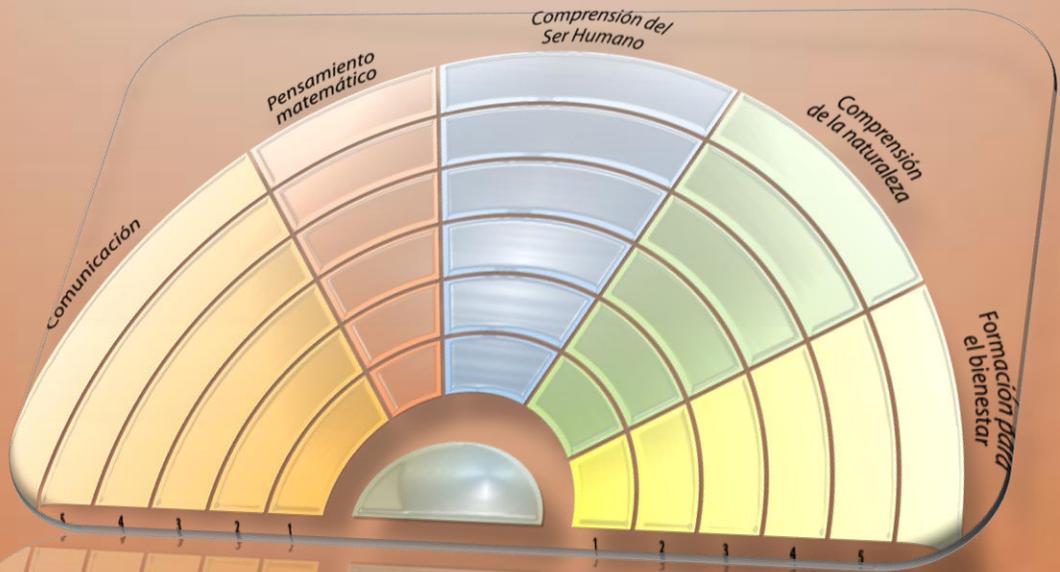




UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

SISTEMA DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR

BACHILLERATO GENERAL POR COMPETENCIAS



TRAYECTORIA DE APRENDIZAJE
ESPECIALIZANTE (TAE) DE:
DISEÑO GRÁFICO



- I. Denominación: Trayectoria de Aprendizaje Especializante en Diseño Gráfico
- II. Competencia Genérica que atiende: Comunicación
- III. Departamento de adscripción: Ciencias Formales
- IV. Número de Unidades de Aprendizaje: 5
- V. Fecha de elaboración: 20 de mayo de 2009
- VI. Total de horas: 285
- VII. Valor en créditos: 25

I. Justificación

Debido a las nuevas dinámicas que nuestra sociedad tiene actualmente, el manejo de la tecnología es cada día más valorado. Por ello, para los alumnos de Bachillerato resulta conveniente incursionar en la formación especializante relacionada con el diseño gráfico, ya que conjuga el desempeño en dos áreas con reconocimiento y demanda: la comunicación gráfica y el uso de las Tecnologías de la Información para la creación y manejo técnico de cualquier elemento gráfico, lo cual propicia que comience a relacionarse con un campo laboral que le brindara un recurso más en su desarrollo integral.

II. Objetivo general

El egresado de esta TAE será capaz de comunicar gráficamente ideas y mensajes de manera eficaz e innovadora, mediante el uso de aplicaciones y programas de diseño vectorial y objetos tridimensionales con base en los principios éticos de la comunicación en su entorno social y cultural.

III. Competencia de la TAE

Diseña productos de comunicación gráfica de manera creativa e innovadora utilizando para ello las herramientas digitales .



IV. Contenido curricular

TAE Diseño Gráfico									
Unidad de Aprendizaje	Tipo	AF	T	H/S	H total	T	P	CR	Semanas
Diseño gráfico	C	E	T	3	57	14	43	5	19
Expresión en Internet	C	E	T	3	57	14	43	5	19
Elaboración de Gráficos	C	E	T	3	57	14	43	5	19
Diseño digital de interactivos	C	E	T	3	57	14	43	5	19
Taller integrador de diseño y TIC	C	E	T	3	57	14	43	5	19

V. Modalidades de operación del programa

Presencial

VI. Secuencia de las Unidades de Aprendizaje

Diseño gráfico

Expresión en Internet

Elaboración de gráficos

Diseño digital de interactivos

Taller integrador de diseño y TIC



VII. Perfil del Docente

El profesor de la Trayectoria de Aprendizaje Especializante en Diseño Gráfico se caracteriza por:

- Experiencia docente
- Poseer un amplio dominio programas de diseño gráfico de por lo menos una marca.
- Transmitir y comunicar ideas de manera clara y precisa.
- Contar con un amplio sentido de la estética, así como sensibilidad, pensamiento crítico, ético, flexible, artístico y receptivo.
- Promover el aprendizaje y trabajo colaborativo a través de diferentes estrategias procurando la reflexión creativa en los alumnos.
- Propiciar el uso del lenguaje gráfico y visual, y el diseño digital para expresar ideas.
- Contar con una formación profesional en las áreas de: Diseño Gráfico, Informática, computación o electrónica y carreras afines

VIII. Recursos humanos, materiales y presupuestales

a) Recursos humanos:

- Docentes
- Encargado del área de cómputo

b) Infraestructura y servicios:

- Un laboratorio o aula de cómputo con capacidad para 20 equipos, al menos.
- Conexión a Internet banda ancha
- Aire acondicionado

c) Mobiliario y equipo:

- 1 Equipo de cómputo disponible por cada estudiante con las siguientes especificaciones: Procesador de 1.8 Gigahertz; Microsoft Windows XP Service Pack 3 o Windows Vista; 2 Gigabyte en RAM; 200 Gigabytes en espacio en disco duro; Resolución de monitor de 1280 x 800; Tarjeta de video de 16 bits ; Unidad de DVD-ROM.
- Software de diseño: Suite Creativa Adobe (CS3 ó CS4) y Suite Expression (MS Expression) y aplicaciones de soporte a funciones multimedia (p.ej. QuickTime 7.12
- Equipo de proyección en cada aula
- Mobiliario ergonómico



Bachillerato General por Competencias Programa de estudio

1. IDENTIFICACIÓN DEL CURSO

Nombre de la Unidad de Aprendizaje: Diseño Gráfico

Ciclo: 3 Fecha de elaboración: Junio de 2009

Clave	Horas de teoría	Horas de práctica	Total de horas	Valor en créditos
	14	43	57	5

Tipo de curso	Prerrequisitos
Taller	Tecnologías de la Información I Tecnologías de la Información II

Área de formación

Especializante

2. PRESENTACIÓN

La comunicación en nuestro entorno social es un elemento primordial de convivencia. Para comunicarse los seres humanos utilizamos diversas formas entre ellas, están las visuales que, a través de imágenes que quedan plasmadas en dípticos, carteles, folletos, trípticos, periódicos, etc., comunicamos ideas y mensajes que incluso pueden llegar a generar conciencia social.

En la actualidad, existe una gran diversidad de programas de diseño gráfico que nos pueden servir para lograr expresar cada una de nuestras ideas.

A través de la unidad de aprendizaje de Diseño gráfico se pretende que el estudiante comprenda la importancia que tiene el diseño gráfico a lo largo del tiempo en nuestra sociedad, además de generar en él el uso e interés por la comunicación de manera gráfica y visual como medio de expresión y solución a problemas.

3. COMPETENCIA GENÉRICA

Comunicación



4. OBJETIVO GENERAL

Analizar la importancia del diseño gráfico en la sociedad moderna e identificar los conceptos básicos de la comunicación gráfica y sus procesos de producción.

5. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- Identifica los elementos principales de la comunicación gráfica.
- Emplea conceptos básicos de diseño.
- Elabora propuestas innovadoras de diseño gráfico.
- Expresa sus ideas a través de la realización de diferentes medios de la comunicación gráfica.

6. ATRIBUTOS DE LA COMPETENCIA

Conocimientos (Saberes teóricos y procedimentales)	Aplica estrategias comunicativas Comunica sus ideas en forma gráfica Identifica conceptos y tendencias de diseño
Habilidades (Saberes prácticos)	Analizar Diseñar Plantear Decidir Exponer
Actitudes (Disposición)	Disponibilidad para el trabajo individual y en equipo. Compromiso con su formación personal y con el equipo. Interés por aprender y trabajar.
Valores (saberes formativos)	Responsabilidad Respeto Tolerancia Honestidad

7. DESGLOSE DE MÓDULOS

Modulo I

Fundamentos de Comunicación Gráfica

1. El proceso de comunicación
2. Los medios de comunicación
3. Semiótica de la imagen
4. ¿Qué es el diseño gráfico?
5. Distinción entre el diseño gráfico, el arte y la publicidad.



6. Diseño Gráfico y Multimedia

Módulo II

Historia del Diseño Gráfico

1. Antecedentes del Diseño
2. Escuelas de Diseño
3. El Diseño Gráfico en México
4. El Diseño Gráfico en la actualidad

Módulo III

Conceptos Básicos de Diseño Gráfico

1. Forma y espacio
2. Color
3. Texto y tipografía
4. Elementos gráficos e imagen
5. Composición y formato
6. Unidad y Módulo

Modulo IV

El Proceso de Diseño

1. ¿Por qué una metodología en el Diseño Gráfico?
2. Etapas del Diseño Grafico
3. Planeación
4. Proceso Creativo
5. Producción
6. Difusión
7. Evaluación

Modulo V

Herramientas digitales para el diseño gráfico

1. Las tecnologías de información al servicio del diseño gráfico
2. Dispositivos informáticos y almacenamiento
3. Software que se emplea para proyectos de diseño gráfico

8. METODOLOGÍA DE TRABAJO

La metodología a utilizar es proyectual basado en la resolución de problemas.

Se define el problema y sus elementos, se analiza y se crea un proyecto para darle solución. Lo que permitirá un aprendizaje significativo, aplicación del aprendizaje y refuerzo del mismo.



9. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Producto de aprendizaje por módulo	Criterios de evaluación	Ámbito de aplicación de la competencia genérica
Modulo I <ul style="list-style-type: none">Exposición de un proceso de comunicaciónExamen	Forma de exposición Claridad Forma de expresión 60 puntos como mínimo	Conocer los diferentes formas de comunicación y expresión
Modulo II <ul style="list-style-type: none">Escribir un ensayo del diseño en México	Ortografía Ideas completas Conclusiones	Reconocer la evolución del diseño en México
Modulo III <ul style="list-style-type: none">En equipos representar cada uno de los elementos del diseño gráfico	Aprendizaje colaborativo Exposición Formas de representación	Identificar y diferenciar los elementos del diseño gráfico
Modulo IV <ul style="list-style-type: none">Creación de un diseñoExposición de el	Expresión creatividad	Exponer el diseño creado y comunicar su experiencia
Modulo V <ul style="list-style-type: none">Incorporar a la tecnología el diseño creado	Mostrar la diferencia del diseño incorporando la tecnología	Exponer el proyecto

10. PONDERACIÓN DE CADA PRODUCTO DE APRENDIZAJE

Exposición	20%
Ensayo	10%
Creación de diseño	40%
Uso de la tecnología	30%

11. ACREDITACIÓN

Alcanzar por lo menos el 60 % del total del puntaje indicado en la ponderación de los productos de aprendizaje



BIBLIOGRAFIA

- Bierut Michael (2001). *Fundamentos de Diseño Gráfico* (1ª. ed.) Argentina: Editorial infinito.
- Lacey Joel (2004). *Guía completa de imagen digital* (1a. ed.) España: Blume
- Scott G. Robert (2007). *Fundamentos del diseño*. (1a. ed.) México: Limusa
- Swann Alan (2004). *Bases del diseño gráfico* (1a. ed.) España: Gustavo Gili
- Wippo Mecker R. (2007). *Recetario de diseño grafico: propuestas, combinaciones y soluciones* (1a. ed.) España: Gustavo Gili

Elaborado por:

Guillen Franco Rosa Irene, Escuela Vocacional

Orozco Vera Jesús Carlos, Escuela Regional de Educación Media Superior de Ocotlán

Ortiz Juárez Antonio, Escuela Preparatoria Regional de Lagos de Moreno

Rodríguez Zamora Adriana del Carmen, Escuela Vocacional

Sierra Gallardo Marco Antonio, Coordinación General de Tecnologías de la Información

Asesoría Pedagógica:

María Teresa Godínez Ramírez

Dirección de Educación Continua Abierta y a Distancia, CUCEA

Romy Florencia Hernández Pérez

Dirección de Educación Continua Abierta y a Distancia

Revisado por:

Zeferino Aguayo Alvarez



Bachillerato General por Competencias
Programa de estudio

1. IDENTIFICACIÓN DEL CURSO

Nombre de la Unidad de Aprendizaje: Expresión en Internet

Ciclo: 4 Fecha de elaboración: Junio de 2009

Clave	Horas de teoría	Horas de práctica	Total de horas	Valor en créditos
	14	43	57	5

Tipo de curso	Prerrequisitos
Taller	

Área de formación

Especializante

2. PRESENTACIÓN

La interacción social, la manera en que nos comunicamos y los adelantos de la tecnología han vuelto al Internet un aliado para nuestro desempeño en aspectos que van desde los mas sencillos y cotidianos, hasta los mas complejos y ser una herramienta cada día mas útil en el proceso de aprendizaje.

Esta unidad permitirá al alumno la comprensión de la web, así como sus elementos y aspectos básicos del diseño de un sitio web además de una visión de su proceso de construcción. Es por ello que la unidad de aprendizaje de Expresión en Internet se vuelve una ventana a un universo que hoy es amplio y se enriquece cada vez.

3. COMPETENCIA GENÉRICA

Comunicación

4. OBJETIVO GENERAL

Que el alumno utilice la web como medio de expresión para integrarse a la comunidad global, identificando las tecnologías y métodos para su producción.



5. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Expresa sus ideas con coherencia y sistematización, de acuerdo con los requerimientos de la situación comunicativa en que se encuentre

6. ATRIBUTOS DE LA COMPETENCIA

Conocimientos (Saberes teóricos y procedimentales)	Manejo correcto del Internet Distinguir la información publicada correctamente Tener buen manejo de la escritura
Habilidades (Saberes prácticos)	Distinguir Esquematizar Analizar Interpretar Reorganizar Identificar Diseñar Plantear Decidir Exponer
Actitudes (Disposición)	Disponibilidad para el trabajo individual y en equipo. Compromiso con su formación personal y con el equipo. Interés por aprender y trabajar.
Valores (saberes formativos)	Responsabilidad Respeto Tolerancia Honestidad

7. DESGLOSE DE MÓDULOS

Modulo I

Fundamentos del Web

1. ¿Qué es el Web?
2. Historia del WWW
3. Como funciona el web



Módulo II

El Web como herramienta de comunicación

1. Impacto del Web en la actualidad en la comunicación
2. Usos del Web. Ejemplos (Portales, Buscadores, Redes Sociales)

Módulo III

Hipertexto y Construcción de un Sitio Web

1. ¿Qué es el hipertexto?
2. ¿Cómo funciona el HTML?
3. Estructura básica de una Pagina Web
4. Etiquetas de HTML
5. Programas de para la creación de Sitios Web.

Modulo IV

El Proceso de Construcción de un Sitio Web (Enfoque de Arquitectura de la Información)

1. Definición del Proyecto
2. Definición de la Experiencia del Usuario
3. Identificación del Contenido
4. Definición de la Estructura del Sitio
5. Elaboración del Diseño Grafico
6. Construcción del Prototipo

Modulo V

Formatos y Tecnologías para el Web

1. Formatos de Imagen
2. Formatos de elementos multimedia
3. Lenguajes de programación y Bases de Datos

8. METODOLOGÍA DE TRABAJO

La metodología a utilizar es teórica y práctica

Lo anterior permitirá: aprendizaje significativo, aplicación del aprendizaje y refuerzo del mismo.



9. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Producto de aprendizaje por módulo	Criterios de evaluación	Ámbito de aplicación de la competencia genérica
Modulo I <ul style="list-style-type: none"> Examen Prácticas 	Aprobar 60 puntos como mínimo Evidencias de navegación en Internet	Conocer los diferentes formas de comunicación
Modulo II <ul style="list-style-type: none"> Visitas a portales y reporte de ello Revisar buscadores 	Entregar reportes de portales y diferencia de buscadores	Distinguir las diferencias de expresión y comunicación
Modulo III <ul style="list-style-type: none"> Aprender códigos de programación Conocer los diferentes programas de programación 	Reporte de diferencias para la creación de sitios Web	Identificar las etiquetas para expresión de ideas en programación
Modulo IV <ul style="list-style-type: none"> Elaboración de un proyecto para un sitio Web 	Entrega del proyecto	Exponer la forma de comunicación a través de un sitio Web
Modulo V <ul style="list-style-type: none"> Entrega de un proyecto con los diferentes elementos que lo integran 	Entrega del proyecto	Exponer los diferentes formas de comunicación

10. PONDERACIÓN DE CADA PRODUCTO DE APRENDIZAJE

• Examen	10%		
• Prácticas	20%		
• Reportes	10%		
• Elaboración de un proyecto para un sitio Web		30%	
• Entrega de un proyecto con los diferentes elementos que lo integran			30%



11. ACREDITACIÓN

Asistencia a por lo menos el 80 % de las sesiones

12. BIBLIOGRAFÍA

- AulaClic.com. (2005). Curso de Frontpage 2003. Retrieved 3 de junio, 2009, from <http://www.aulaclic.es/frontpage2003/>
- AulaClic.com. (2007). Curso de dreamweaver CS3. Retrieved 3 de junio, 2009, from <http://www.aulaclic.es/dreamweavercs3/>
- AulaFácil.com. (s.f.-a). Curso de DreamWeaver. Retrieved 12 de mayo, 2009, from <http://www.aulafacil.com/AulaDream/Dream/temario.htm>
- AulaFácil.com. (s.f.-b). Cursos de páginas web. Retrieved 12 de mayo, 2009, from <http://www.aulafacil.com/cursosgratis/curso/paginasweb.html>
- Campbell, M. (2006). *Diseño y construcción de sitios con Dreamweaver 8*. España: Anaya Multimedia.
- González, F. P. (2006). *navegar en Internet: Macromedia Dreamweaver 8*. México: Alfaomega.
- Hester, N. (2009). *Microsoft Expression Web 2 for Windows*. Berkeley, CA: Peachpit.
- Viadas, V. (2008). *Dreamweaver CS3: Curso Interactivo en CD ROM de Adobe*. México: Viadas.
- W3C. (2009). World Wide Web Consortium. Retrieved 3 de junio, 2009, from <http://www.w3.org/>

Elaborado por:

Guillen Franco Rosa Irene, Escuela Vocacional

Orozco Vera Jesús Carlos, Escuela Regional de Educación Media Superior de Ocotlán

Ortiz Juárez Antonio, Escuela Preparatoria Regional de Lagos de Moreno

Rodríguez Zamora Adriana del Carmen, Escuela Vocacional

Sierra Gallardo Marco Antonio, Coordinación General de Tecnologías de la Información

Asesoría Pedagógica:

Romy Florencia Hernández Pérez y María Teresa Godínez Ramírez

Dirección de Educación Continua Abierta y a Distancia, CUCEA

Revisado por:

Alvaro de Jesús Ibarra Beltrán



Bachillerato General por Competencias
Programa de estudio

1. IDENTIFICACIÓN DEL CURSO

Nombre de la Unidad de Aprendizaje: Elaboración de Gráficos

Ciclo : 4 Fecha de elaboración: Junio 2009

Clave	Horas de teoría	Horas de práctica	Total de horas	Valor en créditos
	14	43	57	5

Tipo de curso	Prerrequisitos
Taller	

Área de formación

Especializante

2. PRESENTACIÓN

La comunicación en nuestro entorno social es un elemento primordial de convivencia. Para comunicarse los seres humanos utilizamos diversas formas entre ellas, están las visuales que, a través de imágenes que quedan plasmadas en dípticos, carteles, folletos, trípticos, periódicos, etc., comunicamos ideas y mensajes que incluso pueden llegar a generar conciencia social.

En la actualidad, existe una gran diversidad de programas y aplicaciones de diseño gráfico en formato digital que nos pueden servir para lograr el objetivo general de esta trayectoria que se da por la necesidad de generar en el alumno el interés por la comunicación de mensajes gráficos, considerando las prioridades que dan sentido y orientación visual a las actividades humanas.

3. COMPETENCIA GENÉRICA

Comunicación



4. OBJETIVO GENERAL

Que el alumno sea capaz de crear imágenes digitales y domine los conceptos básicos de fotografía digital.

5. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Identifica características y elementos esenciales de la imagen digital

Crea imágenes digitales, utilizando las herramientas utilizando aplicaciones de las tecnologías de la información y comunicación

Modifica y maneja los atributos de imágenes en formato digital.

6. ATRIBUTOS DE LA COMPETENCIA

Conocimientos (Saberes teóricos y procedimentales)	Identificación de elementos que constituyen un archivo de imagen Uso y configuración de de la combinación de colores, brillo, contraste en ilustraciones digitales Manejo de herramientas de edición de gráficos y multimedia
Habilidades (Saberes prácticos)	Utiliza las herramientas de creación de gráficos digitales Expresa ideas con claridad de forma gráfica
Actitudes (Disposición)	Disciplina en la realización de actividades Disposición para el trabajo en equipo y el aprendizaje independiente Apertura hacia nuevos aprendizajes
Valores (saberes formativos)	Responsabilidad Respeto Tolerancia Honestidad

7. DESGLOSE DE MÓDULOS

Modulo I

Fundamentos de Imagen Digital

1. Entorno de trabajo y hardware
2. Diferencias entre gráfico vectorial e imagen de mapa de bits
3. Obtención de imágenes fotográficas
4. Formatos para mapa de bits
5. Antes de comenzar a trabajar



Módulo II

Software de Dibujo

1. Entorno de Trabajo (Menús, área de trabajo, flujo de trabajo)
2. Herramientas de selección
3. Uso de elementos auxiliares
4. Uso de herramientas de dibujo
5. Uso de herramientas de relleno y contorno
6. Opciones de transformación
7. Uso de Tipografía
8. Inserción de Imágenes de Mapa de Bits
9. Organización de los elementos (agrupación y uso de capas de información)
10. Preparación para impresión
11. Preparación para uso en medios electrónicos

Módulo III

Software de Edición de Imagen

1. Entorno de Trabajo (Menús, área de trabajo, flujo de trabajo)
2. Herramientas de selección
3. Uso de elementos auxiliares
4. Herramientas de pintura
5. Herramientas de relleno
6. Organización de los elementos (agrupación y uso de capas de información)
7. Modos de color
8. Filtros creativos y efectos especiales
9. Preparación para impresión
10. Preparación para uso en medios electrónicos

8. METODOLOGÍA DE TRABAJO

La metodología a utilizar se orienta por la estrategia del Aprendizaje Basado en Proyectos, que permite la integración de esfuerzos en una tarea común o bien al realizar trabajos de manera individual en torno a la creación y edición de imágenes digitales.

9. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Producto de aprendizaje por módulo	Criterios de evaluación	Ámbito de aplicación de la competencia genérica
I. Fundamentos de la imagen digital. Elaboración de un collage de imágenes que contenga ejemplos de los tipos de gráficos.	Aplicación y uso de las herramientas y técnicas	Uso de herramientas y aplicaciones y software en el contexto la expresión gráfica de conceptos e ideas.



II. Software de dibujo. Creación de una serie de imágenes y gráficos en torno a una idea.	Aplicación y uso de las herramientas y técnicas acordes con el desarrollo de un concepto gráfico.	
III. Software de edición Modificación y variaciones a una serie de gráficos elaborados previamente		
Producto final. Presentación de un catálogo de creaciones propias de imágenes y gráficos en formato digital.		

10. PONDERACIÓN DE CADA PRODUCTO DE APRENDIZAJE

Collage de imágenes de ejemplo.....	20 %
Serie de imágenes creadas con herramientas de dibujo	30 %
Presentación de variaciones digitales de la serie de imágenes	20 %
Catálogo de gráficos digitales	30 %

11. ACREDITACIÓN

Cumplir con el 80% del puntaje relativo a los proyectos y por lo menos el 80% de asistencia a las sesiones de trabajo

BIBLIOGRAFÍA

Adobe Press. (2006). *Photoshop Elements 4.0*. España: Anaya Multimedia.

Adobe Systems Incorporated. (2008). *Uso de Adobe Fireworks CS4 para Windows y Mac OS*. Retrieved 4 de junio, 2009, from http://help.adobe.com/es_ES/Fireworks/10.0_Using/fireworks_cs4_help.pdf

Adobe Systems. (2009). *Recursos de Fireworks*. Retrieved 4 de junio, 2009, from <http://www.adobe.com/support/documentation/es/fireworks/>

Arámbula Lariz, M. G. (2006). *Fireworks 8*. España: Anaya Multimedia.

Aulafacil.com. (2006). *Fireworks MX*. Retrieved 31 de mayo, 2009, from <http://www.aulafacil.com/fireworks/temario.htm>

Caplin, Steve (2001) *Diseño de iconos*. Gustavo Gili.

Lacey Joel (2004). *Guía completa de imagen digital* (1a. ed.) España: Blume

Saffer, Dan (2007) *Designing for interaction*. New Riders

Tidwell, Jenifer (2006) *Designing Interfaces*. O'Reilly,



- Bain, S. Wilkinson, N. (2004) *Corel Draw 12* .McGraw-Hill Profesional
- Viadas, V. (2008) *Curso Interactivo de Corel Draw X4* (1a ed) México: Viadas
- Viadas, V. (2006) *Curso Interactivo de Corel Draw 12* .(1a ed) México: Viadas
- Gonzalez Nava, L. (2005) *Como usar Corel Draw diseño gráfico* México: Gic Guias Inmediatas de computación.

Bibliografía complementaria:

- Pescador, D. (2008) *Corel Draw 12* (1a ed) México: Anaya Multimedia
- Paz, F. (2008) *Corel Draw X4* (1a ed) México: Anaya Multimedia

Elaborado por:

Guillen Franco Rosa Irene, Escuela Vocacional
Orozco Vera Jesús Carlos, Escuela Regional de Educación Media Superior de Ocotlán
Ortiz Juárez Antonio, Escuela Preparatoria Regional de Lagos de Moreno
Rodríguez Zamora Adriana del Carmen, Escuela Vocacional
Sierra Gallardo Marco Antonio, Coordinación General de Tecnologías de la Información

Asesoría Pedagógica:

María Teresa Godínez Ramírez
Dirección de Educación Continua Abierta y a Distancia, CUCEA

Romy Florencia Hernández Pérez
Dirección de Educación Continua Abierta y a Distancia

Revisado por:

Alvaro de Jesús Ibarra Beltrán



Bachillerato General por Competencias
Programa de estudio

1. IDENTIFICACIÓN DEL CURSO

Nombre de la Unidad de Aprendizaje: Diseño digital de interactivos

Ciclo: 5 Fecha de elaboración: Junio de 2009

Clave	Horas de teoría	Horas de práctica	Total de horas	Valor en créditos
	14	43	57	5

Tipo de curso	Prerrequisitos
Taller	

Área de formación

Especializante

2. PRESENTACIÓN

El diseño digital interactivo incluye la aplicación práctica de medios digitales y recursos que van de la animación al video y audio digital para el desarrollo de mensajes interactivos comunes en la actualidad.

El desarrollo de estos elementos requiere competencias específicas relacionadas con la manipulación de gráficos y el diseño de interfaces que faciliten al usuario final su uso.

Como UA especializante, Diseño Digital Interactivo complementa las competencias relacionadas con Diseño Gráfico, Expresión en Internet y Elaboración de Gráficos.

3. COMPETENCIA GENÉRICA

Comunicación

4. OBJETIVO GENERAL

Desarrolla un producto digital interactivo.



5. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Aplica software especializado en la construcción de interfaces interactivas.

Desarrolla mensajes gráficos combinando imágenes, texto, animaciones y multimedia.

Desarrolla DVDs, páginas web y/o presentaciones que permiten multiplicar el impacto de un mensaje..

6. ATRIBUTOS DE LA COMPETENCIA

Conocimientos (Saberes teóricos y procedimentales)	Desarrolla mensajes gráficos utilizando imágenes, textos y animaciones para su aplicación en páginas web. Combina en una interface única elementos de video, audio, texto, imagen digital y animación, para el desarrollo de DVDs y presentaciones.
Habilidades (Saberes prácticos)	<ul style="list-style-type: none">• Aplica herramientas de diseño digital• Elabora guiones dirigidos a productos multimedia.• Propone interfaces prácticas para la presentación de recursos digitales interactivos.• Desarrolla diseño en 3D• Recomienda procesos Multimedia considerando las necesidades de comunicación
Actitudes (Disposición)	<ul style="list-style-type: none">• Conocimientos de computación.• Metódico para la planeación de actividades.• Disposición para el trabajo en equipo.• Capacidad de expresión verbal y escrita.• Habilidades para el autoaprendizaje.
Valores (saberes formativos)	Responsabilidad

7. DESGLOSE DE MÓDULOS



Modulo I

Fundamentos de Diseño Interactivo

1. El Diseño interactivo
2. Interacción y Comunicación
3. Multimedia y mensajes
4. Elementos del diseño interactivo

Módulo II

Integración de elementos Interactivos

1. El *concepto* en el proceso de diseño
2. Software para el diseño interactivo
3. Diseño de interfaces e integración de elementos interactivos

Módulo III

Integración de Interactivos

1. Aplicación de software para animaciones
2. Integración de elementos de multimedia
3. Publicación del proyecto

8. METODOLOGÍA DE TRABAJO

Se propone el modelo de Aprendizaje Basado en Proyectos, que permite la integración de equipos conformados por individuos que trabajan juntos en la realización de actividades que solucionan problemas reales.



9. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Producto de aprendizaje por módulo	Criterios de evaluación	Ámbito de aplicación de la competencia genérica
<p>Guión escrito para el diseño de un proyecto digital interactivo con atributos de usabilidad</p> <p>Desarrolla los elementos multimedia a emplear en su proyecto</p> <p>Integra los elementos multimedia en la interface final</p>	<p>Sustenta el producto en criterios que establecen:</p> <p>a) El mensaje b) Atributos del receptor c) Elementos multimedia a emplear d) Propuesta básica de usabilidad</p> <p>a) Los elementos propuestos se relacionan con los fines establecidos en el módulo 1. b) Señala un concepto a desarrollar en su trabajo final. c) Integra los elementos en una interfase apropiada (empleo de colores, posición, etc)</p> <p>a) La interface propuesta cumple con las expectativas de uso b) Los elementos integrados facilitan la interactividad al usuario.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora guiones dirigidos a productos multimedia. • Propone interfaces prácticas para la presentación de recursos digitales interactivos. • Aplica herramientas de diseño digital • Recomienda procesos Multimedia considerando las necesidades de comunicación • Propone interfaces prácticas para la presentación de recursos digitales interactivos.



10. PONDERACIÓN DE CADA PRODUCTO DE APRENDIZAJE

El proyecto desarrollado es entendible por los usuarios del mismo.

11. ACREDITACIÓN

Presenta un proyecto de creación digital interactivo.

12. BIBLIOGRAFÍA

Adobe Press (2007) *Adobe Premiere 5.0*. España. Editorial: Anaya Multimedia .
Adobe Press (2008) *Adobe Photoshop CS3*. España. Anaya Multimedia.
Adobe Press (2008). *Dreamweaver CS3. DISEÑO Y CREATIVIDAD*. España. Anaya Multimedia.
Adobe Press (2008). *Flash CS3 Profesional. DISEÑO Y CREATIVIDAD*. Anaya Multimedia.
Bain, S. Wilkinson, N. (2004) *Corel Draw 12* McGraw-Hill Profesional

Elaborado por:

Guillen Franco Rosa Irene, Escuela Vocacional

Orozco Vera Jesús Carlos, Escuela Regional de Educación Media Superior de Ocotlán

Ortiz Juárez Antonio, Escuela Preparatoria Regional de Lagos de Moreno

Rodríguez Zamora Adriana del Carmen, Escuela Vocacional

Sierra Gallardo Marco Antonio, Coordinación General de Tecnologías de la Información

Asesoría Pedagógica:

Benjamín Gutiérrez Lucas

Dirección de Educación Continua Abierta y a Distancia, CUCEA

Revisado por:

Zeferino Aguayo Alvarez



Bachillerato General por Competencias
Programa de estudio

1. IDENTIFICACIÓN DEL CURSO

Nombre de la Unidad de Aprendizaje: Taller integrador de diseño y TIC

Ciclo: 6 Fecha de elaboración: Junio de 2009

Clave	Horas de teoría	Horas de práctica	Total de horas	Valor en créditos
	14	43	57	5

Tipo de curso	Prerrequisitos
Taller	

Área de formación

Especializante

2. PRESENTACIÓN

El entorno en el que vivimos, cada día exige una mayor colaboración de personas realizando un conjunto de actividades que logren llegar a un mismo propósito o fin, el cual en el caso del diseño nos aporta una forma innovadora de transmitir un mensaje muchas veces ya existente.

La Unidad de Aprendizaje de Taller integrador de diseño y TIC, desarrollará en el alumno competencias para el uso y manejo de las tecnologías de la información y la comunicación a través del diseño y elaboración de proyectos en conjunto, a conciliar e intercambiar ideas para obtener resultados en común.

3. COMPETENCIA GENÉRICA

Comunicación

4. OBJETIVO GENERAL

Que el alumno sea capaz de integrarse en el proceso grupal para elaboración de un proyecto de diseño gráfico usando Tecnologías de Información y Comunicación

5. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

<ul style="list-style-type: none">• Propone ideas que contribuyen a la solución de problemas• Aporta puntos de vista con apertura y toma en consideración las aportaciones de los
--



- otros compañeros
- Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas
 - Produce significados relevantes para el proceso de comunicación con sus compañeros y a nivel social

6. ATRIBUTOS DE LA COMPETENCIA

Conocimientos (Saberes teóricos y procedimentales)	Identifica y transmite ideas clave Analiza información Actúa de manera colaborativa
Habilidades (Saberes prácticos)	Interpretar Analizar Comunicación oral y escrita Resolución de problemas Uso del lenguaje
Actitudes (Disposición)	Disponibilidad para el trabajo individual y en equipo. Compromiso con su formación personal y con el equipo. Interés por aprender y trabajar.
Valores (saberes formativos)	Responsabilidad Respeto Tolerancia Honestidad

7. DESGLOSE DE MÓDULOS

Modulo I

Definición de Proyecto

1. Fundamentos de mercadotecnia
2. Creatividad – Ejercicios Creativos
3. Elaboración de Plan de Trabajo
4. Creación de Grupos de Trabajo



<p><i>Módulo II</i></p> <p>Creación de Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Redacción 2. Propuestas Gráficas 3. Elaboración de imágenes
<p><i>Módulo III</i></p> <p>Desarrollo del Proyecto</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ejecución del Proyecto 2. Pruebas y Revisiones
<p><i>Módulo IV</i></p> <p>Presentación de Proyecto</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Discusión y análisis
<p><i>Módulo V</i></p> <p>Análisis de la oferta educativa de Diseño Grafico</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Revisión del campo de trabajo actual
<p>8. METODOLOGÍA DE TRABAJO</p> <p>La metodología a utilizar es continua teniendo como principal elemento para reafirmar los conocimientos adquiridos la realización de ejercicios al término de cada módulo de manera consecutiva dando forma al diseño de un proyecto final de diseño gráfico.</p>

9. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Producto de aprendizaje por módulo	Criterios de evaluación	Ámbito de aplicación de la competencia genérica
<p>Modulo I</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reporte de cada uno de los ejercicios creativos 	<p>Claridad de expresión Presentación de los reportes</p>	<p>Distinguirá las diferentes formas de creatividad</p>
<p>Modulo II</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crear imágenes 	<p>Mostrar y explicar la forma del diseño de imagen</p>	<p>Comprenderá la forma de expresión de los demás</p>
<p>Modulo III</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mostrar su proyecto 	<p>Pruebas y revisores</p>	<p>Modificará su proyecto</p>



incorporado a las TICs		
Modulo IV • Retroalimentar los trabajos	Forma de expresión aportaciones	Opinará y retroalimentara los proyectos de sus compañeros
Modulo V • Reporte de diferentes lugares de desempeño respecto a sus capacidades	Claridad Exposición	Aportaciones

10. PONDERACIÓN DE CADA PRODUCTO DE APRENDIZAJE

Reporte de ejercicios	20%
Proyecto	80%

11. ACREDITACIÓN

Asistencia a por lo menos el 80 % de las sesiones

12. BIBLIOGRAFÍA

- Acha, J. (s.f.). *Introducción a la creatividad artística*. México: Trillas.
- Adobe Systems Incorporated. (2008). *Uso de Adobe Fireworks CS4 para Windows y Mac OS*. Retrieved 4 de junio, 2009, from http://help.adobe.com/es_ES/Fireworks/10.0_Using/fireworks_cs4_help.pdf
- Arámbula Lariz, M. G. (2006). *Fireworks 8*. España: Anaya Multimedia.
- Fischer, L. (2003). *Mercadotecnia*. México: McGraw Hill.
- González de la Cueva, M. E. (2008). *Administración de proyectos: optimización de recursos*. México: Trillas.
- Hartline, M. D. (2006). *Estrategia de marketing*. México: Cengage Learning.
- Khvilon, E., & Patru, M. (2002). *Information and Communication Technologies in Education*. Retrieved 15 de mayo de 2009, from <http://portal.unesco.org/education/en/>
- Satue, E. (s.f.). *El diseño gráfico: desde los orígenes hasta nuestros días*. Madrid: Alianza editorial.
- Wong, W. (2004). *Diseño gráfico digital*. España: Gustavo Gili.



Elaborado por:

Guillen Franco Rosa Irene, Escuela Vocacional

Orozco Vera Jesús Carlos, Escuela Regional de Educación Media Superior de Ocotlán

Ortiz Juárez Antonio, Escuela Preparatoria Regional de Lagos de Moreno

Rodríguez Zamora Adriana del Carmen, Escuela Vocacional

Sierra Gallardo Marco Antonio, Coordinación General de Tecnologías de la Información

Asesoría Pedagógica:

Romy Florencia Hernández Pérez y María Teresa Godínez Ramírez

Dirección de Educación Continua Abierta y a Distancia

Revisado por:

Álvaro de Jesús Ibarra Beltrán

