



**EDUCACIÓN**

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

# **PLAN Y PROGRAMAS DE ESTUDIO BGE 2018**



Secretaría  
de Educación



# DISEÑO GRÁFICO

## CUARTO SEMESTRE

# Software para el 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 CUARTO SEMESTRE</b> .....	<b>6</b>
<b>PRINCIPIOS DE LA NUEVA ESCUELA MEXICANA</b> .....	<b>7</b>
<b>LAS 4A 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>9</b>
<b>ENFOQUE DEL PLAN Y PROGRAMA DE ESTUDIO</b> .....	<b>10</b>
<b>DATOS GENERALES CUARTO SEMESTRE</b> .....	<b>12</b>
<b>IMPACTO DEL PROGRAMA DE SOFTWARE PARA EL DISEÑO GRÁFICO Y SUS BLOQUES EN EL PERFIL DE EGRESO EMS</b> .....	<b>13</b>
<b>IMPORTANCIA DEL PROGRAMA DE SOFTWARE PARA EL DISEÑO GRÁFICO</b> .....	<b>15</b>
<b>BLOQUE I. VECTORES</b> .....	<b>17</b>
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE.....	19
ORIENTACIONES O SUGERENCIAS .....	19
EVALUACIÓN DEL BLOQUE I .....	23
<b>BLOQUE II. RETOQUE DIGITAL</b> .....	<b>25</b>
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE.....	27
ORIENTACIONES O SUGERENCIAS .....	27
EVALUACIÓN DEL BLOQUE II .....	31
<b>BLOQUE III. GRÁFICA DIGITAL</b> .....	<b>33</b>
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE.....	35
ORIENTACIONES O SUGERENCIAS .....	35
EVALUACIÓN DEL BLOQUE III.....	40
INSTRUMENTOS DE VALORACIÓN.....	42
<b>REFERENCIAS</b> .....	<b>44</b>
<b>REFERENCIAS COMPLEMENTARIAS</b> .....	<b>44</b>
<b>ANEXOS</b> .....	<b>45</b>

## **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  
**SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN OBLIGATORIA**

AMÉRICA ROSAS TAPIA  
**SUBSECRETARÍA 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**

IX-CHEL HERNÁNDEZ MARTÍNEZ  
**DIRECTORA 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**

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

ANDRÉS GUTIÉRREZ MENDOZA

### **DIRECCIÓN DE CENTROS ESCOLARES**

JOSÉ ANTONIO ZAMORA VELÁZQUEZ

### **DIRECCIÓN DE ESCUELAS PARTICULARES**



## **DIRECTORIO DE DISEÑADORES CURRICULARES DE CUARTO SEMESTRE**

### **COORDINACIÓN**

ALFREDO MORALES BÁEZ  
DINORA EDITH CRUZ TORAL  
MARÍA CRISTINA HERNÁNDEZ RAMOS  
MARÍA DEL PILAR GUZMÁN TENORIO  
MARIANA PAOLA ESTÉVEZ BARBA  
MIRIAM PATRICIA MALDONADO BENÍTEZ  
VÍCTOR HUGO ESCAMILLA MIRANDA

### **DISEÑADORES DE LA CAPACITACIÓN DE SOFTWARE PARA DISEÑO GRÁFICO**

ADRIANA GARCÍA RESÉNDIZ  
FRANCISCO JAVIER REYES VILLAGRA  
LUIS PÉREZ HUERTA

### **REVISIÓN METODOLÓGICA Y DE ESTILO**

MARIA CRISTINA HERNÁNDEZ RAMOS

## 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.

**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 4A 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, F. (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 4A para garantizar el Derecho a la Educación, a través de sus dimensiones (asequibilidad, accesibilidad, aceptabilidad y adaptabilidad).

ASEQUIBILIDAD	ACCESIBILIDAD	ADAPTABILIDAD	ACEPTABILIDAD
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.	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.	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.	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.

## 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. (2006) afirma que el Aprendizaje Situado es un Método que consiste en proporcionar 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” 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.
- 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 CUARTO 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: **Software para el Diseño Gráfico**  
Semestre: **Cuarto**

Clave Capacitación: **BGEDIG4**  
Clave Disciplina: **CT-DIG-SDG**  
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 SOFTWARE PARA EL DISEÑO GRÁFICO Y SUS BLOQUES EN EL PERFIL DE EGRESO EMS

### Propósito del programa

Que el estudiante, diseñe productos gráficos con imágenes vectoriales y con retoque digital, mediante la aplicación y desarrollo de la creatividad y el uso de software especializado para lograr una mejor proyección visual en la aplicación de promocionales, textiles o medios digitales.

### Ámbitos

#### Lenguaje y Comunicación

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

#### Habilidades 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.

#### 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.

### Competencias Genéricas

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

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

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

**A1.** Expresa ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas, matemáticas o gráficas.

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

**A1.** Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.

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

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

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

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

**Competencias Profesionales**

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

**CP-DIG-02** Desarrolla sistemas con fines de comunicación visual.

**CP-DIG-03** Diseña archivos digitales para aplicación editorial.

**CP-DG-07** Aplica color con técnicas de composición, en elementos de comunicación visual.

**CP-DIG-08** Aplica técnicas de expresión gráfica utilizando equipo de cómputo.

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

**Habilidades Socioemocionales**

Relaciona - T: Colaboración

**Dimensiones del Proyecto de Vida**

Intelectual: Educación

## IMPORTANCIA DEL PROGRAMA DE SOFTWARE PARA EL DISEÑO GRÁFICO

El programa de la disciplina de Software para el Diseño Gráfico, contribuye al desarrollo creativo integral del estudiante a partir del conocimiento y uso de software especializado en la elaboración de proyectos gráficos digitales, reconociendo el impacto de su uso y utilidad en la vida laboral y/o profesional. En cuanto al desarrollo de los contenidos propios de la disciplina, se abordarán desde la perspectiva propia del alumnado, poniendo en práctica sus destrezas digitales permitiendo un aprendizaje más significativo y potenciando sus habilidades técnicas y manuales. Durante este semestre se parte de capacidades, habilidades y destrezas, dinamizadas el semestre anterior, mismas que deberán desarrollarse a lo largo de la capacitación para el logro del perfil de egreso. Así como, de las herramientas necesarias para impulsar la creatividad, en cada práctica y actividad, desde ejercicios simples hasta un proceso complejo de diseño. Lo interesante del proceso planteado radica en que el estudiantado irá evolucionando en el diseño de productos gráficos simples a complejos con el apoyo de equipo de cómputo y software necesarios para su producción y difusión.

La estructura metodológica del programa, en cada una de sus unidades de aprendizaje, involucra 3 fases: la primera, de tipo introductoria e informativa, acerca al estudiante al software especializado para diseño gráfico, al ambiente de trabajo y los elementos que los conforman; la segunda, permite la experimentación y práctica de las herramientas y funciones con que cuenta el software para comprender su uso e impacto en el producto gráfico a elaborar; la tercera, exige implementar su creatividad, poner en marcha los conocimientos obtenidos y las habilidades en el uso del software para diseñar productos gráficos pertinentes en torno a los objetivos comunicativos que se persiguen.

El contenido del programa de Implementación de Proyectos Gráfico está estructurado de la siguiente manera:

### **Bloque I. Vectorización**

En este primer bloque, la disciplina permitirá un desarrollo creativo pleno, en el estudiante, por medio del uso de software especializado en diseño de vectores. El acercamiento al programa determinará el conocimiento de las características esenciales del diseño vectorial y su importancia en proyectos gráficos; además, busca concientizar en relación al trabajo colaborativo para el logro de los objetivos comunicativos mediante la gráfica desarrollada.

### **Bloque II. Retoque digital**

El segundo bloque busca consolidar un nivel máximo de creatividad fotográfica, sólo en edición, por medio del uso de software especializado en retoque fotográfico. El acercamiento al programa determinará el conocimiento de las características esenciales para la edición de imágenes y su importancia en proyectos gráficos; además, contribuirá en el reconocimiento de la relevancia de una imagen modificada digitalmente y el impacto que genera en el espectador.

### **Bloque III. Gráfica digital**

Este último bloque está enfocado en el desarrollo creativo integral. Esto, debido a que el estudiante tendrá que poner en práctica los conocimientos adquiridos en cuanto a diseño vectorial y retoque digital para la elaboración de productos gráficos aplicables a promocionales, textiles y/o publicidad digital.

Por último, la capacitación propone dos tipos de productos integradores sugeridos; por un lado se propone la elaboración de un producto individual o en equipo, 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 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, servirá de base en conceptos básicos para la preparación universitaria. También, éste segundo producto, 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. Vectores

### Propósito del Bloque

Elabore imágenes vectoriales para su aplicación en proyectos gráficos mediante el uso adecuado de programas y software de cómputo especializado, demostrando sus conocimientos en diseño gráfico como opciones de inserción en el campo laboral o de profesionalización.

DESARROLLO DEL APRENDIZAJE		
CONTENIDOS ESPECÍFICOS	APRENDIZAJES ESPERADOS	PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO
1. Software para diseño de vectores	<p><b>Conoce</b> diferentes opciones de software (libre y comercial) para diseño de vectores.</p> <p><b>Manipula</b> el software especializado para diseño de productos gráficos vectoriales.</p> <p><b>Valora</b> la pertinencia e importancia del software en la elaboración de productos gráficos vectoriales.</p>	Elabore en equipo, un producto gráfico vectorial para su aplicación en publicidad o promocionales.
2. Entorno de trabajo vectorial	<p><b>Identifica</b> los elementos que componen el entorno de trabajo del software para diseño vectorial y las acciones que realizan.</p> <p><b>Diseña</b> imágenes gráficas vectoriales mediante la manipulación efectiva de un software especializado en diseño de vectores.</p> <p><b>Valora</b> la importancia de cada una de las herramientas que ofrece el software para diseño de vectores y su impacto en los productos gráficos.</p>	



3. Formatos de salida para  
diseño vectorial

**Diferencia** los formatos de salida para diseño vectorial y su finalidad o aplicación.

**Produce** imágenes vectoriales que son almacenadas en un formato de salida específico.

**Selecciona** el formato de salida pertinente y de acuerdo al tipo de producto gráfico elaborado y su aplicación



ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	ORIENTACIONES O SUGERENCIAS
<p>1. Integre, individualmente, de manera física o digital y durante todo el bloque de aprendizaje, los subproductos y el producto final sugerido para conformar el Capítulo 2 (Primera parte) Software para Diseño Gráfico del “Manual de Apoyo para Diseño Gráfico” considerando las siguientes características:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a) Buena ortografía.</li><li>b) Índice.</li><li>c) Paginación.</li><li>d) Limpieza y buena presentación (si es en físico).</li><li>e) Creatividad.</li><li>f) Buena distribución de la información.</li></ul>	<p>1. Se sugiere que determine la pertinencia del producto descrito ya que, al ser una generalidad, puede o no llevarse a cabo durante el bloque, quedando a determinación y disposición del docente a cargo y las características de los propios estudiantes.</p> <p>Se recomienda que, en caso de llevarlo a cabo, establezca las características y condiciones adecuadas y en plenaria para no generar trabajo extra a los estudiantes.</p>
<p><b>Software para diseño de vectores</b></p> <p>2. Registre, colaborativamente y después de indagar en fuentes confiables, en una tabla información relacionada a distintos tipos de software para el diseño de vectores, considerando lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a. Software</li><li>b. Tipo de licencia</li><li>c. Desarrollador tecnológico</li><li>d. Costo</li></ul>	<p>2. Se sugiere que divida al grupo en dos, para que una parte indague información sobre programas gratuitos o de código abierto y otra parte de programas comerciales o de pago.</p>
<p>3. Compare, colaborativamente y a partir de la información registrada en la actividad anterior, por medio de una tabla los distintos softwares en relación a lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a) Sistema operativo recomendado o compatible</li><li>b) Requerimientos técnicos</li></ul>	<p>3. Se recomienda que elabore la tabla con las características del producto general con el fin de que pudiera integrarse sin dificultad alguna (si se ha elegido trabajar o integrar dicho producto).</p>



<p>c) Vinculación con otros softwares de diseño d) Ventajas e) Desventajas</p>	
<p>4. Seleccione, en plenaria, a partir de la información registrada y la comparación de la actividad anterior, por medio de un producto de comunicación visual (cartel, infografía, etc.) el software con el que trabajará para elaborar o diseñar productos gráficos vectoriales, explicando la pertinencia en relación a las características técnicas y tecnológicas con las que cuenta en su contexto y las herramientas que ofrece dicho software y sus ventajas en relación a otros.</p>	<p>4. Se sugiere que elabore el producto de comunicación visual con información del software que se tiene la institución y/o con el que cuenta en casa el estudiante; además, retome las características del producto general en caso de ser necesario. Se sugiere que establezca desde este momento el producto a elaborar, mismo que puede ser el producto final de bloque, para que se elija el software en relación al producto mismo.</p>
<p><b>Entorno de trabajo vectorial</b></p> <p>5. Explique, colaborativamente y con ayuda de una tabla informativa, la función de los elementos del espacio de trabajo y las herramientas que ofrece o con las que cuenta el software a utilizar en la elaboración y diseño de imágenes vectoriales, tomando en cuenta lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a) Imagen, símbolo o ícono de la herramienta</li><li>b) Nombre (en español e inglés)</li><li>c) Acción que realiza o ejecuta</li></ul>	<p>5. Se sugiere que elabore un esquema similar al del "<a href="#">Anexo 5</a>" para identificar los elementos del espacio de trabajo del software, no es necesario registrar todas, solo las que considere básicas o necesarias. Se recomienda que elabore la tabla con las características del producto general, de forma que resulte una guía en el uso de las herramientas del software para los productos digitales a realizar en el semestre y en un futuro laboral, ofreciendo así más confianza en el manejo del software.</p>
<p>6. Produzca, como resultado práctica y experimentación, imágenes vectoriales básicas que demuestren la aplicación y combinación de las diferentes herramientas con que cuenta el software especializado para diseño de vectores elegido anteriormente.</p>	<p>6. Se recomienda que implemente la experiencia profesional en relación al software o hacer uso de tutoriales tales como:</p> <p>Tutoriales de Ilustrador: <a href="https://helpx.adobe.com/mx/illustrator/tutorials.html">https://helpx.adobe.com/mx/illustrator/tutorials.html</a> Corel Tutoriales:</p>



	<p><a href="http://www.corelclub.org/category/corel-tutoriales/">http://www.corelclub.org/category/corel-tutoriales/</a></p> <p>O cualquier otro software del que disponga el docente a cargo.</p>
<p>7. Elabore, a partir de un boceto o diseño previo, un producto gráfico vectorial teniendo en cuenta su aplicación en un artículo promocional o publicidad física o digital, presentando las siguientes características o elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a) Mezcla de formas (básicas, irregulares, complejas, objetos, paisajes, animales, etc.)</li><li>b) Aplicación de color</li><li>c) Integración de tipografía</li><li>d) Perspectiva</li><li>e) Volumen</li></ul>	<p>7. Se recomienda que diseñe o prepare el producto desde la actividad anterior con el fin de que el tiempo de trabajo no se prolongue demasiado. Además, la aplicación en el artículo promocional se puede realizar de manera simulada, con la creación del mismo en el programa utilizado.</p> <p>Se sugiere que elabore la lista de características o elementos a incluir en el producto resultando no siendo limitativa, ya que puede ser modificada por el docente a cargo de este programa.</p>
<p><b>Formatos de salida para diseño vectorial</b></p> <p>8. Explique, en equipo y con ayuda de una tabla informativa, cada uno de los formatos de salida en que pueden ser guardados los productos gráficos elaborados en el software vectorial elegido, tomando en consideración lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a) Extensión</li><li>b) Tipo</li><li>c) Nombre</li><li>d) Descripción</li></ul>	<p>8. Se sugiere que realice la tabla con las características del producto general, si ha sido elegido, con el fin de que pudiera integrarse sin dificultad alguna.</p> <p>Se sugiere que distribuya la totalidad de los formatos de salida entre el total de estudiantes, o agrupar, tanto los formatos o extensiones como al alumnado, para que la indagación se optimice.</p>
<p>9. Seleccione, individual o colaborativamente, el o los formatos de salida adecuados para guardar la o las imágenes vectoriales resultantes del contenido anterior, tomando en cuenta su aplicación en artículos promocionales o publicidad física/digital, proyectando la selección a través</p>	<p>9. Se recomienda que retome la tabla anterior para la selección y explicación de los formatos a elegir y su relación con la aplicación que tendrá el producto gráfico.</p>



<p>de un producto de comunicación visual (cartel, infografía, entre otros).</p>	
<p>10. Aplique, a las imágenes vectoriales elaboradas anteriormente, el o los formatos de salida seleccionados tomando en cuenta el uso, la aplicación o la proyección, impresa o digital, que tendrá cada imagen, explicando las ventajas del formato en relación a otros.</p>	<p>10. Se recomienda que critique objetivamente, como docente experto, el resultado de los productos guardados o impresos para clarificar la pertinencia o el resultado del formato o extensión elegidos. Además, a partir de la valoración docente se puede partir para mejorarlo y el resultado sea el producto final del bloque.</p>
<p><b>PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO</b></p> <p>Elabore, en equipo y con el manejo adecuado de las herramientas que ofrece el software especializado, un producto gráfico vectorial, diseñado anteriormente y publicado en alguna red social, justificando su extensión de salida y su aplicación en artículos promocionales o publicidad física o digital.</p>	<p>Se recomienda que guíe el diseño de acuerdo a las características del proceso de bocetaje, y contribuir a que de manera crítica y respetuosa se identifiquen las áreas de oportunidad en los productos finales a partir de la publicación y/o valoración grupal.</p> <p>Se sugiere que elabore este producto con las características establecidas en la primera actividad de este bloque, sólo en caso de que se haya llevado a cabo, para no generar trabajo extra al estudiantado.</p>



## EVALUACIÓN DEL BLOQUE I

SABER	APRENDIZAJE ESPERADO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)
CONOCER	<p><b>Conoce</b> diferentes opciones de software (libre y comercial) para diseño de vectores.</p> <p><b>Identifica</b> los elementos que componen el entorno de trabajo del software para diseño vectorial y las acciones que realizan.</p> <p><b>Diferencia</b> los formatos de salida para diseño vectorial y su finalidad o aplicación.</p>	<p>Tablas informativas/comparativas</p> <p>Esquema de elementos del área de trabajo</p>	Lista de cotejo	30 %
HACER	<p><b>Manipula</b> el software especializado para diseño de productos gráficos vectoriales.</p> <p><b>Diseña</b> imágenes gráficas vectoriales mediante la manipulación efectiva de un software especializado en diseño de vectores.</p> <p><b>Produce</b> imágenes vectoriales que son almacenadas en un formato de salida específico.</p>	<p>Imágenes vectoriales</p> <p>Ejemplo de aplicación de imagen vectorial</p> <p>Imagen vectorial en formato para aplicación en artículo promocional o publicidad</p>	Lista de Observación	30%
SER Y CONVIVIR	<p><b>Valora</b> la pertinencia e importancia del software en la elaboración de productos gráficos vectoriales.</p>	Productos de comunicación visual	Instrumentos de valoración	10%



	<p><b>Valora</b> la importancia de cada una de las herramientas que ofrece el software para diseño de vectores y su impacto en los productos gráficos.</p> <p><b>Selecciona</b> el formato de salida pertinente y de acuerdo al tipo de producto gráfico elaborado y su aplicación</p>			
--	--	--	--	--

PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO (CIERRE)				
ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO	AGENTE DE EVALUACIÓN Y ORGANIZACIÓN DEL GRUPO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)
AB Proyectos	Elabore en equipo, un producto gráfico vectorial para su aplicación en publicidad o promocionales.	Equipo Heteroevaluación	Rúbrica (Ver <a href="#">Anexo 1</a> )	<b>30%</b>
<b>TOTAL</b>				<b>100%</b>



## Bloque II. Retoque digital

### Propósito del Bloque

Elabore ediciones con retoque fotográfico digital para su aplicación en proyectos gráficos mediante el uso adecuado de programas y software de cómputo especializado demostrando sus conocimientos en diseño gráfico y emprendimiento como opciones de inserción en el campo laboral o de profesionalización.

DESARROLLO DEL APRENDIZAJE		
CONTENIDOS ESPECÍFICOS	APRENDIZAJES ESPERADOS	PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO
1. Software para retoque digital	<p><b>Conoce</b> diferentes opciones de software (libre y comercial) para retoque digital.</p> <p><b>Manipula</b> el software especializado para diseño de productos gráficos con retoque digital.</p> <p><b>Valora</b> la pertinencia e importancia del software en la elaboración de productos gráficos con retoque digital.</p>	Elabore en equipo, un producto gráfico con retoque digital para su aplicación en publicidad o promocionales.
2. Entorno de trabajo para retoque digital	<p><b>Identifica</b> los elementos que componen el entorno de trabajo del software para retoque digital y las acciones que realizan.</p> <p><b>Diseña</b> imágenes gráficas vectoriales mediante la manipulación efectiva de un software especializado en retoque digital.</p> <p><b>Valora</b> la importancia de cada una de las herramientas que ofrece el software para</p>	



3. Formatos de salida para retoque digital

retoque digital y su impacto en los productos gráficos.

**Diferencia** los formatos de salida para retoque digital y su finalidad o aplicación.

**Produce** imágenes con retoque digital que son almacenadas en un formato de salida específico.

**Selecciona** el formato de salida pertinente y de acuerdo al tipo de producto gráfico elaborado y su aplicación.



ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	ORIENTACIONES O SUGERENCIAS
<p>1. Integre, individual o grupalmente, física o digitalmente y durante todo el bloque de aprendizaje, los subproductos y el producto final sugerido para conformar el Capítulo 2 (Segunda parte) Software para Diseño Gráfico del “Manual de Apoyo para Diseño Gráfico”; considerando las siguientes características:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a) Buena ortografía.</li><li>b) Índice.</li><li>c) Paginación.</li><li>d) Limpieza y buena presentación (si es en físico).</li><li>e) Creatividad.</li><li>f) Buena distribución de la información.</li></ul>	<p>1. Se sugiere que determine la pertinencia del producto descrito ya que, al ser una generalidad, puede o no llevarse a cabo durante el bloque, quedando a determinación y disposición del docente a cargo y las características de los propios estudiantes.</p> <p>Se recomienda que, en caso de llevarlo a cabo, establezca las características y condiciones adecuadas y en plenaria para no generar trabajo extra a los estudiantes.</p>
<p><b>Software para retoque digital</b></p> <p>2. Registre, colaborativamente y después de indagar en fuentes confiables, en una tabla información relacionada a distintos tipos de software para retoque digital, considerando lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a) Software</li><li>b) Tipo de licencia</li><li>c) Desarrollador tecnológico</li><li>d) Costo</li></ul>	<p>2. Se sugiere que divida al grupo en dos, para que una parte indague información sobre programas gratuitos o de código abierto y otra parte de programas comerciales o de pago.</p>
<p>3. Compare, colaborativamente y a partir de la información registrada en la actividad anterior, por medio de una tabla comparativa los distintos softwares en relación a lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a) Sistema operativo recomendado o compatible</li><li>b) Requerimientos técnicos</li><li>c) Vinculación con otros softwares de diseño</li><li>d) Ventajas</li><li>e) Desventajas</li></ul>	<p>3. Se recomienda que elabore la tabla con las características del producto general con el fin de que pudiera integrarse sin dificultad alguna (si se ha elegido trabajar o integrar dicho producto).</p>



<p>4. Seleccione, en plenaria, a partir de la información registrada y la comparación de la actividad anterior, por medio de un producto de comunicación visual (cartel, infografía, etc.) el software con el que trabajará para elaborar o diseñar productos gráficos con retoque digital, explicando la pertinencia en relación a las características técnicas y tecnológicas con las que cuenta en su contexto y las herramientas que ofrece dicho software y sus ventajas en relación a otros.</p>	<p>4. Se sugiere que elabore el producto de comunicación visual con información del software que se tiene la institución y/o con el que cuenta en casa el estudiante; además, retomar las características del producto general en caso de ser necesario. Se sugiere que establezca desde este momento el producto a elaborar, mismo que puede ser el producto final de bloque, para que se elija el software en relación al producto mismo.</p>
<p><b>Entorno de trabajo para retoque digital</b></p> <p>5. Explique, colaborativamente y con ayuda de una tabla informativa, la función de todos los elementos del espacio de trabajo y las herramientas que ofrece o con las que cuenta el software a utilizar en la elaboración y diseño de imágenes con retoque digital, tomando en cuenta lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a) Imagen, símbolo o ícono de la herramienta</li><li>b) Nombre (en español e inglés)</li><li>c) Acción que realiza o ejecuta</li></ul>	<p>5. Se sugiere que elabore un esquema similar al del "<a href="#">Anexo 6</a>" para identificar los elementos del espacio de trabajo del software. No es necesario registrar todas, solo las que considere básicas o necesarias. Se recomienda que la tabla tenga las características del producto general, de forma que resulte una guía en el uso de las herramientas del software para los productos digitales a realizar en el semestre y en un futuro laboral, ofreciendo así más confianza en el manejo del software.</p>
<p>6. Produzca, como resultado práctica y experimentación, imágenes con retoque digital básico que demuestren la aplicación y combinación de las diferentes herramientas con que cuenta el software especializado para retoque digital elegido anteriormente.</p>	<p>6. Se recomienda que implemente la experiencia profesional del docente a cargo del programa o hacer uso de tutoriales tales como:</p> <p>Tutoriales de Photoshop para aprender gratis en español: <a href="https://computerhoy.com/noticias/imagen-sonido/10-mejores-tutoriales-photoshop-aprender-gratis-espanol-75181">https://computerhoy.com/noticias/imagen-sonido/10-mejores-tutoriales-photoshop-aprender-gratis-espanol-75181</a></p> <p>o cualquier otro del que disponga el docente a cargo.</p>



<p>7. Elabore, a partir de un boceto o diseño previo, un producto gráfico con retoque digital teniendo en cuenta su aplicación en un artículo promocional o publicidad física o digital, presentando las siguientes características o elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a) Aplicación de color</li><li>b) Integración de tipografía</li><li>c) Efectos visuales</li><li>d) Modificación de la imagen</li><li>e) Mezcla de imágenes</li></ul>	<p>7. Se recomienda que diseñe o prepare el producto desde la actividad anterior con el fin de que el tiempo de trabajo del estudiante no se prolongue demasiado. Además, la aplicación en el artículo promocional se puede realizar de manera simulada, con la creación del mismo en el programa utilizado.</p> <p>Se sugiere que elabore la lista de características o elementos a incluir en el producto resultando no siendo limitativa, ya que puede ser modificada por el docente a cargo de este programa.</p>
<p><b>Formatos de salida para retoque digital</b></p> <p>8. Explique, en equipo y con ayuda de una tabla informativa, cada uno de los formatos de salida en que pueden ser guardados los productos gráficos elaborados en el software para retoque digital elegido, tomando en consideración lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a) Extensión</li><li>b) Tipo</li><li>c) Nombre</li><li>d) Descripción</li></ul>	<p>8. Se sugiere que retome la tabla elaborada en el bloque anterior e integre solo los formatos que no aparezcan para no generar trabajo extra y solo complementar, si es necesario. Se sugiere que divida la totalidad de los formatos de salida entre el total de estudiantes, o agrupe, tanto los formatos o extensiones como al alumnado, para que la indagación se optimice.</p>
<p>9. Seleccione, individual o colaborativamente, el o los formatos de salida adecuados para guardar la o las imágenes con retoque digital resultantes del contenido anterior, tomando en cuenta su aplicación en artículos promocionales o publicidad física/digital, proyectando la selección a través de un producto de comunicación visual (cartel, infografía, entre otras).</p>	<p>9. Se recomienda que retome la tabla anterior para la selección y explicación de los formatos a elegir y su relación con la aplicación que tendrá el producto gráfico.</p>
<p>10. Aplique, a las imágenes con retoque digital elaboradas anteriormente, el o los formatos de salida seleccionados</p>	<p>10. Se recomienda que critique objetivamente, como docente experto, el resultado de los productos guardados o</p>



tomando en cuenta el uso, la aplicación o la proyección, impresa o digital, que tendrá cada imagen, explicando las ventajas del formato en relación a otros.

impresos para clarificar la pertinencia o el resultado del formato o extensión elegidos. Además, a partir de la valoración docente se puede partir para mejorarlo y el resultado sea el producto final del bloque.

### **PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO**

Elabore, en equipo y con el manejo adecuado de las herramientas que ofrece el software especializado, un producto gráfico con retoque digital, diseñado anteriormente y publicado en alguna red social, justificando su extensión de salida y su aplicación en artículos promocionales o publicidad física o digital.

Se recomienda que guíe el diseño de acuerdo a las características del proceso de bocetaje, y contribuir a que de manera crítica y respetuosa se identifiquen las áreas de oportunidad en los productos finales a partir de la publicación y/o valoración grupal.

Se sugiere que elabore este producto con las características establecidas en la primera actividad de este bloque, sólo en caso de que se haya llevado a cabo, para no generar trabajo extra al estudiantado.



## EVALUACIÓN DEL BLOQUE II

SABER	APRENDIZAJE ESPERADO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)
CONOCER	<p><b>Conoce</b> diferentes opciones de software (libre y comercial) para retoque digital.</p> <p><b>Identifica</b> los elementos que componen el entorno de trabajo del software para retoque digital y las acciones que realizan.</p> <p><b>Diferencia</b> los formatos de salida para retoque digital y su finalidad o aplicación.</p>	<p>Tablas informativas/comparativas</p> <p>Esquema de elementos del área de trabajo</p>	Lista de cotejo	30 %
HACER	<p><b>Manipula</b> el software especializado para diseño de productos gráficos con retoque digital.</p> <p><b>Diseña</b> imágenes gráficas vectoriales mediante la manipulación efectiva de un software especializado en retoque digital.</p> <p><b>Produce</b> imágenes con retoque digital que son almacenadas en un formato de salida específico.</p>	<p>Imágenes con retoque digital</p> <p>Ejemplo de aplicación de imagen con retoque digital</p> <p>Imagen con retoque digital en formato para aplicación en artículo promocional o publicidad</p>	Lista de Observación	30%
SER Y CONVIVIR	<p><b>Valora</b> la pertinencia e importancia del software en la</p>	Productos de comunicación visual	Instrumentos de valoración	10%



	<p>elaboración de productos gráficos con retoque digital.</p> <p><b>Valora</b> la importancia de cada una de las herramientas que ofrece el software para retoque digital y su impacto en los productos gráficos.</p> <p><b>Selecciona</b> el formato de salida pertinente y de acuerdo al tipo de producto gráfico elaborado y su aplicación.</p>			
--	--	--	--	--

PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO (CIERRE)				
ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO	AGENTE DE EVALUACIÓN Y ORGANIZACIÓN DEL GRUPO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)
AB Proyectos.	Elabore en equipo, un producto gráfico con retoque digital para su aplicación en publicidad o promocionales.	Equipo Heteroevaluación	Rúbrica (Ver <a href="#">Anexo 2</a> )	<b>30%</b>
<b>TOTAL</b>				<b>100%</b>

## Bloque III. Gráfica digital

### Propósito del Bloque

Elabore productos gráficos mediante la combinación del diseño vectorial con el retoque digital para obtener imágenes adecuadas a diversos proyectos gráficos y que sean aplicables de manera digital o física.

DESARROLLO DEL APRENDIZAJE		
CONTENIDOS ESPECÍFICOS	APRENDIZAJES ESPERADOS	PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO
1. Gráfica para redes sociales	<p><b>Describe</b> las imágenes digitales utilizadas en publicidad para redes sociales.</p> <p><b>Diseña</b> imágenes digitales adecuadas para su proyección en alguna red social.</p> <p><b>Argumenta</b> la utilidad y función de la imagen digital aplicada en una red social.</p>	Elabore en equipo, una maqueta o modelo digital que presente un producto gráfico que integre imágenes vectoriales y con retoque digital, para su aplicación digital y/o física.
2. Gráfica para medios impresos	<p><b>Describe</b> las imágenes digitales utilizadas en publicidad impresa.</p> <p><b>Diseña</b> imágenes digitales adecuadas para su proyección en algún medio de publicidad impreso.</p> <p><b>Argumenta</b> la utilidad y función de la imagen digital aplicada en un medio impreso.</p>	
3. Ilustración digital	<p><b>Diferencia</b> las ilustraciones de las imágenes digitales simples utilizadas en publicidad.</p>	



**Diseña** ilustraciones digitales adecuadas para su proyección en algún medio de publicidad.

**Argumenta** la utilidad y función de la ilustración digital en la publicidad.



ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	ORIENTACIONES O SUGERENCIAS
<p>1. Integre, individual o grupalmente, física o digitalmente y durante todo el bloque de aprendizaje, los subproductos y el producto final sugerido para conformar el Capítulo 2 (Tercera parte) Software para Diseño Gráfico del “Manual de Apoyo para Diseño Gráfico”; considerando las siguientes características:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a. Buena ortografía.</li><li>b. Índice.</li><li>c. Paginación.</li><li>d. Limpieza y buena presentación (si es en físico).</li><li>e. Creatividad.</li><li>f. Buena distribución de la información.</li></ul>	<p>1. Se sugiere que determine la pertinencia del producto descrito ya que, al ser una generalidad, puede o no llevarse a cabo durante el bloque, quedando a determinación y disposición del docente a cargo y las características de los propios estudiantes.</p> <p>Se recomienda que, en caso de llevarlo a cabo, establezca las características y condiciones adecuadas y en plenaria para no generar trabajo extra a los estudiantes.</p>
<p><b>Gráfica para redes sociales</b></p> <p>2. Explique, individual o colaborativamente, en una tabla comparativa el tipo de imágenes utilizadas como publicidad en las diferentes redes sociales que conoce o utiliza cotidianamente, tomando en cuenta lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a. Red social.</li><li>b. Forma de la imagen.</li><li>c. Dimensión o tamaño de la imagen.</li><li>d. Resolución de la imagen.</li><li>e. Parte de la pantalla que utiliza.</li><li>f. Función de la imagen.</li><li>g. Formas o elementos que conforman las imágenes (vectores, letras, fotografías, entre otros).</li></ul>	<p>2. Se sugiere que realice una selección anticipada de las redes sociales para comparar y organizar el grupo en relación a la cantidad de imágenes o redes sociales a integrar en la tabla, la cual puede ser en plenaria si la cantidad de estudiantes lo permite.</p>
<p>3. Esboce, individual o colaborativamente, tomando en cuenta el uso del software para diseño de vectores y retoque</p>	<p>3. Se sugiere que delimite a una imagen por red social, y socializar, para que los estudiantes no elijan un solo tipo de</p>



<p>digital, una imagen publicitaria que pueda ser aplicada en alguna red social, tomando en cuenta lo siguiente:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>Delimitar la red social o redes en que será publicada.</li><li>Representar todos los elementos posibles (vectores, fotografías, tipografías, fondos, entre otros).</li><li>Especificaciones para las dimensiones o tamaño y resolución de la imagen final.</li><li>Describir qué elementos se elaborarán en cada uno de los softwares.</li><li>Definir la extensión de la imagen resultante.</li></ol>	<p>imagen y la actividad se enriquezca en relación a las opciones gráficas a utilizar en la vida real.</p>
<p>4. Elabore, individual o colaborativamente, la imagen publicitaria bocetada en la actividad anterior, manipulando las herramientas que ofrecen los softwares especializados en vectores y retoque digital, con las características necesarias para publicarla en alguna o algunas redes sociales.</p>	<p>4. Se sugiere que manipule ambos softwares y elegir uno para la integración de los productos de cada uno para finalizar en una sola imagen publicitaria y de ser posible publicarla en la red social para la cual ha sido elaborada.</p>
<p><b>Gráfica para medios impresos</b></p> <p>5. Compare, en plenaria, las diversas imágenes utilizadas en publicidad impresa que pueda identificar en su contexto y que sean de su agrado, tomando en cuenta lo siguiente:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>Medio impreso (cartel, anuncio espectacular, banner, lona, revista, entre otros).</li><li>Soporte de impresión (lona, vinil, papel, cartulina, entre otros)</li><li>Forma de la imagen.</li><li>Dimensión o tamaño de la imagen.</li><li>Función de la imagen.</li><li>Formas o elementos que conforman la imagen (letras, fotografías, vectores, entre otros).</li></ol>	<p>5. Se sugiere que realice una selección anticipada de los medios publicitarios impresos para comparar y organizar el grupo en relación a la cantidad de imágenes o medios publicitarios, e incluso en materiales de impresión.</p>



<p>6. Esboce, individual o colaborativamente, tomando en cuenta el uso de los softwares para diseño de vectores y retoque digital, una imagen publicitaria que pueda ser aplicada de manera impresa, tomando en cuenta lo siguiente:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>Delimitar el medio impreso en que se proyectará.</li><li>Representar todos los elementos posibles (vectores, fotografías, tipografías, fondos, entre otros).</li><li>Especificaciones para las dimensiones o tamaño y resolución de la imagen final.</li><li>Describir qué elementos se elaborarán en cada uno de los softwares.</li><li>Definir la extensión de la imagen resultante.</li></ol>	<p>6. Se sugiere que delimite a una imagen por medio de publicación impreso, y socializar, para que los estudiantes no elijan un solo medio y la actividad se enriquezca en relación a las opciones gráficas a utilizar en la vida real.</p>
<p>7. Elabore, individual o colaborativamente, la imagen publicitaria bocetada en la actividad anterior, manipulando las herramientas que ofrecen los softwares especializados en vectores y retoque digital, con las características necesarias para que pueda ser impresa en el soporte elegido.</p>	<p>7. Se sugiere que manipule ambos softwares y elegir uno para la integración de los productos de cada uno para finalizar en una sola imagen publicitaria y de ser posible publicarla en la red social para la cual ha sido elaborada.</p>
<p><b>Ilustración digital</b></p> <p>8. Destaque, individual o colaborativamente en un producto de comunicación visual (cartel, infografía, decálogo, entre otros), los elementos o características que debería tener una imagen elaborada en un software de vectores o uno para retoque digital para que sea considerada una representación digital de un objeto real o de una ilustración física.</p>	<p>8. Se sugiere que presente o ejemplifique con ilustraciones digitales de objetos reales ya elaborados o ilustraciones digitales complejas para que los estudiantes tengan claridad al momento de destacar las cualidades solicitadas.</p>
<p>9. Ilustre, individual o colaborativamente, un objeto real o una ilustración física, de autoría propia, manipulando uno o ambos softwares para diseño gráfico, tomando una imagen escaneada o fotografía como base para la elaboración de</p>	<p>9. Se sugiere que ilustre digitalmente los soportes y los dispositivos electrónicos en los que se publicarían las imágenes publicitarias de las actividades 3 y 6, con el fin de ir elaborando el producto final de este bloque de aprendizaje. También, se sugiere que el estudiante elabore digitalmente</p>



<p>la ilustración, tomando en consideración las siguientes características:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>Tonalidades diversas.</li><li>Efectos de luz y sombra.</li><li>Formas para simular volumen.</li><li>Proporciones reales a escala (si aplica).</li><li>Uso o aplicación de perspectiva para dar profundidad.</li></ol>	<p>los soportes o dispositivos sin hacer uso de plantillas o archivos descargados de la WEB.</p>
<p>10. Integre, individual o colaborativamente, en una representación digital la aplicación de las imágenes publicitarias elaboradas anteriormente mediante la ilustración digital del o los soportes o utilizar en la proyección de las mismas, o en su defecto la representación de los medios digitales en que serán visualizadas las redes sociales en que se publicarán las imágenes, por ejemplo:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>Banner.</li><li>Local comercial.</li><li>Computadora.</li><li>Celular.</li><li>Automóvil.</li><li>Anuncio espectacular.</li></ol>	<p>10. Se sugiere que mejore el producto de la actividad anterior o ilustrar los objetos que podrían complementarlo encaminado a que sea el producto final a presentar.</p>
<p><b>PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO</b></p> <p>Elabore, en equipo y con el manejo adecuado de las herramientas que ofrecen los softwares especializados, una maqueta o un modelo digital (local comercial, vehículo, anuncio espectacular, cartelera de cine, camión de carga, etc.) que presente un producto gráfico que integre estructural y visualmente imágenes con retoque digital e imágenes vectoriales, ejemplificando y argumentando en una ficha su aplicación en diversos medios publicitarios, tales como:</p>	<p>Se recomienda que trabaje a partir del producto del tercer contenido, integrando de manera armónica los productos de los contenidos anteriores.</p> <p>Se sugiere que elabore una lista de ejemplos de los medios publicitarios no siendo limitativa y pudiendo ser adecuada o modificada por el docente a cargo de este programa.</p> <p>Se sugiere que elabore este producto con las características establecidas en la primera actividad de este bloque, sólo en</p>



A. Digitales

- a. Redes sociales
- b. Página WEB

B. Físicos/Impresos

- a. Displays/Carteles
- b. Anuncios espectaculares
- c. Página de revista
- d. Página de periódico
- e. Rótulos

caso de que se haya llevado a cabo, para no generar trabajo extra al estudiantado.



## EVALUACIÓN DEL BLOQUE III

SABER	APRENDIZAJE ESPERADO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)
CONOCER	<p><b>Describe</b> las imágenes digitales utilizadas en publicidad para redes sociales.</p> <p><b>Describe</b> las imágenes digitales utilizadas en publicidad impresa.</p> <p><b>Diferencia</b> las ilustraciones de las imágenes digitales simples utilizadas en publicidad.</p>	<p>Tabla comparativa</p> <p>Producto de comunicación visual</p>	Lista de cotejo	30 %
HACER	<p><b>Diseña</b> imágenes digitales adecuadas para su proyección en alguna red social.</p> <p><b>Diseña</b> imágenes digitales adecuadas para su proyección en algún medio de publicidad impreso.</p> <p><b>Diseña</b> ilustraciones digitales adecuadas para su proyección en algún medio de publicidad.</p>	<p>Bocetos de imágenes</p> <p>Imágenes publicitarias</p> <p>Ilustración digital</p> <p>Ilustración digital de soportes y medios de publicación</p>	Lista de Observación Rúbrica	30%
SER Y CONVIVIR	<p><b>Argumenta</b> la utilidad y función de la imagen digital aplicada en una red social.</p>	<p>Ficha argumentativa</p>	Instrumentos de valoración	10%



	<p><b>Argumenta</b> la utilidad y función de la imagen digital aplicada en un medio impreso.</p> <p><b>Argumenta</b> la utilidad y función de la ilustración digital en la publicidad.</p>			
--	--	--	--	--

PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO (CIERRE)				
ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO	AGENTE DE EVALUACIÓN Y ORGANIZACIÓN DEL GRUPO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)
AB Proyectos	Elabore en equipo, una maqueta o modelo digital que presente un producto gráfico que integre imágenes vectoriales y con retoque digital, para su aplicación digital y/o física.	Equipo Heteroevaluación	Rúbrica (Ver <a href="#">Anexo 3</a> )	<b>30%</b>
<b>TOTAL</b>				<b>100%</b>



## INSTRUMENTOS DE VALORACIÓN

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

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

Nombre del alumno:			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 alumno:				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>				

## REFERENCIAS

Díaz Barriga, F. (2006). Enseñanza Situada. (2ª ed.). McGraw Hill

Maturana F. (2014) Transformación en la convivencia. Granica

Mediactive (2012). *Aprender retoque fotográfico con Photoshop Cs6 con 100 ejercicios* (primera edición). Alfaomega grupo editor. <https://drive.google.com/file/d/1HqjTcBNmWg94A3CKWgjbeZ6jaCcj2Z9/view>

Rodríguez, A. (s/f). *Producción y retoque digital for dummies*. [https://www.academia.edu/29738114/Producci%C3%B3n\\_y\\_Retoque\\_Digital\\_for\\_Dummies](https://www.academia.edu/29738114/Producci%C3%B3n_y_Retoque_Digital_for_Dummies)

Secretaría de Educación Pública. (2017). Planes de estudio de referencia del componente básico del Marco Curricular Común de la Educación Media Superior. <http://www.sems.gob.mx/work/models/sems/Resource/12491/4/images/libro.pdf>

## REFERENCIAS COMPLEMENTARIAS

Publicidad Pixel (s/f). *Tipos de formatos de imagen y sus características*. Publicidad Pixel: Diseño. <https://publicidadpixel.com/formatos-de-imagen/>

Publicidad Pixel (s/f). *Cómo hacer imágenes 360 para Facebook*. Publicidad Pixel: Diseño. <https://publicidadpixel.com/imagenes-360-para-facebook/>

## REFERENCIAS DE PÁGINAS WEB

Arteneo (s/f). *La Ilustración Vectorial, ¿qué es, cómo funciona, qué softwares podemos utilizar?* ArteNeo. <https://www.arteneo.com/blog/la-ilustracion-vectorial-curso-diseno-madrid/>

Adobe (s/f). *Tutoriales de Illustrator*. Adobe. [Tutoriales de Illustrator | Cómo utilizar Illustrator CC](#)

Adobe (s/f). *Tutoriales de Photoshop*. Adobe. <https://helpx.adobe.com/mx/photoshop/tutorials.html>

CorelClub.org (s/f). *Corel Tutoriales*. CorelClub.org. <http://www.corelclub.org/category/corel-tutoriales/>

Castelan, J. (10 de agosto de 2021). +25 tipos de ilustraciones que debes conocer para tener el mejor portafolio. Crehana: Ilustración digital. <https://www.crehana.com/mx/blog/ilustracion-digital/20-tipos-de-ilustraciones/>

Inksape (s/f). *Inkscape Tutorials*. Inksape Draw Freely. <https://inkscape.org/learn/tutorials/>

## ANEXOS

### ANEXO 1: INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DEL PRODUCTO INTEGRADOR DEL BLOQUE I

<b>DATOS DE LA INSTITUCIÓN:</b>					
<b>RÚBRICA DEL PRODUCTO:</b>					
DATOS DEL ALUMNO: _____					
FECHA DE ENTREGA: _____					
INDICACIONES: La siguiente herramienta, está diseñada para evaluar el proyecto del producto final del Bloque I, marque con una "X" en nivel de logro alcanzado, el puntaje obtenido puede ser de 1 hasta 6, seleccionando el nivel que considere el más adecuado. La suma más alta es de 6 puntos (excelente desempeño), al final del instrumento se propone la ponderación, el cual equivale el 30% de la evaluación sumativa del Bloque I.					
CRITERIOS	EXCELENTE 6	BUENO 5	REGULAR 3	INSUFICIENTE 2	TOTAL
Composición	La imagen publicitaria presenta una composición equilibrada entre texto, imagen y formas.	La imagen publicitaria presenta una composición poco equilibrada entre texto e imagen, pero no así en las formas.	La imagen publicitaria presenta una composición desequilibrada entre texto, imagen y formas.	La imagen publicitaria carece de una composición organizada de texto, imagen y formas.	
Aplicación de color	La imagen publicitaria presenta una aplicación de color adecuada en cuanto al contraste de figura y fondo.	La imagen publicitaria presenta una aplicación de color adecuada en cuanto al contraste entre	La imagen publicitaria presenta una aplicación de color limitada en cuanto al contraste entre figuras y fondo.	La imagen publicitaria presenta un uso del color poco adecuado en cuanto y sin	



		figuras, pero no con el fondo.		contraste entre figura y fondo.	
Pertinencia de la extensión del archivo digital	La extensión con que se guarda el archivo es adecuada para su uso o aplicación, digital y/o física.	La extensión con que se guarda el archivo es poco adecuada para su uso o aplicación, digital y/o física.	La extensión con que se guarda el archivo limita su uso o aplicación, digital y/o física.	La extensión con que se guarda el archivo evita su uso o aplicación, digital y/o física.	
Argumentación	La argumentación sustenta la elección de los elementos que componen la imagen publicitaria, el texto y la extensión del archivo guardado.	La argumentación sustenta la elección de los elementos que componen la imagen publicitaria, el texto, pero no la extensión del archivo guardado, o alguno de los otros elementos.	La argumentación sustenta la elección de los elementos que componen la imagen publicitaria pero no el texto ni la extensión del archivo guardado, o alguna otra combinación de los elementos descritos.	La argumentación expresa ideas poco claras y poco o nada relacionadas al producto gráfico resultante.	
Manejo de software	La imagen expresa un manejo correcto y adecuado de las herramientas que ofrece el software utilizado.	La imagen expresa un manejo adecuado de la mayoría de las herramientas que ofrece el software utilizado.	La imagen expresa un manejo limitado de las herramientas que ofrece el software utilizado.	La imagen expresa un manejo casi nulo de las herramientas que ofrece el software utilizado.	
<b>PONDERACIÓN</b>					
Ponderación	2 reactivos o menos	3	4-5	6	
Total: 7	Necesita apoyo	Regular desempeño	Buen desempeño	Excelente desempeño	



Comentarios u observaciones:

Nombre del docente (evaluador):



## ANEXO 2: INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DEL PRODUCTO INTEGRADOR DEL BLOQUE II

<b>DATOS DE LA INSTITUCIÓN:</b>					
<b>RÚBRICA DEL PRODUCTO:</b>					
DATOS DEL ALUMNO: _____					
FECHA DE ENTREGA: _____					
INDICACIONES: La siguiente herramienta, está diseñada para evaluar el proyecto del producto final del Bloque II, marque con una "X" en nivel de logro alcanzado, el puntaje obtenido puede ser de 1 hasta 5, seleccionando el nivel que considere el más adecuado. La suma más alta es de 5 puntos (excelente desempeño), al final del instrumento se propone la ponderación, el cual equivale el 30% de la evaluación sumativa del Bloque II.					
CRITERIOS	EXCELENTE 5	BUENO 4	REGULAR 3	INSUFICIENTE 2	TOTAL
Composición	La imagen publicitaria presenta una composición equilibrada entre texto, imagen y formas.	La imagen publicitaria presenta una composición poco equilibrada entre texto e imagen, pero no así en las formas.	La imagen publicitaria presenta una composición desequilibrada entre texto, imagen y formas.	La imagen publicitaria carece de una composición organizada de texto, imagen y formas.	
Aplicación de efectos	La imagen publicitaria presenta una aplicación de efectos visuales atractivos y adecuados para captar la atención del espectador.	La imagen publicitaria presenta una aplicación de efectos visuales atractivos, pero poco adecuados para captar la atención del espectador.	La imagen publicitaria presenta una aplicación de efectos visuales poco atractivos y poco adecuados para captar la atención del espectador.	La imagen publicitaria presenta una aplicación nula de efectos visuales.	



Pertinencia de la extensión del archivo	La extensión con que se guarda el archivo es adecuada para su uso o aplicación, digital y/o física.	La extensión con que se guarda el archivo es poco adecuada para su uso o aplicación, digital y/o física.	La extensión con que se guarda el archivo limita su uso o aplicación, digital y/o física.	La extensión con que se guarda el archivo evita su uso o aplicación, digital y/o física.	
Argumentación	La argumentación sustenta la elección de los elementos que componen la imagen publicitaria, el texto y la extensión del archivo guardado.	La argumentación sustenta la elección de los elementos que componen la imagen publicitaria, el texto, pero no la extensión del archivo guardado, o alguno de los otros elementos.	La argumentación sustenta la elección de los elementos que componen la imagen publicitaria pero no el texto ni la extensión del archivo guardado, o alguna otra combinación de los elementos descritos.	La argumentación expresa ideas poco claras y poco o nada relacionadas al producto gráfico resultante.	
Manejo de software	La imagen expresa un manejo correcto y adecuado de las herramientas que ofrece el software utilizado.	La imagen expresa un manejo adecuado de la mayoría de las herramientas que ofrece el software utilizado.	La imagen expresa un manejo limitado de las herramientas que ofrece el software utilizado.	La imagen expresa un manejo casi nulo de las herramientas que ofrece el software utilizado.	
<b>PONDERACIÓN</b>					
Ponderación	2 reactivos o menos	3	4-5	6	
Total: 7	Necesita apoyo	Regular desempeño	Buen desempeño	Excelente desempeño	
Comentarios u observaciones:					



Nombre del docente (evaluador):

### ANEXO 3: INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DEL PRODUCTO INTEGRADOR DEL BLOQUE III

**DATOS DE LA INSTITUCIÓN:**

**RÚBRICA DEL PRODUCTO:**

DATOS DEL ALUMNO: \_\_\_\_\_

FECHA DE ENTREGA: \_\_\_\_\_

INDICACIONES: La siguiente herramienta, está diseñada para evaluar el proyecto del producto final del Bloque III, marque con una "X" en nivel de logro alcanzado, el puntaje obtenido puede ser de 1 hasta 6, seleccionando el nivel que considere el más adecuado. La suma más alta es de 6 puntos (excelente desempeño), al final del instrumento se propone la ponderación, el cual equivale el 30% de la evaluación sumativa del Bloque III.

CRITERIOS	EXCELENTE 6	BUENO 5	REGULAR 3	INSUFICIENTE 1	TOTAL
Ilustración digital	La maquetación o modelado presenta elementos considerados como ilustración digital debido a determinadas cualidades o características.	La maquetación o modelado presenta elementos considerados como ilustración digital debido a determinadas cualidades o características, careciendo de alguna de ellas.	La maquetación o modelado presenta elementos considerados como ilustración digital debido a determinadas cualidades o características, careciendo de la mayoría de ellas.	La maquetación o modelado presenta elementos considerados como imagen, pero no ilustración digital.	

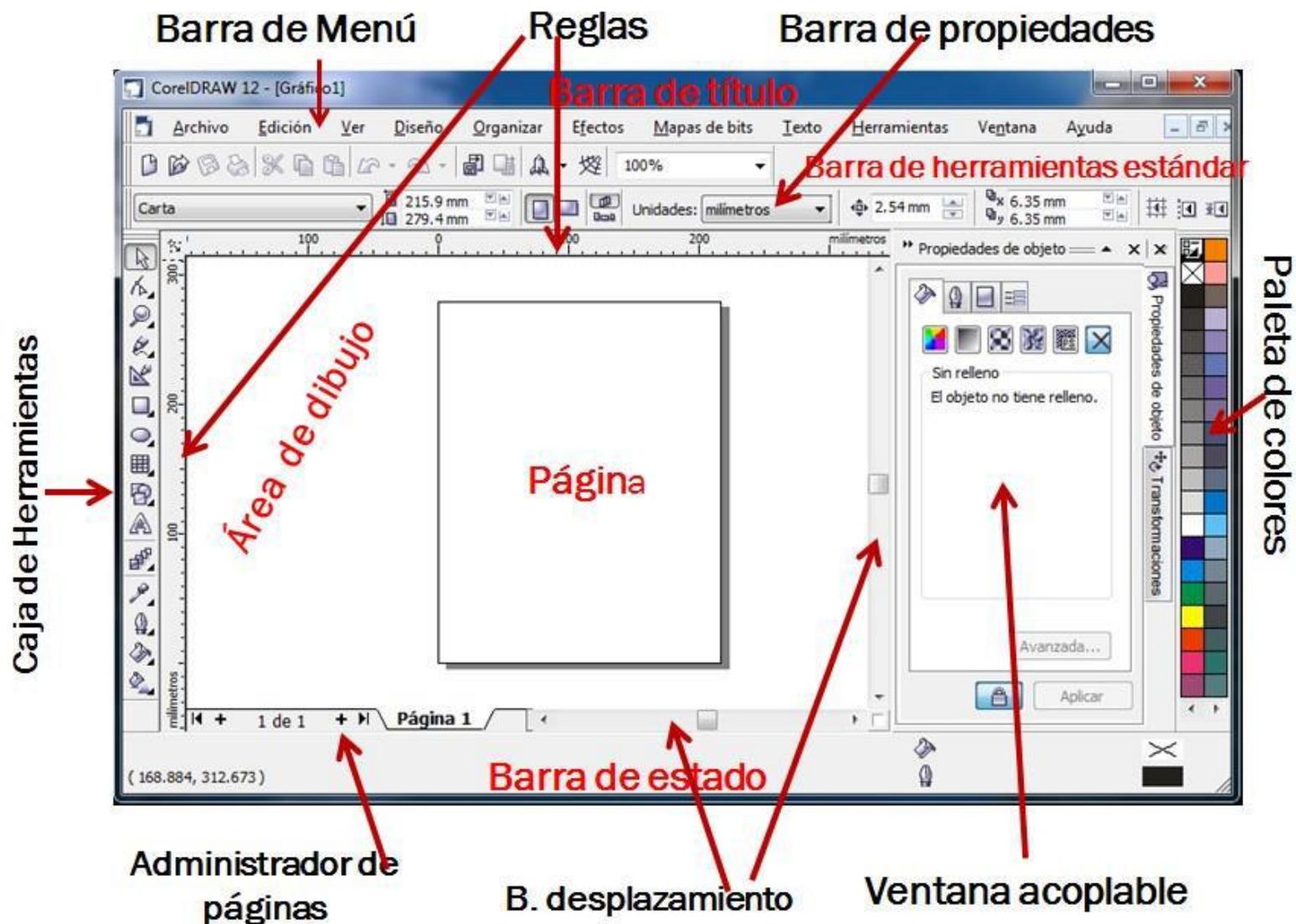


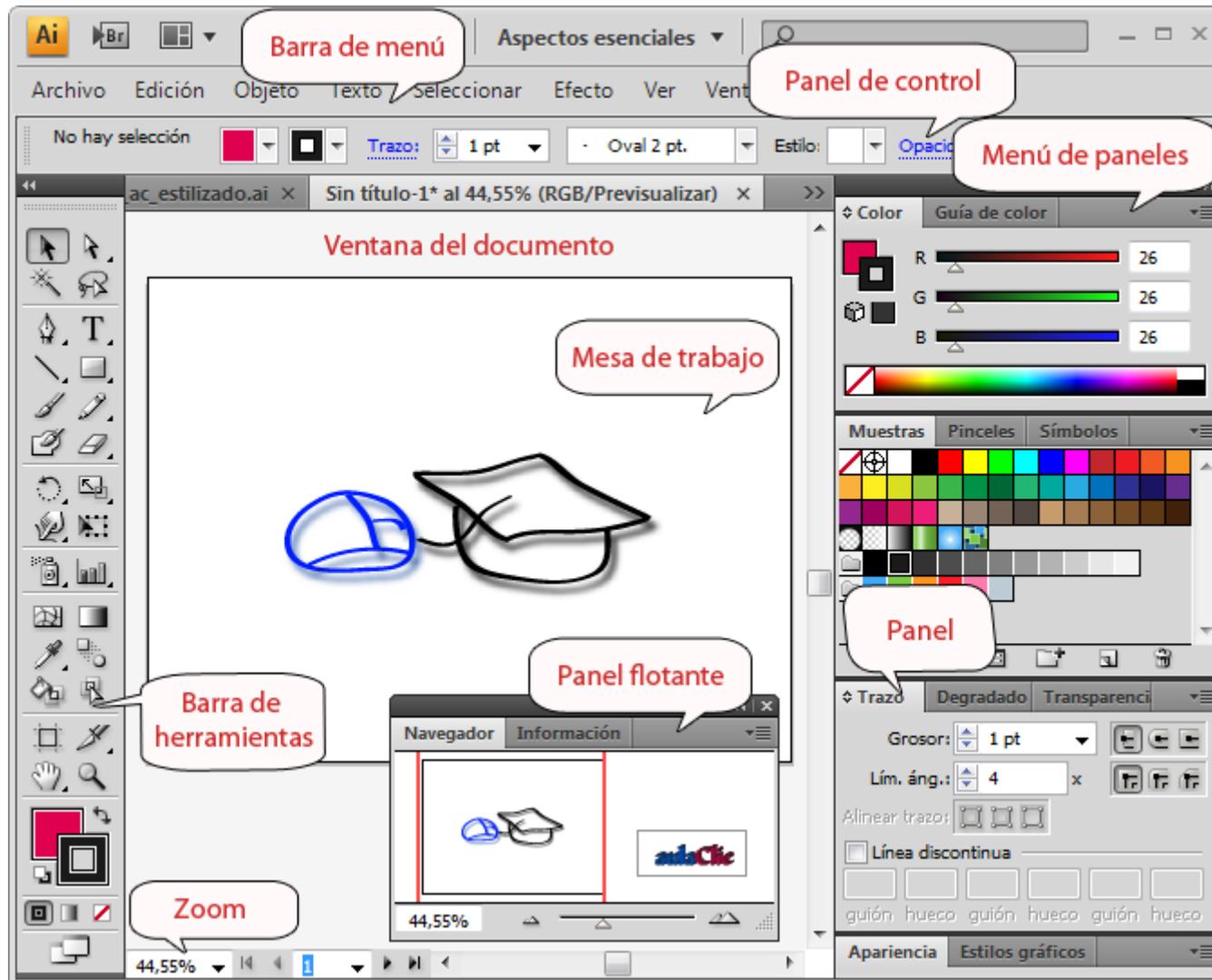
Imagen para redes sociales	El producto presenta la o las imágenes, mejoradas, elaboradas para publicarlas en redes sociales.	El producto presenta la o las imágenes, no mejoradas, elaboradas para publicarlas en redes sociales.	El producto presenta la o las imágenes elaboradas, pero siguen siendo poco adecuadas para publicarlas en redes sociales.	El producto presenta imágenes ajenas a los productos gráficos.	
Imagen para soporte impreso	El producto presenta la o las imágenes, mejoradas, elaboradas para su aplicación en medios impresos.	El producto presenta la o las imágenes, no mejoradas, elaboradas para su aplicación en medios impresos.	El producto presenta la o las imágenes elaboradas, pero siguen siendo poco adecuadas para su aplicación en medios impresos.	El producto presenta imágenes ajenas a los productos gráficos.	
Maquetación o modelado	El producto presenta la maquetación o modelados de todos los soportes y dispositivos en que se publicarán las imágenes e ilustraciones publicitarias.	El producto presenta la maquetación o modelados de la mayoría de los soportes y dispositivos en que se publicarán las imágenes e ilustraciones publicitarias.	El producto presenta la maquetación o modelados de algunos de los soportes y dispositivos en que se publicarán las imágenes e ilustraciones publicitarias.	El producto presenta imágenes e ilustraciones publicitarias sin su soporte de proyección.	
Argumentación	La argumentación sustenta la elección de los elementos que componen la imagen publicitaria, el texto y la extensión del archivo guardado.	La argumentación sustenta la elección de los elementos que componen la imagen publicitaria, el texto, pero no la extensión del archivo guardado, o alguno de los otros elementos.	La argumentación sustenta la elección de los elementos que componen la imagen publicitaria pero no el texto ni la extensión del archivo guardado, o alguna otra combinación de los elementos descritos.	La argumentación expresa ideas poco claras y poco o nada relacionadas al producto gráfico resultante.	



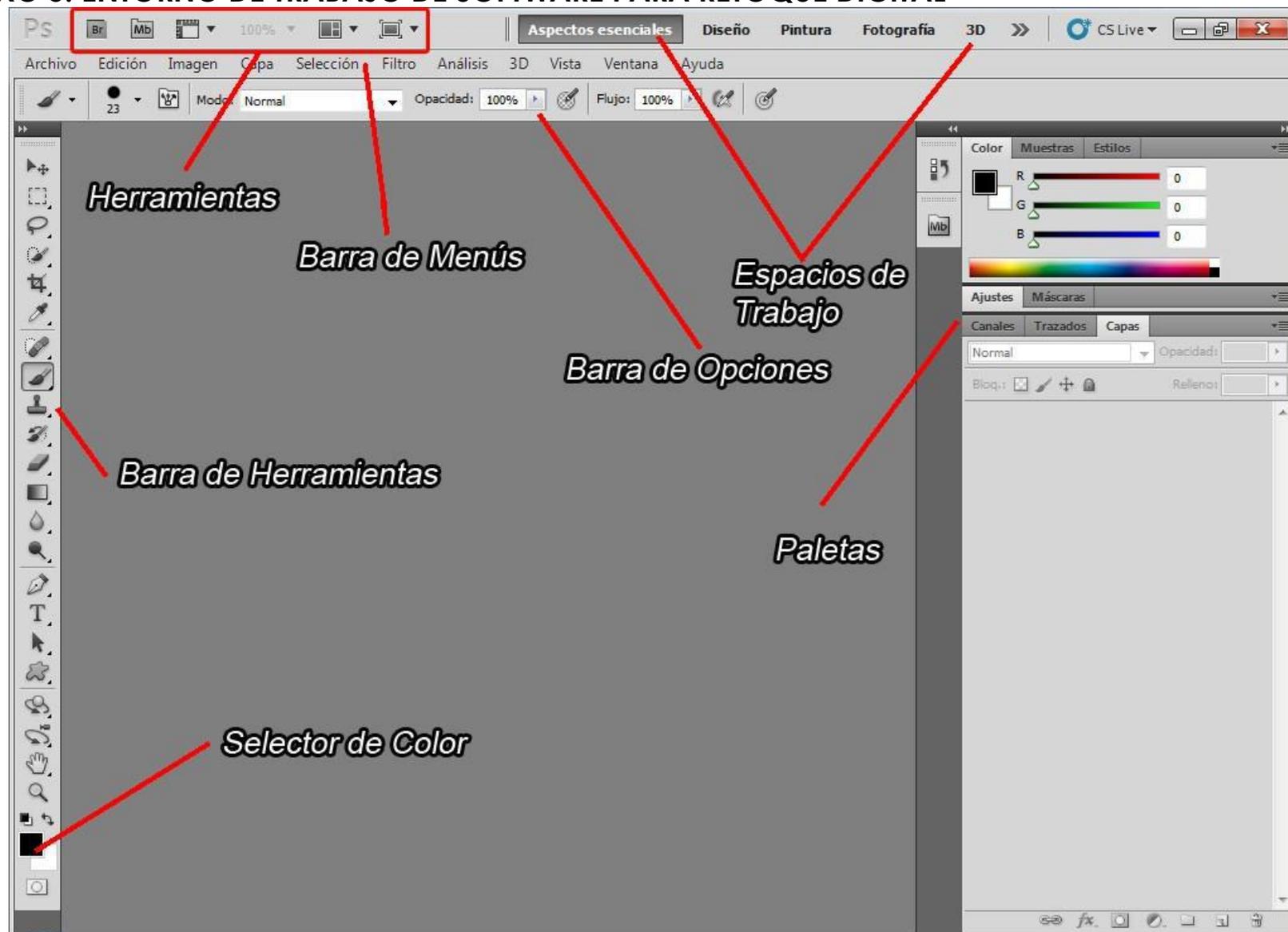
PONDERACIÓN				
Ponderación	1	2-3	4-5	6
Total: 7	Necesita apoyo	Regular desempeño	Buen desempeño	Excelente desempeño
Comentarios u observaciones:				
Nombre del docente (evaluador):				

#### 4: ENTORNO DE TRABAJO DE SOFTWARE PARA VECTORES





## ANEXO 5: ENTORNO DE TRABAJO DE SOFTWARE PARA RETOQUE DIGITAL



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