



# EDUCACIÓN

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

# PLAN Y PROGRAMAS DE ESTUDIO BGE 2018



Secretaría  
de Educación



# DISEÑO GRÁFICO

## TERCER SEMESTRE

# Bases del Diseño Gráfico



## ÍNDICE

<b>DIRECTORIO INSTITUCIONAL DE LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN</b>	<b>4</b>
<b>DIRECCIONES QUE PARTICIPAN</b>	<b>5</b>
<b>DIRECTORIO DE DISEÑADORES CURRICULARES DE TERCER SEMESTRE</b>	<b>6</b>
<b>PRINCIPIOS DE LA NUEVA ESCUELA MEXICANA</b>	<b>7</b>
<b>LAS 4AS PARA GARANTIZAR EL DERECHO A LA EDUCACIÓN Y FORMAR CIUDADANÍA PARA LA TRANSFORMACIÓN EN EL ESTADO DE PUEBLA, UNA MIRADA DESDE EL PLAN Y PROGRAMA DE ESTUDIOS DEL BACHILLERATO GENERAL ESTATAL 2018</b>	<b>8</b>
<b>ENFOQUE DEL PLAN Y PROGRAMA DE ESTUDIO</b>	<b>9</b>
<b>DATOS GENERALES DEL TERCER SEMESTRE</b>	<b>11</b>
<b>IMPACTO DEL PROGRAMA DE BASES DEL DISEÑO GRÁFICO Y SUS BLOQUES EN EL PERFIL DE EGRESO EMS</b>	<b>12</b>
<b>IMPORTANCIA DEL PROGRAMA DE BASES DEL DISEÑO GRÁFICO</b>	<b>14</b>
<b>BLOQUE I. COMPRENDIENDO EL DISEÑO GRÁFICO.</b>	<b>16</b>
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	17
ORIENTACIONES O SUGERENCIAS	17
EVALUACIÓN DEL BLOQUE I	21
<b>BLOQUE II. BOCETANDO COMPOSICIONES GRÁFICAS.</b>	<b>23</b>
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	24
ORIENTACIONES O SUGERENCIAS	24
EVALUACIÓN DEL BLOQUE II	28
<b>BLOQUE III. COLOREANDO BOCETOS TIPOGRÁFICOS.</b>	<b>30</b>
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	31
ORIENTACIONES O SUGERENCIAS	31
EVALUACIÓN DEL BLOQUE III	38
<b>REFERENCIAS</b>	<b>40</b>
<b>REFERENCIAS COMPLEMENTARIAS</b>	<b>40</b>
<b>PÁGINAS WEB</b>	<b>41</b>
<b>ANEXOS</b>	<b>43</b>
ANEXO 1. INSTRUMENTO DE VALORACIÓN	43

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

MIGUEL BARBOSA HUERTA  
**GOBERNADOR CONSTITUCIONAL DEL ESTADO DE PUEBLA**

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

MARÍA DEL CORAL MORALES ESPINOSA  
**SUBSECRETARIA DE EDUCACIÓN OBLIGATORIA**

AMÉRICA ROSAS TAPIA  
**SUBSECRETARIA DE EDUCACIÓN SUPERIOR**

MARÍA CECILIA SÁNCHEZ BRINGAS  
**TITULAR DE LA UNIDAD DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS**

DEISY NOHEMÍ ANDÉRICA OCHOA  
**DIRECTORA GENERAL DE PROMOCIÓN AL DERECHO EDUCATIVO**

OSCAR GABRIEL BENÍTEZ GONZÁLEZ  
**DIRECTOR GENERAL DE PLANEACIÓN Y DEL SISTEMA PARA LA CARRERA DE LAS MAESTRAS Y DE LOS MAESTROS**



## **DIRECCIONES QUE PARTICIPAN**

### **DIRECCIÓN ACADÉMICA DE LA SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN OBLIGATORIA**

MARIBEL FILIGRANA LÓPEZ

### **DIRECCIÓN DE APOYO TÉCNICO PEDAGÓGICO, ASESORÍA A LA ESCUELA Y FORMACIÓN CONTINUA**

IX-CHEL HERNÁNDEZ MARTÍNEZ

### **DIRECCIÓN DE BACHILLERATOS ESTATALES Y PREPARATORIA ABIERTA**

ANDRÉS GUTIÉRREZ MENDOZA

### **DIRECCIÓN DE CENTROS ESCOLARES**

JOSÉ ANTONIO ZAMORA VELÁZQUEZ

### **DIRECCIÓN DE ESCUELAS PARTICULARES**

MARTHA ESTHER SÁNCHEZ AGUILAR



## **DIRECTORIO DE DISEÑADORES CURRICULARES DE TERCER SEMESTRE**

### **COORDINACIÓN**

GINA VANESSA MARTÍNEZ VILLAGÓMEZ  
MARIANA PAOLA ESTÉVEZ BARBA  
MIRIAM PATRICIA MALDONADO BENÍTEZ  
ALFREDO MORALES BÁEZ  
ROMÁN SERRANO CLEMENTE

### **DISEÑADORES DE LA DISCIPLINA BASES DEL DISEÑO GRÁFICO**

ADRIANA GARCÍA RESÉNDIZ  
EDGAR OMAR CHAVACANO RAMÍREZ  
LUIS PÉREZ HUERTA  
FRANCISCO JAVIER REYES VILLAGRA

### **REVISIÓN METODOLÓGICA**

VIOLETA MACÍAS JUNCOS

### **REVISIÓN DE ESTILO**

VIOLETA MACÍAS JUNCOS



## PRINCIPIOS DE LA NUEVA ESCUELA MEXICANA

La Nueva Escuela Mexicana (NEM) tiene como centro la formación integral de niñas, niños, adolescentes y jóvenes, y su objetivo es promover el aprendizaje de excelencia, inclusivo, intercultural y equitativo a lo largo del trayecto de su formación. Esta garantiza el derecho a la educación llevando a cabo cuatro condiciones necesarias: asequibilidad, accesibilidad, aceptabilidad y adaptabilidad. Es por ello que los planes y programas de estudio retoman desde su planteamiento cada uno de los principios en que se fundamenta y con base en las orientaciones de la NEM, se adecuan los contenidos y se plantean las actividades en el aula para alcanzar la premisa de aprender a aprender para la vida.

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

### Principios de la Nueva Escuela Mexicana

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

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

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

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

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

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

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

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

## LAS 4AS PARA GARANTIZAR EL DERECHO A LA EDUCACIÓN Y FORMAR CIUDADANÍA PARA LA TRANSFORMACIÓN EN EL ESTADO DE PUEBLA, UNA MIRADA DESDE EL PLAN Y PROGRAMA DE ESTUDIOS DEL BACHILLERATO GENERAL ESTATAL 2018

El fin de la Educación en el Estado de Puebla es formar ciudadanía para la transformación; que se traduce en formar a las y los estudiantes para que a lo largo de su vida sean capaces de ser buenos ciudadanos, conscientes de ejercer sus derechos respetando tanto los valores y normas que la democracia adopta para hacerlos efectivos, como los derechos del resto de sus conciudadanos. Esta noción tiene que ver en palabras de Maturana (2014), con llegar a ser un humano responsable, social y ecológicamente consciente, que se respeta así mismo y una persona técnicamente competente y socialmente responsable.

Desde la Secretaría de Educación del Estado de Puebla se pretende formar a sujetos crítico-éticos, solidarios frente al sufrimiento; personas que cambien el mundo desde los entornos más cercanos. ¡Las grandes causas desde casa!

Para concretar los principios pedagógicos de la Nueva Escuela Mexicana y las finalidades educativas en el Estado de Puebla, el Bachillerato General Estatal, a través de sus programas de estudio, promueve las 4AS para garantizar el Derecho a la Educación, a través de sus dimensiones (asequibilidad, accesibilidad, aceptabilidad y adaptabilidad).

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



## ENFOQUE DEL PLAN Y PROGRAMA DE ESTUDIO

La metodología de Aprendizaje Situado de los planes y programas de estudio de Bachillerato General Estatal es una oportunidad para las y los docentes, estudiantes y la innovación en la enseñanza, al promover la toma de decisiones, incentivar el trabajo en equipo, la resolución de problemas y vinculación con el contexto real.

**Díaz Barriga, F** (2003) afirma que el Aprendizaje Situado es un Método que consiste en proporcionarle al estudiante una serie de casos que representen situaciones problemáticas diversas de la vida real para que se analicen, estudien y los resuelvan. La práctica situada se define como la práctica de cualquier habilidad o competencia que se procura adquirir, en un contexto situado, auténtico y real, y en donde se despliega la interacción con otros participantes.

En este sentido se promueve que “los docentes de la EMS sean mediadores entre los saberes y los estudiantes, el mundo social y escolar, las Habilidades Socioemocionales y el proyecto de vida de los jóvenes. En el Currículo de la EMS, los principios pedagógicos alineados con el Modelo Educativo Nacional vigente, que guían la tarea de los docentes y orientan sus actividades escolares dentro y fuera de las aulas, para favorecer el logro de aprendizajes profundos y el desarrollo de competencias en sus estudiantes”<sup>1</sup> son:

### ***Tener en cuenta los saberes previos del estudiante***

- El docente reconoce que el estudiante no llega al aula “en blanco” y que para aprender requiere “conectar” los nuevos aprendizajes con lo que ya sabe, adquirido a través de su experiencia.
- Las actividades de enseñanza–aprendizaje aprovechan nuevas formas de aprender para involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje, descubriendo y dominando el conocimiento existente y luego creando y utilizando nuevos conocimientos.

### ***Mostrar interés por los intereses de sus estudiantes***

- Es fundamental que el docente establezca una relación cercana con el estudiante, a partir de sus intereses y sus circunstancias particulares. Esta cercanía le permitirá planear mejor la enseñanza y buscar contextualizaciones que los inviten a involucrarse más en su aprendizaje.

### ***Diseñar situaciones didácticas que propicien el aprendizaje situado***

- El docente busca que el estudiante aprenda en circunstancias que lo acerquen a la realidad, simulando distintas maneras de aprendizaje que se originan en la vida cotidiana, en el contexto en el que él está inmerso, en el marco de su propia cultura.

---

<sup>1</sup>Secretaría de Educación Pública (2017) Planes de estudio de referencia del componente básico del Marco Curricular Común de la Educación Media Superior. p. 847-851

- Además, esta flexibilidad, contextualización curricular y estructuración de conocimientos situados, dan cabida a la diversidad de conocimientos, intereses y habilidades de los estudiantes.
- El reto pedagógico reside en hacer de la escuela un lugar social de conocimiento, donde los alumnos se enfrenten a circunstancias "auténticas".

***Promover la relación interdisciplinaria***

- La enseñanza promueve la relación entre disciplinas, áreas del conocimiento y asignaturas.
- La información que hoy se tiene sobre cómo se crea el conocimiento, a partir de "piezas" básicas de aprendizajes que se organizan de cierta manera, permite trabajar para crear estructuras de conocimiento que se transfieren a campos disciplinarios y situaciones nuevas.

***Reconocer la diversidad en el aula como fuente de riqueza para el aprendizaje y la enseñanza***

- Las y los docentes han de fundar su práctica en la equidad mediante el reconocimiento y aprecio a la diversidad individual, cultural y social como características intrínsecas y positivas del proceso de aprendizaje en el aula.
- También deben identificar y transformar sus propios prejuicios con ánimo de impulsar el aprendizaje de todos sus estudiantes, estableciendo metas de aprendizaje retadoras para cada uno.

***Superar la visión de la disciplina como un mero cumplimiento de normas***

- La escuela da cabida a la autorregulación cognitiva y moral para promover el desarrollo de conocimientos y la convivencia.
- Las y los docentes y directivos propician un ambiente de aprendizaje seguro, cordial, acogedor, colaborativo y estimulante, en el que cada niño o joven sea valorado, se sienta seguro y libre.

## DATOS GENERALES DEL TERCER SEMESTRE

Componente de formación: **Capacitación Para el Trabajo**  
Sector productivo prioritario del CONOCER: **Telecomunicaciones**

Campo de formación profesional: **Comunicación**  
Capacitación para el trabajo: **Diseño Gráfico**  
Disciplina: **Bases del Diseño Gráfico**  
Semestre: **Tercero**

Clave Capacitación: **BGEDIG03**  
Clave Disciplina: **CT-DIG-BDG**  
Duración: **3 Hr/Sem/Mes (54 horas)**  
Créditos: **3 créditos**

Total de horas: **54**

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

## IMPACTO DEL PROGRAMA DE BASES DEL DISEÑO GRÁFICO Y SUS BLOQUES EN EL PERFIL DE EGRESO EMS

### Ámbitos

#### **Lenguaje y Comunicación.**

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

#### **Pensamiento Crítico y Solución de Problemas.**

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

#### **Convivencia y Ciudadanía.**

Reconoce que la diversidad tiene lugar en un espacio democrático, con inclusión e igualdad de derechos de todas las personas. Entiende las relaciones entre sucesos locales, nacionales e internacionales, valora y practica la interculturalidad. Reconoce las instituciones y la importancia del estado de derecho.

#### **Habilidades Socioemocionales y Proyecto de Vida.**

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

#### **Colaboración y Trabajo en Equipo.**

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

#### **Habilidades Digitales.**

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



## Competencias Genéricas

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

**A3.** Identifica los sistemas y reglas o principios medulares que subyacen a una serie de fenómenos.

**A5.** Sintetiza evidencias obtenidas mediante la experimentación para producir conclusiones y formular nuevas preguntas.

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

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

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

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

### **CG9. Participa con una conciencia cívica y ética en la vida de su comunidad, región, México y el mundo.**

**A1.** Privilegia el diálogo como mecanismo para la solución de conflictos.

**A3.** Conoce sus derechos y obligaciones como mexicano y miembro de distintas comunidades e instituciones, y reconoce el valor de la participación como herramienta para ejercerlos.

## Competencias Profesionales

**CP-CAD-04.** Controla los recursos de la empresa mediante la generación de evidencias escritas, con base en los procedimientos y políticas establecidas.

**CP-CAD-06.** Organiza los procedimientos establecidos por la empresa para el abastecimiento, cuidado y distribución de los recursos materiales.

### **Habilidades Socioemocionales**

Relaciona - T: Conciencia Social.

### **Dimensiones del Proyecto de Vida**

Social: Empleo.

## IMPORTANCIA DEL PROGRAMA DE BASES DEL DISEÑO GRÁFICO

La importancia del programa de “Bases del Diseño Gráfico” radica en crear alumnos competentes en el área de capacitación para el trabajo, con el fin de ingresar al área profesional o laboral dominando las habilidades de comunicación visual necesarias y pueda expresarse en sus múltiples formas de manera asertiva, tanto en el aula como en su entorno. En cuanto al desarrollo de los contenidos propios de la disciplina, se iniciará con un proceso de análisis y reflexión de la historia del Diseño Gráfico, el contexto que permitió su desarrollo y las áreas en las que se aplica. Durante este semestre se toman en cuenta aspectos teórico-prácticos que deberán desarrollarse a lo largo de la capacitación y con ello el logro del perfil de egreso; así como, los procesos mentales necesarios para la creatividad, que partirá de actividades lúdicas y simples hasta un proceso complejo de análisis y reflexión. Lo interesante del proceso planteado es que el estudiantado irá evolucionando en la elaboración de productos gráficos simples a complejos con el apoyo de las herramientas digitales necesarias para su producción y difusión.

La estructura metodológica del programa involucra 3 fases: la primera, de tipo introductoria e informativa, acerca al estudiante al Diseño Gráfico lo suficiente como para vislumbrar la historia y oportunidades profesionales en el campo; la segunda, provee las nociones conceptuales básicas necesarias relacionadas a la composición, las figuras retóricas, las leyes de percepción visual y el proceso creativo de bocetaje, para el trabajo en dicha área; la tercera, en la cual se le introduce a conocimientos más precisos en teorías y psicología del color, así como del diseño y creación de tipografías, combinando ambas temáticas con lo abordado en la segunda parte, para el diseño adecuado de un logotipo.

El contenido del programa de Bases del Diseño Gráfico está estructurado de la siguiente manera:

### **Bloque I. Comprendiendo el Diseño Gráfico.**

En este primer bloque de aprendizaje, el estudiante, en un primer momento, retomará conocimientos básicos sobre comunicación y los encaminará a la comprensión de la comunicación visual, objetivo de toda propuesta gráfica. En un segundo momento, lo proveerá de los elementos básicos necesarios para reflexionar y comprender acerca de la importancia histórica del Diseño Gráfico, sus momentos o fechas cumbres, las múltiples áreas y aplicaciones que han surgido a lo largo del tiempo desde su nacimiento hasta nuestros días. Por tanto, el estudiante comprenderá que la evolución del diseño gráfico es constante y que a pesar del desarrollo tecnológico se ha adaptado para seguir vigente.

### **Bloque II. Bocetando Composiciones Gráficas.**

El presente bloque permitirá que el estudiante se apropie de los conocimientos básicos de composición para el acomodo y distribución de los elementos gráficos: figuras retóricas, comprendiendo que el mensaje visual es determinado por la gráfica utilizada y que se vale de la inteligencia interpretativa del espectador; Leyes de la Gestalt o leyes de percepción visual, con las cuales se potencia el mensaje al permitir crear propuestas gráficas atractivas al ojo humano y adecuadas para el mensaje a emitir. Además, le permitirá conocer el proceso de bocetaje haciendo uso de su creatividad para diseño en presentes y futuras propuestas gráficas.

### **Bloque III. Coloreando Bocetos Tipográficos.**

En este último bloque, el estudiantado tendrá un acercamiento a la puesta en práctica de lo abordado en los bloques anteriores al retomar temáticas como bocetaje y composición, que, al combinarlas con los conocimientos sobre tipografía, familias tipográficas, partes o anatomía de la letra, cualidades, sistemas o códigos y psicología del color, le permitirá poner en función su creatividad al diseñar un logotipo.

Por último, la capacitación propone dos tipos de productos integradores sugeridos; por un lado sugiere la elaboración de un producto particular, con las características esenciales de cada bloque de aprendizaje y que contribuye al logro y cumplimiento del propósito establecido; y otro general, en el que se integrarán los productos particulares para conformar un “Manual de Apoyo” que tiene la finalidad de servir de referencia para los estudiantes en futuros próximos, ya sea para recordar o tener presente lo abordado durante la capacitación en el transcurso del bachillerato o en su inserción en el campo laboral, además de su preparación universitaria. Este segundo producto también será referencia para la valoración realizada por el docente, al proyectar el avance en la adquisición de aprendizajes y el desarrollo de las competencias profesionales por parte del estudiante.

## Bloque I. Comprendiendo el Diseño Gráfico.

### Propósito del Bloque

Al finalizar el Bloque I, el estudiante diseñe una forma de comunicación visual acerca del desarrollo histórico y las áreas del diseño gráfico mediante el análisis de textos, situaciones históricas y ejemplos cotidianos relacionados al diseño, para que logre una proyección objetiva de mensajes visuales en presentes y futuras propuestas gráficas.

DESARROLLO DEL APRENDIZAJE		
CONTENIDOS ESPECÍFICOS	APRENDIZAJES ESPERADOS	PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Comunicación Visual               <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Comunicación Visual.</li> <li>b) Proceso de comunicación visual.</li> </ol> </li>   <li>● Teoría y Áreas del Diseño Gráfico               <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Antecedentes y desarrollo histórico.</li> <li>b) Áreas del diseño gráfico.</li> <li>c) Aplicaciones del Diseño gráfico.</li> </ol> </li> </ul>	<p><b>Ejemplifica</b> el proceso de la comunicación visual, y expone su impacto y su importancia en un proyecto gráfico.</p> <p><b>Valora</b> la importancia de la comunicación visual y su influencia en el contexto.</p> <p><b>Distingue</b> las características contextuales de las expresiones gráficas en el desarrollo histórico del Diseño Gráfico.</p> <p><b>Establece</b> las áreas y las aplicaciones del diseño gráfico en su actualidad tomando como referencia el sustento histórico.</p>	<p><b>Particular:</b> Elabore y presente un producto de comunicación visual en donde se observe el desarrollo histórico, la aparición de áreas y aplicaciones del diseño gráfico.</p> <p><b>General:</b> Integre el Capítulo 1 (Primera Parte), Bases del Diseño Gráfico del "Manual de Apoyo para Diseño Gráfico".</p>





ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	ORIENTACIONES O SUGERENCIAS
	<p>0. Durante el Bloque completo se estarán elaborando los recursos y productos sugeridos que conformarán el Producto Integrador General Sugerido, Capítulo 1 (Primera parte) del documento guía "Manual de apoyo para Diseño gráfico" de tercer semestre, por lo cual se sugiere establecer desde el inicio las condiciones o características que tendrá para no generar trabajo extra a las actividades del estudiante.</p>
<p><b>Comunicación Visual</b></p> <p>1. Observe en plenaria, una serie de imágenes en las que se visualicen situaciones cotidianas en donde haya personas que estén observando e interpretando carteles, pinturas, publicidad digital, etc., identifique los elementos del proceso de la comunicación entre los observadores y el material gráfico observado; elabore un esquema y retome una de las situaciones observadas para explicar dicho proceso.</p>	<p>1. Se sugiere una actividad de exploración por lo que no es necesario que se explicita la comunicación visual como tal.</p>
<p>2. En binas, observe los esquemas representados enfatizando la siguiente información:</p> <p>a. ¿Qué tipo de función cumple el mensaje emitido? (Función expresiva o emotiva, función conativa, apelativa o exhortativa, función referencial o informativa, función poética o estética, función fática, función metalingüística).</p> <p>b. ¿Qué elementos contiene la imagen que cumple como canal de mensaje? (tipografía, color, texturas, gráficos, etc.)</p> <p>c. ¿Qué tipo de representación se observa en la imagen o imágenes? (icono, símbolos, ideogramas, pictogramas, logotipos, realista, imagen gráfica, imagen fotográfica, imagen abstracta, etc.)</p> <p>Elabore una presentación en donde resuma la información solicitada y socialice para intercambiar percepciones.</p>	<p>2. Se recomienda explicar anticipadamente las diversas funciones del mensaje, los elementos de la imagen en la comunicación visual y el tipo de representaciones existentes para que el estudiante desarrolle un análisis óptimo y pertinente.</p> <p>Puede consultar los siguientes enlaces como referencia informativa:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Comunicación visual, <a href="https://www.ecured.cu/Comunicaci%C3%B3n_visual">https://www.ecured.cu/Comunicaci%C3%B3n_visual</a></li><li>• Comunicación visual. Introducción al Lenguaje Visual, <a href="https://ideasdi.com/recursos/comunicacion-visual/">https://ideasdi.com/recursos/comunicacion-visual/</a></li><li>• Libro de "Diseño y Comunicación Visual", del autor Bruno Munari, de la Editorial GG.</li></ul> <p>La presentación será de acuerdo con las condiciones del contexto.</p>



<p>3. Elabore, individualmente, un esquema a manera de infografía en el que represente el proceso de la comunicación visual. Socialice e integre en el manual sugerido el esquema ya terminado.</p>	<p>3. Se sugiere la elaboración de la infografía con las características que tendrá el Manual sugerido (físico o digital), ya que éste sería el primer tema a integrar. Por tanto, se deberá hacer referencia a toda la información recabada durante el contenido "Comunicación Visual".</p>
<p><b>Teoría y Áreas del Diseño Gráfico</b></p> <p>4. Indague y exponga, en binas, tercias o en equipos, información sobre las siguientes temáticas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a) Pinturas rupestres, 20 mil A.C.</li><li>b) Códices prehispánicos, América.</li><li>c) Ornamentaciones y decoraciones, Edad Media.</li><li>d) Johan Gutenberg y el diseño de la imprenta, 1440 d. C.</li><li>e) Técnica Publicitaria, Revolución Industrial.</li><li>f) Primeros diseñadores gráficos.</li><li>g) Primeros logotipos, 1800 d. C.</li><li>h) Computadoras, finales del siglo XX.</li><li>i) Internet, siglo XXI.</li></ul> <p>Anote, con base en las exposiciones, los datos y fechas que considere más relevantes.</p>	<p>4. Se propone que las temáticas sean distribuidas de acuerdo con el total de estudiantes o equipos conformados, para que se mantenga una atención constante, no sea repetitiva la información y se complemente en plenaria. Hacer mención que esta información será necesaria para la elaboración del producto final.</p>
<p>5. Elabore y socialice, colaborativamente, una infografía o cartel que muestre la información necesaria y fecha de creación o surgimiento de los siguientes conceptos o trabajos sobre diseño gráfico:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a. Diseño editorial.</li><li>b. Diseño publicitario.</li><li>c. Diseño de packaging.</li><li>d. Diseño de identidad corporativa.</li><li>e. Diseño en señalética.</li><li>f. Diseño técnico o didáctico.</li><li>g. Diseño web.</li><li>h. Diseño móvil.</li><li>i. Diseño multimedia.</li><li>j. Diseño tipográfico.</li></ul>	<p>5. Se sugiere dividir los conceptos entre el total de estudiantes o equipos conformados, para que se mantenga una atención constante, no sea repetitiva la información y se complemente en plenaria. Hacer mención que esta información será necesaria para la elaboración del producto final.</p> <p>Se pueden agregar más conceptos a la lista si se considera que está incompleta o hace falta alguno no contemplado en este documento.</p>



6. En plenaria, organice y argumente la elección o agrupación de los conceptos anteriores por áreas de aplicación, tomando como referencia las siguientes:

- a. Diseño gráfico de identidad visual.
- b. Marketing y diseño gráfico publicitario.
- c. Diseño gráfico de la interfaz de usuario.
- d. Diseño gráfico en publicaciones editoriales.

Defina un color, símbolo, icono, etc. que delimite cada área y sus aplicaciones o campos laborales (información de la actividad anterior).

6. Se sugiere que pueden agregar más áreas a la lista si se considera, que está incompleta o hace falta alguna no contemplada en este documento. Mencionar que el color o símbolo será aplicado o utilizado en el producto final.

La organización por áreas se puede realizar en una tabla de cuatro columnas o más si se anexaron áreas, o en un organizador gráfico. El producto deberá estar acorde a las características que tendrá el Manual sugerido (físico o digital), ya que éste sería el tercer tema a integrar

7. Indague en fuentes de información confiables (físicas y/o digitales) el desarrollo histórico del Diseño Gráfico e integre o complemente con la información recabada de las exposiciones previas. Elabore de forma colaborativa, una tabla cronológica con las fechas y acontecimientos más sobresalientes incluyendo el color o símbolo elegido para la identificación de las áreas.

7. Se sugiere que la tabla cronológica a elaborar sirva como base para el producto final e incluso puede ser parte del mismo, siempre y cuando cumpla con las especificaciones que se hayan planteado al inicio del bloque de aprendizaje. Se sugiere la elaboración de la tabla cronológica con las características que tendrá el Manual sugerido (físico o digital), ya que éste sería el segundo tema a integrar, debido al contenido y desarrollo histórico que presenta.

## PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO

### Particular.

Elabore y socialice física o digitalmente en alguna red social, individual o colaborativamente, un producto de comunicación visual (línea de tiempo, cartel, infografía, multimedia, etc.) en donde se observe el desarrollo histórico, la aparición de áreas y aplicaciones del diseño gráfico, cumpliendo con las siguientes características:

- a. Creativo.
- b. Buena ortografía.
- c. Se presenta la información de manera cronológica.
- d. Se presenta una cantidad óptima de información.
- e. Argumentación sobre la función del mensaje.

**Particular.** Se recomienda que la elaboración sea de acuerdo con las condiciones o características del grupo. Se enmarca la opción de línea de tiempo debido a las facilidades que dicho producto ofrece, en cuanto al manejo de fechas, distribución cronológica, uso de imágenes, explicaciones anexas, etc. Sin embargo, no es limitante, ya que, si se desea realizar un trabajo colaborativo o grupal, puede hacerse uso del cartel o la infografía, creando así una producción en serie cronológica y con una diversidad de formas de mensaje que aporten a diferenciar las funciones y tipos de mensajes existentes en la comunicación visual.



### **General Sugerido.**

Integre, física o digitalmente, los subproductos y el producto particular final obtenidos hasta el momento, conformando así el Capítulo 1 (Primera parte) Bases del Diseño Gráfico del “Manual de Apoyo para Diseño Gráfico”; considere las siguientes características:

- Buena ortografía.
- Índice.
- Paginación.
- Limpieza y buena presentación (si es en físico).
- Creatividad.
- Buena distribución de la información.

El documento General, al ser sugerido, queda a disposición de las características del contexto por lo que las características pueden cambiar.



## EVALUACIÓN DEL BLOQUE I

SABER	APRENDIZAJE ESPERADO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)
<b>CONOCER</b>	<b>Distingue</b> las características contextuales de las expresiones gráficas en el desarrollo histórico del Diseño Gráfico.	Exposición histórica sobre el desarrollo del diseño gráfico. Infografía/cartel sobre el origen de las áreas de diseño.	Escalas (Rúbrica o lista de cotejo).	<b>30 %</b>
<b>HACER</b>	<b>Ejemplifica</b> el proceso de la comunicación visual, y expone su impacto y su importancia en un proyecto gráfico. <b>Establece</b> las áreas y las aplicaciones del diseño gráfico en su actualidad tomando como referencia el sustento histórico.	Esquema de comunicación visual. Tabla cronológica.	Escalas (Rúbrica o lista de cotejo).	<b>30%</b>
<b>SER Y CONVIVIR</b>	<b>Valora</b> la importancia de la comunicación visual y su influencia en el contexto.	Presentación sobre comunicación y comunicación visual.	Guías estructuradas de observación (Anexo 1) y/o cuestionarios y/o escalas (Rúbricas, lista de cotejo).	<b>10%</b>



PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO (CIERRE)				
ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO	AGENTE DE EVALUACIÓN Y ORGANIZACIÓN DEL GRUPO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)
Aprendizaje Basado en Proyecto.	<p><b>Particular:</b> Elabore y presente un producto de comunicación visual en donde se observe el desarrollo histórico, la aparición de áreas y aplicaciones del diseño gráfico.</p> <p><b>General:</b> Integre el Capítulo 1 (Primera Parte), Bases del Diseño Gráfico del "Manual de Apoyo para Diseño Gráfico".</p>	Heteroevaluación. Individual/Equipo.	Guía de evaluación de proyecto (Ver Anexo 2)	<b>30%</b>
<b>TOTAL</b>				<b>100%</b>



## Bloque II. Bocetando composiciones gráficas.

### Propósito del Bloque

Al finalizar el Bloque II, el estudiante diseñe mensajes visuales con los elementos compositivos y las Leyes de las Gestalt, además, aplique el proceso creativo demandado en el bocetaje de un proyecto gráfico mediante el análisis de textos, imágenes publicitarias y de propaganda identificadas en el contexto, y ejemplificaciones de procesos de bocetaje para generar propuestas gráficas que contribuyan a la proyección de mensajes visuales efectivos.

DESARROLLO DEL APRENDIZAJE		
CONTENIDOS ESPECÍFICOS	APRENDIZAJES ESPERADOS	PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO
<ul style="list-style-type: none"><li>Proceso creativo de bocetaje<ol style="list-style-type: none"><li>Creatividad</li><li>Bocetaje (Definición y tipos)</li><li>Proceso creativo</li></ol></li></ul>	<p><b>Reconoce</b> los conceptos de creatividad, bocetaje y proceso creativo, así como su aplicación.</p> <p><b>Diseña</b> productos gráficos aplicando la creatividad y el proceso creativo de bocetaje pertinente.</p> <p><b>Valora</b> la importancia del proceso creativo en el diseño de productos gráficos.</p>	<p><b>Particular:</b> Diseñe y elabore una propuesta gráfica a nivel boceto con proyección de mensaje visual.</p>
<ul style="list-style-type: none"><li>Composición gráfica<ol style="list-style-type: none"><li>Elementos visuales de la composición</li><li>Figuras retóricas</li><li>Leyes de la Gestalt</li></ol></li></ul>	<p><b>Identifica</b> los elementos visuales de una propuesta gráfica.</p> <p><b>Reconoce y diferencia</b> las diferentes Leyes de la Gestalt que intervienen en el diseño de una propuesta gráfica.</p> <p><b>Diseña</b> una propuesta gráfica tomando en cuenta las diferentes formas y Leyes de la Gestalt.</p>	<p><b>General:</b> Integre el Capítulo 1 (Segunda Parte), Bases del Diseño Gráfico del “Manual de Apoyo para Diseño Gráfico”.</p>



ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	ORIENTACIONES O SUGERENCIAS
	<p>0. Durante el Bloque completo, se estarán elaborando los recursos y productos sugeridos que conformarán el Producto Integrador General Sugerido, Capítulo 1 (Segunda parte) del documento guía "Manual de apoyo para Diseño Gráfico" de tercer semestre, por lo cual se sugiere establecer desde el inicio las condiciones o características que tendrá para no generar trabajo extra a las actividades del estudiante.</p>
<p><b>Proceso Creativo de Bocetaje</b></p> <p>1. Reproduzca en tres momentos, individualmente y con materiales de dibujo, una pintura o mural de origen mexicano, tomando en cuenta los siguientes límites de tiempo:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● 1 minuto</li><li>● 5 minutos</li><li>● 20 minutos</li></ul> <p>Muestre el resultado en plenaria e intercambie percepciones y comentarios en relación a la calidad de los trazos y las formas o figuras representadas.</p>	<p>1. Se sugiere que se realice la plenaria a cada tiempo límite, para que el estudiante pueda observar concretamente el resultado del proceso. Podría también, tomar evidencia fotográfica para que pueda ser anexada al manual. Se deben respetar los tiempos para que se observe cómo a mayor tiempo, mayor número de detalles.</p> <p>Clarificar que cada persona tiene un proceso creativo distinto y que ello implica el tipo de resultados obtenidos, por lo que no deben frustrarse o burlarse de los demás en caso de que alguien haya obtenido buenos o malos resultados.</p>
<p>2. De forma colaborativa, indague información sobre el bocetaje y elabore un organizador gráfico que exponga la siguiente información:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Definición</li><li>● Aplicaciones</li><li>● Materiales</li><li>● Fases o etapas</li></ul> <p>Complemente, incluyendo la información o imágenes obtenidas de la actividad 1, con un flujograma del proceso de bocetaje, describiendo las fases o etapas y el nivel de precisión en las ilustraciones, definiendo el tipo de boceto hasta llegar al producto final.</p>	<p>2. Se recomienda que proporcione la información necesaria para la indagación. Puede tomar en cuenta los siguientes links como referencia:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● <a href="https://practicarte.com/blog/tecnicas-para-aprender-a-dibujar/">https://practicarte.com/blog/tecnicas-para-aprender-a-dibujar/</a></li><li>● "Sketching para Principiantes: 5 Fases que Debes Seguir   neo VIVE" <a href="https://youtu.be/i0mdv4dKVq0">https://youtu.be/i0mdv4dKVq0</a></li><li>● "Bocetos a mano de mochilas" <a href="https://youtu.be/guJDUdwnF-M">https://youtu.be/guJDUdwnF-M</a></li></ul>





<p>3. Indague y exponga, colaborativamente, información de distintos autores en relación al proceso creativo y sus fases o etapas, la necesidad de la creatividad, su influencia en el diseño gráfico y la importancia de su aplicación o desarrollo en conjunto con el proceso de bocetaje.</p> <p>Elabore una tabla comparativa y complemente su información, argumentando si es o no necesario incluir más etapas o subetapas a las ya definidas.</p>	<p>3. Se sugiere que no se plantea la indagación individual de creatividad debido a que el proceso creativo la incluye como elementos fundamentales, y los mismos autores ofrecen definiciones acerca del tema.</p> <p>Algunos autores a considerar, estén o no directamente relacionados al diseño gráfico, son:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Graham Wallas</li><li>● Edward de Bono</li><li>● Paul Torrance</li><li>● Howard Gardner</li><li>● etc.</li></ul>
<p><b>Composición Gráfica</b></p> <p>4. En plenaria, observe una serie de carteles, anuncios, lonas, o cualquier otro producto gráfico publicitario e identifique los elementos que los componen. Por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Líneas</li><li>● Contornos</li><li>● Letras</li><li>● Colores</li><li>● Puntos</li><li>● Escalas o proporciones</li><li>● Si la estructura es horizontal o vertical</li></ul> <p>Explique por qué considera que se encuentran esos elementos y qué podrían significar.</p>	<p>4. Se recomienda utilizar publicidad o propaganda de un solo giro comercial o de una empresa en particular, con la finalidad de que el estudiante comience a percibir como ideas distintas pueden impactar hacia un mismo fin o propósito, en relación a las necesidades de comunicación visual de las empresas. Además, permitirá un análisis adecuado en las siguientes actividades.</p> <p>Esta actividad es de exploración por lo que no es necesario que sean acertados en cuanto a los elementos visuales de la composición.</p>
<p>5. Después de que indague y socialice la información pertinente, identifique, marque o resalte de forma colaborativa, los elementos de la composición visual en uno o varios productos publicitarios de los analizados en la actividad anterior.</p> <p>Exponga en plenaria el resultado y argumente la importancia de sus elementos y que pasaría si, en el producto publicitario</p>	<p>5. Se recomienda, al igual que en actividades anteriores, se distribuyan los elementos visuales entre el total del estudiante o equipos, para que la información no sea repetitiva y se mantenga un interés constante.</p> <p>Se debe enfatizar en que cada elemento de los productos gráficos expuestos cumple una función y con ellos se logra transmitir un mensaje visual efectivo.</p>



<p>elegido, faltara alguno o algunos de los elementos que lo componen. Elabore una tabla informativa con cada uno de los elementos de la composición visual, su definición y un ejemplo de su aplicación.</p>	<p>Se recomienda solicitar la tabla con las características necesarias para ser incluida en el apartado correspondiente del Manual General sugerido.</p>
<p>6. En plenaria, analice una serie de carteles, anuncios, lonas, o cualquier otro producto gráfico publicitario y responda las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Qué te hace sentir al verlo?</li><li>• ¿En qué te hace pensar?</li><li>• ¿Consideras que es coherente la imagen con el producto o la marca?</li><li>• ¿Con qué idea o ideas puedes asociar la imagen que se presenta?</li><li>• ¿Puedes identificar alguna figura retórica? ¿Cuál?</li></ul>	<p>6. Se recomienda esta actividad de exploración por lo que no es necesario que sean acertados en las figuras retóricas, ya que sirve para identificar si ya reconocen algunas.</p>
<p>7. En equipo, indague acerca de las figuras retóricas utilizadas en la publicidad gráfica, clasifique la información en un cuadro comparativo en donde incluya un ejemplo de cada una de las figuras, al finalizar, socialice la información y comente de ser necesario.</p>	<p>7. Se recomienda, al igual que en actividades anteriores, distribuir las figuras retóricas entre el total del estudiante o equipos. La tabla debe tener las características necesarias para ser incluida en el apartado correspondiente del Manual general sugerido.</p>
<p>8. En plenaria, analice carteles o anuncios publicitarios e identifique los elementos que los componen y anote la similitud entre las formas, los tamaños, los contrastes que se generan por los colores o las formas, que elemento o elementos captan la atención y cuáles no, etc. Redacte un argumento que valide el acomodo, distribución, uso de colores, uso de tipografía en uno o varios anuncios o carteles analizados.</p>	<p>8. El análisis es perceptivo tal como lo son las Leyes de la Gestalt. Sin embargo, no necesariamente debe ser muy profundo ya que el propósito es determinar qué tan perceptivo es el estudiante y si reconoce alguna de las Leyes de la Gestalt, esto sin necesidad de mencionar qué se está buscando.</p>
<p>9. Elabore, colaborativamente y después de indagar información acerca de "Leyes de la Gestalt", una tabla informativa que presente cada Ley con su respectiva</p>	<p>9. Se recomienda, al igual que en actividades anteriores, se distribuyan las Leyes de la Gestalt entre el total del estudiante o equipos, para que la información no sea repetitiva y se</p>



definición, y uno o varios ejemplos de uso o aplicación en diseño gráfico.

Identifique en alguno o algunos de los anuncios analizados que se han utilizado en su diseño, la Ley o Leyes de la Gestalt. Argumente su importancia en una ficha de conclusión.

mantenga un interés constante. Enfatique en la investigación del tema relacionado a Diseño Gráfico.

Se recomienda solicitar la tabla con las características necesarias para ser incluida en el apartado correspondiente del Manual general sugerido.

## PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO

### Particular.

Diseñe, elabore y socialice ante la comunidad educativa y en alguna red social, individual o colaborativamente y aplicando los conocimientos adquiridos sobre elementos visuales de la composición, figuras retóricas, Leyes de la Gestalt y aplicando el proceso de bocetaje pertinente, una propuesta gráfica para la publicidad o promoción de un producto, servicio, lugar, etc., a nivel boceto con proyección de un mensaje visual, cumpliendo con los siguientes parámetros:

- a) Creativo.
- b) Se debe utilizar al menos una figura retórica.
- c) Se debe percibir la aplicación de las Leyes de la Gestalt.
- d) El proceso de bocetaje debe contar con al menos tres niveles de trazos e ilustración antes del producto final.

### General Sugerido.

Integre, física o digitalmente, los subproductos obtenidos hasta el momento, conformando así el Capítulo 1 (segunda parte) Bases del Diseño Gráfico del "Manual de Apoyo para Diseño Gráfico"; considere las siguientes características:

- Buena ortografía.
- Paginación.
- Limpieza y buena presentación (si es en físico).
- Creatividad.
- Buena distribución de la información.

### Particular.

Se recomienda la elaboración de acuerdo con las condiciones o características del grupo.

Al ser de carácter boceto, no es necesario que el producto final sea digitalizado en un programa de vectores o edición fotográfica. Sin embargo, puede hacerse si los recursos tecnológicos con los que cuenta el estudiante lo permiten.

La publicidad o promoción puede ser enfocada hacia algún negocio familiar, la misma institución, puede vincularse a proyectos de alguna otra disciplina, etc.

El documento General, al ser sugerido, queda a disposición de las características del contexto por lo que las características pueden cambiar.



## EVALUACIÓN DEL BLOQUE II

SABER	APRENDIZAJE ESPERADO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)
<b>CONOCER</b>	<p><b>Reconoce</b> los conceptos de creatividad, bocetaje y proceso creativo, así como su aplicación.</p> <p><b>Identifica</b> los elementos visuales de una propuesta gráfica.</p> <p><b>Reconoce</b> y <b>diferencia</b> las diferentes Leyes de la Gestalt que intervienen en el diseño de una propuesta gráfica.</p>	<p>Exposición sobre bocetaje.</p> <p>Esquema de elementos de la composición.</p> <p>Reportes de investigación sobre proceso creativo, elementos de la composición, figuras retóricas en la publicidad y leyes de percepción.</p> <p>Tablas informativas.</p>	Exámenes objetivos y/o de desempeño.	<b>30 %</b>
<b>HACER</b>	<p><b>Diseña</b> productos gráficos aplicando la creatividad y el proceso creativo de bocetaje pertinente.</p> <p><b>Diseña</b> una propuesta gráfica tomando en cuenta las diferentes formas y Leyes de la Gestalt.</p>	Reproducción de pintura o mural.	Escalas (Rúbrica o lista de cotejo).	<b>30%</b>
<b>SER Y CONVIVIR</b>	<p><b>Valora</b> la importancia del proceso creativo en el diseño de productos gráficos.</p>	Exposiciones colaborativas.	Guías estructuradas de observación (Anexo 1) y/o cuestionarios y/o escalas (Rúbricas, lista de cotejo).	<b>10%</b>



PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO (CIERRE)				
ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO	AGENTE DE EVALUACIÓN Y ORGANIZACIÓN DEL GRUPO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)
Aprendizajes Basado en Proyectos.	<b>Particular:</b> Diseñe y elabore una propuesta gráfica a nivel boceto con proyección de mensaje visual.  <b>General:</b> Integre el Capítulo 1 (Segunda parte) Bases del Diseño Gráfico del "Manual de Apoyo para Diseño Gráfico".	Heteroevaluación. Individual/Equipo.	Guía de evaluación de proyecto (Ver Anexo 2)	<b>30%</b>
<b>TOTAL</b>				<b>100%</b>




## Bloque III. Coloreando bocetos tipográficos.

### Propósito del Bloque

Al finalizar el Bloque III, el estudiante diseñe propuestas gráficas de acuerdo con las cualidades, los sistemas, los códigos y la psicología del color, además de, la anatomía, familias y aplicaciones de la tipografía mediante el análisis de textos de información, diseños tipográficos, imágenes publicitarias identificadas en el contexto para que proyecte un mejor mensaje visual apoyado en el color y la tipografía.

DESARROLLO DEL APRENDIZAJE		
CONTENIDOS ESPECÍFICOS	APRENDIZAJES ESPERADOS	PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO
<ul style="list-style-type: none"><li>● Tipografía<ol style="list-style-type: none"><li>a) Familias tipográficas</li><li>b) Anatomía de la letra</li><li>c) Aplicación de la tipografía</li></ol></li> <li>● Color<ol style="list-style-type: none"><li>a) Teoría y cualidades del color</li><li>b) Sistemas y códigos de color</li><li>c) Psicología del color</li></ol></li></ul>	<p><b>Identifica</b> las partes en la anatomía tipográfica y la familia a la que pertenece.</p> <p><b>Reconoce</b> la aplicación que puede tener la tipografía en productos gráficos.</p> <p><b>Diseña</b> y/o <b>aplica</b> la tipografía en productos gráficos digitales e impresos según los fines y objetivos pertinentes.</p> <p><b>Reconoce</b> las cualidades, sistemas, códigos y la psicología del color.</p> <p><b>Aplica</b> color a propuestas gráficas de acuerdo con sus cualidades, códigos, sistemas y psicología.</p> <p><b>Argumenta</b> la influencia del color y la tipografía en el receptor de los mensajes visuales.</p>	<p><b>Particular:</b> Diseñe y presente un logotipo con color.</p> <p><b>General:</b> Capítulo 1 (Tercera Parte), Bases del Diseño Gráfico del "Manual de Apoyo para Diseño Gráfico".</p>



ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	ORIENTACIONES O SUGERENCIAS
	<p>0. Durante este tercer Bloque, se estarán elaborando los recursos y productos sugeridos que conformarán la tercera parte del Producto Integrador General Sugerido, Capítulo 1 (Tercera parte) del documento guía "Manual de apoyo para Diseño gráfico" de tercer semestre, por lo cual se sugiere establecer desde el inicio las condiciones o características que tendrá para no generar trabajo extra a las actividades del estudiante.</p>
<p><b>Tipografía</b></p> <p>1. Realice las siguientes instrucciones:</p> <p>a) Dibuje el abecedario completo en mayúsculas, minúsculas, signos de puntuación conocidos y los números de 0 a 9, buscando representar su personalidad a través de estas letras.</p> <p>b) Retome algún escrito corto y reescriba utilice el abecedario, signos de puntuación y números creados en el inciso anterior.</p> <p>c) Escriba tres veces su nombre de manera meticulosa, detallista y equilibrada expresando:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Alguna emoción (libertad, locura, alegría, etc.)</li> <li>• Algún estado físico corporal (obesidad, delgadez, etc.)</li> <li>• Algún estado motriz (inquieta, hiperactiva, etc.)</li> </ul> <p>Presente al grupo justificando el porqué de alguna de las tres formas de escritura del nombre.</p> <p>d) Realice un diseño tipográfico original con la ayuda de alguna aplicación o herramienta digital. Observe los ejemplos siguientes para guiar su creación:</p>	<p>1. Ya que es una actividad de exploración, no se debe limitar la creatividad del estudiante mencionando conceptos como terminaciones, grosor, serifas, familias tipográficas etc.</p> <p>Para el Inciso "c" se proponen los siguientes ejemplos:</p>  <p>Recuperadas de: <a href="http://lucadetenadb.blogspot.com/2013/10/actividad-2-tipografia.html">http://lucadetenadb.blogspot.com/2013/10/actividad-2-tipografia.html</a></p> <p>Si se considera pertinente, se puede modificar el nombre personal por el nombre de un producto, lugar o servicio.</p> <p>Para el inciso d), se recomienda utilizar una herramienta digital. Por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Harmony; <a href="https://mrdoob.com/projects/harmony/#grid">https://mrdoob.com/projects/harmony/#grid</a></li> <li>• PixilArt; <a href="https://www.pixilart.com/draw">https://www.pixilart.com/draw</a></li> </ul>







Recuperada de: <https://conceptodefinicion.de/caligrama/>



Recuperada de: <https://es.slideshare.net/Marinetaa2/caligrama-ppt>



<p>2. Indague, colaborativamente y en fuentes confiables, información relacionada con la anatomía o partes de la letra y las familias tipográficas existentes. Registre la información recuperada en un reporte de investigación.</p> <p>Elabore y socialice, haciendo uso del abecedario generado en el inciso a, o el nombre generado en el inciso c de la actividad 1, una infografía o gráfico de análisis en el que presente una o varias letras con la información pertinente sobre su anatomía y la familia tipográfica a la que pertenece.</p>	<p>2. Se sugiere generar equipos de trabajo colaborativo para abordar el tema sobre familias tipográficas. Para el gráfico o infografía se propone que el estudiante, en plenaria, los distribuya o agrupe en relación con la familia tipográfica a la cual considera que pertenece. Puede hacer uso de la lectura "Unidad 6. Tipografía" que se puede consultar y descargar como PDF en el link: <a href="https://docs.google.com/file/d/0B_CK997taDS2MmZkYTcwNjUtZjI0Yy00ZjY2LTliM2MtODVkyTUyZGYzODYy/edit?hl=es">https://docs.google.com/file/d/0B_CK997taDS2MmZkYTcwNjUtZjI0Yy00ZjY2LTliM2MtODVkyTUyZGYzODYy/edit?hl=es</a> O bien imprimirla anticipadamente y compartirla con el estudiante.</p>
<p>3. Analice en plenaria, portadas y páginas de libros, revistas y periódicos, empaques comerciales, anuncios publicitarios físicos y digitales, banners digitales, anuncios espectaculares, etc. y exprese las características que tienen los nombres, los logos, las frases que utilizan en relación a las formas de la tipografía, los elementos que la conforman, el tamaño o proporción, etc.</p> <p>Indague el proceso de diseño y elaboración de alguna letra, tipografía o logo tipográfico de una empresa y explique la información en una ficha de conclusión.</p>	<p>3. Se recomienda para los ejemplos de esta actividad, pueden ser de temáticas libres o relacionados al proyecto emprendedor para que se generen ideas adecuadas y se ajuste a la propuesta que desarrollarán.</p> <p>El proceso a indagar es para reforzar el tema bocetaje, el cual tendrán que aplicar en su propuesta de logotipo al final de este bloque.</p>
<p><b>Color</b></p> <p>4. Analice visualmente, en plenaria, objetos con colores diferentes o semejantes entre sí, y agrupe según el color, tono y la intensidad del color formando una línea o un círculo cromático. Por ejemplo:</p>	<p>4. Se sugiere pedir con anticipación los objetos o, en su defecto, hacer uso de los objetos comunes dentro o fuera del salón y que estén al alcance del estudiante. Si no se cuenta con objetos suficientes se puede modificar la actividad y elaborar la línea o círculo cromático utilizando lápices de colores, pinturas, plumones o algún otro material que permita realizar mezclas de colores.</p>





<p>Indague, en fuentes confiables, información sobre los grupos en que se dividen los colores, por ejemplo: fríos y cálidos, oscuros, claros, complementarios, primarios, secundarios, etc. Además, recupere y registre información acerca de la combinación de contraste que se genera con los diferentes colores y tonos.</p> <p>Recupere, en plenaria, la experiencia del inicio de esta actividad 5, y argumente nuevamente quien tiene la mejor combinación de contraste en su vestimenta y responda:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Cambió la elección de combinación?</li><li>• ¿Mejoró el argumento de la combinación?</li><li>• ¿Sucede lo mismo en los anuncios publicitarios?</li></ul>	<p>permita la visualización de las diversas combinaciones de colores.</p>
<p>6. Elabore, a partir de la indagación y recuperación de información sobre los diferentes sistemas y códigos de color que existen, una tabla informativa que presente el nombre del sistema o código de color, su definición o concepto, los colores que lo componen, su nomenclatura o parámetros con los que se identifica y sus medios de aplicación.</p> <p>Argumente, en plenaria, que pasaría si un sistema o código de color se utiliza en un medio o soporte no adecuado o distinto para el cual se ha generado.</p>	<p>6. Se sugiere la visualización de los siguientes videos en Youtube para reforzar el tema:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Modos de color en Diseño Gráfico, RGB, CMYK y HSB // Marco CreatiMvo: <a href="https://youtu.be/tvKq1zKc5oY">https://youtu.be/tvKq1zKc5oY</a></li><li>• Pantone qué es y cómo se utiliza: <a href="https://youtu.be/3KD-BVgA_fQ">https://youtu.be/3KD-BVgA_fQ</a></li></ul> <p>Se recomienda imprimir y proyectar el mismo color en sistemas o códigos distintos para que el estudiante observe las diferencias.</p>
<p>7. En plenaria, analice fotografías o imágenes de diversos lugares como restaurantes, hoteles, tiendas, etc., donde se identifiquen diversos colores, y redacte lo que le hacen sentir, pensar o imaginar y argumente por qué cree que se utilizan esos colores en esos lugares y no otros.</p> <p>Indague en fuentes confiables, físicas y/o digitales, el significado psicológico de los colores más utilizados en publicidad, así como, ejemplos de su uso o aplicación e integre la información en una tabla de cuatro columnas como la siguiente:</p>	<p>7. Se propone que se analicen los lugares más frecuentados por el estudiante, para cualquier tipo de situación, como comer, comprar, practicar deporte, nadar, etc.</p> <p>También se recomienda analizar logotipos, anuncios y propaganda desde el aspecto psicológico del color más que de las formas o composición.</p>



Color	Significado	Usos o aplicaciones	Ejemplo

### PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO

#### Particular.

Diseñe y socialice ante la comunidad educativa y en alguna red social, individual o colaborativamente y aplique los conocimientos adquiridos sobre tipografía y color, un logotipo adecuado para la institución, el proyecto emprendedor, un negocio familiar o, si maneja redes sociales, que pueda usar como identidad propia, argumente su propuesta de diseño. Tome en cuenta las siguientes condiciones:

- Creativo.
- Tipografía original y única.
- Aplicación de color en relación a su significado.
- Argumentación sobre la propuesta.

#### General Sugerido.

Integre, física o digitalmente, los subproductos obtenidos hasta el momento, conformando así el Capítulo 1 (Tercera parte) Bases del Diseño Gráfico del "Manual de Apoyo para Diseño Gráfico"; considere las siguientes características:

- Buena ortografía.
- Paginación.
- Limpieza y buena presentación (si es en físico).
- Creatividad.
- Buena distribución de la información.

#### Particular.

Se recomienda la elaboración sea de acuerdo a las condiciones o características del grupo.

El logo puede ser digitalizado si las condiciones del grupo y el estudiante así lo ameritan.

Se sugiere hacer énfasis en el desarrollo del proceso de bocetaje, con la finalidad de que se observe una evolución en los productos resultantes y existan argumentos más sólidos a la hora de su justificación.

El documento General, al ser sugerido, queda a disposición de las características del contexto por lo que las características pueden cambiar.



## EVALUACIÓN DEL BLOQUE III

SABER	APRENDIZAJE ESPERADO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)
<b>CONOCER</b>	<p><b>Identifica</b> las partes en la anatomía tipografía y la familia a la que pertenece.</p> <p><b>Reconoce</b> la aplicación que puede tener la tipografía en productos gráficos.</p> <p><b>Reconoce</b> las cualidades, sistemas, códigos y la psicología del color.</p>	<p>Esquema de la anatomía de la letra.</p> <p>Proceso de diseño tipográfico.</p> <p>Tablas informativas sobre cualidades, sistemas o códigos y psicología del color.</p>	Exámenes objetivos y/o de desempeño.	<b>30 %</b>
<b>HACER</b>	<p><b>Diseña</b> y/o <b>aplica</b> la tipografía en productos gráficos digitales e impresos según los fines y objetivos pertinentes.</p> <p><b>Aplica</b> color a propuestas gráficas de acuerdo a sus cualidades, códigos, sistemas y psicología.</p>	<p>Diseño de alfabeto.</p> <p>Diseño de nombre.</p> <p>Caligrama.</p>	Escalas (Rúbrica o lista de cotejo).	<b>30%</b>
<b>SER Y CONVIVIR</b>	<p><b>Argumenta</b> la influencia del color y la tipografía en el receptor de los mensajes visuales.</p>	<p>Indagaciones colaborativas.</p> <p>Producto integrador.</p>	Guías estructuradas de observación (Anexo 1) y/o cuestionarios y/o escalas (Rúbricas, lista de cotejo).	<b>10%</b>



PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO (CIERRE)				
ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO	AGENTE DE EVALUACIÓN Y ORGANIZACIÓN DEL GRUPO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)
Aprendizaje Basado en Proyectos.	<b>Particular:</b> Diseñar y presente un logotipo con color.  General: Integre el Capítulo 1 (Tercera parte) Bases del Diseño Gráfico del "Manual de Apoyo para Diseño Gráfico".	Heteroevaluación. Individual/Equipo.	Guía de evaluación de proyecto (Ver Anexo 2)	<b>30%</b>
<b>TOTAL</b>				<b>100%</b>

## REFERENCIAS

Frutiger, A. (2007). *El libro de la tipografía*. Barcelona, España: Gustavo Gili.

Heller, E. (2004). *Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona, España: Gustavo Gili.

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.

Müller Brockman, J. (2012). *Sistema de retículas, un manual para diseñadores*. Barcelona, España: Gustavo Gili.

## REFERENCIAS COMPLEMENTARIAS

Arnheim, R. (2002). *Arte y percepción visual; psicología del ojo creador*. Alianza Editorial.

Arroyo, I. (2005). Creatividad publicitaria y retórica, de la metáfora a los efectos especiales. *Revista ICONO 14*, nº5, pp. 1-14.  
<https://burjcdigital.urjc.es/bitstream/handle/10115/1586/ret%C3%B3rica%20publicitaria.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Costa, J. (2004). *La imagen de Marca. Un fenómeno social*. Barcelona, España: Paidós.

Cuervo, Ma. S. (2011). *El poder del color, La influencia de los colores en los consumidores*. Universidad de León.  
[https://buleria.unileon.es/bitstream/handle/10612/1904/71554167V\\_GADE\\_septiembre12.pdf](https://buleria.unileon.es/bitstream/handle/10612/1904/71554167V_GADE_septiembre12.pdf)

Escuela de arte y superior de diseño de VIC (s/f). *Psicología de color*. <https://perio.unlp.edu.ar/catedras/iddi/wp-content/uploads/sites/125/2020/04/Psicologia-del-color.pdf>

Fernandez, C. (s/f). *Leyes de Percepción o Gestalt*.  
<http://www.rosesocietyuruguay.com/pdf/LAS%20LEYES%20DE%20LA%20GESTALT.pdf>

IES San Blas. (s/f). *Unidad 6. Tipografía*. Disponible en:  
[https://docs.google.com/file/d/0B\\_CK997taDS2MmZkYTcwNjUtZjI0Yy00ZjY2LTliM2MtODVkyTUyZGYzODYy/edit?hl=es](https://docs.google.com/file/d/0B_CK997taDS2MmZkYTcwNjUtZjI0Yy00ZjY2LTliM2MtODVkyTUyZGYzODYy/edit?hl=es)



López, A. (2004). *Retórica y publicidad en la era de la Globalización*. *Revista de Retórica y Teoría de la Comunicación*, Año III, n° 6, pp. 95-121. <https://core.ac.uk/download/pdf/9483056.pdf>

Victoria, M. (2014). *El engaño visual en el arte. Análisis de la percepción visual y las Leyes de la Gestalt* [Tesis de Grado, Universitat Politècnica de Valencia].  
<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/45868/MEMORIA%20TFG.pdf?sequence=1&isAllowed=>

Zappaterra, Y. (2008). *Diseño Editorial, Periódicos y Revistas*. Barcelona, España: Gustavo Gili.

## PÁGINAS WEB

Angular UNIVA. (2016). *Fotografía publicitaria* [Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=Vp6bmWskVdQ>

Borges, V. (s/f). *Definición de identidad corporativa*. Recuperado de: <https://metodomarketing.com/definicion-de-identidad-corporativa/>

Caurin, J. (2017). *Identidad corporativa*. Recueprado de: <https://www.emprendepyme.net/identidad-corporativa>

CUMP. (s/f). *¡Conoce el Diseño Publicitario!* Recuperado de: <https://www.cump.edu.mx/articulos-de-interés/item/357-¡conoce-el-diseño-publicitario-cump>

Gallegos, I. (2017). *Pantone qué es y cómo se utiliza* [Video]. [https://youtu.be/3KD-BVgA\\_fQ](https://youtu.be/3KD-BVgA_fQ)

Gonzaro, O. (2018). *¿Qué es el diseño publicitario?* [Video]. <https://youtu.be/iwfkKYRkrfQ>

Iconografics. (2016). *¿Qué es la identidad corporativa?* [Video]. <https://youtu.be/Sx9MBLCe4cc>

Imagechef. (2019). *Hacer un Mosaico de Palabras*. Disponible en: [http://www.imagechef.com/ic/es/word\\_mosaic/](http://www.imagechef.com/ic/es/word_mosaic/)

Imagen y Diseño. (2016). *Clases de diseño publicitario – Diseño Gráfico*. Recuperado de: <https://xn--imagenydiseo-khb.es/disenio-grafico/clases-de-diseno-publicitario>

Imprenta Bahía. (2014). *6 elementos básicos de un buen cartel publicitario*. Recuperado de: <http://www.bahiagrafica.com/5-elementos-basicos-de-un-buen-cartel-publicitario/>



Ives, T. (2007). *Creatividad e Innovación*. Video recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=dof8ah7iXD0>

Marco Creativo. (2016). *Modos de color en Diseño Gráfico, RGB, CMYK y HSB* [Video]. <https://youtu.be/tvKq1zKc5oY>

Marita. (2013). *Actividad 2. Tipografía*. Recuperado de: <http://lucadetenadb.blogspot.com/2013/10/actividad-2-tipografia.html>

Muñoa, T. (2011). *Técnicas de representación*. Recuperado de: [https://es.slideshare.net/wampi\\_di/clase3-bocetaje](https://es.slideshare.net/wampi_di/clase3-bocetaje)

NeoAttack. (s/f). *¿Qué es identidad corporativa de una empresa y cómo crearla?* Recuperado de: <https://neoattack.com/identidad-corporativa/>

neoVIVE. (2019). *Sketching para Principiantes: 5 Fases que Debes Seguir* [Video]. <https://youtu.be/i0mdv4dKVq0>

Rodríguez, A. (2018). *10 elementos del diseño fundamentales en la publicidad*. Recuperado de: <https://www.merca20.com/10-elementos-del-diseno-fundamentales-en-la-publicidad/1>

Vicent C. (2017). *100 Técnicas Para Aprender A Dibujar Lo Que Sea Videos e Imágenes*. Recuperado de: <https://practicarte.com/blog/tecnicas-para-aprender-a-dibujar/>



## ANEXOS

### ANEXO 1. INSTRUMENTO DE VALORACIÓN

INSTRUMENTO DE VALORACIÓN DE HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES (HABILIDADES GENERALES) <i>(Ponderación: 10 puntos equivalen al 5% de la calificación final)</i>				
Nombre del estudiante:				Grado y grupo:
CRITERIOS	NIVELES OBSERVABLES			
	NUNCA (0)	A VECES (1)	SIEMPRE (2)	TOTAL
1. Participa activamente en las diferentes actividades de clase				
2. Logra mantener un adecuado nivel de concentración en las actividades desarrolladas.				
3. Es capaz de tomar la iniciativa y organizar una tarea o actividad de grupo				
4. Muestra respeto hacia el docente, así como a sus compañeros				
5. Muestra capacidad de autonomía y autorregula su aprendizaje				
<b>TOTAL:</b>				



## INSTRUMENTO DE AUTOVALORACIÓN DE HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES (HABILIDADES GENERALES)

(Ponderación: 10 puntos equivalen al 5% de la calificación final)

Nombre del estudiante:				Grado y grupo:
CRITERIOS	NIVELES OBSERVABLES			
	NUNCA (0)	A VECES (1)	SIEMPRE (2)	TOTAL
1. Valoro la importancia de los conocimientos que desarrollé durante el bloque.				
2. Controlo mis emociones y actúo de manera propositiva en las actividades desarrolladas.				
3. Considero y analizo diversas alternativas para cumplir tareas individuales o colectivas.				
4. Valoro las consecuencias o repercusiones que pueden tener mis actos o comportamientos individuales o colectivos.				
5. Mido el nivel de motivación que ejercen en mí, las diversas actividades propuestas para desarrollar mi autonomía.				
<b>TOTAL:</b>				



## ANEXO 2. GUÍA DE EVALUACIÓN DEL PROYECTO.

DATOS DE LA INSTITUCIÓN:				
GUÍA DE EVALUACIÓN DEL PROYECTO INTEGRADOR: “ _____ ”				
<b>DATOS DEL ESTUDIANTE:</b> <b>NOMBRE DEL PROYECTO:</b> <b>FECHA DE ENTREGA:</b>				
<b>INDICACIONES:</b> La siguiente herramienta, está diseñada para evaluar el proyecto del producto final, marque con una “X” en nivel de logro alcanzado, el puntaje obtenido puede ser de 1 hasta 3, seleccionando el nivel que considere el más adecuado. La suma más alta es de 30 puntos, al final del instrumento se propone la ponderación, el cual equivale el 30% de la evaluación sumativa del Bloque 1, 2 o 3. La ponderación es: 30 puntos equivalen al 30% de la calificación final.				
INDICADORES	Muy bien (3 puntos)	Bien (2.5 puntos)	Suficiente (2 puntos)	Insuficiente (1 punto)
1. Identifica y argumenta con claridad el tema o diseño del proyecto.				
2. Vincula el tema del proyecto con su entorno social en su comunidad.				
3. Establece con claridad la justificación del proyecto.				
4. El diseño del proyecto muestra un desarrollo pleno de la creatividad individual o colectiva.				



5. Elige un estilo de tipografía o letra adecuado y es legible.				
6. La gráfica utilizada es adecuada para el mensaje que se desea proyectar y se adecúa al contexto del diseño general.				
7. Considera y refleja con claridad y pertinencia la aplicación de las temáticas abordadas.				
8. El lenguaje que utiliza es adecuado en la redacción (uso de palabras descriptivas, de analogías, etc.).				
9. Utiliza colores y tonos adecuados al proyecto y sus intenciones comunicativas.				
10. Presenta el proyecto con un lenguaje claro y preciso, además de proyectar una pronunciación correcta de todas las expresiones.				
Puntaje total:				

PONDERACIÓN				
6	7	8	9	10
De 16 a 18 Puntos	De 19 a 21 Puntos	De 22 a 24 Puntos	De 25 a 27 Puntos	De 28 a 30 puntos



Comentarios u observaciones:

Nombre del docente (evaluador):

\*El contenido de este programa fue recuperado de las ediciones 2018 y 2019.