., Komurki, J. y Bendandi, L. (2018). Maestros de la serigrafía: Técnicas y secretos de los mejores artistas internacionales de la impresión serigráfica. Editorial Gustavo Gili.

Dibus [Como DIBUJAR con Dibus]. (2018). Taller de linograbado, Grabado en Linóleo 2da Temporada [archivo de Video]. YouTube. https://www.youtube.com/playlist?list=PLXuA88dIn7_RPVrr-5csgaxjqfVX9R3cH

Foster, J. (2015). Papel y tinta: Un catálogo de técnicas, métodos y materiales para imprimir. Editorial Gustavo Gili.

Hernández, R. (2015). Guía Básica de Prerensa. UAM Aztcapozalco.

Johansson, K., Lundberg, P. y Ryberg, R. (2004). Manual de producción gráfica: Recetas. Editorial Gustavo Gili. <https://tecnolprause.wordpress.com/wp-content/uploads/2020/05/manual-de-produccion3b3n-grafica.-recetas.pdf>

La Prestampa (s/f). Los principales sistemas de impresión. La Prestampa. <https://laprestampa.com/proceso-grafico/impresion/sistemas-de-impresion/>

Lince, R. (2024) Manual de Prerensa Digital. Calameo. <https://www.calameo.com/read/00092696008d1dd32d4c9>

Marcelo Braz. (2024). Sistemas de impresión convencionales, Cap. 3, 34-66. <https://www.marcelobraz.com.ar/wp-content/uploads/2019/12/11-apuntes-sistemas-impresion.pdf>

Martin, N. (s/f). Técnicas de impresión, desde la más antigua a la más moderna. Aries. Recuperado el 12 de junio de 2024 de <https://aries.es/tecnicas-de-impresion-desde-la-mas-antigua-a-la-mas-moderna/>

Quintana, R. (s/f). Tecnología de los Sistemas de impresión. <https://tecnoconocimientounl.wordpress.com/wp-content/uploads/2013/07/tecnologia-de-los-sistemas-de-impresion1.pdf>

Sánchez, J.A. (2005). Los sistemas de impresión y su relación con la prensa. Dibujo, Diseño y Nuevas Tecnologías.

SEP, (2023). Metodología para el diseño y rediseño de programas de estudio de la formación laboral. Currículum Laboral en la Educación Media Superior. Pág. 87, 90 y 91.

Taller de Artes Plásticas A. C. [taller de artes plasticas]. (08 de agosto 2020). Tinta casera para grabado, como hacer tinta para imprimir grabados [archivo de Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=TyU5azEbtFU>

Tallerarte [taller de artes plasticas]. (22 de agosto de 2017). Como hacer una xilografía paso a paso, grabado en madera a dos colores [archivo de Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=CfKFRZVWqbE>

Walters, Y. Hidalgo, M. (2012). Manual: procesos de impresión. Tecnológico de Costa Rica. <https://drive.google.com/file/d/108cDKtuPNaP59Y492cy-2HGbSmJ3lygN/view>

Unidad de Aprendizaje Curricular 2 Quinto Semestre

UAC	Información general del programa de Comunicación Grafica
<p>Integra efectos visuales a imágenes y textos por medio de software o aplicaciones digitales de uso libre</p> <p>Horas de Estudio: 54</p>	<p>Actividad Clave 1: Retoca imágenes digitales por medio de software de uso libre</p> <p>Horas: 18</p>
	<p>Actividad Clave 2: Retoca imágenes digitales por medio de aplicaciones de uso libre</p> <p>Horas: 18</p>
	<p>Actividad Clave 3: Identifica requerimientos técnicos de tamaño, proporción y calidad de imágenes digitales para su reproducción en diversos medios</p> <p>Horas: 18</p>

Ocupaciones de acuerdo con el Sistema Nacional de Clasificación de Ocupaciones SINCO 2019
<p>2543 Ayudante de diseñador. Diseñador gráfico</p>
Sitios de inserción de acuerdo con el Sistema de Clasificación Industrial de América del Norte SCIAN 2023
<p>541810 Agencias de publicidad 541430 Diseño gráfico 541850 Agencias de anuncios publicitarios</p>

Proceso para el desarrollo de la competencia UAC 2

Quinto Semestre

Resultado de aprendizaje

Al finalizar la UAC el estudiante será capaz de:

Integrar efectos visuales a imágenes y textos por medio de software o aplicaciones digitales de uso libre.

1. Retocar imágenes digitales por medio de software de uso libre.
2. Retocar imágenes digitales por medio de aplicaciones de uso libre.
3. Identificar requerimientos técnicos de tamaño, proporción y calidad de imágenes digitales para su reproducción en diversos medios.

Actividad clave	Actividades para el desarrollo de la competencia laboral
1. Retoca imágenes digitales por medio de software de uso libre	Identifica software de uso libre para retoque digital, partiendo del análisis de información recuperada en fuentes físicas o digitales confiables. Documenta, con la guía del experto, dicha información. Elabora un organizador gráfico que le permita comparar información respecto a las características de softwares de uso libre, tales como: requerimientos técnicos de sistema y pc, tipo de edición permitida (alteración, modificación, creación, inserción de imágenes, inserción de texto, efectos HD, eliminación de objetos o fondos, etc.), vinculación con otros softwares de diseño gráfico, desarrollador tecnológico, software de soporte, ventajas, desventajas, etc. Socializa, en plenaria, sus conclusiones personales y las colectivas, de manera crítica y objetiva. Determinan la mejor opción de software para retoque y manipulación de imágenes digitales. Muestra empatía en la comunicación y trabaja colaborativamente.

	<p>Identifica herramientas básicas de edición de imagen en un software de uso libre, experimentando con el software elegido en sesiones anteriores. Se familiariza con el entorno de dicha plataforma. Elige y manipula una imagen, ya sea de autoría personal o libre de derechos, a partir de diferentes acciones que se pueden ejecutar con las diferentes opciones y herramientas del entorno o área de trabajo de cada software (selección, varita, lazo, cuentagotas, parche, pincel, tampón para clonar, borrados, bote de pintura, desenfocar, sobreexponer, pluma, texto, etc.). Guarda la imagen resultante con distintas extensiones de archivo. Compara los resultados en plenaria. Muestra empatía y respeto en el intercambio de opiniones. Mantiene comunicación asertiva, enfocada en la superación y desarrollo creativo desde el ámbito personal y simulando el laboral.</p>
	<p>Identifica distintos efectos o filtros para edición de imagen en un software de uso libre, experimentando, con las imágenes elegidas y utilizadas en sesiones anteriores, asimismo, con la guía del experto. Manipula diferentes opciones de edición del software elegido, que le permitan ejecutar acciones de filtros, tales como: ángulo adaptable, filtro de cámara, corrección de lente, licuar, punto de fuga, desenfocar, distorsionar, enfocar, estilizar, interpretar, pixelizar, entre otras cuestiones, para que se familiarice con los efectos de modificación de imágenes. Compara los resultados en plenaria. Muestra empatía y respeto al intercambiar opiniones críticas y objetivas, manteniendo una comunicación asertiva, enfocada al ámbito personal y laboral.</p>
	<p>Identifica distintos modos y ediciones de color y tamaños de lienzo e imagen utilizando software de uso libre. Experimenta con software de uso libre para editar imágenes elegidas y utilizadas en sesiones anteriores. Manipula diferentes opciones de edición de modos de color del software elegido, que le permitan ejecutar acciones, tales como: ajustes de imagen (brillo, contraste, niveles, curva, exposición, intensidad, saturación, equilibrio de color, blanco y negro, filtro de fotografía, mezclador de canales, invertir, posterizar, umbral, tonos HDR, etc.) y ajustes de color (escala de grises, color indexado, RGB, CMYK, color lab, multicanal, etc.), con la intención de que se familiarice con los efectos de modificación de color en las imágenes. Guarda el resultado obtenido en distintos tamaños de lienzo e imagen. Compara los resultados en plenaria. Muestra empatía y respeto al intercambiar opiniones críticas y objetivas. Mantiene comunicación asertiva enfocada en la superación y el desarrollo creativo.</p>
	<p>Identifica distintos efectos de capas y edición de texto con software de uso libre, experimentando, con las imágenes elegidas y utilizadas en sesiones anteriores, asimismo, con la guía del experto y con la ayuda del software descargado. Manipula diferentes opciones de edición, que le permitan ejecutar diferentes</p>

	<p>opciones de capas (normal, disolver, oscurecer, multiplicar, subexponer, subexposición, color más oscuro, aclarar, trama, sobreexponer, color más claro, superponer, luz suave, luz fuerte, luz intensa, luz lineal, luz focal, mezcla, diferencia, extrusión, restar, dividir, tono, color, saturación, luminosidad, etc.), así como los tipos, efectos y formas del texto, para que se familiarice con la aplicación utilizada. Exporta la imagen resultante en diferentes formatos, según lo permita el software descargado. Compara los resultados obtenidos en plenaria. Muestra empatía y respeto. Intercambia opiniones críticas y objetivas, manteniendo una comunicación asertiva.</p>
	<p>Retoca una imagen con software de uso libre para edición digital, partiendo de la elección de un tema de interés social, enfocado en “La no discriminación” o “La eliminación de la violación a los Derechos Humanos”. Elige una imagen de autoría propia o de uso libre, en concordancia con la temática elegida. Con base en las experimentaciones realizadas en sesiones anteriores y apoyo del experto, elabora un producto gráfico (cartel, banner, fotografía expositiva, etc.) que incluya información textual y demuestre la habilidad y pertinencia del uso de las herramientas digitales y las opciones de edición, del software elegido y utilizado. Publica el resultado, de manera física o digital, ante la comunidad educativa. Muestra empatía y respeto al intercambiar opiniones críticas y objetivas. Mantiene comunicación asertiva.</p>
<p>2. Retoca imágenes digitales por medio de aplicaciones de uso libre</p>	<p>Identifica aplicaciones de uso libre para retoque digital en dispositivos móviles, partiendo del análisis de información recuperada de fuentes físicas o digitales confiables. Documenta en un organizador grafico información sobre las características de aplicaciones de uso libre que sirvan para modificar imágenes recuperadas en fuentes y catálogos de aplicaciones de uso libre (App store), que incluya: requerimientos técnicos, tipo de edición permitida (alteración, modificación, creación, inserción de imágenes, inserción de texto, efectos HD, eliminación de objetos o fondos, etc.), software móvil de soporte, dimensiones, calidad de salida de las imágenes, opciones de salidas de color (RGB, CMYK), opciones de publicación, etc. Socializa, en plenaria, conclusiones personales y colectivas, que permitan crítica y objetivamente determinar la mejor opción de las aplicaciones de retoque para uso personal y que considere más adecuada para el dispositivo móvil. Muestra empatía en la comunicación y trabajo colaborativo.</p> <p>Identifica herramientas básicas de edición de imagen en una aplicación de uso libre. Explora una aplicación, elegida y descargada previamente, con ayuda del experto. En una imagen de autoría personal o libre de derechos, experimenta las acciones que ejecutan las diferentes opciones de herramientas de la plataforma elegida, con la intención de que se familiarice con ella. Guarda la imagen</p>

	<p>resultante con modos de color, formatos y dimensiones permitidos por la aplicación. Compara los resultados en plenaria. Muestra empatía y respeto al intercambiar opiniones. Mantiene una comunicación asertiva, enfocada en la superación y el desarrollo creativo.</p>
	<p>Utiliza herramientas de retoque fotográfico con una aplicación de uso libre, recuperando información relacionada con la edición de valores, iluminación y nitidez en imágenes digitales. Aplica retoques, sobre una imagen de autoría propia o libre de derechos, tales como: color, luz, nitidez, corrección de exposición, corrección de imperfecciones, entre otros elementos. Compara los resultados en plenaria. Muestra empatía y respeto al intercambiar opiniones. Mantiene comunicación asertiva enfocada al ámbito personal y laboral.</p>
	<p>Utiliza herramientas de edición de imagen en una aplicación de uso libre, recuperando información relacionada con efectos visuales y texturas en imágenes digitales. Agrega o elimina efectos visuales, siguiendo instrucciones del experto, sobre una imagen de autoría propia o libre de derechos, tales como: texturas, mezcla de imágenes, combinaciones de color superpuestos, entre otras acciones similares. Compara los resultados obtenidos en plenaria. Muestra empatía y respeto al intercambiar opiniones críticas y objetivas. Mantiene comunicación asertiva enfocada en la superación y desarrollo creativo.</p>
	<p>Utiliza herramientas de edición de imagen en una aplicación de uso libre, recuperando información relacionada a la inserción o eliminación de elementos en imágenes digitales. Agrega o elimina elementos complementarios sobre una imagen de autoría propia o libre de derechos, tales como: texto en la imagen, cambios de fondo, inserción de objetos, entre otras acciones similares. Compara los resultados obtenidos en plenaria. Muestra empatía y respeto en el intercambio de opiniones críticas y objetivas. Mantiene comunicación asertiva, crítica y reflexiva.</p>
	<p>Retoca imágenes en aplicaciones de uso libre para edición digital, partiendo de la elección de un tema enfocado en la participación de "La juventud en la sociedad histórica o actual de México", la elección de una imagen de autoría propia o de uso libre, acorde con la temática elegida, y con base en las experimentaciones realizadas en sesiones anteriores. Elabora, con ayuda del experto, un producto gráfico (cartel, banner, fotografía expositiva, etc.), que incluya información textual. Muestra su habilidad en el uso de las herramientas y opciones de edición, acordes con la aplicación elegida y utilizada. Publica el</p>

	<p>resultado obtenido, de manera física o digital, ante la comunidad educativa. Muestra empatía y respeto. Mantiene una comunicación asertiva enfocada en la superación y desarrollo creativo.</p>
<p>3. Identifica requerimientos técnico de tamaño, proporción y calidad de imágenes digitales para su reproducción en diversos medios</p>	<p>Identifica la calidad de una imagen para su reproducción, partiendo de la indagación de información en fuentes confiables sobre calidad de imagen (ppi), calidad de impresión (dpi) y la relación de aspecto en imágenes (largo y alto). Documenta en un esquema, de proporciones y formatos, información sobre los tamaños de soporte para impresión comunes (carta, oficio, A4, retrato, cartel, paisaje, etc.), sobre la calidad de imagen (ppi) máxima y mínima recomendada, la calidad mínima y/o máxima (dpi) y para una impresión óptima, la relación de aspecto que presenta, por ejemplo: 3:2 (tres unidades a lo largo por dos unidades a lo alto). Socializa en plenaria los esquemas obtenidos. Complementa el trabajo realizado por otros compañeros, si es necesario, con comentarios críticos y empáticos. Comprende que existen procedimientos o requerimientos técnicos diferenciados que influyen de diversas maneras en sus productos gráficos.</p> <p>Identifica requerimientos técnicos de imagen para productos gráficos de lectura a corta y media distancia, partiendo de la indagación de información en fuentes confiables. Documenta en un esquema, información sobre: calidad de imagen (ppi), calidad de impresión (dpi) y la relación de aspecto en imágenes (largo y alto) requerida en la impresión de archivos para productos de lectura a corta distancia (30 cm) y media (máximo 2m). Se relaciona el aspecto con el tipo de soporte (papel, cartón, vinil, plástico, etc.). Elabora con el software y la aplicación elegida, con anterioridad, la preparación de archivos para su reproducción en productos gráficos de lectura corta y media (flyers, carteles, promocionales de hasta 2m, páginas de revistas, páginas de libros con ilustraciones o fotografías, periódicos, etc.). Reproduce en tamaño real o a escala, el archivo resultante, verificando su calidad de visualización. Socializa en plenaria las impresiones obtenidas (con cualquier tipo de equipo para impresión al que se tenga acceso). Expresa comentarios de mejora, en ambientes de participación de respeto y objetivos, que permitan la mejora en la preparación de archivos para su reproducción.</p> <p>Identifica requerimientos técnicos de imagen para productos gráficos de lectura a larga distancia, partiendo de la indagación de información en fuentes confiables. Documenta en un esquema información sobre: calidad de imagen (ppi), calidad de impresión (dpi) y la relación de aspecto en imágenes (largo y alto) que se requieren en la impresión de archivos para productos de lectura a larga distancia (máximo más de 3m), así como todo lo relacionado con el tipo de soporte (vinil, lona, textil, etc.). Elabora con el</p>

	<p>software y la aplicación elegidos con anterioridad, la preparación de archivos para su reproducción en productos gráficos, de lectura a larga distancia (anuncios espectaculares, lonas, etc.). Reproduce a escala (imprimiendo una parte del documento o proporcionando matemáticamente las dimensiones, calidad de imagen y calidad de impresión) el archivo resultante. Verifica su calidad de visualización y los efectos que provocan los pixeles a corta, media y larga distancia. Socializa en plenaria las impresiones obtenidas (con cualquier tipo de equipo para impresión al que tenga acceso). Expresa comentarios de mejora, en ambientes de participación respetuosa y objetiva.</p>
	<p>Identifica requerimientos técnicos de imagen para productos gráficos en pantalla, partiendo de la indagación de información en fuentes confiables. Documenta en un esquema información sobre: calidad de imagen (ppi) y la relación de aspecto en imágenes (largo y alto) en diferentes dimensiones y tipos de pantallas (tv, dispositivos móviles, tabletas, monitores, mega pantallas, etc.). Elabora con el software y la aplicación, elegidos con anterioridad, la preparación de archivos para su reproducción en productos gráficos, presentados a través de pantallas, tales como: fondos para pantalla (tv, dispositivos móviles, tabletas, pc, etc.), anuncios para tv, pantallas o megapantallas, anuncios de comercios, estadios o plazas comerciales. Socializa en plenaria los resultados obtenidos. Observa y comenta de manera crítica y objetiva la calidad de imagen, así como sus dimensiones en diferentes dispositivos, con el fin de mejorar en el desarrollo y la preparación de archivos para su proyección digital.</p>
	<p>Identifica requerimientos técnicos de productos gráficos para WEB y redes sociales, partiendo de la indagación de información en fuentes confiables. Documenta en un esquema información sobre: calidad de imagen (ppi) y la relación de aspecto en imágenes (largo y alto) en diferentes dimensiones de acuerdo con anuncios en páginas WEB y redes sociales mayormente utilizadas. Elabora con el software y la aplicación elegidos con anterioridad, la preparación de archivos para su reproducción en productos gráficos, presentados a través de páginas web y/o en redes sociales, tales como: portadas, perfiles principales, estados, imágenes para historias, banners digitales, páginas web, anuncios (en sus diferentes dimensiones), etc. Socializa en plenaria los resultados obtenidos. Observa y comenta de manera crítica y objetiva la calidad de imagen, así como sus dimensiones en diferentes dispositivos, con el fin de mejorar en el desarrollo y la preparación de archivos para su proyección digital.</p>
	<p>Aplica requerimientos técnicos para la reproducción de imágenes en diversos medios, retomando las producciones elaboradas en bloques anteriores. Elabora una serie de productos gráficos (cartel, banner,</p>

	<p>flyer, anuncio para pantalla o tv, lona promocional, anuncio espectacular, etc.) para diferentes medios (impresos y digitales) que incluyan información textual y demuestren habilidades en el uso de software y de aplicaciones para edición de imágenes. Asimismo, elabora una ficha informativa sobre los requerimientos técnicos necesarios para generar el archivo a reproducir. Publica el resultado obtenido, de manera física o digital, ante la comunidad educativa. Muestra empatía y respeto al intercambiar opiniones críticas, constructivas y objetivas. Mantiene comunicación asertiva enfocada al crecimiento personal y laboral.</p>
--	--

Estrategia de evaluación del aprendizaje UAC 2 Quinto

Semestre

La evaluación se realiza con el propósito de evidenciar el logro de las competencias laborales básicas; se lleva a cabo de manera global e integradora, mediante un proceso continuo y dinámico, creando las condiciones en las que se aplica y articula el Currículum laboral con el Currículum fundamental, el Currículum ampliado, las Habilidades para la Vida y el Trabajo, así como los conceptos centrales de la Educación para el Desarrollo Sostenible en distintos espacios de aprendizaje y desempeño profesional. En el contexto de la evaluación por competencias es necesario recuperar las evidencias de desempeño con diversos instrumentos de evaluación, como la guía de observación, bitácoras y registros anecdóticos.

UAC	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	PRODUCTO	DESEMPEÑO
Integra efectos visuales a imágenes y textos por medio de software o aplicaciones digitales de uso libre	1. Retoca imágenes digitales por medio de software de uso libre	Identifica software de uso libre para retoque digital, partiendo del análisis de información recuperada en fuentes físicas o digitales confiables. Documenta, con la guía del experto, dicha información. Elabora un organizador grafico que le permita comparar información respecto a las características de softwares de uso libre, tales como: requerimientos técnicos de sistema y pc, tipo de edición permitida (alteración, modificación, creación, inserción de imágenes, inserción de texto, efectos HD, eliminación de objetos o fondos, etc.), vinculación con otros softwares de diseño gráfico, desarrollador tecnológico, software de soporte, ventajas, desventajas, etc. Socializa, en plenaria, sus conclusiones personales y las colectivas, de manera	La imagen editada con software y aplicaciones digitales de uso libre / Rúbrica	Lo editado con software y aplicaciones de uso libre / Lista de cotejo

		<p>crítica y objetiva. Determinan la mejor opción de software para retoque y manipulación de imágenes digitales. Muestra empatía en la comunicación y trabaja colaborativamente.</p> <p>Identifica herramientas básicas de edición de imagen en un software de uso libre, experimentando con el software elegido en sesiones anteriores. Se familiariza con el entorno de dicha plataforma. Elige y manipula una imagen, ya sea de autoría personal o libre de derechos, a partir de diferentes acciones que se pueden ejecutar con las diferentes opciones y herramientas del entorno o área de trabajo de cada software (selección, varita, lazo, cuentagotas, parche, pincel, tampón para clonar, borrados, bote de pintura, desenfocar, sobreexponer, pluma, texto, etc.). Guarda la imagen resultante con distintas extensiones de archivo. Compara los resultados en plenaria. Muestra empatía y respeto en el intercambio de opiniones. Mantiene comunicación asertiva, enfocada en la superación y desarrollo creativo desde el ámbito personal y simulando el laboral.</p> <p>Identifica distintos efectos o filtros para edición de imagen en un software de uso libre, experimentando, con las imágenes elegidas y utilizadas en sesiones anteriores, asimismo, con la guía del experto. Manipula diferentes opciones de edición del software elegido, que le permitan ejecutar acciones de filtros, tales como: ángulo adaptable, filtro de cámara, corrección de lente, licuar, punto de fuga, desenfocar, distorsionar, enfocar, estilizar, interpretar, pixelizar, entre otras cuestiones, para que se familiarice con los efectos de modificación de imágenes. Compara los resultados en plenaria. Muestra empatía y respeto al intercambiar opiniones críticas y objetivas,</p>		
--	--	--	--	--

		<p>manteniendo una comunicación asertiva, enfocada al ámbito personal y laboral.</p> <p>Identifica distintos modos y ediciones de color y tamaños de lienzo e imagen utilizando software de uso libre. Experimenta con software de uso libre para editar imágenes elegidas y utilizadas en sesiones anteriores. Manipula diferentes opciones de edición de modos de color del software elegido, que le permitan ejecutar acciones, tales como: ajustes de imagen (brillo, contraste, niveles, curva, exposición, intensidad, saturación, equilibrio de color, blanco y negro, filtro de fotografía, mezclador de canales, invertir, posterizar, umbral, tonos HDR, etc.) y ajustes de color (escala de grises, color indexado, RGB, CMYK, color lab, multicanal, etc.), con la intención de que se familiarice con los efectos de modificación de color en las imágenes. Guarda el resultado obtenido en distintos tamaños de lienzo e imagen. Compara los resultados en plenaria. Muestra empatía y respeto al intercambiar opiniones críticas y objetivas. Mantiene comunicación asertiva enfocada en la superación y el desarrollo creativo.</p> <p>Identifica distintos efectos de capas y edición de texto con software de uso libre, experimentando, con las imágenes elegidas y utilizadas en sesiones anteriores, asimismo, con la guía del experto y con la ayuda del software descargado. Manipula diferentes opciones de edición, que le permitan ejecutar diferentes opciones de capas (normal, disolver, oscurecer, multiplicar, subexponer, subexposición, color más oscuro, aclarar, trama, sobreexponer, color más claro, superponer, luz suave, luz fuerte, luz intensa, luz lineal, luz focal, mezcla, diferencia, extrusión, restar, dividir, tono, color, saturación, luminosidad, etc.), así como los</p>		
--	--	--	--	--

		<p>tipos, efectos y formas del texto, para que se familiarice con la aplicación utilizada. Exporta la imagen resultante en diferentes formatos, según lo permita el software descargado. Compara los resultados obtenidos en plenaria. Muestra empatía y respeto. Intercambia opiniones críticas y objetivas, manteniendo una comunicación asertiva.</p> <p>Retoca una imagen con software de uso libre para edición digital, partiendo de la elección de un tema de interés social, enfocado en “La no discriminación” o “La eliminación de la violación a los Derechos Humanos”. Elige una imagen de autoría propia o de uso libre, en concordancia con la temática elegida. Con base en las experimentaciones realizadas en sesiones anteriores y apoyo del experto, elabora un producto gráfico (cartel, banner, fotografía expositiva, etc.) que incluya información textual y demuestre la habilidad y pertinencia del uso de las herramientas digitales y las opciones de edición, del software elegido y utilizado. Publica el resultado, de manera física o digital, ante la comunidad educativa. Muestra empatía y respeto al intercambiar opiniones críticas y objetivas. Mantiene comunicación asertiva.</p>		
	<p>2. Retoca imágenes digitales por medio de aplicaciones de uso libre</p>	<p>Identifica aplicaciones de uso libre para retoque digital en dispositivos móviles, partiendo del análisis de información recuperada de fuentes físicas o digitales confiables. Documenta en un organizador gráfico información sobre las características de aplicaciones de uso libre que sirvan para modificar imágenes recuperadas en fuentes y catálogos de aplicaciones de uso libre (App store), que incluya: requerimientos técnicos, tipo de edición permitida (alteración, modificación, creación, inserción de imágenes, inserción de texto, efectos HD, eliminación</p>	<p>Las imágenes editadas por medio de aplicaciones y software de uso libre / Rúbrica</p>	<p>Lo editado con aplicación de uso libre / Rúbrica</p>

		<p>de objetos o fondos, etc.), software móvil de soporte, dimensiones, calidad de salida de las imágenes, opciones de salidas de color (RGB, CMYK), opciones de publicación, etc. Socializa, en plenaria, conclusiones personales y colectivas, que permitan crítica y objetivamente determinar la mejor opción de las aplicaciones de retoque para uso personal y que considere más adecuada para el dispositivo móvil. Muestra empatía en la comunicación y trabajo colaborativo.</p> <p>Identifica herramientas básicas de edición de imagen en una aplicación de uso libre. Explora una aplicación, elegida y descargada previamente, con ayuda del experto. En una imagen de autoría personal o libre de derechos, experimenta las acciones que ejecutan las diferentes opciones de herramientas de la plataforma elegida, con la intención de que se familiarice con ella. Guarda la imagen resultante con modos de color, formatos y dimensiones permitidos por la aplicación. Compara los resultados en plenaria. Muestra empatía y respeto al intercambiar opiniones. Mantiene una comunicación asertiva, enfocada en la superación y el desarrollo creativo.</p> <p>Utiliza herramientas de retoque fotográfico con una aplicación de uso libre, recuperando información relacionada con la edición de valores, iluminación y nitidez en imágenes digitales. Aplica retoques, sobre una imagen de autoría propia o libre de derechos, tales como: color, luz, nitidez, corrección de exposición, corrección de imperfecciones, entre otros elementos. Compara los resultados en plenaria. Muestra empatía y respeto al intercambiar</p>		
--	--	---	--	--

		<p>opiniones. Mantiene comunicación asertiva enfocada al ámbito personal y laboral.</p> <p>Utiliza herramientas de edición de imagen en una aplicación de uso libre, recuperando información relacionada con efectos visuales y texturas en imágenes digitales. Agrega o elimina efectos visuales, siguiendo instrucciones del experto, sobre una imagen de autoría propia o libre de derechos, tales como: texturas, mezcla de imágenes, combinaciones de color superpuestos, entre otras acciones similares. Compara los resultados obtenidos en plenaria. Muestra empatía y respeto al intercambiar opiniones críticas y objetivas. Mantiene comunicación asertiva enfocada en la superación y desarrollo creativo.</p> <p>Utiliza herramientas de edición de imagen en una aplicación de uso libre, recuperando información relacionada a la inserción o eliminación de elementos en imágenes digitales. Agrega o elimina elementos complementarios sobre una imagen de autoría propia o libre de derechos, tales como: texto en la imagen, cambios de fondo, inserción de objetos, entre otras acciones similares. Compara los resultados obtenidos en plenaria. Muestra empatía y respeto en el intercambio de opiniones críticas y objetivas. Mantiene comunicación asertiva, crítica y reflexiva.</p> <p>Retoca imágenes en aplicaciones de uso libre para edición digital, partiendo de la elección de un tema enfocado en la participación de "La juventud en la sociedad histórica o actual de México", la elección de una imagen de autoría propia o de uso libre, acorde con la temática elegida, y con base en las experimentaciones realizadas en sesiones</p>		
--	--	---	--	--

		anteriores. Elabora, con ayuda del experto, un producto gráfico (cartel, banner, fotografía expositiva, etc.), que incluya información textual. Muestra su habilidad en el uso de las herramientas y opciones de edición, acordes con la aplicación elegida y utilizada. Publica el resultado obtenido, de manera física o digital, ante la comunidad educativa. Muestra empatía y respeto. Mantiene una comunicación asertiva enfocada en la superación y desarrollo creativo.		
	3. Identifica requerimientos técnicos de tamaño, proporción y calidad de imágenes digitales para su reproducción en diversos medios	<p>Identifica la calidad de una imagen para su reproducción, partiendo de la indagación de información en fuentes confiables sobre calidad de imagen (ppi), calidad de impresión (dpi) y la relación de aspecto en imágenes (largo y alto). Documenta en un esquema, de proporciones y formatos, información sobre los tamaños de soporte para impresión comunes (carta, oficio, A4, retrato, cartel, paisaje, etc.), sobre la calidad de imagen (ppi) máxima y mínima recomendada, la calidad mínima y/o máxima (dpi) y para una impresión óptima, la relación de aspecto que presenta, por ejemplo: 3:2 (tres unidades a lo largo por dos unidades a lo alto). Socializa en plenaria los esquemas obtenidos. Complementa el trabajo realizado por otros compañeros, si es necesario, con comentarios críticos y empáticos. Comprende que existen procedimientos o requerimientos técnicos diferenciados que influyen de diversas maneras en sus productos gráficos.</p> <p>Identifica requerimientos técnicos de imagen para productos gráficos de lectura a corta y media distancia, partiendo de la indagación de información en fuentes confiables. Documenta en un esquema, información sobre: calidad de imagen (ppi), calidad</p>	La imagen generada con requerimientos técnicos para su reproducción física o digital / Rúbrica	Lo aplicado con requerimientos técnicos para su reproducción física o digital / Lista de cotejo

		<p>de impresión (dpi) y la relación de aspecto en imágenes (largo y alto) requerida en la impresión de archivos para productos de lectura a corta distancia (30 cm) y media (máximo 2m). Se relaciona el aspecto con el tipo de soporte (papel, cartón, vinil, plástico, etc.). Elabora con el software y la aplicación elegida, con anterioridad, la preparación de archivos para su reproducción en productos gráficos de lectura corta y media (flayers, carteles, promocionales de hasta 2m, páginas de revistas, páginas de libros con ilustraciones o fotografías, periódicos, etc.). Reproduce en tamaño real o a escala, el archivo resultante, verificando su calidad de visualización. Socializa en plenaria las impresiones obtenidas (con cualquier tipo de equipo para impresión al que se tenga acceso). Expresa comentarios de mejora, en ambientes de participación de respeto y objetivos, que permitan la mejora en la preparación de archivos para su reproducción.</p> <p>Identifica requerimientos técnicos de imagen para productos gráficos de lectura a larga distancia, partiendo de la indagación de información en fuentes confiables. Documenta en un esquema información sobre: calidad de imagen (ppi), calidad de impresión (dpi) y la relación de aspecto en imágenes (largo y alto) que se requieren en la impresión de archivos para productos de lectura a larga distancia (máximo más de 3m), así como todo lo relacionado con el tipo de soporte (vinil, lona, textil, etc.). Elabora con el software y la aplicación elegidos con anterioridad, la preparación de archivos para su reproducción en productos gráficos, de lectura a larga distancia (anuncios espectaculares, lonas, etc.). Reproduce a escala (imprimiendo una parte del documento o</p>		
--	--	---	--	--

		<p>proporcionando matemáticamente las dimensiones, calidad de imagen y calidad de impresión) el archivo resultante. Verifica su calidad de visualización y los efectos que provocan los pixeles a corta, media y larga distancia. Socializa en plenaria las impresiones obtenidas (con cualquier tipo de equipo para impresión al que tenga acceso). Expresa comentarios de mejora, en ambientes de participación respetuosa y objetiva.</p> <p>Identifica requerimientos técnicos de imagen para productos gráficos en pantalla, partiendo de la indagación de información en fuentes confiables. Documenta en un esquema información sobre: calidad de imagen (ppi) y la relación de aspecto en imágenes (largo y alto) en diferentes dimensiones y tipos de pantallas (tv, dispositivos móviles, tabletas, monitores, mega pantallas, entre otras). Elabora con el software y la aplicación, elegidos con anterioridad, la preparación de archivos para su reproducción en productos gráficos, presentados a través de pantallas, tales como: fondos para pantalla (tv, dispositivos móviles, tabletas, pc, entre otras), anuncios para tv, pantallas o mega pantallas, anuncios de comercios, estadios o plazas comerciales. Socializa en plenaria los resultados obtenidos. Observa y comenta de manera crítica y objetiva la calidad de imagen, así como sus dimensiones en diferentes dispositivos, con el fin de mejorar en el desarrollo y la preparación de archivos para su proyección digital.</p> <p>Identifica requerimientos técnicos de productos gráficos para WEB y redes sociales, partiendo de la indagación de información en fuentes confiables. Documenta en un esquema información sobre: calidad de imagen (ppi) y la relación de aspecto en</p>		
--	--	---	--	--

		<p>imágenes (largo y alto) en diferentes dimensiones de acuerdo con anuncios en páginas WEB y redes sociales mayormente utilizadas. Elabora con el software y la aplicación elegidos con anterioridad, la preparación de archivos para su reproducción en productos gráficos, presentados a través de páginas web y/o en redes sociales, tales como: portadas, perfiles principales, estados, imágenes para historias, banners digitales, páginas web, anuncios (en sus diferentes dimensiones), etc. Socializa en plenaria los resultados obtenidos. Observa y comenta de manera crítica y objetiva la calidad de imagen, así como sus dimensiones en diferentes dispositivos, con el fin de mejorar en el desarrollo y la preparación de archivos para su proyección digital.</p> <p>Aplica requerimientos técnicos para la reproducción de imágenes en diversos medios, retomando las producciones elaboradas en bloques anteriores. Elabora una serie de productos gráficos (cartel, banner, flyer, anuncio para pantalla o tv, lona promocional, anuncio espectacular, etc.) para diferentes medios (impresos y digitales) que incluyan información textual y demuestren habilidades en el uso de software y de aplicaciones para edición de imágenes. Asimismo, elabora una ficha informativa sobre los requerimientos técnicos necesarios para generar el archivo a reproducir. Publica el resultado obtenido, de manera física o digital, ante la comunidad educativa. Muestra empatía y respeto al intercambiar opiniones críticas, constructivas y objetivas. Mantiene comunicación asertiva enfocada al crecimiento personal y laboral.</p>		
--	--	--	--	--

Recursos Didácticos
Equipo
Computadora Dispositivos móviles Digitalizador de imágenes (scanner) Impresora Cámara digital
Herramienta
No aplica
Material
No aplica
Software
Conexión a internet Buscador YouTube Photoroom Pixelcut Lightroom Snapseed Canva B612 Photoshop express editor Photolab Photostudio Pixlr Photoshop Corel photopaint

Mobiliario

Mesa

Escritorio

Fuentes de información sugerida

- Adobe Latinoamérica (abril 2022). Cómo editar fotos con Lightroom: tutorial del fotógrafo Gastón Enría. Adobe. Recuperado el 12 de junio de 2024 de <https://blog.adobe.com/es/publish/2022/04/20/como-editar-fotos-con-lightroom-tutorial-del-fotografo-gaston-enria>
- Álvarez, D. compilador (s/f). Prerensa Digital. Universidad de Londres.
- Canon (s/f). Consejos para la edición de fotos: conceptos básicos de edición. Canon España. Recuperado del 12 de junio del 2024 de <https://www.canon.es/get-inspired/tips-and-techniques/photo-editing-tips/>
- Canva (s/f). Guía Completa para editar tus fotos en Canva. Canva, Aprende-Fotografía. Recuperado del 12 de junio del 2024 de https://www.canva.com/es_mx/aprende/guia-completa-editar-fotos-canva/om/es
- Céspedes, A. [Adderly Céspedes]. (24 de enero de 2022). Programas Profesionales y Gratis 2022 [archivo de Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=kFVeikIOxEs>
- Conde, G. [Pro Gadget Review]. (01 de abril de 2021). Mejores programas para editar fotos gratis 2021, Alternativas a lightroom y photoshop [archivo de Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=Hu24sv_QWhs
- Covarrubias, A. M. (s/f). Manual de Prerensa. Recuperado el 24 de mayo de 2024 de https://www.emagister.com/uploads_courses/Comunidad_Emagister_25141_25141.pdf
- Educación Continua (abril 2013). Manual de Photoshop Cs6. Universidad de Guadalajara. Recuperado el 24 de mayo de 2024 de https://www.cucea.udg.mx/sites/default/files/documentos/doc_contenido/manual_photoshop_cs6.pdf
- Elven [Elven]. (28 de junio de 2023). Mejor generador de imágenes IA gratis y fácil de usar, Top 10 [archivo de Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ao-dbJnlUEk>
- González, C. [Mundoalexo Digital]. (25 de enero 2023). Edita tus imágenes sin photoshop, un programa gratuito y fácil de usar [archivo de Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=3ZUMpm8x-Ck>
- Hernández, R. (2015) Guía Básica de Prerensa. UAM Azcapotzalco.

Herreros, S. coordinador. El gran libro del artista digital. Axel Springer Editorial.

Lince, R. (2024) Manual de Preprensa Digital. Calameo. <https://www.calameo.com/read/00092696008d1dd32d4c9>

Meyer, C. y Meyer, T. (2013). After Effects Apprentice: Real-World Skills for the Aspiring Motion Graphics Artist. Focal Press Book

Moreno, F. (2020). Gimp, tutoriales para aprender a manipular imágenes. Serie Herramientas Multimedia

Olvera, O. (2010). Diseño fotográfico con Photoshop: para uso en versiones 7 en adelante. Editorial Alfaomega.

Profesor Saitama. [Profesor Saitama]. (2022). Mejores programas gratuitos para animación 2D [archivo de Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/playlist?list=PLZDNGV2rkzUDktA7WjfsMoE4ZqzWHrnp6>

SEP, (2023). Metodología para el diseño y rediseño de programas de estudio de la formación laboral. Currículum Laboral en la Educación Media Superior. Pág. 87, 90 y 91.

Tecnósfera Plus. [TecnosferaPlus]. (02 de julio de 2023). Los 8 mejores programas de edición de fotos gratis (2024) [archivo de Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=7Uh7kO_ilbA

Too Many Flash (febrero 2021). Conoce todo sobre la edición de fotos: conceptos, proceso, tips y más. TMF, La escuela de emprendimiento fotográfico. Recuperado el 12 de junio de 2024 de <https://toomanyflash.com/edición-de-fotos/>

Trazos (s/f). Edición básica de fotografía: 8 pasos a seguir. Trazos. Recuperado del 12 de junio del 2024 de <https://trazos.net/blog-edicion-de-fotografia-8-pasos/>

Unidad de Aprendizaje Curricular 1 Sexto Semestre

UAC	Información general del programa de Comunicación Grafica
<p>Realiza maquetación de productos gráficos para publicidad y rotulación</p> <p>Horas de Estudio: 54</p>	<p>Actividad Clave 1: Utiliza formas y técnicas de maquetación para productos artísticos, artesanales y publicitarios</p> <p>Horas: 18</p>
	<p>Actividad Clave 2: Elabora maquetación de productos gráficos artísticos y artesanales con colorimetría y elementos de comunicación visual</p> <p>Horas: 18</p>
	<p>Actividad Clave 3: Elabora maquetación asistida de productos publicitarios y promocionales a partir de necesidades específicas de comunicación</p> <p>Horas: 18</p>

Ocupaciones de acuerdo con el Sistema Nacional de Clasificación de Ocupaciones SINCO 2019
<p>2543 Ayudante de diseñador. Diseñador gráfico</p> <p>2162 Diseñador artístico</p> <p>7999 Diseñador artesanal</p> <p>7322 Impresor Serigrafista</p>

**Sitios de inserción de acuerdo con el Sistema de Clasificación Industrial de América del Norte
SCIAN 2023****541810 Agencias de publicidad****541430 Diseño gráfico****541850 Agencias de anuncios publicitarios****323119 Impresión de formas continuas y otros impresos****541890 Servicio de rotulación****513192 Edición de materiales integrada con la impresión**

Proceso para el desarrollo de la competencia UAC 1

Sexto Semestre

Resultado de aprendizaje

Al finalizar la UAC el estudiante será capaz de:

Realizar maquetación de productos gráficos para publicidad y rotulación.

1. Utilizar formas y técnicas de maquetación para productos artísticos, artesanales y publicitarios.
2. Elaborar maquetación de productos gráficos, artísticos y artesanales, con colorimetría y elementos de comunicación visual.
3. Elaborar maquetación asistida de productos publicitarios y promocionales a partir de necesidades específicas de comunicación.

Actividad clave	Actividades para el desarrollo de la competencia laboral
1. Utiliza formas y técnicas de maquetación para productos artísticos, artesanales y publicitarios	Identifica la importancia de la maquetación profesional, partiendo del análisis y documentación de información, en un organizador gráfico individual o colectivo, relacionada a la definición de maquetación profesional, los ámbitos laborales donde se implementa y las diferencias o semejanzas entre un diseñador gráfico y un maquetador editorial. Redacta un texto argumentativo que enfatice la importancia de la maquetación en la reproducción e impresión de productos gráficos publicitarios, artísticos y artesanales. Socializa el organizador y el texto en plenaria, para reconocer la importancia de las actividades propias de un maquetador en el campo laboral publicitario y artístico, aportando comentarios enfocados en la generación de autoconfianza.

	<p>Reproduce dummies, partiendo del análisis y documentación, en un organizador gráfico, de información relacionada con: la definición de dummie, importancia en la comunicación gráfica y el diseño artesanal; el proceso y técnicas para creación de dummies (papel y lápiz, maquetas, herramientas digitales, etc.). Elabora, siguiendo indicaciones del experto y eligiendo una temática (social, ecológica, artística o publicitaria), propuestas de dummies digitales para promocionales, empaques o embalajes que muestren: distribución de contenido y elementos gráficos, tamaño o dimensiones, tipografía, y cualquier otro elemento que el experto considere necesario. Comprueba, en plenaria y empleando lenguaje técnico adecuado, la funcionalidad y propósito de los dummies obtenidos; recuperando, en ambientes de libertad de expresión crítica, objetiva y empática, comentarios que contribuyan a identificar áreas de mejora creativa.</p>
	<p>Reproduce prototipos, partiendo del análisis y documentación, en un organizador gráfico, de información relacionada con: la definición de prototipo, utilidad y objetivo en comunicación gráfica y diseño artesanal, el proceso y herramientas para su elaboración, tipos y categorías, así como los medios para elaborar prototipos (manual, digital, modelado 3D, etc.). Elabora, siguiendo indicaciones del experto y utilizando materiales comunes y reciclados (botellas, tapas, hojas, cajas, cartón, plástico, etc.) prototipos de productos gráficos, artículos promocionales, empaques y/o embalajes con propuestas gráficas relacionadas a la temática elegida. Comprueba, en plenaria y empleando lenguaje técnico adecuado, la funcionalidad y propósito de los prototipos obtenidos; recuperando, en ambientes de libertad de expresión crítica, objetiva y empática, comentarios que contribuyan a identificar áreas de mejora creativa.</p>
	<p>Reproduce Original Mecánico análogo y digital, partiendo del análisis y documentación de información sobre: tipos de originales mecánicos (análogos y digitales) de línea, de tono continuo, de color, las diferencias análogos y digitales, así como los sistemas de impresión que los requieren y todos los elementos que componen un original mecánico. Elabora, siguiendo indicaciones del experto, originales mecánicos para empaque/embalaje de la temática elegida que presenten: proceso de reproducción, la maquinaria a utilizar en la reproducción o impresión, materiales e insumos necesarios para el sistema de reproducción, los materiales de soporte base y los requerimientos técnicos de los insumos a imprimir, gráfica (texto y/o imágenes), suajes y cortes. Socializa en plenaria, empleando lenguaje técnico, los originales mecánicos obtenidos y la importancia de su elaboración antes de la producción; recuperando,</p>

	<p>en ambientes de libertad de expresión crítica, objetiva y empática, comentarios que contribuyan a identificar áreas de mejora creativa.</p> <p>Reproduce material de Preprensa, partiendo del análisis y documentación, en un organizador gráfico, de información relacionada con: la definición de preprensa, las características de los productos a reproducir que presenta un archivo de preprensa (medidas finales, sistema de impresión, tipo de papel, cantidad de tintas, barnices y acabados), los insumos elaborados para comenzar la producción (positivos-negativos para serigrafía de color, placas litográficas para offset, moldes de corte y suaje para flexografía, etc.). Elabora, con indicaciones del experto, placas para litografía, moldes de suaje y corte para empaque/embalaje, original mecánico con indicaciones de monocromía o aplicación de color para reproducción en papel, textil, artículos promocionales o embalaje, incluyendo la información técnica necesaria para el sistema de impresión. Socializa, en plenaria y empleando lenguaje técnico adecuado, las impresiones para preprensa obtenidas y su importancia en la pre-producción; recuperando, en ambientes de libertad de expresión crítica, objetiva y empática, comentarios que contribuyan a identificar áreas de mejora creativa personal y laboral.</p> <p>Utiliza formas y técnicas de maquetación en productos artísticos, artesanales, publicitarios, promocionales y embalajes, a partir de la identificación de necesidades de comunicación gráfica (empaque con gráfica, embalaje con gráfica, información textual, mensajes gráficos, etc.) para una temática (social, artística, publicitaria o ecológica). Elabora, siguiendo indicaciones del experto, un dummie digital, original mecánico digital y archivo de pre-prensa (con indicaciones sobre sistema de impresión, corte, doblado, armado, tallado, labrado, etc.) para: empaques/embalajes de cartón, etiquetas, carteles, folletos, libros, revistas, periódicos, rótulos, etc., ya sea para su reproducción en serie o artesanal. Simula, en plenaria y a través de ambientes con relaciones interpersonales sanas, una presentación o entrega de los productos y archivos de maquetación al impresor para desarrollar habilidades comunicativas y de relaciones laborales para el trabajo colaborativo.</p>
<p>2. Elabora maquetación de productos gráficos artísticos y artesanales con colorimetría y elementos de comunicación visual</p>	<p>Identifica la importancia de la comunicación gráfica en el diseño artístico y artesanal, partiendo del análisis y documentación de información relacionada con: la definición de diseño artesanal y artístico, las funciones de la comunicación gráfica en el arte y las artesanías, impacto del diseño en la mejora de la calidad de los productos artesanales e importancia de los elementos tradicionales/culturales en las necesidades actuales para la prosperidad del diseño artístico y artesanal. Integra y socializa, con guía del experto, ejemplos físicos o visuales (recortes o imágenes fotográficas) de los productos artísticos o</p>

artesanales (pinturas, productos de barro, textiles, de talavera, de palma), las técnicas y los materiales (artísticos y artesanales) con que son elaborados en el entorno inmediato; expresando comentarios argumentados relacionados a la importancia del entorno y la cultura en la elaboración de productos artísticos y artesanales.

Identifica necesidades comunicativas para generar propuestas de productos gráficos, artísticos y artesanales, a partir del análisis y clasificación de los ejemplos, recuperados en la actividad anterior y con criterio del experto, en productos: turísticos (costumbres, tradiciones, reproducciones prehispánicas, representación de sitios arqueológicos o emblemáticos, servilletas, manteles, textiles, productos de palma etc.), decorativos (percheros, llaveros, etc.) y de uso común (vasijas, ollas, platos, vasos, garrafas, cazuelas, canastos, sombreros, manteles y textiles). El experto determina qué materiales, técnicas y productos son de fácil acceso y cuales pueden modificarse, a partir de una pieza previamente elaborada aplicando comunicación gráfica. Determina, en plenaria, que productos son de fácil acceso, cuales pueden modificarse, cuáles son de fácil elaboración y cuáles pueden ser parte de un proyecto gráfico promocional turístico para preservar y fomentar la identidad cultural comunitaria, estatal o nacional; estableciendo una propuesta de nombre para el proyecto.

Elabora bocetos de: representaciones gráficas, plantillas y patrones, partiendo de la documentación fotográfica (ejemplos con representaciones gráficas, plantillas y patrones) e informativa de productores artesanales, respecto a productos (textiles, pictóricos, de barro, de cerámica, etc.), empaques y embalajes que tengan representaciones gráficas, símbolos e iconos y que materializan pensamientos relacionados con identidad cultural a través del tamaño, valor (porción del diseño), tipo de interpretación (creencias, lo espiritual, material, intelectual) y la textura (materia prima). Boceta, siguiendo indicaciones y recomendaciones del experto, propuestas gráficas con representaciones artísticas, simbólicas e icónicas, relacionadas con el proyecto seleccionado (promocional o turístico) acorde con los productos seleccionados: turísticos (costumbres, tradiciones, reproducciones prehispánicas, representación de sitios arqueológicos o emblemáticos, servilletas, manteles, textiles, productos de palma etc.), decorativos (percheros, llaveros, etc.) o de uso común (vasijas, ollas, platos, vasos, garrafas, cazuelas, canastos, sombreros, servilletas, manteles, textiles, etc.). Socializa en plenaria las propuestas bocetadas, aportando, en ambientes de sana convivencia y expresión crítica, comentarios que permitan identificar áreas de mejora para el desarrollo creativo.

	<p>Elabora propuestas de acabados, paletas de color y moldes, partiendo de la documentación fotográfica (ejemplos de productos terminados) e informativa de productores artesanales relacionada con acabados de materiales, combinaciones de color, materiales para moldes de productos artísticos o artesanales (madrea, arcilla, arena, barro, etc.) y ejemplos visuales. Genera, con indicaciones y sugerencias del experto, propuestas de acabados (mates, brillantes, en relieve, etc.), texturas (lisas, rugosas, peludas, etc.) y combinaciones de color (tomadas de diferentes paletas: neutrales, tierras, blanco, negro, fuertes y contrastantes) para las versiones finales de los bocetos elaborados en actividades anteriores y adecuadas a los productos elegidos para el proyecto. Socializa en plenaria las propuestas generadas, aportando, en ambientes de sana convivencia y expresión crítica, comentarios que permitan identificar áreas de mejora para el desarrollo creativo.</p>
	<p>Elabora dummies con representaciones gráficas, simbólicas, icónicas, plantillas y patrones, partiendo del análisis de las propuestas de textura, color y acabado generadas, para determinar si el tamaño, ritmo, movimiento, contraste, armonía, balance y centro de interés, son idóneos para las necesidades de representación de identidad cultural el proyecto y que elementos podrían ser modificados. Reproduce, guiado por el experto, dummies de los productos con las modificaciones y sugerencias (de color, formas, símbolos, íconos, patrones, etc.). Socializa en plenaria los dummies para analizar, en ambientes de sana convivencia y comunicación asertiva, si la combinación de las propuestas gráficas con los objetos tiene la composición, fuerza y claridad en el mensaje que se quiere proyectar; recuperando comentarios que permitan identificar áreas de mejora para el desarrollo creativo.</p>
	<p>Elabora maquetación de productos con colorimetría y elementos de comunicación visual, artísticos, artesanales y embalaje, partiendo de los comentarios críticos recibidos en la socialización de los dummies. Reproduce prototipos con material reciclado (botellas, tapas, hojas, cajas, cartón, plástico, blusas, playeras, sombreros, etc.) funcionales que se identifiquen con una ficha técnica que presente los siguientes datos: nombre del objeto, uso, origen (estado, municipio, localidad), grupo étnico (si perteneciera a alguno), nombre de quien elabora la propuesta, técnica, tiempo de elaboración, materiales utilizados, medidas, iconografía, simbolismo, justificación e interpretación del diseño, así como costo de producción y cuidado del producto (como lavar, secar, planchar, almacenar, etc.). Socializa, en plenaria, los prototipos obtenidos explicando, con argumentaciones claras, la funcionalidad y pertinencia de la</p>

	<p>propuesta relacionada con la preservación y fomento de la identidad cultural; recuperando comentarios que permitan identificar áreas de mejora para el desarrollo creativo.</p>
<p>3. Elabora maquetación asistida de productos publicitarios y promocionales a partir de necesidades específicas de comunicación</p>	<p>Identifica la importancia de la maquetación editorial y sus elementos en diferentes áreas de aplicación, partiendo del análisis de información recuperada de fuentes confiables; documentando, individual o en colectivo y con guía del experto, la definición de diseño editorial, maquetación editorial, sus áreas de aplicación (medios impresos, libros, publicaciones literarias, digitales, redes sociales, branding, materiales corporativos, empaque, embalaje, publicidad impresa y digital) y los elementos que contempla para maquetación: tipografía, imágenes, gráficos, ilustraciones, diseño de página, color, jerarquía visual, espaciado, consistencia, grilla o retícula editorial, iconografía, texturas, patrones, marcas de agua, escala y proporción, formato, soporte base, marcos de página y caja tipográfica. Socializa la información documentada y redacta, en plenaria y utilizando lenguaje técnico, una argumentación sobre la importancia de conocer los elementos de la maquetación editorial en proyectos reales y su impacto en el desempeño laboral.</p> <p>Elige software básico para diseño y maquetación editorial de uso libre en ordenador o dispositivo móvil, partiendo de la indagación y documentación, en un organizador gráfico que permita la comparación y con guía del experto, de información relacionada con: software y aplicaciones para diseño editorial (se puede incluir paquetería básica de oficina que permita la maquetación editorial), características, requerimientos técnicos del equipo o dispositivo y sistema operativo, portabilidad, tipo de licencia y complejidad de uso. Socializa, en plenaria, la importancia de considerar los requerimientos técnicos de software en un equipo de cómputo o dispositivo móvil, como parte fundamental en el desarrollo de toma de decisiones, y su pertinencia para cumplir con las exigencias de la comunicación gráfica.</p> <p>Elige propuestas de productos editoriales, partiendo de la elección, en plenaria y guiada por el experto, de una temática social, ecológica o de identidad cultural (comunitaria, estatal o nacional), la elección de un soporte un soporte físico (folleto, revista, catálogo, monográfico, libro, libreto, anuario, cómic, fanzine, informe, etc.) y un soporte digital (e-book, catálogo, revista digital, anuario, etc.), que permita la publicación, física o digital, de bocetos recuperados de bloques y UACs anteriores. Socializa, en plenaria, la temática y propuestas de soporte elegidas, argumentando la pertinencia y viabilidad acorde con las herramientas digitales disponibles.</p>

	<p>Elabora una propuesta de grilla o retícula para la maquetación editorial, partiendo del análisis de ejemplos de productos grillas para productos editoriales, los elementos y la composición que presentan. Genera, con indicaciones del experto, de manera física o digital, una propuesta de grilla o retícula editorial que especifique: cantidad de filas y columnas, distribución de elementos (título, imágenes, gráficas, marcas de agua, íconos, símbolos, etc.), ubicación tipográfica (de títulos, subtítulos, cuerpo del texto), dimensiones de la caja tipográfica, medidas de separación entre columnas, medidas de los márgenes de la página, tamaño del soporte (A4, carta, oficio tabloide, etc.) y la orientación de la página (horizontal, vertical). Expone una presentación, en un ambiente de participación crítica y empática, las propuestas de grillas o retículas editoriales generadas, argumentando la composición, distribución, formato, orientaciones que se proponen y como contribuye la propuesta a la transmisión del mensaje textual y gráfico acorde con la temática elegida.</p>
	<p>Distribuye elementos con base en la propuesta de grilla o retícula editorial, a partir del análisis de ejemplos de productos editoriales similares o iguales a los elegidos y documentando las opciones de: título, subtítulos, cuerpo textual, imágenes, gráficas, ilustraciones, patrones, marcas de agua, íconos, símbolos, etc., que se observan. Elabora, con indicaciones y sugerencias del experto, dos o más opciones de distribución de elementos, elección tipografía para título, subtítulos y cuerpo textual (tamaño y fuentes distintas), tipos de imágenes (color, escala de grises, gráficos, fotografías, ilustraciones, etc.), elementos gráficos (cenefas, motivos, marca de agua, etc.). Expone, en una presentación con participación crítica y empática, de manera argumentada las propuestas de distribución de tipografía y elementos generadas; recuperando comentarios que permitan identificar áreas de mejora para el desarrollo creativo y delimitar las modificaciones a realizar en las propuestas presentadas.</p>
	<p>Elabora maquetación asistida por medios digitales para productos editoriales, a partir de la elección de modificaciones sugeridas, propuestas o identificadas con relación a la tipografía, elementos, color y distribución de los elementos que componen el producto editorial elegido. Construye, con indicaciones y sugerencias del experto y en distintos softwares o aplicaciones móviles, un dummie como ejemplo del resultado final y un original mecánico con especificaciones técnicas para la reproducción del producto editorial que presente: dimensiones, formato, color (valores pantone o CMYK), marcas de registro, códigos, sistema de impresión (serigrafía u offset), positivos-negativos, etc. Expone su propuesta, de manera física</p>

	o digital, ante la comunidad escolar en ambientes relaciones interpersonales sanas que permitan una comunicación asertiva y empática para desarrollar habilidades y capacidades laborales.
--	--

Transversalidad curricular UAC 1 Sexto Semestre

PROCESO PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA																												
UAC 1	ACTIVIDAD CLAVE	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS				ÁREAS DE CONOCIMIENTO	RECURSOS SOCIO-EMOCIONALES	HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO										CONCEPTOS CENTRALES DE LA EDUCACIÓN PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE										
		LENGUA Y COMUNICACIÓN	LENGUA EXTRANJERA (INGLÉS)	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA			CULTURA DIGITAL	HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	RESPONSABILIDAD SOCIAL	CUIDADO FÍSICO CORPORAL	BIENESTAR EMOCIONAL AFECTIVO	DIMENSIÓN										NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA
															EMPODERAMIENTO		CIUDADANÍA ACTIVA		APRENDIZAJE		EMPLEABILIDAD							
															COMUNICACIÓN	REGULACIÓN DE EMOCIONES	AUTOCONOCIMIENTO	COLABORACIÓN Y TRABAJO EN EQUIPO	CONCIENCIA SOCIAL	EMPATÍA	CREATIVIDAD	RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	MENTALIDAD DE CRECIMIENTO	TOMA DE DECISIONES				
Realiza maquetación de productos gráficos para publicidad y rotulación	1. Utiliza formas y técnicas de maquetación para productos artísticos, artesanales y publicitarios	x			x	x				x				x	x	x	x	x	x	x				x				
	2. Elabora maquetación de productos gráficos artísticos y artesanales con colorimetría y elementos de comunicación visual	x			x	x				x				x	x	x	x	x	x				x					

	3. Elabora maquetación asistida de productos publicitarios y promocionales a partir de necesidades específicas de comunicación	x				x	x		x		x						x	x	x	x	x	x	x	x		
--	--	---	--	--	--	---	---	--	---	--	---	--	--	--	--	--	---	---	---	---	---	---	---	---	--	--

Estrategia de evaluación del aprendizaje UAC 1 Sexto

Semestre

La evaluación se realiza con el propósito de evidenciar el logro de las competencias laborales básicas; se lleva a cabo de manera global e integradora, mediante un proceso continuo y dinámico, creando las condiciones en las que se aplica y articula el Currículum laboral con el Currículum fundamental, el Currículum ampliado, las Habilidades para la Vida y el Trabajo, así como los conceptos centrales de la Educación para el Desarrollo Sostenible en distintos espacios de aprendizaje y desempeño profesional. En el contexto de la evaluación por competencias es necesario recuperar las evidencias de desempeño con diversos instrumentos de evaluación, como la guía de observación, bitácoras y registros anecdóticos.

UAC	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	PRODUCTO	DESEMPEÑO
Realiza maquetación de productos gráficos para publicidad y rotulación	1. Utiliza formas y técnicas de maquetación para productos artísticos, artesanales y publicitarios	Identifica la importancia de la maquetación profesional, partiendo del análisis y documentación de información, en un organizador gráfico individual o colectivo, relacionada a la definición de maquetación profesional, los ámbitos laborales donde se implementa y las diferencias o semejanzas entre un diseñador gráfico y un maquetador editorial. Redacta un texto argumentativo que enfatice la importancia de la maquetación en la reproducción e impresión de productos gráficos publicitarios, artísticos y artesanales. Socializa el organizador y el texto en plenaria, para reconocer la importancia de las actividades propias de un maquetador en el campo laboral publicitario y	Los productos artísticos, artesanales y publicitarios elaborados para su reproducción / Rúbrica	Lo maquetado para productos artísticos, artesanales y publicitarios / Lista de cotejo

		<p>artístico, aportando comentarios enfocados en la generación de autoconfianza.</p> <p>Reproduce dummies, partiendo del análisis y documentación, en un organizador gráfico, de información relacionada con: la definición de dummy, importancia en la comunicación gráfica y el diseño artesanal; el proceso y técnicas para creación de dummies (papel y lápiz, maquetas, herramientas digitales, etc.). Elabora, siguiendo indicaciones del experto y eligiendo una temática (social, ecológica, artística o publicitaria), propuestas de dummies digitales para promocionales, empaques o embalajes que muestren: distribución de contenido y elementos gráficos, tamaño o dimensiones, tipografía, y cualquier otro elemento que el experto considere necesario. Comprueba, en plenaria y empleando lenguaje técnico adecuado, la funcionalidad y propósito de los dummies obtenidos; recuperando, en ambientes de libertad de expresión crítica, objetiva y empática, comentarios que contribuyan a identificar áreas de mejora creativa.</p> <p>Reproduce prototipos, partiendo del análisis y documentación, en un organizador gráfico, de información relacionada con: la definición de prototipo, utilidad y objetivo en comunicación gráfica y diseño artesanal, el proceso y herramientas para su elaboración, tipos y categorías, así como los medios para elaborar prototipos (manual, digital, modelado 3D, etc.). Elabora, siguiendo indicaciones del experto y utilizando materiales comunes y reciclados (botellas, tapas, hojas, cajas, cartón, plástico, etc.) prototipos de productos gráficos, artículos promocionales, empaques y/o embalajes</p>		
--	--	---	--	--

		<p>con propuestas gráficas relacionadas a la temática elegida. Comprueba, en plenaria y empleando lenguaje técnico adecuado, la funcionalidad y propósito de los prototipos obtenidos; recuperando, en ambientes de libertad de expresión crítica, objetiva y empática, comentarios que contribuyan a identificar áreas de mejora creativa.</p> <p>Reproduce Original Mecánico análogo y digital, partiendo del análisis y documentación de información sobre: tipos de originales mecánicos (análogos y digitales) de línea, de tono continuo, de color, las diferencias análogos y digitales, así como los sistemas de impresión que los requieren y todos los elementos que componen un original mecánico. Elabora, siguiendo indicaciones del experto, originales mecánicos para empaque/embalaje de la temática elegida que presenten: proceso de reproducción, la maquinaria a utilizar en la reproducción o impresión, materiales e insumos necesarios para el sistema de reproducción, los materiales de soporte base y los requerimientos técnicos de los insumos a imprimir, gráfica (texto y/o imágenes), suajes y cortes. Socializa en plenaria, empleando lenguaje técnico, los originales mecánicos obtenidos y la importancia de su elaboración antes de la producción; recuperando, en ambientes de libertad de expresión crítica, objetiva y empática, comentarios que contribuyan a identificar áreas de mejora creativa.</p> <p>Reproduce material de Preprensa, partiendo del análisis y documentación, en un organizador gráfico, de información relacionada con: la definición de preprensa, las características de los productos a reproducir que presenta un archivo de preprensa</p>		
--	--	---	--	--

		<p>(medidas finales, sistema de impresión, tipo de papel, cantidad de tintas, barnices y acabados), los insumos elaborados para comenzar la producción (positivos-negativos para serigrafía de color, placas litográficas para offset, moldes de corte y suaje para flexografía, etc.). Elabora, con indicaciones del experto, placas para litografía, moldes de suaje y corte para empaque/embalaje, original mecánico con indicaciones de monocromía o aplicación de color para reproducción en papel, textil, artículos promocionales o embalaje, incluyendo la información técnica necesaria para el sistema de impresión. Socializa, en plenaria y empleando lenguaje técnico adecuado, las impresiones para pre-prensa obtenidas y su importancia en la pre-producción; recuperando, en ambientes de libertad de expresión crítica, objetiva y empática, comentarios que contribuyan a identificar áreas de mejora creativa personal y laboral.</p> <p>Utiliza formas y técnicas de maquetación en productos artísticos, artesanales, publicitarios, promocionales y embalajes, a partir de la identificación de necesidades de comunicación gráfica (empaque con gráfica, embalaje con gráfica, información textual, mensajes gráficos, etc.) para una temática (social, artística, publicitaria o ecológica). Elabora, siguiendo indicaciones del experto, un dummie digital, original mecánico digital y archivo de pre-prensa (con indicaciones sobre sistema de impresión, corte, doblado, armado, tallado, labrado, etc.) para: empaques/embalajes de cartón, etiquetas, carteles, folletos, libros, revistas, periódicos, rótulos, etc., ya sea para su reproducción en serie o artesanal. Simula, en plenaria y a través de</p>		
--	--	---	--	--

		ambientes con relaciones interpersonales sanas, una presentación o entrega de los productos y archivos de maquetación al impresor para desarrollar habilidades comunicativas y de relaciones laborales para el trabajo colaborativo.		
	2. Elabora maquetación de productos gráficos artísticos y artesanales con colorimetría y elementos de comunicación visual	<p>Identifica la importancia de la comunicación gráfica en el diseño artístico y artesanal, partiendo del análisis y documentación de información relacionada con: la definición de diseño artesanal y artístico, las funciones de la comunicación gráfica en el arte y las artesanías, impacto del diseño en la mejora de la calidad de los productos artesanales e importancia de los elementos tradicionales/culturales en las necesidades actuales para la prosperidad del diseño artístico y artesanal. Integra y socializa, con guía del experto, ejemplos físicos o visuales (recortes o imágenes fotográficas) de los productos artísticos o artesanales (pinturas, productos de barro, textiles, de talavera, de palma), las técnicas y los materiales (artísticos y artesanales) con que son elaborados en el entorno inmediato; expresando comentarios argumentados relacionados a la importancia del entorno y la cultura en la elaboración de productos artísticos y artesanales.</p> <p>Identifica necesidades comunicativas para generar propuestas de productos gráficos, artísticos y artesanales, a partir del análisis y clasificación de los ejemplos, recuperados en la actividad anterior y con criterio del experto, en productos: turísticos (costumbres, tradiciones, reproducciones prehispánicas, representación de sitios arqueológicos o emblemáticos, servilletas, manteles, textiles, productos de palma etc.),</p>	Los productos artísticos y artesanales maquetados con colorimetría y elementos de comunicación visual para su reproducción / Rúbrica	Lo maquetado para productos artísticos y artesanales con colorimetría y elementos de comunicación visual / Guía de Observación

		<p>decorativos (percheros, llaveros, etc.) y de uso común (vasijas, ollas, platos, vasos, garrafas, cazuelas, canastos, sombreros, manteles y textiles). El experto determina qué materiales, técnicas y productos son de fácil acceso y cuales pueden modificarse, a partir de una pieza previamente elaborada aplicando comunicación gráfica. Determina, en plenaria, que productos son de fácil acceso, cuales pueden modificarse, cuáles son de fácil elaboración y cuáles pueden ser parte de un proyecto gráfico promocional turístico para preservar y fomentar la identidad cultural comunitaria, estatal o nacional; estableciendo una propuesta de nombre para el proyecto.</p> <p>Elabora bocetos de: representaciones gráficas, plantillas y patrones, partiendo de la documentación fotográfica (ejemplos con representaciones gráficas, plantillas y patrones) e informativa de productores artesanales, respecto a productos (textiles, pictóricos, de barro, de cerámica, etc.), empaques y embalajes que tengan representaciones gráficas, símbolos e iconos y que materializan pensamientos relacionados con identidad cultural a través del tamaño, valor (porción del diseño), tipo de interpretación (creencias, lo espiritual, material, intelectual) y la textura (materia prima). Boceta, siguiendo indicaciones y recomendaciones del experto, propuestas gráficas con representaciones artísticas, simbólicas e icónicas, relacionadas con el proyecto seleccionado (promocional o turístico) acorde con los productos seleccionados: turísticos (costumbres, tradiciones, reproducciones prehispánicas, representación de sitios</p>		
--	--	---	--	--

		<p>arqueológicos o emblemáticos, servilletas, manteles, textiles, productos de palma etc.), decorativos (percheros, llaveros, etc.) o de uso común (vasijas, ollas, platos, vasos, garrafas, cazuelas, canastos, sombreros, servilletas, manteles, textiles, etc.). Socializa en plenaria las propuestas bocetadas, aportando, en ambientes de sana convivencia y expresión crítica, comentarios que permitan identificar áreas de mejora para el desarrollo creativo.</p> <p>Elabora propuestas de acabados, paletas de color y moldes, partiendo de la documentación fotográfica (ejemplos de productos terminados) e informativa de productores artesanales relacionada con acabados de materiales, combinaciones de color, materiales para moldes de productos artísticos o artesanales (madrea, arcilla, arena, barro, etc.) y ejemplos visuales. Genera, con indicaciones y sugerencias del experto, propuestas de acabados (mates, brillantes, en relieve, etc.), texturas (lisas, rugosas, peludas, etc.) y combinaciones de color (tomadas de diferentes paletas: neutrales, tierras, blanco, negro, fuertes y contrastantes) para las versiones finales de los bocetos elaborados en actividades anteriores y adecuadas a los productos elegidos para el proyecto. Socializa en plenaria las propuestas generadas, aportando, en ambientes de sana convivencia y expresión crítica, comentarios que permitan identificar áreas de mejora para el desarrollo creativo.</p> <p>Elabora dummies con representaciones gráficas, simbólicas, icónicas, plantillas y patrones, partiendo del análisis de las propuestas de textura, color y acabado generadas, para determinar si el tamaño,</p>		
--	--	--	--	--

		<p>ritmo, movimiento, contraste, armonía, balance y centro de interés, son idóneos para las necesidades de representación de identidad cultural el proyecto y que elementos podrían ser modificados. Reproduce, guiado por el experto, dummies de los productos con las modificaciones y sugerencias (de color, formas, símbolos, íconos, patrones, etc.). Socializa en plenaria los dummies para analizar, en ambientes de sana convivencia y comunicación asertiva, si la combinación de las propuestas gráficas con los objetos tiene la composición, fuerza y claridad en el mensaje que se quiere proyectar; recuperando comentarios que permitan identificar áreas de mejora para el desarrollo creativo.</p> <p>Elabora maquetación de productos con colorimetría y elementos de comunicación visual, artísticos, artesanales y embalaje, partiendo de los comentarios críticos recibidos en la socialización de los dummies. Reproduce prototipos con material reciclado (botellas, tapas, hojas, cajas, cartón, plástico, blusas, playeras, sombreros, etc.) funcionales que se identifiquen con una ficha técnica que presente los siguientes datos: nombre del objeto, uso, origen (estado, municipio, localidad), grupo étnico (si perteneciera a alguno), nombre de quien elabora la propuesta, técnica, tiempo de elaboración, materiales utilizados, medidas, iconografía, simbolismo, justificación e interpretación del diseño, así como costo de producción y cuidado del producto (como lavar, secar, planchar, almacenar, etc.). Socializa, en plenaria, los prototipos obtenidos explicando, con argumentaciones claras, la funcionalidad y pertinencia de la propuesta relacionada con la</p>		
--	--	---	--	--

		preservación y fomento de la identidad cultural; recuperando comentarios que permitan identificar áreas de mejora para el desarrollo creativo.		
	3. Elabora maquetación asistida de productos publicitarios y promocionales a partir de necesidades específicas de comunicación	<p>Identifica la importancia de la maquetación editorial y sus elementos en diferentes áreas de aplicación, partiendo del análisis de información recuperada de fuentes confiables; documentando, individual o en colectivo y con guía del experto, la definición de diseño editorial, maquetación editorial, sus áreas de aplicación (medios impresos, libros, publicaciones literarias, digitales, redes sociales, branding, materiales corporativos, empaque, embalaje, publicidad impresa y digital) y los elementos que contempla para maquetación: tipografía, imágenes, gráficos, ilustraciones, diseño de página, color, jerarquía visual, espaciado, consistencia, grilla o retícula editorial, iconografía, texturas, patrones, marcas de agua, escala y proporción, formato, soporte base, marcos de página y caja tipográfica. Socializa la información documentada y redacta, en plenaria y utilizando lenguaje técnico, una argumentación sobre la importancia de conocer los elementos de la maquetación editorial en proyectos reales y su impacto en el desempeño laboral.</p> <p>Elige software básico para diseño y maquetación editorial de uso libre en ordenador o dispositivo móvil, partiendo de la indagación y documentación, en un organizador gráfico que permita la comparación y con guía del experto, de información relacionada con: software y aplicaciones para diseño editorial (se puede incluir paquetería básica de oficina que permita la maquetación editorial), características, requerimientos técnicos del equipo o dispositivo y sistema operativo, portabilidad, tipo de licencia y</p>	La maquetación asistida de productos gráficos, publicitarios y promocionales para su reproducción, atendiendo necesidades de comunicación / Rúbrica	Lo maquetado para productos gráficos, publicitarios y promocionales, atendiendo necesidades de comunicación / Guía de Observación

		<p>complejidad de uso. Socializa, en plenaria, la importancia de considerar los requerimientos técnicos de software en un equipo de cómputo o dispositivo móvil, como parte fundamental en el desarrollo de toma de decisiones, y su pertinencia para cumplir con las exigencias de la comunicación gráfica.</p> <p>Elige propuestas de productos editoriales, partiendo de la elección, en plenaria y guiada por el experto, de una temática social, ecológica o de identidad cultural (comunitaria, estatal o nacional), la elección de un soporte un soporte físico (folleto, revista, catálogo, monográfico, libro, libreto, anuario, cómic, fanzine, informe, etc.) y un soporte digital (e-book, catálogo, revista digital, anuario, etc.), que permita la publicación, física o digital, de bocetos recuperados de bloques y UACs anteriores. Socializa, en plenaria, la temática y propuestas de soporte elegidas, argumentando la pertinencia y viabilidad acorde con las herramientas digitales disponibles.</p> <p>Elabora una propuesta de grilla o retícula para la maquetación editorial, partiendo del análisis de ejemplos de productos grillas para productos editoriales, los elementos y la composición que presentan. Genera, con indicaciones del experto, de manera física o digital, una propuesta de grilla o retícula editorial que especifique: cantidad de filas y columnas, distribución de elementos (título, imágenes, gráficas, marcas de agua, íconos, símbolos, etc.), ubicación tipográfica (de títulos, subtítulos, cuerpo del texto), dimensiones de la caja tipográfica, medidas de separación entre columnas, medidas de los márgenes de la página, tamaño del soporte (A4, carta, oficio tabloide, etc.) y la orientación de la página (horizontal, vertical). Expone una presentación, en un ambiente de</p>		
--	--	--	--	--

		<p>participación crítica y empática, las propuestas de grillas o retículas editoriales generadas, argumentando la composición, distribución, formato, orientaciones que se proponen y como contribuye la propuesta a la transmisión del mensaje textual y gráfico acorde con la temática elegida.</p> <p>Distribuye elementos con base en la propuesta de grilla o retícula editorial, a partir del análisis de ejemplos de productos editoriales similares o iguales a los elegidos y documentando las opciones de: título, subtítulos, cuerpo textual, imágenes, gráficas, ilustraciones, patrones, marcas de agua, íconos, símbolos, etc., que se observan. Elabora, con indicaciones y sugerencias del experto, dos o más opciones de distribución de elementos, elección tipografía para título, subtítulos y cuerpo textual (tamaño y fuentes distintas), tipos de imágenes (color, escala de grises, gráficos, fotografías, ilustraciones, etc.), elementos gráficos (cenefas, motivos, marca de agua, etc.). Expone, en una presentación con participación crítica y empática, de manera argumentada las propuestas de distribución de tipografía y elementos generadas; recuperando comentarios que permitan identificar áreas de mejora para el desarrollo creativo y delimitar las modificaciones a realizar en las propuestas presentadas.</p> <p>Elabora maquetación asistida por medios digitales para productos editoriales, a partir de la elección de modificaciones sugeridas, propuestas o identificadas con relación a la tipografía, elementos, color y distribución de los elementos que componen el producto editorial elegido. Construye, con indicaciones y sugerencias del experto y en distintos</p>		
--	--	---	--	--

		<p>softwares o aplicaciones móviles, un dummie como ejemplo del resultado final y un original mecánico con especificaciones técnicas para la reproducción del producto editorial que presente: dimensiones, formato, color (valores pantone o CMYK), marcas de registro, códigos, sistema de impresión (serigrafía u offset), positivos-negativos, etc. Expone su propuesta, de manera física o digital, ante la comunidad escolar en ambientes relaciones interpersonales sanas que permitan una comunicación asertiva y empática para desarrollar habilidades y capacidades laborales.</p>		
--	--	--	--	--

Recursos Didácticos
Equipo
Computadora Dispositivos móviles Digitalizador de imágenes (scanner) Impresora Cámara digital
Herramienta
Lápiz de grafito (H, HB y B) Carboncillo Tinta china Plumilla Pinceles Plumones variados (agua, aceite, metálicos, para rotular, glitter) Lápices de color Sacapuntas Cortador Goma Escuadras biseladas Escalímetro Esfumino
Material
Hojas Cuadernos Diversos tipos de papel (papel bond, albanene, Kraft, estraza, opalina, china, crepe, marquilla, cebolla) Cartón (cartulinas, cartón ilustración, cascarón) además de reciclados Botellas Tapas Cajas Cartón

Plástico
Pinturas
Productos de barro
Productos textiles
Productos de talavera
Productos de palma
Vasijas
Ollas
Platos
Vasos
Garrafas
Cazuelas
Canastos
Sombreros
Servilletas
Manteles
Textiles
Tintas diversas (naturales, caseras, textiles, serigrafía, aceite)

Software

Conexión a internet
Buscador
Youtube
Photoroom
Pixelcut
Lightroom
Snapseed
Canva
B612
Photoshop express editor
Photolab
Photostudio
Pixlr
Corel photopaint

Corel draw
Adobe illustrator draw
Sketchbook
ilfinite design
Adobe photoshop sketch
Adobe comp CC
Autocad
Infinite painter
Vector ink
Infinite design
Hi Paint
Adobe photoshop

Mobiliario

Mesa
Escritorio

Fuentes de información sugerida

Álvarez D. (2012). Diseño editorial, todo lo que debes saber. Editorial The Desing Haus.

Álvaro, A. y Galván, N. (2015). Diseño y Técnicas de packaging. Universidad de Valladolid.

Box Packings Solutions (s/f) Packaging & dielines: The designer's book of packaging dielines. <https://www.boxpackingsolution.com/free-die-cut-design-for-paper-packagings.pdf>

Caldwell, C. y Zappaterra, Y. (2014) Diseño Editorial. Periódicos y Revistas. Medios impresos y digitales. Gustavo Gili.

Dabner, D. (2008). Diseño, maquetación y composición: comprensión y aplicación. Blume.

Eiseman, L. (2018). Armonía cromática: Edición pantone. Blume.

Faratell, L. (2013). UF1374: Maquetación y compaginación de productos gráficos complejos. IC Editorial.

Gorbina, S. [Susan Gorbina]. (30 de octubre de 2021). Como crear una revista digital gratis [archivo de Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=hAaKwcsdrPM>

Interempresasmedia (febrero 2017). Packaging el vendedor secreto. Stylepack, No. 3. <https://www.interempresas.net/Flipbooks/SK/3/pdf/SK3.pdf>

Iñigo, L. y Makhlof, A. (2014). Diseño editorial: conceptos básicos. Universidad Autónoma del Estado de Morelos: Facultad de Arte. https://libros.uaem.mx/archivos/epub/disegno_editorial/disegno_editorial.pdf

Johansson, K. (2003). Manual de producción gráfica: Recetas. Editorial Gustavo Gili.

La Brújula del Traductor [La Brújula del Traductor]. (18 de noviembre 2019). ¿Qué es la maquetación? [archivo de Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=9FCaiXCX4FM>

Leborg, C. (2013). Gramática visual. Editorial Gustavo Gili.

López, M. coordinador. (2014) Manual de Diseño Editorial Profesional. Universidad de la Concordia, campus Forum Internacional.

- Lupton, E. (2016). Diseño gráfico: Nuevos fundamentos (2a edición). Editorial Gustavo Gili.
- Mejía, F. [Francisco Mejía]. (19 de octubre de 2020). La Maquetación, Diseño Editorial [archivo de Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=qrfwJ-HB7ao>
- Pérez, C.K. (2012). Empaques y embalajes. Red Tercer Milenio.
- Pineda, H. [El Profe Henry Pineda]. (modificación 2021). Revista Digital Interactiva. [archivo de Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/playlist?list=PLX1p2JwKrBwigmDb8I8vRe20IrrUg96Qk>
- Pozo, R. (2008). Diseño y producción gráfica. Ediciones CPG.
- Quilly, M. (2014). UF1455: Preparación de proyectos de diseño gráfico. IC Editorial.
- Robles L. [Luis Robles]. (30 de septiembre de 2020). La maquetación en el diseño gráfico [archivo de Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=BfbDH3G20aI>
- Samara, T. (2004). Diseñar con y sin retícula. Editorial Gustavo Gili. <https://pdfcoffee.com/diseñar-con-y-sin-reticula-timothy-samara-9-pdf-free.html>
- SEP, (2023). Metodología para el diseño y rediseño de programas de estudio de la formación laboral. Currículum Laboral en la Educación Media Superior. Pág. 87, 90 y 91.
- Tilotta, P. [Itoo Dev]. (actualización 2022). Curso de maquetación web – de lo básico a lo avanzado [archivo de Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/playlist?list=PLOnNEpCM0EBqPBNIpydfiqm5DTCUtCe-c>
- Zappaterra, Y. (2012). Diseño editorial. Editorial Gustavo Gili.

Unidad de Aprendizaje Curricular 2 Sexto Semestre

UAC	Información general del programa de Comunicación Grafica
<p>Emplea materiales amigables con el medio ambiente para productos gráficos, artísticos y publicitarios</p> <p>Horas de Estudio: 54</p>	<p>Actividad Clave 1: Utiliza materiales de producción gráfica amigables con el medio ambiente</p> <p>Horas: 18</p>
	<p>Actividad Clave 2: Reproduce productos gráficos artesanales regionales</p> <p>Horas: 18</p>
	<p>Actividad Clave 3: Reproduce productos gráficos artísticos, publicitarios y regionales con materiales amigables con el medio ambiente</p> <p>Horas: 18</p>

Ocupaciones de acuerdo con el Sistema Nacional de Clasificación de Ocupaciones SINCO 2019
<p>2543 Ayudante de diseñador 7999 Diseñador artesanal 7322 Impresor. Serigrafista</p>

**Sitios de inserción de acuerdo con el Sistema de Clasificación Industrial de América del Norte
SCIAN 2023**

541810 Agencias de publicidad

541430 Diseño gráfico

541850 Agencias de anuncios publicitarios

541890 Servicio de rotulación

513192 Edición de materiales integrada con la impresión

Proceso para el desarrollo de la competencia UAC 2

Sexto Semestre

Resultado de aprendizaje

Al finalizar la UAC el estudiante será capaz de:

Emplear materiales amigables con el medio ambiente para productos gráficos, artísticos y publicitarios.

1. Utilizar materiales de producción gráfica amigables con el medio ambiente.
2. Reproducir productos gráficos artesanales regionales.
3. Reproducir productos gráficos, artísticos, publicitarios y regionales con materiales amigables con el medio ambiente.

Actividad clave	Actividades para el desarrollo de la competencia laboral
1. Utiliza materiales de producción gráfica amigables con el medio ambiente	Reconoce la importancia de los materiales reciclables y eco en la producción gráfica, documentando información relacionada con la importancia de la sustentabilidad en diseño y comunicación gráfica (desde su creación y reproducción hasta su impresión) y certificaciones ecológicas, tales como: Global Recycled Standard (GRS), Recycled Content Standard (RCS), Iniciativa de Reciclaje de Plásticos (PIR), certificación internacional Forest Stewardship Council (FSC) entre otras. Elabora, con guía del experto, un producto gráfico digital que proyecte las características deseables en materiales ecológicos, acorde con las certificaciones recuperadas, la importancia de la concientización sobre la sustentabilidad en el diseño y la comunicación gráfica. Socializa el producto elaborado, en plenaria y por medios digitales para no

	<p>generar desechos, con el fin de recuperar comentarios críticos, en ambientes de comunicación asertiva y reflexiva, enfocados en la producción gráfica sustentable. Elige, individual o en colectivo, una temática artística o publicitaria regional (proyectos o pequeñas empresas) para identificar necesidades de comunicación visual y generar propuestas gráficas pertinentes para clientes ficticios.</p>
	<p>Identifica los tipos de papel reciclado, utilizados en la producción gráfica, a partir de la documentación, guiada por el experto, de información relacionada a papeles reciclados y con certificación FSC, papeles ecológicos que se elaboran y emplean en México, los costos de cada uno, cuáles son de fácil acceso de acuerdo al contexto o ubicación geográfica, los tipos de productos gráficos para los cuales son utilizados (carteles, folletos, volantes, libros, revistas, periódicos, etc.) y ejemplos físicos o digitales de sustratos o papeles reciclados o con certificaciones eco. Socializa, en plenaria y en ambientes de dialogo reflexivo, empático y con mira a la sustentabilidad, los datos obtenidos para generar una lista de posibles papeles a utilizar en propuestas gráficas para la temática o proyecto elegido, lugares de adquisición y precios adecuados a las condiciones contextuales.</p>
	<p>Clasifica tintas amigables con el medio ambiente, partiendo de la documentación de información sobre tintas a base de materiales o sustratos biodegradables como soya o vegetales, tipos y tintas caseras y biodegradables elaboradas y empleadas en México para la producción e impresión gráfica, qué empresas las distribuyen, los costos, si algunas tienen certificación ecológica, cuáles son de fácil acceso de acuerdo al contexto o ubicación geográfica, para que tipos de productos gráficos son utilizadas (carteles, folletos, volantes, libros, revistas, periódicos, artículos promocionales, figuras u objetos artesanales, etc.), y ejemplos físicos o digitales de productos impresos con tintas ecológicas. Socializa, en plenaria y en ambientes de dialogo reflexivo, empático y con mira a la sustentabilidad, los datos obtenidos para generar una lista de tintas caseras y ecológicas para utilizar en la impresión de propuestas gráficas para la temática o proyecto elegido, lugares de adquisición y precios adecuados a las condiciones contextuales.</p>
	<p>Clasifica materiales ecológicos para empaques, partiendo de la documentación de información sobre materiales biodegradables o compostables para empaque y embalaje, que materiales se elaboran y emplean en México, que empresas los distribuyen, los costos de producción, cuáles tienen alguna certificación ecológica, si son de fácil acceso de acuerdo al contexto o ubicación geográfica, para qué tipos de productos son utilizados (alimentos, bebidas, otros productos, etc.) y ejemplos físicos o digitales</p>

	<p>de empaques y embalajes ecológicos o compostables. Socializa, en plenaria y en ambientes de dialogo reflexivo, empático y con mira a la sustentabilidad, los datos obtenidos para generar una lista de materiales ecológicos empleados en la fabricación para empaque o embalaje con propuestas gráficas para la temática o proyecto elegido, lugares de adquisición y precios adecuados a las condiciones contextuales.</p>
	<p>Identifica materiales ecológicos en artículos promocionales, partiendo de la documentación de información relacionada con los materiales ecológicos, biodegradables y compostables que se emplean en la elaboración de artículos promocionales, qué empresas los distribuyen, la diferencia de costos de los diferentes promocionales en relación a los productos no ecológicos, si tienen alguna certificación y cuáles, cuáles son de fácil acceso de acuerdo al contexto o ubicación geográfica y ejemplos de artículos elaborados con materiales amigables con el medio ambiente. Socializa, en plenaria y en ambientes de dialogo reflexivo, empático y con mira a la sustentabilidad, los datos obtenidos para generar una lista de artículos promocionales elaborados con materiales ecológicos y permiten la reproducción de propuestas gráficas para la temática o proyecto elegido, lugares de adquisición y precios adecuados a las condiciones contextuales.</p>
	<p>Reproduce productos gráficos con materiales, sustratos y tintas ecológicas, a partir de la identificación de necesidades de comunicación visual (logo, información, gráfica representativa, etc.) y productos gráficos (impresos y artículos promocionales) de la temática artística o publicitaria regional (proyectos o pequeñas empresas) elegida. Elabora, con indicaciones y sugerencias del experto, de manera digital o aplicando técnicas de impresión artesanal, dummies de productos gráficos (empaques para productos, carteles promocionales o publicitarios, folletos informativos, lapiceros, playeras, gorras, vasos, etiquetas para botellas, empaques, embalajes, etc.) impresos con tintas caseras o ecológicas y reproducidos con materiales ecológicos o compostables para empaque y embalaje, papeles reciclados o con certificación eco, impresos con tintas ecológicas y en artículos promocionales elaborados con materiales ecológicos. Socializa, en plenaria y simulando una presentación de propuestas al cliente, los productos obtenidos con argumentos que validen la importancia de utilizar materiales amigables con el medio ambiente, reciclados o con certificación eco, empleando lenguaje técnico y terminología de diseño adecuados para desarrollar comunicación asertiva y habilidades laborales de atención al cliente.</p>

2. Reproduce productos gráficos artesanales regionales

Identifica materiales y pigmentos regionales amigables con el medio ambiente para la elaboración de tintas, a partir de la indagación de información y recolección de tintas ecológicas elaboradas en su región o con tintas ecológicas caseras a base de pigmentos naturales, insectos, frutos, flores, semillas, café, etc.; experimentando, con guía del experto, las cualidades físicas de los pigmentos o tintas (si son viscosas, líquidas, transparentes, etc.), la intensidad del color, los colores que se pueden generar a partir de la combinación de pigmentos o tintas resultantes, los sustratos, soportes o productos en que pueden ser aplicados (papel, textil, vinil, piel, zapato deportivo, etc.). Socializando, a través de un diálogo reflexivo, colaborativo y empático, los resultados de experimentación expresando la factibilidad de utilizar pigmentos o tintas ecológicas características de su región en relación a productos comerciales, que permitan contribuir a la sustentabilidad de los materiales y la producción gráfica.

Clasifica papeles reciclados regionales para la reproducción de diseños gráficos, a partir de la indagación de información y recolección de papeles reciclados elaborados artesanalmente en su región o con papeles reciclados caseros; experimentando, con guía del experto, las cualidades de los papeles, el acabado que resulta al finalizar la propuesta gráfica, los materiales ecológicos adecuados para dibujar o colorear (pigmentos naturales a base de insectos, frutos, flores, semillas, café, etc.). Recupera ilustraciones o representaciones gráficas de artistas plásticos regionales o mexicanos como fuentes de inspiración. Socializando, a través de un diálogo reflexivo, colaborativo y empático, los productos resultantes expresando la factibilidad de utilizar materiales reciclados regionales con relación a productos comerciales, que permitan contribuir a la sustentabilidad de los materiales y la producción gráfica.

Clasifica materiales regionales amigables con el medio ambiente para la producción de empaques y embalajes, a partir de la indagación de información y recolección de materiales ecológicos que se elaboren en la región o resulten de producciones orgánicas que sean utilizados para transportar, almacenar o cubrir productos artesanales, alimentos o dulces; experimentando, con guía del experto, la construcción de empaques y embalajes adecuados los diversos productos elaborados en la región, por ejemplo: jabones, prendas textiles, dulces, alimentos, artículos de decoración, etc., reproduciendo propuestas gráficas de logo e información de envasado por medio de técnicas de impresión artesanal, implementación de sellos caseros (papa, corcho, zanahoria, cuero, etc.) o trazos directos sobre materiales ecológicos adecuados. Socializando, a través de un diálogo reflexivo, colaborativo y empático, los productos resultantes expresando la factibilidad de utilizar materiales reciclados regionales con relación

	<p>a productos comerciales, que permitan contribuir a la sustentabilidad de los materiales y la producción gráfica.</p>
	<p>Clasifica materiales regionales amigables con el medio ambiente para la elaboración de artículos promocionales, a partir de la indagación de información y recolección de materiales ecológicos que resulten de producciones orgánicas que sean utilizados para producir artículos promocionales como: lapiceros, lápices, carteras, portalápices, protector para dispositivo móvil, vasijas, vasos, cilindros etc., utilizando materiales reciclados y ecológicos (madera, tallos, semillas, resinas naturales, etc. reproduciendo propuestas gráficas de logo por medio de técnicas de impresión artesanal, implementación de sellos caseros (papa, corcho, zanahoria, cuero, etc.) o trazos directos con materiales ecológicos adecuados. Socializa los productos resultantes argumentando la factibilidad de utilizar materiales reciclados regionales en producción e impresión de artículos promocionales, que permitan contribuir a la sustentabilidad de la producción gráfica.</p>
	<p>Clasifica materiales textiles regionales amigables con el medio ambiente, a partir de la indagación de información y recolección de materiales textiles u orgánicos que sean elaborados artesanalmente dentro o cerca de la región; reproduciendo con guía del experto, sobre materiales textiles (lana, algodón, manta) u orgánicos (palma) artesanales, propuestas gráficas por medio de técnicas de impresión manual, implementación de sellos caseros (papa, corcho, zanahoria, cuero, etc.) o trazos directos con materiales ecológicos adecuados. Socializa, a través de un diálogo reflexivo, colaborativo y empático, los acabados de los distintos productos expresando la factibilidad de utilizar materiales ecológicos regionales en producción e impresión de textiles y productos artesanales de palma, que contribuyan a la sustentabilidad de la producción gráfica.</p>
	<p>Reproduce gráfica artesanal con materiales, sustratos, soportes y tintas ecológicas, a partir de la elección de una temática artística o publicitaria regional (proyectos o pequeñas empresas) para determinar, en conjunto con el experto, necesidades de comunicación (logo, información, gráfica representativa, etc.) y productos gráficos (impresos y artículos promocionales); elaborando, con técnicas de impresión artesanal o trazo directo con pigmentos o tintas caseras con base en pigmentos naturales, insectos, frutos, flores, semillas, café, etc., dummies de productos gráficos (empaques para productos, carteles promocionales o publicitarios, folletos informativos, lapiceros, playeras, gorras, vasos, etiquetas para botellas, etc.). Socializa argumentando con un lenguaje técnico y terminología de diseño una</p>

	<p>presentación, a cerca de los productos obtenidos, destacando la importancia de utilizar materiales regionales amigables con el medio ambiente.</p>
<p>3. Reproduce productos gráficos, artísticos, publicitarios y regionales con materiales amigables con el medio ambiente</p>	<p>Reproduce un logo en materiales amigables con el medio ambiente, a partir de la selección de materiales ecológicos comerciales o regionales y la recuperación de ejemplos relacionados a la temática artística o publicitaria regional (proyectos o pequeñas empresas); elabora, con supervisión del experto, un logo para interiores o exteriores que demuestre destreza, habilidad y creatividad en la manipulación de elementos estructurales ecológicos, biodegradables empleando pigmentos o tintes con base en vegetales, soya, insectos, etc., para crear color. Verificando su nivel de funcionalidad en situaciones cotidianas.</p> <p>Reproduce propuestas gráficas en papeles amigables con el medio ambiente, a partir de la elección de papeles ecológicos comerciales o regionales y recuperación de ejemplos relacionados con la temática artística o publicitaria regional (proyectos o pequeñas empresas); elaborando, con supervisión del experto, productos gráficos (cartel, flyer, postal, tarjeta, etc.) impresos en papeles reciclados comerciales, artesanales o con certificaciones eco y utilizando tintas de soya, vegetales, insectos, plantas, etc., a través de sistemas de impresión artesanales o comerciales/industriales que cumplan con las especificaciones de responsabilidad ecológica. Verificando su nivel de funcionalidad en situaciones cotidianas.</p> <p>Reproduce propuestas gráficas amigables con el medio ambiente en etiquetas , a partir de la selección de materiales para elaboración y pegado de etiquetas biodegradables o ecológicas, así como, la recuperación de ejemplos relacionados con la temática artística o publicitaria regional (proyectos o pequeñas empresas); elabora, con supervisión del experto, etiquetas para productos artesanales (jabones, bebidas, dulces y alimentos, cosméticos, ropa, etc.) impresas en papeles reciclados comerciales, artesanales o con certificaciones eco y utilizando tintas de soya, vegetales, insectos, plantas, etc., a través de sistemas de impresión artesanales o de gran tiraje que cumplan con las especificaciones de responsabilidad ecológica, tomando en cuenta la normatividad vigente, elabora una sustancia ecológica para pegar o adherir. Verificando su nivel de funcionalidad en situaciones cotidianas.</p> <p>Reproduce textiles con propuestas gráficas amigables con el medio ambiente, a partir de la selección de textiles artesanales o amigables con el medio ambiente, así como, la recuperación de ejemplos relacionados con la temática artística o publicitaria regional (proyectos o pequeñas empresas); elabora con supervisión del experto estampados en prendas textiles, artesanales (blusas, playeras, guayaberas, vestidos, etc.) con propuestas gráficas impresas con tintas de soya, ceras, colorantes vegetales, insectos, plantas, etc., a través de sistemas de impresión artesanales o gran tiraje, que cumplan con las</p>

	<p>especificaciones de responsabilidad ecológica. Verificando su nivel de funcionalidad en situaciones cotidianas.</p>
	<p>Reproduce propuestas gráficas en packaging amigable con el medio ambiente, a partir de la selección de materiales para elaboración de empaques y embalajes ecológicos biodegradables, así como, la recuperación de ejemplos relacionados con la temática artística o publicitaria regional (proyectos o pequeñas empresas); elabora con supervisión del experto, empaques y embalajes para productos artesanales (jabones, bebidas, dulces y alimentos, cosméticos, ropa, etc.) sin pegamento, con propuestas gráficas impresas con tintas de soya, vegetales, insectos, plantas, etc., a través de sistemas de impresión artesanales o gran tiraje que cumplan con las especificaciones de responsabilidad ecológica y tomando en cuenta la normatividad vigente. Verificando su nivel de funcionalidad en situaciones cotidianas.</p>
	<p>Reproduce piezas artesanales con procesos o materiales amigables con el medio ambiente, a partir de la selección de materia prima y procesos ecológicos, así como, la recuperación de ejemplos de artesanías relacionadas con la temática artística o publicitaria regional (proyectos o pequeñas empresas). Elabora con supervisión del experto, artesanías (esculturas, pinturas, recuerdos, estatuillas, etc.), con o sin imágenes gráficas, con materiales reciclados biodegradables. Empleando procesos ecológicos que eviten o limiten el consumo excesivo de madera, agua, y otros recursos naturales, evitando generar cantidades significativas de desechos que contaminen el medio ambiente. Verificando su nivel de funcionalidad en situaciones cotidianas.</p>
	<p>Presenta los productos gráficos, artísticos y publicitarios regionales, a partir de una propuesta de socialización grupal (expoferia, exposición de proyectos regionales, etc.). Elabora con supervisión del experto un estante ensamblable sin pegamento con materiales ecológicos, biodegradables y con resistencia de carga que permita la exhibición de los productos generados durante el bloque. Recuperando, en un ambiente de comunicación respetuosa y crítica, comentarios que permitan identificar áreas de mejora en la creación gráfica y utilización de materiales ecológicos; permitiendo la reflexión enfocada en la superación personal y laboral, incluyendo la regulación de emociones ante comentarios que permitan identificar áreas de mejora en la creatividad para el ámbito laboral.</p>

Transversalidad curricular UAC 2 Sexto Semestre

PROCESO PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA																														
UAC 2	ACTIVIDAD CLAVE	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS				ÁREAS DE CONOCIMIENTO	RECURSOS SOCIO-EMOCIONALES	HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO														CONCEPTOS CENTRALES DE LA EDUCACIÓN PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE								
		LENGUA Y COMUNICACIÓN	LENGUA EXTRANJERA (INGLÉS)	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA			CULTURA DIGITAL	HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	RESPONSABILIDAD SOCIAL	CUIDADO FÍSICO CORPORAL	BIENESTAR EMOCIONAL AFECTIVO	DIMENSIÓN												NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA
															EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD						
															COMUNICACIÓN	REGULACIÓN DE EMOCIONES	AUTOCONOCIMIENTO	COLABORACIÓN Y TRABAJO EN EQUIPO	CONCIENCIA SOCIAL	EMPATÍA	CREATIVIDAD	RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	MENTALIDAD DE CRECIMIENTO	TOMA DE DECISIONES	LOGRO DE METAS	AUTONOMÍA EN EL TRABAJO				
Emplea materiales amigables con el medio ambiente	1. Utiliza materiales de producción gráfica amigables con el medio ambiente	X				X						X	X	X		X		X									X			
con el medio ambiente para	2. Reproduce productos gráficos artesanales regionales	X				X						X	X	X		X		X									X			
productos gráficos, artísticos y publicitarios	3. Reproduce productos gráficos, artísticos, publicitarios y regionales con materiales amigables con el medio ambiente	X				X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X					X				

Estrategia de evaluación del aprendizaje UAC 2 Sexto Semestre

La evaluación se realiza con el propósito de evidenciar el logro de las competencias laborales básicas; se lleva a cabo de manera global e integradora, mediante un proceso continuo y dinámico, creando las condiciones en las que se aplica y articula el Currículum laboral con el Currículum fundamental, el Currículum ampliado, las Habilidades para la Vida y el Trabajo, así como los conceptos centrales de la Educación para el Desarrollo Sostenible en distintos espacios de aprendizaje y desempeño profesional. En el contexto de la evaluación por competencias es necesario recuperar las evidencias de desempeño con diversos instrumentos de evaluación, como la guía de observación, bitácoras y registros anecdóticos.

UAC	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	PRODUCTO	DESEMPEÑO
<p>Emplea materiales amigables con el medio ambiente para productos gráficos, artísticos y publicitarios</p>	<p>1. Utiliza materiales de producción gráfica amigables con el medio ambiente</p>	<p>Reconoce la importancia de los materiales reciclables y eco en la producción gráfica, documentando información relacionada con la importancia de la sustentabilidad en diseño y comunicación gráfica (desde su creación y reproducción hasta su impresión) y certificaciones ecológicas, tales como: Global Recycled Standard (GRS), Recycled Content Standard (RCS), Iniciativa de Reciclaje de Plásticos (PIR), certificación internacional Forest Stewardship Council (FSC) entre otras. Elabora, con guía del experto, un producto gráfico digital que proyecte las características deseables en materiales ecológicos, acorde con las certificaciones recuperadas, la importancia de la concientización sobre la sustentabilidad en el diseño y la comunicación gráfica. Socializa el producto</p>	<p>Los productos gráficos, artísticos y publicitarios, elaborados con materiales sustentables / Rúbrica</p>	<p>Lo aplicado en los productos gráficos, artísticos y publicitarios / Guía de Observación</p>

		<p>elaborado, en plenaria y por medios digitales para no generar desechos, con el fin de recuperar comentarios críticos, en ambientes de comunicación asertiva y reflexiva, enfocados en la producción gráfica sustentable. Elige, individual o en colectivo, una temática artística o publicitaria regional (proyectos o pequeñas empresas) para identificar necesidades de comunicación visual y generar propuestas gráficas pertinentes para clientes ficticios.</p> <p>Identifica los tipos de papel reciclado, utilizados en la producción gráfica, a partir de la documentación, guiada por el experto, de información relacionada a papeles reciclados y con certificación FSC, papeles ecológicos que se elaboran y emplean en México, los costos de cada uno, cuáles son de fácil acceso de acuerdo al contexto o ubicación geográfica, los tipos de productos gráficos para los cuales son utilizados (carteles, folletos, volantes, libros, revistas, periódicos, etc.) y ejemplos físicos o digitales de sustratos o papeles reciclados o con certificaciones eco. Socializa, en plenaria y en ambientes de dialogo reflexivo, empático y con mira a la sustentabilidad, los datos obtenidos para generar una lista de posibles papeles a utilizar en propuestas gráficas para la temática o proyecto elegido, lugares de adquisición y precios adecuados a las condiciones contextuales.</p> <p>Clasifica tintas amigables con el medio ambiente, partiendo de la documentación de información sobre tintas a base de materiales o sustratos biodegradables como soya o vegetales, tipos y tintas caseras y biodegradables elaboradas y empleadas en México para la producción e</p>		
--	--	---	--	--

		<p>impresión gráfica, qué empresas las distribuyen, los costos, si algunas tienen certificación ecológica, cuáles son de fácil acceso de acuerdo al contexto o ubicación geográfica, para que tipos de productos gráficos son utilizadas (carteles, folletos, volantes, libros, revistas, periódicos, artículos promocionales, figuras u objetos artesanales, etc.), y ejemplos físicos o digitales de productos impresos con tintas ecológicas. Socializa, en plenaria y en ambientes de dialogo reflexivo, empático y con mira a la sustentabilidad, los datos obtenidos para generar una lista de tintas caseras y ecológicas para utilizar en la impresión de propuestas gráficas para la temática o proyecto elegido, lugares de adquisición y precios adecuados a las condiciones contextuales. Clasifica materiales ecológicos para empaques, partiendo de la documentación de información sobre materiales biodegradables o compostables para empaque y embalaje, que materiales de elaboran y emplean en México, que empresas los distribuyen, los costos de producción, cuáles tienen alguna certificación ecológica, si son de fácil acceso de acuerdo al contexto o ubicación geográfica, para qué tipos de productos son utilizados (alimentos, bebidas, otros productos, etc.) y ejemplos físicos o digitales de empaques y embalajes ecológicos o compostables. Socializa, en plenaria y en ambientes de dialogo reflexivo, empático y con mira a la sustentabilidad, los datos obtenidos para generar una lista de materiales ecológicos empleados en la fabricación para empaque o embalaje con propuestas gráficas para la temática o proyecto elegido, lugares de adquisición y precios adecuados a las condiciones contextuales.</p>		
--	--	--	--	--

		<p>Identifica materiales ecológicos en artículos promocionales, partiendo de la documentación de información relacionada con los materiales ecológicos, biodegradables y compostables que se emplean en la elaboración de artículos promocionales, qué empresas los distribuyen, la diferencia de costos de los diferentes promocionales en relación a los productos no ecológicos, si tienen alguna certificación y cuál es, cuáles son de fácil acceso de acuerdo al contexto o ubicación geográfica y ejemplos de artículos elaborados con materiales amigables con el medio ambiente. Socializa, en plenaria y en ambientes de diálogo reflexivo, empático y con mira a la sustentabilidad, los datos obtenidos para generar una lista de artículos promocionales elaborados con materiales ecológicos y permiten la reproducción de propuestas gráficas para la temática o proyecto elegido, lugares de adquisición y precios adecuados a las condiciones contextuales.</p> <p>Reproduce productos gráficos con materiales, sustratos y tintas ecológicas, a partir de la identificación de necesidades de comunicación visual (logo, información, gráfica representativa, etc.) y productos gráficos (impresos y artículos promocionales) de la temática artística o publicitaria regional (proyectos o pequeñas empresas) elegida. Elabora, con indicaciones y sugerencias del experto, de manera digital o aplicando técnicas de impresión artesanal, dummies de productos gráficos (empaques para productos, carteles promocionales o publicitarios, folletos informativos, lapiceros, playeras, gorras, vasos, etiquetas para botellas, empaques,</p>		
--	--	---	--	--

		embalajes, etc.) impresos con tintas caseras o ecológicas y reproducidos con materiales ecológicos o compostables para empaque y embalaje, papeles reciclados o con certificación eco, impresos con tintas ecológicas y en artículos promocionales elaborados con materiales ecológicos. Socializa, en plenaria y simulando una presentación de propuestas al cliente, los productos obtenidos con argumentos que validen la importancia de utilizar materiales amigables con el medio ambiente, reciclados o con certificación eco, empleando lenguaje técnico y terminología de diseño adecuados para desarrollar comunicación asertiva y habilidades laborales de atención al cliente.		
	2. Reproduce productos gráficos artesanales regionales	Identifica materiales y pigmentos regionales amigables con el medio ambiente para la elaboración de tintas, a partir de la indagación de información y recolección de tintas ecológicas elaboradas en su región o con tintas ecológicas caseras a base de pigmentos naturales, insectos, frutos, flores, semillas, café, etc.; experimentando, con guía del experto, las cualidades físicas de los pigmentos o tintas (si son viscosas, líquidas, transparentes, etc.), la intensidad del color, los colores que se pueden generar a partir de la combinación de pigmentos o tintas resultantes, los sustratos, soportes o productos en que pueden ser aplicados (papel, textil, vinil, piel, zapato deportivo, etc.). Socializando, a través de un diálogo reflexivo, colaborativo y empático, los resultados de experimentación expresando la factibilidad de utilizar pigmentos o tintas ecológicas características de su región en relación a productos comerciales, que	El producto artístico y artesanal con colorimetría y elementos de comunicación visual para su reproducción / Rúbrica	Lo aplicado en los productos artísticos y artesanales para su reproducción / Guía de Observación

		<p>permitan contribuir a la sustentabilidad de los materiales y la producción gráfica.</p> <p>Clasifica papeles reciclados regionales para la reproducción de diseños gráficos, a partir de la indagación de información y recolección de papeles reciclados elaborados artesanalmente en su región o con papeles reciclados caseros; experimentando, con guía del experto, las cualidades de los papeles, el acabado que resulta al finalizar la propuesta gráfica, los materiales ecológicos adecuados para dibujar o colorear (pigmentos naturales a base de insectos, frutos, flores, semillas, café, etc.). Recupera ilustraciones o representaciones gráficas de artistas plásticos regionales o mexicanos como fuentes de inspiración. Socializando, a través de un diálogo reflexivo, colaborativo y empático, los productos resultantes expresando la factibilidad de utilizar materiales reciclados regionales con relación a productos comerciales, que permitan contribuir a la sustentabilidad de los materiales y la producción gráfica.</p> <p>Clasifica materiales regionales amigables con el medio ambiente para la producción de empaques y embalajes, a partir de la indagación de información y recolección de materiales ecológicos que se elaboren en la región o resulten de producciones orgánicas que sean utilizados para transportar, almacenar o cubrir productos artesanales, alimentos o dulces; experimentando, con guía del experto, la construcción de empaques y embalajes adecuados los diversos productos elaborados en la región, por ejemplo: jabones, prendas textiles, dulces, alimentos, artículos de decoración, etc., reproduciendo propuestas gráficas de logo e información de envasado por</p>		
--	--	---	--	--

		<p>medio de técnicas de impresión artesanal, implementación de sellos caseros (papa, corcho, zanahoria, cuero, etc.) o trazos directos sobre materiales ecológicos adecuados. Socializando, a través de un diálogo reflexivo, colaborativo y empático, los productos resultantes expresando la factibilidad de utilizar materiales reciclados regionales con relación a productos comerciales, que permitan contribuir a la sustentabilidad de los materiales y la producción gráfica.</p> <p>Clasifica materiales regionales amigables con el medio ambiente para la elaboración de artículos promocionales, a partir de la indagación de información y recolección de materiales ecológicos que resulten de producciones orgánicas que sean utilizados para producir artículos promocionales como: lapiceros, lápices, carteras, portalápices, protector para dispositivo móvil, vasijas, vasos, cilindros etc., utilizando materiales reciclados y ecológicos (madera, tallos, semillas, resinas naturales, etc. reproduciendo propuestas gráficas de logo por medio de técnicas de impresión artesanal, implementación de sellos caseros (papa, corcho, zanahoria, cuero, etc.) o trazos directos con materiales ecológicos adecuados. Socializa los productos resultantes argumentando la factibilidad de utilizar materiales reciclados regionales en producción e impresión de artículos promocionales, que permitan contribuir a la sustentabilidad de la producción gráfica.</p> <p>Clasifica materiales textiles regionales amigables con el medio ambiente, a partir de la indagación de información y recolección de materiales textiles u orgánicos que sean elaborados artesanalmente</p>		
--	--	---	--	--

		<p>dentro o cerca de la región; reproduciendo con guía del experto, sobre materiales textiles (lana, algodón, manta) u orgánicos (palma) artesanales, propuestas gráficas por medio de técnicas de impresión manual, implementación de sellos caseros (papa, corcho, zanahoria, cuero, etc.) o trazos directos con materiales ecológicos adecuados. Socializa, a través de un diálogo reflexivo, colaborativo y empático, los acabados de los distintos productos expresando la factibilidad de utilizar materiales ecológicos regionales en producción e impresión de textiles y productos artesanales de palma, que contribuyan a la sustentabilidad de la producción gráfica.</p> <p>Reproduce gráfica artesanal con materiales, sustratos, soportes y tintas ecológicas, a partir de la elección de una temática artística o publicitaria regional (proyectos o pequeñas empresas) para determinar, en conjunto con el experto, necesidades de comunicación (logo, información, gráfica representativa, etc.) y productos gráficos (impresos y artículos promocionales); elaborando, con técnicas de impresión artesanal o trazo directo con pigmentos o tintas caseras con base en pigmentos naturales, insectos, frutos, flores, semillas, café, etc., dummies de productos gráficos (empaques para productos, carteles promocionales o publicitarios, folletos informativos, lapiceros, playeras, gorras, vasos, etiquetas para botellas, etc.). Socializa argumentando con un lenguaje técnico y terminología de diseño una presentación, a cerca de los productos obtenidos, destacando la importancia de utilizar materiales regionales amigables con el medio ambiente.</p>		
	3. Reproduce productos gráficos,	Reproduce un logo en materiales amigables con el medio ambiente, a partir de la selección de materiales	Los productos gráficos realizados con	Lo aplicado en los productos gráficos

	<p>artísticos, publicitarios y regionales con materiales amigables con el medio ambiente</p>	<p>ecológicos comerciales o regionales y la recuperación de ejemplos relacionados a la temática artística o publicitaria regional (proyectos o pequeñas empresas); elabora, con supervisión del experto, un logo para interiores o exteriores que demuestre destreza, habilidad y creatividad en la manipulación de elementos estructurales ecológicos, biodegradables empleando pigmentos o tintes con base en vegetales, soya, insectos, etc., para crear color. Verificando su nivel de funcionalidad en situaciones cotidianas.</p> <p>Reproduce propuestas gráficas en papeles amigables con el medio ambiente, a partir de la elección de papeles ecológicos comerciales o regionales y recuperación de ejemplos relacionados con la temática artística o publicitaria regional (proyectos o pequeñas empresas); elaborando, con supervisión del experto, productos gráficos (cartel, flyer, postal, tarjeta, etc.) impresos en papeles reciclados comerciales, artesanales o con certificaciones eco y utilizando tintas de soya, vegetales, insectos, plantas, etc., a través de sistemas de impresión artesanales o comerciales/industriales que cumplan con las especificaciones de responsabilidad ecológica. Verificando su nivel de funcionalidad en situaciones cotidianas.</p> <p>Reproduce propuestas gráficas amigables con el medio ambiente en etiquetas, a partir de la selección de materiales para elaboración y pegado de etiquetas biodegradables o ecológicas, así como, la recuperación de ejemplos relacionados con la temática artística o publicitaria regional (proyectos o pequeñas empresas); elabora, con supervisión del experto, etiquetas para productos artesanales</p>	<p>materiales reciclados y biodegradables/ Rúbrica</p>	<p>realizados con materiales reciclados/ Guía de Observación</p>
--	--	--	--	--

		<p>(jabones, bebidas, dulces y alimentos, cosméticos, ropa, etc.) impresas en papeles reciclados comerciales, artesanales o con certificaciones eco y utilizando tintas de soya, vegetales, insectos, plantas, etc., a través de sistemas de impresión artesanales o de gran tiraje que cumplan con las especificaciones de responsabilidad ecológica, tomando en cuenta la normatividad vigente, elabora una sustancia ecológica para pegar o adherir. Verificando su nivel de funcionalidad en situaciones cotidianas.</p> <p>Reproduce textiles con propuestas gráficas amigables con el medio ambiente, a partir de la selección de textiles artesanales o amigables con el medio ambiente, así como, la recuperación de ejemplos relacionados con la temática artística o publicitaria regional (proyectos o pequeñas empresas); elabora con supervisión del experto estampados en prendas textiles, artesanales (blusas, playeras, guayaberas, vestidos, etc.) con propuestas gráficas impresas con tintas de soya, ceras, colorantes vegetales, insectos, plantas, etc., a través de sistemas de impresión artesanales o gran tiraje, que cumplan con las especificaciones de responsabilidad ecológica. Verificando su nivel de funcionalidad en situaciones cotidianas.</p> <p>Reproduce propuestas gráficas en packaging amigable con el medio ambiente, a partir de la selección de materiales para elaboración de empaques y embalajes ecológicos biodegradables, así como, la recuperación de ejemplos relacionados con la temática artística o publicitaria regional (proyectos o pequeñas empresas); elabora con supervisión del experto, empaques y embalajes para productos artesanales (jabones, bebidas, dulces y</p>		
--	--	--	--	--

		<p>alimentos, cosméticos, ropa, etc.) sin pegamento, con propuestas gráficas impresas con tintas de soya, vegetales, insectos, plantas, etc., a través de sistemas de impresión artesanales o gran tiraje que cumplan con las especificaciones de responsabilidad ecológica y tomando en cuenta la normatividad vigente. Verificando su nivel de funcionalidad en situaciones cotidianas.</p> <p>Reproduce piezas artesanales con procesos o materiales amigables con el medio ambiente, a partir de la selección de materia prima y procesos ecológicos, así como, la recuperación de ejemplos de artesanías relacionadas con la temática artística o publicitaria regional (proyectos o pequeñas empresas). Elabora con supervisión del experto, artesanías (esculturas, pinturas, recuerdos, estatuillas, etc.), con o sin imágenes gráficas, con materiales reciclados biodegradables. Empleando procesos ecológicos que eviten o limiten el consumo excesivo de madera, agua, y otros recursos naturales, evitando generar cantidades significativas de desechos que contaminen el medio ambiente. Verificando su nivel de funcionalidad en situaciones cotidianas.</p> <p>Presenta los productos gráficos, artísticos y publicitarios regionales, a partir de una propuesta de socialización grupal (expoferia, exposición de proyectos regionales, etc.). Elabora con supervisión del experto un estante ensamblable sin pegamento con materiales ecológicos, biodegradables y con resistencia de carga que permita la exhibición de los productos generados durante el bloque. Recuperando, en un ambiente de comunicación respetuosa y crítica, comentarios que permitan identificar áreas de mejora en la creación gráfica y</p>		
--	--	--	--	--

		utilización de materiales ecológicos; permitiendo la reflexión enfocada en la superación personal y laboral, incluyendo la regulación de emociones ante comentarios que permitan identificar áreas de mejora en la creatividad para el ámbito laboral.		
--	--	--	--	--

Recursos Didácticos

Equipo

Computadora
 Dispositivos móviles
 Digitalizador de imágenes (scanner)
 Impresora
 Cámara digital

Herramienta

Lápiz de grafito (H, HB y B)
 Carboncillo
 Tinta china
 Plumilla
 Pinceles
 Plumones variados (agua, aceite, metálicos, para rotular, glitter)
 Lápices de color
 Sacapuntas
 Cortador
 Goma
 Escuadras biseladas
 Escalímetro
 Esfumino.
 Instrumentos para tallado de madera, plástico y aluminio

Material

Hojas
 Cuadernos
 Diversos tipos de papel (papel bond, albanene, craft, estraza, opalina, china, crepe, marquilla, cebolla)
 Cartón (cartulinas, cartón ilustración, cascarón)
 Múltiples materiales reciclados que permitan imprimir sobre ellos (Botellas, tapas, hojas, cajas, cartón, plástico)
 Pinturas y tintas diversas (naturales, caseras, ecológicas, comestibles)

Tela (algodón, lana, manta)

Hojas de palma

Zanahoria

Papa

Ropa que pueda imprimirse

Artesanías con superficie que se pueda ilustrar (esculturas, recuerdos, textiles)

Software

Conexión a internet

Buscador

YouTube

Mobiliario

Mesa

Escritorio

Fuentes de información sugerida

- Bahena, L. (20 de septiembre de 2023). Envases biodegradables cumplen con certificaciones de calidad. The Food Tech. Recuperado del 11 de junio de 2024 de <https://thefoodtech.com/insumos-para-empaque/envases-biodegradables-cumplen-con-certificaciones-de-calidad/>
- Bluesing Technologies AG (s/f). Services for chemical suppliers. <https://www.bluesign.com/en/services/chemical-suppliers/>
- Castro, A. (04 de marzo de 2024). Certificación de plástico reciclado: ruta hacia una producción responsable. Plastics Technology México. Recuperado el 11 de junio del 2024 de <https://www.pt-mexico.com/articulos/certificacion-de-plastico-reciclado-ruta-hacia-una-produccion-responsable>
- De Benito, B. [Ecoembes España] (25 de febrero de 2022). Retos que afrontan las empresas en el ámbito de la sostenibilidad y envases [archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=mfKaWD16t5M>
- Ecoembes e Itene (2017). Guía de ecodiseño de envase y embalajes. Ecoembes.
- Ecological Products Certification (s/f). Norma Eco. Eco Mark. Recuperado el 11 de junio de 2024 de <https://www.ecomark.com.tr/es/eco-standard>
- Ecological Products Certification (s/f). ECO Friendly - Certificado Ecológico. Eco Mark. Recuperado el 11 de junio de 2024 de <https://www.ecomark.com.tr/es/sektorel/eco-friendly>
- EZPAC (s/f). Certificamos tu empaque. <https://ezpak.mx/pages/empaque-certificado>
- Forest Stewardship Council (11 de junio de 2024). Entidades Certificadoras en México. <https://mx.fsc.org/mx-es/entidades-certificadoras-en-mexico>
- Forest Stewardship Council (11 de junio de 2024). El valor del FSC para las empresas: fibra. <https://mx.fsc.org/mx-es/para-las-empresas/fibra>
- FSC México [FSC México]. (2 de junio de 2022). ¿Qué significa la FSC en un producto? [archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=R1Czc7Uymc0>
- Mattos, E., Bernal, G., Repita, R. y Turner, J. (2014). Packaging & Dielines.

Naranjo, C.A. y Dávila, B. [Gaia Ambiente] (25 de junio de 2020). Webinar Ecodiseño de Empaques [archivo de video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=9Uvwyb4a3yw>

OEKO TEX (s/f). OEKO-TEX® Eco Passport: rigorously tested for a cleaner planet. <https://www.oeko-tex.com/en/our-standards/oeko-tex-eco-passport>

Organización Internacional de Normalización (s/f). ISO 14001:2015, Sistemas de gestión ambiental — Requisitos con orientación para su uso. Recuperado el 11 de junio de 2024 de <https://www.iso.org/obp/ui#iso:std:iso:14001:ed-3:vl:es>

Rodríguez, R. (2014). Manual Profesional de Diseño Editorial. S/E

Sabino, A. [Museo textil de Oaxaca]. (19 de mayo de 2020). Taller, Estampando la naturaleza [archivo de video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=qeUyuZJ5cqo>

SEP, (2023). Metodología para el diseño y rediseño de programas de estudio de la formación laboral. Currículum Laboral en la Educación Media Superior. Pág. 87, 90 y 91.

UL Solutions (s/f). UL GREENGUARD Certification. <https://www.ul.com/services/ul-greenguard-certification>

Elaboración de la estrategia didáctica

Considerando la información de cada una de las competencias contenidas en los programas de las unidades académicas curriculares, se elabora una propuesta de la planeación de actividades y aspectos didácticos relacionados con el contexto, las características de los estudiantes, que propicie desarrollar las competencias en su vida tanto académica como laboral y personal, promoviendo que sus logros se reflejen en las producciones individuales y en equipo bajo un ambiente de colaboración respeto, equidad e igualdad.

Fases de las estrategias didácticas

Fase de apertura

<p>La fase de apertura permite explorar y recuperar los saberes previos e intereses del estudiante, así como aspectos del contexto relevantes para su formación. Al explicitar estos hallazgos en forma continua, es factible reorientar o afinar las estrategias didácticas centradas en el aprendizaje, los recursos didácticos y el proceso de evaluación del aprendizaje, entre otros aspectos seleccionados.</p>	<p>Consideraciones pedagógicas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recuperación de experiencias, saberes y preconcepciones de los estudiantes, para crear andamios de aprendizaje y adquirir nuevas experiencias y competencias. • Reconocimiento de competencias por experiencia o formación, por medio de un diagnóstico, con fines de certificación académica y posible acreditación del submódulo. • Integración grupal para crear escenarios y ambientes de aprendizaje. • Mirada general del estudio, ejercitación y evaluación de los aprendizajes de trayectoria y metas de aprendizaje.
<p>Fase de desarrollo</p>	
<p>La fase de desarrollo permite crear escenarios de aprendizaje y ambientes de colaboración para la construcción y reconstrucción del pensamiento a partir de la realidad y el aprovechamiento de apoyos didácticos, para la apropiación o reforzamiento de conocimientos, habilidades, actitudes y valores, así como para crear situaciones que permitan valorar las competencias laborales, las Habilidades para la Vida y el Trabajo, así como los Conceptos Centrales de la Educación para el Desarrollo Sostenible del estudiante, en contextos del aula, escuela y de la comunidad.</p>	<p>Consideraciones pedagógicas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creación de escenarios y ambientes de aprendizaje y cooperación, mediante la aplicación de estrategias, métodos, técnicas y actividades centradas en el aprendizaje, como aprendizaje basado en problemas (ABP), método de casos, método de proyectos, visitas al sector productivo, simulaciones o juegos, uso de TIC, investigaciones y mapas o redes mentales, entre otras, para favorecer la generación, apropiación y aplicación de competencias laborales, Habilidades para la Vida y el Trabajo, así como los Conceptos Centrales de la Educación para el Desarrollo Sostenible en diversos contextos. • Fortalecimiento de ambientes de cooperación y colaboración en el aula, escuela y comunidad, a partir del desarrollo de trabajo individual, en equipo y grupal.

	<ul style="list-style-type: none"> • Integración y ejercitación de competencias y experiencias para aplicarlas, en situaciones reales o parecidas, al ámbito laboral. • Aplicación de evaluación formativa para verificar, dar seguimiento y retroalimentar el desempeño del estudiante de forma continua, oportuna y pertinente. • Recuperación de evidencias de desempeño y producto, para verificar el logro de la competencia laboral.
Fase de cierre	
<p>La fase de cierre propone la elaboración de síntesis, conclusiones y reflexiones argumentativas que, entre otros aspectos, permiten advertir los avances o resultados del aprendizaje en el estudiante y, con ello, la situación en que se encuentra, con la posibilidad de identificar los factores que promovieron u obstaculizaron su proceso de formación.</p>	<p>Consideraciones pedagógicas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verificar el logro de las competencias laborales, Habilidades para la Vida y el Trabajo, así como los Conceptos Centrales de la Educación para el Desarrollo Sostenible planteadas en las UAC, y permitir la retroalimentación o reorientación, si la o el estudiante lo requiere o solicita. • Verificar el desempeño del propio docente, así como el empleo de los materiales didácticos, además de otros aspectos que considere necesarios. • Integración y ejercitación de competencias y experiencias para aplicarlas en situaciones reales o parecidas al ámbito laboral, mediante prácticas demostrativas, guiadas, supervisada y autónomas en el aula, escuela, comunidad o empresa.

Estrategia didáctica sugerida UAC1

ELABORA BOCETOS GRÁFICOS COMPENSIBLES Y CREATIVOS A PARTIR DE LAS NECESIDADES DE COMUNICACIÓN GRÁFICA REQUERIDA (54 horas)	
ACTIVIDAD CLAVE 1 (18 horas)	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA
<p>1</p> <p>Identifica formas de comunicación gráfica utilizadas a través del tiempo</p>	<p>Identifica las etapas de desarrollo histórico de la comunicación gráfica desde la perspectiva del diseño gráfico, a partir del análisis de información en fuentes confiables sobre la evolución del diseño y comunicación gráfica; realizando de manera colaborativa, asertiva y empática, un organizador gráfico que incluya datos desde las pinturas rupestres hasta la gráfica actual tales como: períodos o manifestaciones de comunicación gráfica, influencia de países y culturas, desarrollo de la imprenta, industrialización de la producción, creación de sistemas de impresión, personajes emblemáticos, influencia de los códigos prehispánicos, técnicas publicitarias, fundación de la Bauhaus, primeros logotipos, influencia de la computadora en la gráfica digital y otros datos que el experto considere relevantes. Socializando en plenaria y complementado el organizador gráfico con información expuesta por otros equipos en un ambiente empático, demostrando un pensamiento crítico y objetivo.</p> <p>Clasifica los tipos de comunicación gráfica desde la perspectiva del diseño gráfico, mediante la indagación relacionada con los tipos de comunicación visual, recabada en fuentes confiables; registrando en un organizador gráfico, que permita la comparación, información sobre los tipos de comunicación visual, sus características, su finalidad, los cambios que han sufrido desde su aparición, creación y reconocimiento, hasta la actualidad. Redactando en plenaria una definición argumentada, asumiendo una postura crítica y reflexiva, considerando el impacto e importancia de la comunicación gráfica en su vida cotidiana.</p> <p>Clasifica las áreas de desarrollo de la comunicación gráfica desde la perspectiva del diseño gráfico, recuperando información de diversas fuentes físicas y/o digitales, registrando las ideas principales en el pizarrón de manera colaborativa, atendiendo a las indicaciones del experto, las áreas de desarrollo de la comunicación gráfica y sus características: diseño editorial, diseño publicitario, diseño de packaging, diseño de identidad corporativa, diseño de señalética, diseño técnico, diseño web, diseño multimedia, diseño tipográfico. Elabora un cuadro de doble entrada en la que se denote la información más relevante; socializando los hallazgos con la finalidad de que complemente su tabla en caso de que lo considere necesario, asumiendo una actitud empática y de respeto, empleando en todo momento una comunicación asertiva.</p>

	<p>Determina las aplicaciones de la comunicación gráfica desde la perspectiva del diseño gráfico, analizando información documental de diversos productos gráficos, tales como: carteles, logotipos o flyers. Registra información tal como: tipo de letra, composición, color, entre otras características, para que sea capaz de relacionar tanto las áreas identificadas como las aplicaciones correspondientes a cada una con los productos gráficos que resultan de ellas, empleando terminología que va adquiriendo de la formación laboral, con la asesoría del experto, a fin de dominar conceptos básicos que permitan una comunicación fluida en su entorno laboral encontrando soluciones específicas a problemas de comunicación gráfica, siendo empático, sociocrítico, tolerante y resiliente.</p> <p>Elabora íconos o símbolos gráficos básicos, analizando información en fuentes confiables físicas y/o digitales sobre semiótica o semiología visual, la relación de significado-significante, los tipos de signos y su importancia en la comunicación gráfica; diseñando iconos o símbolos, atendiendo las instrucciones y recomendaciones del experto, que representen la percepción personal y/o colectiva de la figura humana, animales y/o cosas con la finalidad de enfatizar la importancia de las imágenes gráficas como referencias de una o múltiples realidades. Socializando en plenaria respetando los diversos pensamientos y percepciones de la realidad de manera constructiva, crítica y reflexiva.</p> <p>Elige una forma de comunicación gráfica, partiendo de los tipos de comunicación y representación visual registrados en actividades anteriores; elaborando en equipo la representación iconográfica o simbólica de sitios de interés (locales, nacionales e/o internacionales), presentado en un soporte elaborado preferentemente en material reciclado, con el apoyo del experto. Verificar en plenaria el impacto de los íconos y símbolos en los espectadores, sus repuestas, su significación e interpretación, mostrando actitud crítica, de respeto hacia los distintos productos resultantes y expresando comentarios con asertividad y empatía.</p>	
TRANSVERSALIDAD		
CURRÍCULUM FUNDAMENTAL	CURRÍCULUM AMPLIADO	
Lenguaje y comunicación Conciencia histórica Cultura digital		

HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO	CONCEPTOS CENTRALES DE LA EDUCACIÓN PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE
<p style="text-align: center;">Comunicación Colaboración y trabajo en equipo Empatía Creatividad Toma de decisiones</p>	<p style="text-align: center;">Sistemas socioeconómicos</p>

Elabora bocetos gráficos comprensibles y creativos a partir de las necesidades de comunicación gráfica requerida 18 Horas			
Apertura	Tipo de evaluación	Evidencia / Instrumento	Ponderación
<p>El estudiante atiende la presentación del docente, las competencias laborales, ocupaciones, sitios de inserción laboral, actividades clave, las normas de convivencia y de trabajo escolar, evidencias de evaluación, prácticas a desarrollar y horarios.</p> <p>Mediante una técnica se presenta y conoce al resto del grupo. El docente motiva la participación de todos los integrantes.</p> <p>El estudiante atiende indicaciones del docente, mientras expone una serie histórica de carteles publicitarios, y responde en plenaria a las siguientes preguntas:</p> <p>¿Cuál es el origen del cartel que estas observando?</p> <p>¿Qué elementos identificas?</p> <p>¿Cuál fue el primer cartel publicitario?</p> <p>¿Dónde se creó?</p> <p>¿Qué elementos crees que contenían?</p> <p>¿Qué otros elementos de publicidad gráfica conoces?</p> <p>¿Qué aconteció entre un cartel y otro?</p>	<p>N/A</p> <p>Heteroevaluación</p>	<p>N/A</p> <p>Preguntas contestadas/ Lista de cotejo</p>	<p style="text-align: center;">0%</p> <p style="text-align: center;">5%</p>

<p>El docente recupera las aportaciones de sus estudiantes, los involucra y orienta hacia la comprensión de la relevancia histórica de la comunicación gráfica.</p>			
Desarrollo	Tipo de evaluación	Evidencia / Instrumento	Ponderación
<p>El estudiante consulta información en fuentes confiables, de manera autónoma, sobre las etapas del proceso histórico de la comunicación gráfica.</p> <p>El estudiante, de manera colaborativa, realiza un organizador gráfico, que incluya los datos obtenidos en su análisis de información. El docente guía la recuperación de la información, puntualizando datos, fechas, personajes, entre otros aspectos.</p> <p>El estudiante socializa la información obtenida, plasmada en su organizador gráfico y la complementa con aportaciones de otros compañeros. El docente fomenta la interacción de los estudiantes para que complementen su organizador gráfico. El estudiante consulta información, de manera autónoma, sobre los tipos de comunicación gráfica. Desarrolla un organizador grafico que le permita comparar: los tipos de comunicación visual, sus características y finalidad. El docente propicia la elaboración del organizador gráfico, enfatizando sobre los datos comparativos de los tipos de comunicación visual.</p> <p>El estudiante, de manera colaborativa, redacta una definición argumentada sobre la comunicación gráfica. El docente fomenta la aportación de ideas y supervisa la redacción de las definiciones.</p> <p>El estudiante recupera información de diferentes fuentes sobre las áreas del desarrollo de la comunicación gráfica.</p> <p>El estudiante, en lluvia de ideas, plasma en el pizarrón las ideas principales sobre las áreas de desarrollo de la comunicación gráfica y sus características. El docente coordina las anotaciones, propiciando ambientes de participación con comunicación asertiva.</p>	<p>N/A</p> <p>Coevaluación</p> <p>Heteroevaluación</p> <p>Heteroevaluación</p> <p>Coevaluación</p> <p>N/A</p> <p>N/A</p> <p>Coevaluación</p>	<p>Información obtenida/ N/A</p> <p>Organizador gráfico / Lista de cotejo</p> <p>Retroalimentación del organizador gráfico / Guía de observación</p> <p>Organizador gráfico / Lista de cotejo</p> <p>Definición argumentada / Guía de observación</p> <p>N/A</p> <p>N/A</p> <p>Anotaciones/ Guía de observación</p> <p>Tabla de doble entrada/Lista de cotejo</p>	<p>N/A</p> <p>10%</p> <p>N/A</p> <p>10%</p> <p>10%</p> <p>N/A</p> <p>N/A</p> <p>10%</p>

<p>El estudiante elabora un cuadro de doble entrada con lo más relevante sobre las áreas de desarrollo de la comunicación gráfica y sus características, tales como: diseño editorial, publicitario, de packaging, de identidad corporativa, de señalética, técnico, web, multimedia y tipográfico. Socializa los hallazgos para complementar su tabla. El docente propicia el análisis y la identificación de características para la elaboración del cuadro de doble entrada.</p> <p>El estudiante registra información sobre las aplicaciones y elementos de la comunicación gráfica, al analizar productos como: carteles, logotipos o flyers. Emplea terminología que va adquiriendo del experto para la formación laboral. El docente propicia el análisis y la identificación de características sobre las aplicaciones y los elementos de la comunicación gráfica, aportando lenguaje técnico.</p> <p>El estudiante consulta y analiza información sobre semiótica, semiología visual y su importancia en la comunicación gráfica. El docente aporta el contexto sobre el tema y presenta información.</p> <p>El estudiante diseña iconos o símbolos que representen la percepción personal y colectiva de la figura humana, animales u objetos, con la finalidad de enfatizar la importancia de las imágenes gráficas como referencia de una o múltiples realidades. El docente supervisa la realización del ícono, aportando sugerencias como experto.</p> <p>El estudiante socializa sus hallazgos, en plenaria, respetando los diversos pensamientos y percepciones de la realidad, de manera constructiva, crítica y reflexiva. El docente coordina la participación.</p>	<p>N/A</p> <p>N/A</p> <p>Heteroevaluación</p>	<p>N/A</p> <p>N/A</p> <p>Icono / Rúbrica</p>	<p>N/A</p> <p>N/A</p> <p>20%</p>
Cierre	Tipo de evaluación	Evidencia / Instrumento	Ponderación
<p>El estudiante entregará como producto final la representación iconográfica o simbólica de sitios de interés (locales, nacionales o internacionales), presentado en un soporte elaborado con material reciclado. Verifica en plenaria, el impacto de los íconos y símbolos en los espectadores, sus repuestas, su significación e interpretación. Muestra actitud crítica, de respeto hacia los distintos productos resultantes, y externa comentarios con asertividad y empatía. El docente supervisa la</p>	<p>Heteroevaluación</p>	<p>Representación iconográfica con material reciclado / Rúbrica</p>	<p>35%</p>

realización de la representación iconográfica y retroalimenta de forma asertiva al estudiante.			
--	--	--	--

Fuentes de información

- ESDIP (2023). La comunicación visual en la prehistoria: los orígenes del diseño gráfico. ESDIP, Escuela de Arte. Recuperado el 12 de junio de 2024 de <https://www.esdip.com/blog-escuela-de-arte/la-comunicacion-visual-origenes-del-diseno-grafico/>
- García, R. (2011). Apuntes de semiótica y diseño. Universidad Autónoma de Ciudad Juárez: Instituto de Diseño, Arquitectura y Arte. https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w25594w/LITEI24_S2_W1.pdf
- Meggs, P. y Purvis, A. (2009). Historia del Diseño Gráfico. Mc Graw-Hill.
- Munari, B. (2016). Diseño y Comunicación Visual. Contribución a una metodología didáctica. Barcelona, España: Gustavo Gili, Segunda edición.
- Ojeda, A. (2013) La enseñanza de la semiología en el diseño gráfico. Universidad Nacional de Lanús. Recuperado en 12/06/2024 en: https://www.academia.edu/39084581/La_ense%C3%B1anza_de_la_Semiolog%C3%ADa_en_el_Dise%C3%B1o_Gr%C3%A1fico
- SEP, (2023). Metodología para el diseño y rediseño de programas de estudio de la formación laboral. Currículum Laboral en la Educación Media Superior. Pág. 87, 90 y 91.
- Vilchis, L. (2013). El fenómeno de semiosis en el diseño gráfico, DeSignis (21). (120-128). <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=606066893013>

ANEXOS

MARCO DE HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO

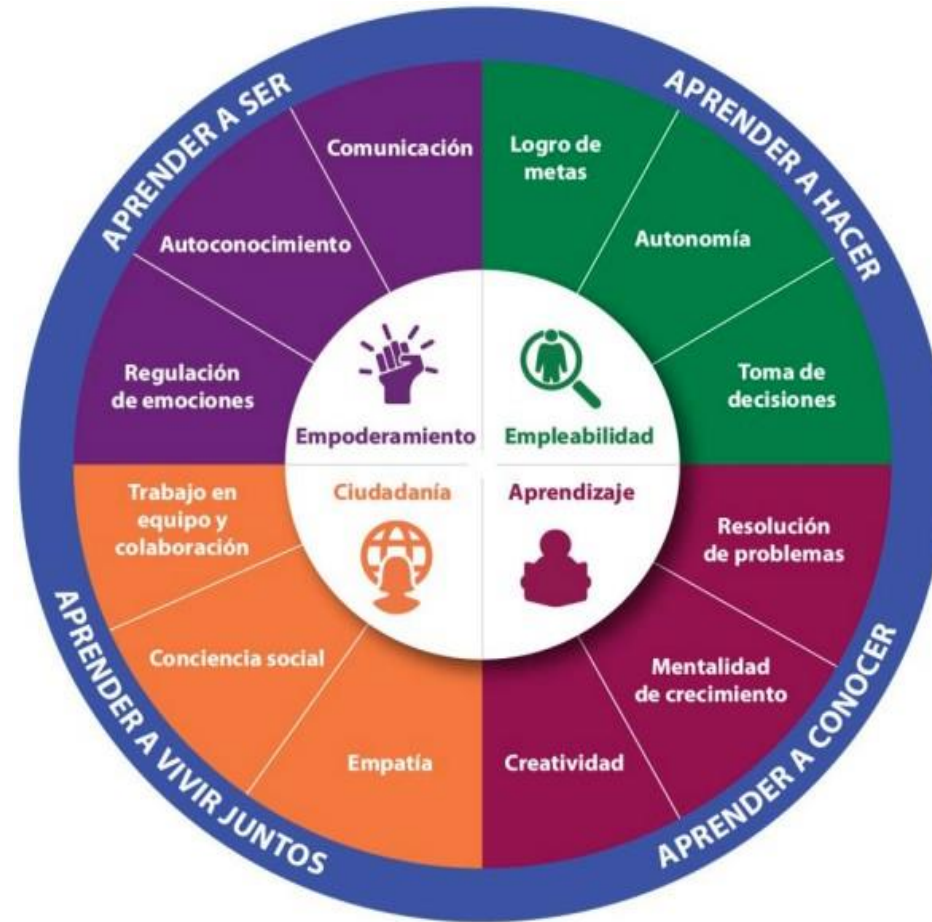
En la construcción del Marco se entrevistaron a estudiantes, egresados, docentes, instructores, directores de plantel, instituciones del sector público, cámaras empresariales y agencias internacionales. El resultado del proceso consultivo permitió contar con un marco de habilidades para la vida y el trabajo en la educación dual del tipo medio superior, así permitirá:

- Tener un lenguaje común entre las escuelas y las empresas en cuanto a las habilidades para la vida y el trabajo a desarrollar en las y los estudiantes registrados en algún modelo de educación dual.
- Desarrollar contenidos curriculares, materiales didácticos y procesos de formación con un enfoque común.
- Tener una referencia para procesos de selección, formación y evaluación de estudiantes que la autoridad educativa convenga para la opción educativa dual.

La importancia que tienen las HVyT dentro del sector productivo y en la vida de las personas, se considera importante incluirlas en el currículo no solo de la Educación Dual, sino en las modalidades y opciones educativas en que se imparte la formación laboral a la que hace referencia el MCCEMS.

El marco de HVyT contiene las principales habilidades que pueden ser adaptables a las necesidades de diferentes sectores, por lo que es importante, que se puedan seleccionar aquellas que son prioritarias fortalecer en las y los jóvenes, sin perder de vista la importancia de ofrecer una formación integral que procure su bienestar físico y socioemocional.

Figura 1. Marco de habilidades para la vida y el trabajo



Fuente. SEM. COSFAC 2023. Metodología para el diseño y rediseño de programas de estudio de la formación laboral.

Tabla 1. Descripción de las Habilidades para la vida y el trabajo

Dimensión	Habilidad	Definición	Habilidades relacionadas
Empoderamiento	Comunicación	Capacidad para compartir significados, deseos, necesidades y preocupaciones de forma verbal, no verbal o escrita, a través del intercambio de información y comprensión común.	Autoconocimiento, empatía, colaboración y trabajo en equipo.
	Regulación de emociones	Habilidad para reconocer y regular la expresión de emociones, sentimientos e impulsos de manera efectiva.	Toma de decisiones, resolución de problemas, empatía, comunicación.
	Autoconocimiento	Conocimiento y comprensión de sí mismo, toma de conciencia sobre motivaciones, necesidades, valores, pensamientos y emociones propias; identificación de las propias fortalezas, limitaciones y potencialidades.	Autoestima, empatía, confianza, regulación de emociones, autoeficacia.
Ciudadanía activa	Colaboración y trabajo en equipo	Capacidad para establecer relaciones interpersonales sanas y armónicas con personas y grupos diversos, que lleven al logro de metas grupales.	Comunicación, conciencia social, empatía, regulación de emociones, asertividad, resolución de problemas.
	Conciencia social	Habilidad para adoptar la perspectiva de otras personas con antecedentes y culturas distintas; implica sentir empatía y entender formas sociales.	Empatía, respeto por la diversidad, colaboración, comunicación, resolución de problemas.
	Empatía	Capacidad de comprender los sentimientos y emociones de los demás sin juzgarles, y ser capaz de experimentarlas por sí mismo.	Respeto por la diversidad, resolución de conflictos, comunicación, colaboración y trabajo en equipo.

Dimensión	Habilidad	Definición	Habilidades relacionadas
Aprendizaje	Creatividad	Capacidad de generar, articular o aplicar ideas, técnicas y perspectivas innovadoras, ya sea de forma individual o colaborativa.	Resolución de problemas, manejo de emociones, toma de decisiones, autonomía.
	Resolución de problemas	Capacidad para identificar una dificultad, tomar medidas lógicas a fin de encontrar una solución deseada, así como supervisar y evaluar la implementación de tal solución.	Toma de decisiones, conciencia social, creatividad, empatía, pensamiento crítico.
	Mentalidad de crecimiento	Conocimiento sobre los talentos y habilidades que son maleables y se pueden desarrollar con esfuerzo, perseverancia y práctica.	Autoconocimiento, resolución de problemas, toma de decisiones, autonomía en el trabajo, regulación de emociones.
Empleabilidad	Toma de decisiones	Proceso sistemático de elección entre un conjunto de alternativas, con base en criterios específicos e información disponible.	Autoconocimiento, regulación de emociones, comunicación, resolución de problemas, logro de metas.
	Logro de metas	Capacidad para establecer, planificar y trabajar para el logro de objetivos a corto y largo plazo, con criterios de éxito tangibles e intangibles. Implica organizar el trabajo, gestionar el tiempo adecuadamente y sostener la motivación, el impulso y el compromiso.	Persistencia, resolución de problemas, regulación de emociones, autoconocimiento, autonomía, propósito.
	Autonomía en el trabajo	Capacidad de aplicar aprendizaje personal (qué y cómo aprendemos) y hacer uso de la orientación para buscar continuamente el aprendizaje de nuevos conocimientos y habilidades para mejorar.	Resolución de problemas, creatividad, toma de decisiones, autoconocimiento, regulación de emociones.

Fuente. SEM. COSFAC 2023. Metodología para el diseño y rediseño de programas de estudio de la formación laboral.

CONCEPTOS CENTRALES DE LA EDUCACIÓN PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE

CoCEDs

Concepto	Definición	Habilidad
Nexo Agua-Energía-Alimento	Es un enfoque holístico e integrado para asegurar el acceso al agua, la energía y los alimentos a largo plazo, por lo que los ecosistemas desempeñan un papel central en el concepto. Se centra en la base de los recursos biofísicos y socioeconómicos de los que dependemos para lograr objetivos sociales, ambientales y económicos relacionados con el agua, la energía y los alimentos. Surge de la necesidad de ver cada sector como algo que no está separado; sino como algo complejo e inextricablemente entrelazado.	<ul style="list-style-type: none"> • Comienza por examinar todo el sistema y sus interrelaciones para entender dónde hay que actuar para mejorar la sostenibilidad de los recursos y/o servicios; solo entonces se formulan acciones (centradas en el agua o no). • Gestiona los conflictos e identifica los desafíos y las sinergias en los sectores Agua-Energía-Alimento; así como sus interrelaciones en el contexto local, regional y/o nacional de los y las estudiantes. • Pondera igualitariamente todos los sectores y tiene una perspectiva sistémica e integral para la protección del bienestar humano y la salud de los ecosistemas. • Ofrece un enfoque holístico e integrado para coadyuvar al acceso y disponibilidad al agua, la energía y los alimentos a largo plazo.
Servicios Ecosistémicos	Son todos los servicios que la naturaleza provee a la sociedad para sustentar la vida; varían en función de los ecosistemas (latitud, topografía, estado de conservación, entre otros), y del uso que la sociedad hace de ellos. Existen cuatro tipos de servicios: aprovisionamiento (productos obtenidos de la naturaleza), regulación (beneficios de la regulación de procesos de los ecosistemas); sostenimiento (servicios necesarios para la producción de otros servicios de los ecosistemas) y culturales (beneficios no materiales).	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica el tipo de servicio ecosistémico urbano/rural procesado en la cadena de valor (provisión, regulación/soporte y cultural), y definido por la estructura física de la localidad, ciudad o región y no sólo por sus límites administrativos y/o normativos. • Desarrolla una lógica de interacción recíproca y equilibrada entre el capital natural y el social, para salvaguarda del bienestar humano y la regeneración de los servicios ofrecidos por los ecosistemas en el mediano y largo plazo. • Identifica compensaciones y externalidades e incorpora soluciones basadas en la naturaleza a las funciones ecológicas y sociales de los servicios ecosistémicos urbanos y las áreas protegidas urbanas (p.e. zonas verdes seminaturales como parques, cementerios), dentro un contexto socioeconómico particular.

Sistemas Socio-ecológicos	Es un concepto holístico, sistémico e inclusivo del ser humano en la naturaleza, es decir, un sistema adaptativo y complejo en el que interactúan componentes culturales, políticos, sociales, económicos, ecológicos y tecnológicos. La condición para asumirse como tal es que la delimitación del sistema se realice a partir de sus interacciones con los sistemas sociales y ecológicos con los que se relaciona.	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica interacciones y componentes vitales que contribuyan al desarrollo de eco-comunidades resilientes (urbanas, rurales o mixtas; locales, nacionales, regionales). • Diseña sistemas complejos con enfoque en el desarrollo de la resiliencia socio-ecológica y la regeneración de los servicios ecosistémicos. • Transmite claramente los fundamentos de los sistemas sostenibles, sin importar el tipo particular de sistema socio- ecológico. • Delimita los sistemas a partir de las interacciones entre los componentes sociales (cultura, sociedad, economía y política) y ecológicos (naturaleza y ambiente) relacionados.
Economía Ecológica	Es el estudio de las distintas interacciones entre sistemas económicos y sistemas ecológicos. Por lo tanto, el campo de estudio de la economía es un subconjunto del campo de estudio de la ecología. Tiene en cuenta que el funcionamiento de los ecosistemas es complejo y no lineal, por lo que rebasar los umbrales, genera consecuencias irreversibles e impredecibles. Además, considera que el capital natural requiere ser preservado a un nivel crítico (Principio Precautorio), a través de proyectos de restauración de los ecosistemas.	<ul style="list-style-type: none"> • Analiza los procesos de crecimiento económico y de desarrollo desde una perspectiva sistémica, transdisciplinaria y circular. • Evalúa las cadenas de suministro y de valor, a través de análisis multicriterio y criterios bioéticos. • Interpreta la actividad económica y la gestión ecológica como un proceso co-evolucionario, en donde las sociedades son consideradas organismos vivos (metabolismo social). • Diseña sistemas de restauración de ecosistemas para la compensación parcial de la pérdida de capital natural (principio precautorio).

Fuente. SEM. COSFAC 2023. Metodología para el diseño y rediseño de programas de estudio de la formación laboral.

PROCESO DE EVALUACIÓN BAJO EL ENFOQUE EN COMPETENCIAS

La evaluación en el enfoque de competencias es un “proceso por el cual se obtienen evidencias del progreso de aprendizaje en los estudiantes, este proceso debe planificarse con base a las competencias deseadas en la formación de conocimientos, habilidades y actitudes socioafectivas”. García Acosta, José Guillermo y García González, Máryuri (2022).

La evaluación se caracteriza por ser un proceso de diagnóstico, formativo e integral del saber, saber hacer, saber ser, así como el bagaje histórico y cultural del estudiante, se aplica en situaciones que representan la realidad social y laboral de los sectores y de la comunidad en espacios de formación, en otras palabras, “es evaluar la actuación en contexto, es decir, el saber hacer, se sustenta en los saberes disciplinares y, justificado desde una ética profesional, que es lo que espera alcanzar de una competencia en el ámbito de la formación integral” Huerta Rosales, M. (2018).

Actualmente, “La evaluación en este tercer milenio debe ser formativa y promover el aprendizaje de los estudiantes. No solo debe analizarse como un momento final para el control de lo aprendido, sino como un momento inicial y permanente que estimula e incita el deseo de aprender.” Es decir, permite al docente mejorar y perfeccionar el proceso de formación y orientar el aprendizaje de los estudiantes”. Ortiz Ocaña, A. (2022).

Principios que orientan el proceso de evaluación en competencias



Fuente: COSFAC

- **Validez:** debe existir correlación entre los resultados de la evaluación y los resultados esperados en situaciones laborales reales.
- **Confiabilidad:** producir resultados consistentes al evaluar en momentos diferentes y en diversos contextos.
- **Accesibilidad:** facilitar el acceso a cualquier persona que pueda ser capaz de demostrar el desarrollo de la competencia.
- **Comunicación:** dar a conocer previamente las condiciones en que se va a evaluar, posteriormente, comunicar los resultados mediante la retroalimentación.
- **Equidad:** evitar cualquier práctica discriminatoria, los estudiantes son evaluados bajo los mismos criterios e indicadores.
- **Flexibilidad:** adaptarse a diferentes modalidades y opciones de formación, así como a las características y necesidades de los educandos.

Bajo estas orientaciones y para el rediseño curricular de la formación laboral, el proceso de evaluación representa el “punto de llegada” en el que el estudiante tiene la oportunidad de aplicar de manera integral y en escenarios cercanos a los laborales y sociales, el conocimiento fundamental de los recursos sociocognitivos, áreas de conocimiento y recursos socioemocionales en la demostración de la(s) competencia(s) laboral(es) básicas o extendidas desarrolladas durante el proceso de formación.

Por lo anterior y en un ciclo de mejora continua del proceso de enseñanza y aprendizaje, la evaluación inicial cobra sentido al diagnosticar o reconocer los saberes, características e intereses del estudiante, así como las condiciones en las que se promoverá el aprendizaje significativo, con el fin de realizar ajustes a los contenidos curriculares, estrategias, actividades y recursos. La evaluación formativa tiene la virtud de monitorear el progreso del aprendizaje y proporcionar retroalimentación sobre logros, deficiencias y oportunidades de mejora

del estudiantado, información valiosa para que los actores educativos tomen decisiones sobre iniciativas pedagógicas e institucionales que mejoren el desempeño del estudiantado y el servicio educativo, convirtiéndose en una fuente de motivación para todos. La evaluación sumativa comprueba el logro de las competencias en contextos similares a la realidad laboral y social, como se declara en el perfil de egreso.

En la práctica educativa concreta, la evaluación integral permite contar con una visión completa y reflexiva, al recibir información de quienes verdaderamente participaron en el proceso de formación, para lograrlo debe promoverse: La autoevaluación, el estudiante valora el desarrollo de sus competencias y la forma como las aprendió, observa y reflexiona acerca de su persona, de sus actitudes y de su trabajo continuo. La coevaluación, en la que los compañeros del grupo evalúan a un estudiante en particular, por lo que fomenta la cooperación, la colaboración, el compartir ideas, la crítica constructiva de las posturas de otros y la construcción social del conocimiento. La heteroevaluación, en la que el docente emite un juicio sobre el aprendizaje de los estudiantes, por lo que evalúa conocimientos, habilidades, actitudes y valores, a través de la integración de evidencias y su valoración mediante instrumentos.

Para lograr una evaluación diagnóstica, formativa e integral, importante considerar los pasos siguientes:



Fuente: COSFAC

Los instrumentos de evaluación son herramientas de medición y recolección de datos que permiten documentar el aprendizaje de los conocimientos, habilidades y actitudes de los estudiantes, su selección debe relacionarse con el objetivo de aprendizaje, la estrategia didáctica y ser adecuada al desempeño, los indicadores y momentos de la evaluación: rúbrica, prueba de ejecución, portafolios de evidencias, diario de campo o bitácora, organizadores gráficos, ensayo, resolución de ejercicios y problemas, exámenes o pruebas tipo saber, exposición, método de casos, proyectos y debates o discusiones dirigidas, todas ellas deben proporcionar información variable y confiable para la toma de decisión.

Las evidencias de evaluación son pruebas concretas y tangibles que demuestran que se está aprendiendo una competencia: de desempeño (evidencian el hacer), de conocimiento (evidencian el saber) demuestran el conocimiento y la comprensión que tiene la persona en la competencia, de actitudes y valores (evidencias del ser) y de producto, evidencian los resultados puntuales que tiene la persona en la competencia (Moisés Huerta Rosales).

Tipos de evidencias	
Desempeño	Producto
<p>Es la demostración de las habilidades, destrezas, actitudes y valores durante la ejecución de la competencia laboral, relacionadas con la manipulación física y motora.</p> <p>Los criterios para su valoración están relacionados con acciones concretas que se esperan del estudiante.</p>	<p>Son los resultados de la competencia laboral de manera concreta que puede visualizarse o analizarse sobre el producto terminado.</p> <p>Los criterios para valorar la calidad de la evidencia son: características biológicas, físicas, químicas, técnicas, la pertinencia, precisión, originalidad, entre otras.</p>

<p>Ejemplos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demostrar un trabajo o práctica exitosa. • Participación en la realización de una tarea individual o grupal. • Participación en la atención de personas o en brindar algún servicio. • Participación en exposiciones, comunicar ideas o debatir. 	<p>Ejemplos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajos escritos o investigaciones, diarios, registros, informes, bitácoras. • Visuales: dibujos, láminas, pinturas, presentaciones, entre otros. • Audiovisuales: videograbaciones, películas, entre otros. • Maquetas, planos, bocetos, prototipos, aparatos, equipos, entre otros. • Proyectos • Portafolios
---	---

Instrumentos	
<ul style="list-style-type: none"> • Guía de observación • Rúbricas • Registros anecdóticos • Bitácoras 	<ul style="list-style-type: none"> • Listas de cotejo • Bitácoras • Rúbricas

Fuente: COSFAC

Pasos para evaluar competencias laborales



Fuente: COSFAC

La Subsecretaría de Educación Obligatoria agradece y reconoce a todos aquellos y aquellas que colaboraron en la construcción de los Programas de Estudio de diseño estatal, por sus invaluable aportaciones.

Se autoriza la reproducción total o parcial de este documento, siempre y cuando se cite la fuente y no sea con fines de lucro.

Secretaría de Educación del Estado de Puebla

Subsecretaría de Educación Obligatoria