

COMITÉS INTERINSTITUCIONALES DE FORMACIÓN PROFESIONAL TÉCNICA

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA CARRERA TÉCNICA

DISEÑO GRÁFICO DIGITAL

SERVICIOS 1 CARRERA COMÚN Acuerdo 653



DIRECTORIO

Aurelio Nuño Mayer
SECRETARIO DE EDUCACIÓN PÚBLICA

Rodolfo Tuirán Gutiérrez
SUBSECRETARIO DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR

Daniel Hernández Franco
COORDINADOR SECTORIAL DE DESARROLLO ACADÉMICO DE LA SEMS

César Turrent Fernández
DIRECTOR GENERAL DE EDUCACIÓN TECNOLÓGICA AGROPECUARIA

Carlos Alfonso Morán Moguel
DIRECTOR GENERAL DE EDUCACIÓN TECNOLÓGICA INDUSTRIAL

Ramón Zamanillo Pérez
DIRECTOR GENERAL DE EDUCACIÓN EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA DEL MAR

Bonifacio Efrén Parada Arias
DIRECTOR GENERAL DE CENTROS DE FORMACIÓN PARA EL TRABAJO

Enrique Gerardo Macedo Ortiz
COORDINADOR DE ORGANISMOS DESCENTRALIZADOS ESTATALES DE CECyTE

Candita Victoria Gil Jiménez
DIRECTORA GENERAL DEL COLEGIO NACIONAL DE EDUCACIÓN PROFESIONAL TÉCNICA

CRÉDITOS

COMITÉ TÉCNICO DIRECTIVO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL

Daniel Hernández Franco / Coordinador Sectorial de Desarrollo Académico

Francisco Calderón Cervantes / Director Técnico de la DGETA

Emilio Cruz Sánchez / Director Técnico de la DGETI

Victor Manuel Rojas Reynosa / Director Técnico de la DGECyTM

Alejandra Ortiz Boza / Directora Técnica de la DGCFT

María Elena Salazar Peña / Secretaria de Desarrollo Académico y de Capacitación del CONALEP

COORDINADORES DEL COMPONENTE DE FORMACIÓN PROFESIONAL

Daniel López Barrera / Asesor en Innovación Educativa / CoSDAc

Silvia Aguilar Martínez / Coordinadora Pedagógica del PROFORHCOM / CoSDAc

Cristina Araya Umaña / Asesor SEMS / CoSDAc

Marga Olivia Ortiz Cruz / Asistente del PROFORHCOM / CoSDAc

Oscar Samuel González Ochoa / Asistente del PROFORHCOM / CoSDAc

COORDINADORES DEL COMITÉ PEDAGÓGICO

/ DGETI

PARTICIPANTES DEL COMITÉ DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE LA CARRERA DE TÉCNICO EN DISEÑO GRÁFICO DIGITAL

Christian Arturo Marmolejo Valdez / DGETI

Luis Miguel Rangel Ferrusca / DGETI

Maye Iliana Sifuentes García / DGETI

Norma Odette López Pedraza / DGETI

Diana Isabel Lira González / CECYTES

Leydi Alinne Martínez García / CECYTES

Javier Flores Gutiérrez / CECYTES

Alfonso Reyes Hernández / CECYTES

DISEÑO GRÁFICO DEL PROGRAMA DE ESTUDIOS

Edith Nolasco Carlón / CoSDAc

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

Primera edición, septiembre de 2017

Segunda edición, febrero de 2019

CLAVE DE LA CARRERA

3021500001-17

PARTICIPACIÓN DEL SECTOR PRODUCTIVO

ENTREVISTAS

Poligrafix Impresiones / Encargado de Diseño Gráfico / Aguascalientes
Somos dos diseño / Propietario / Aguascalientes
Construcciones Hidrocálidas FAJU, S A de C V / Propietario / Aguascalientes
Dimensión Digital / Encargado de Diseño Gráfico / Aguascalientes
Impresos Ledesma / Propietario / Aguascalientes
HM Arquitectos / Propietario / Aguascalientes
Tecnigráfica / Propietario / Aguascalientes
Serigráficos Guerra / Propietario / Aguascalientes
Dia, impresión digital / Propietario / Aguascalientes
Victoria, Diseña gráficamente / Propietario / Aguascalientes
Artigrak / Propietario / Chihuahua
Grapho / Control de medios / Chihuahua
Full Print / Propietario / Chihuahua
Garrets studio / Productor de audio y Video / Chihuahua
Monaraca invitaciones e insumos / Gerencia / Chihuahua
Innovar / Dueño / Chihuahua
Ha! Diseño publicidad e impresos / dueño / Chihuahua
Imprenta Tecnolasser / Director / Chihuahua
Nosotros Vs / Director creativo / Querétaro, Qro
Manar Laboratorio Creativo / Director Creativo / Querétaro, Qro
Entorno Gráfico / Directora Administrativa / Querétaro, Qro
MIGUEL ANGEL GARCIA Video / Directora Administrativa / Querétaro, Qro
Big Manager / Directora General / Querétaro, Qro
MOK Estudio+Taller / CEO / Querétaro, Qro
TNS telecomunicaciones Networks Services / Gerente / Michoacan
PEON Agencia publicitaria / Gerente / Michoacan
TV Taximarioa / Director General / Michoacan
Impesiones Arroyo / Gerente / Michoacan
Tai Media / Director Gral / Hidalgo
DIPSA / Dirección / Hidalgo

ÍNDICE

PRESENTACIÓN	6
1 DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA CARRERA	
1.1 Estructura Curricular del Bachillerato Tecnológico	9
1.2 Justificación de la carrera	10
1.3 Perfil de egreso	11
1.4 Mapa de competencias profesionales de la carrera de Técnico en Diseño gráfico digital	12
1.5 Cambios principales en los programas de estudio	13
2 MÓDULOS QUE INTEGRAN LA CARRERA	
Módulo I – Ilustra ideas y conceptos para conformar mensajes visuales	16
Módulo II – Produce elementos gráficos para medios impresos y animados para multimedia	22
Módulo III – Realiza maquetación para medios interactivos e impresos y produce elementos multimedia	28
Módulo IV – Aplica efectos para multimedia y construye objetos tridimensionales	33
Módulo V – Produce elementos web y desarrolla proyectos gráficos	38
Recursos didácticos de la carrera	42
3 CONSIDERACIONES PARA DESARROLLAR LOS MÓDULOS EN LA FORMACIÓN PROFESIONAL	
3.1 Lineamientos metodológicos	45
3.2 Estrategia didáctica del Módulo I	48
Submódulo 1	48
Submódulo 2	57
Submódulo 3	65

PRESENTACIÓN

La Reforma de la Educación Media Superior se orienta a la construcción de un Sistema Nacional de Bachillerato, con los propósitos de conformar una identidad propia de este nivel educativo y lograr un perfil común del egresado en todos los subsistemas y modalidades que lo constituyen, siempre dentro de un marco de pluralidad interinstitucional.

El perfil común del bachiller se construye a partir de las once competencias genéricas, que se complementan con las profesionales y las disciplinares básicas, las cuales favorecen la formación integral del estudiante para su mejor desarrollo social, laboral y personal, desde la posición de la sustentabilidad y el humanismo.

En esta versión del programa de estudios se confirman, como eje principal de formación, las estrategias centradas en el aprendizaje y el enfoque de competencias; con el fin de que se tengan los recursos metodológicos necesarios para elaborar y aplicar en el aula los módulos y submódulos.

El Gobierno de México y el Banco Interamericano de Desarrollo acordaron cofinanciar el Programa de Formación de Recursos Humanos basada en Competencias (PROFORHCOM), Fase II, cuyo objetivo general es contribuir a mejorar el nivel de competencia de los egresados de educación media superior en la formación profesional técnica y, por esa vía, sus posibilidades de empleabilidad.

La Coordinación Sectorial de Desarrollo Académico (CoSDAc), de la Subsecretaría de Educación Media Superior (SEMS), funge como coordinadora técnica de estos trabajos; su contribución tiene como propósito articular los esfuerzos interinstitucionales de la DGETA, DGETI, DGE CyTM, CECyTE, CONALEP y DGCFT, para avanzar hacia esquemas cada vez más cercanos a la dinámica productiva.

La estrategia para realizar la actualización e innovación de la formación profesional técnica es la constitución de los Comités Interinstitucionales de Formación Profesional Técnica, integrados por profesores de las instituciones participantes, quienes tienen el perfil académico y la experiencia profesional adecuados. El propósito principal de estos comités es el desarrollo de la propuesta didáctica mediante la atención a las innovaciones pertinentes en el diseño de los programas de estudio, el desarrollo de material didáctico y la selección de materiales, herramientas y equipamiento, así como la capacitación técnica para cubrir el perfil profesional del personal docente que imparte las carreras técnicas. Estos programas de estudios se integran con tres apartados generales:

1. Descripción general de la carrera
2. Módulos que integran la carrera
3. Consideraciones pedagógicas para desarrollar los módulos de la formación profesional

Cada uno de los módulos que integran la carrera técnica tiene competencias profesionales valoradas y reconocidas en el mercado laboral, así como la identificación de los sitios de inserción, de acuerdo con el Sistema de Clasificación Industrial de América del Norte (SCIAN-2013), además de la relación de las ocupaciones según el Sistema Nacional de Clasificación de Ocupaciones (SINCO-2011), en las cuales el egresado podrá desarrollar sus competencias en el sector productivo. Asimismo se contó con la participación de la Secretaría del Trabajo y Previsión Social en la integración de conceptos correspondientes al tema de productividad laboral incluidos transversalmente en las competencias profesionales y, por medio de lecturas recomendadas, en el apartado de fuentes de información.

En el desarrollo de los submódulos para la formación profesional se ofrece un despliegue de consideraciones pedagógicas y lineamientos metodológicos para que el docente haga su planeación específica y la concrete en la elaboración de las estrategias didácticas por submódulo, en las que tendrá que considerar sus condiciones regionales, situación del plantel, características e intereses del estudiante y sus propias habilidades docentes.

Dicha planeación deberá caracterizarse por ser dinámica y propiciar el trabajo colaborativo, pues responde a situaciones escolares, laborales y particulares del estudiante, y comparte el diseño con los docentes del mismo plantel, o incluso de la región, por medio de diversos mecanismos, como las academias. Esta propuesta de formación profesional refleja un ejemplo que podrán analizar y compartir los docentes para producir sus propias estrategias didácticas, correspondientes a las carreras técnicas que se ofrecen en su plantel.

Las modificaciones a los programas de estudio de las carreras técnicas favorecen la creación de una estructura curricular flexible que permiten a los estudiantes participar en la toma de decisiones de manera que sean favorables a sus condiciones y aspiraciones.

1

Descripción General
de la Carrera

1.1. Estructura curricular del Bachillerato Tecnológico

(Acuerdo Secretarial 653)

Semestre 1	Semestre 2	Semestre 3	Semestre 4	Semestre 5	Semestre 6
Álgebra 4 horas	Geometría y Trigonometría 4 horas	Geometría Analítica 4 horas	Cálculo Diferencial 4 horas	Cálculo Integral 5 horas	Probabilidad y Estadística 5 horas
Inglés I 3 horas	Inglés II 3 horas	Inglés III 3 horas	Inglés IV 3 horas	Inglés V 5 horas	Temas de Filosofía 5 horas
Química I 4 horas	Química II 4 horas	Biología 4 horas	Física I 4 horas	Física II 4 horas	Asignatura propedéutica* (1-12)** 5 horas
Tecnologías de la Información y la Comunicación 3 horas	Lectura, Expresión Oral y Escrita II 4 horas	Ética 4 horas	Ecología 4 horas	Ciencia, Tecnología, Sociedad y Valores 4 horas	Asignatura propedéutica* (1-12)** 5 horas
Lógica 4 horas	Módulo I Ilustra ideas y conceptos para conformar mensajes visuales 17 horas	Módulo II Produce elementos gráficos para medios impresos y animados para multimedia 17 horas	Módulo III Realiza maquetación para medios interactivos e impresos y produce elementos multimedia 17 horas	Módulo IV Aplica efectos para multimedia y construye estructuras tridimensionales 12 horas	Módulo V Produce elementos web y desarrolla proyectos gráficos 12 horas
Lectura, Expresión Oral y Escrita I 4 horas					

Áreas propedéuticas			
Físico-matemática	Económico-administrativo	Químico-Biológica	Humanidades y ciencias sociales
1. Temas de Física	4. Temas de Administración	7. Introducción a la Bioquímica	10. Temas de Ciencias Sociales
2. Dibujo Técnico	5. Introducción a la Economía	8. Temas de Biología Contemporánea	11. Literatura
3. Matemáticas Aplicadas	6. Introducción al Derecho	9. Temas de Ciencias de la Salud	12. Historia



Componente de formación básica



Componente de formación propedéutica



Componente de formación profesional

*Las asignaturas propedéuticas no tienen prerequisites de asignaturas o módulos previos.

*Las asignaturas propedéuticas no están asociadas a módulos o carreras específicas del componente profesional.

**El alumno cursará dos asignaturas del área propedéutica que elija.

Nota: Para las carreras que ofrece la DGCFT, solamente se desarrollarán los Módulos de Formación Profesional.

1.2 Justificación de la carrera

En el contexto (regional / nacional) la formación de Técnicos en: **Diseño gráfico** es relevante porque:

La formación que ofrece la carrera de Técnico en Diseño gráfico digital permite al egresado, a través de la articulación de saberes de diversos campos, realizar actividades dirigidas a la: ilustración, digitalización, producción, integración y construcción de mensajes visuales fijos o animados para proyectos gráficos.

Facilitando al egresado su incorporación al mundo laboral en: asistente de diseñador, ilustrador, editor de imágenes digitales, preparador de archivos para medios de producción o en el desarrollo de procesos productivos independientes, de acuerdo con sus intereses profesionales y necesidades de su entorno social.

Para lograr las competencias el estudiante inicia la formación profesional, en el segundo semestre y la concluye en el sexto. Asimismo, contribuyen a desarrollar competencias genéricas que les permitan comprender el mundo e influir en él, les capacita para aprender de forma autónoma a lo largo de la vida, desarrollar relaciones armónicas, participar en los ámbitos social, profesional y político.

Los primeros tres módulos de la carrera técnica tienen una duración de 272 horas cada uno, y los dos últimos de 192, un total de 1200 horas de formación profesional.

Cabe destacar que los módulos de formación profesional tienen carácter transdisciplinario, por cuanto corresponden con objetos y procesos de transformación que implica la integración de saberes de distintas disciplinas.

Permite al técnico incorporarse al ámbito laboral en diversos sitios de inserción como: asistente de diseñador, ilustrador, editor de imágenes digitales, preparador de archivos para medios de producción.

Para lograr las competencias el estudiante debe de tener una formación profesional, que se inicia en el segundo semestre y se concluye en el sexto semestre, desarrollando en este lapso de tiempo las competencias profesionales que marca el programa de estudios.

1.3 Perfil de egreso

La formación que ofrece la carrera de Técnico en Diseño Gráfico permite al egresado, a través de la articulación de saberes de diversos campos, realizar actividades dirigidas a la ilustración, digitalización, producción, integración y construcción de mensajes visuales fijos o animados para proyectos gráficos.

Durante el proceso de formación de los cinco módulos, el estudiante desarrollará o reforzará las siguientes competencias profesionales:

- Ilustra ideas y conceptos para conformar mensajes visuales
- Produce elementos gráficos para medios impresos y animados para multimedia
- Realiza maquetación para medios interactivos e impresos y produce elementos multimedia
- Aplica efectos para multimedia y construye objetos tridimensionales
- Produce elementos web y desarrolla proyectos gráficos

El egresado de la carrera de Técnico en Diseño Gráfico está en posibilidades de demostrar las:

Competencias genéricas:

- Identifica, ordena e interpreta las ideas, datos y conceptos explícitos e implícitos en un texto, considerando el contexto en el que se generó y en el que se recibe
- Expresa ideas y conceptos en composiciones coherentes y creativas, con introducciones, desarrollo y conclusiones claras
- Valora y describe el papel del arte, la literatura y los medios de comunicación en la recreación o la transformación de una cultura, teniendo en cuenta los propósitos comunicativos de distintos géneros
- Asume una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo
- Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo cómo cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo
- Expresa ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas, matemáticas o gráficas

Competencias disciplinares:

- Analiza y compara el origen, desarrollo y diversidad de los sistemas y medios de comunicación
- Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información
- Analiza y evalúa la importancia de la filosofía en su formación personal y colectiva
- Explica el funcionamiento de máquinas de uso común a partir de nociones científicas
- Formula y resuelve problemas matemáticos, aplicando diferentes enfoques
- Analiza con visión emprendedora los factores y elementos fundamentales que intervienen en la productividad y competitividad de una organización y su relación con el entorno socioeconómico.

Competencias de Productividad y empleabilidad:

- Trabajo en equipo
- Comunicación efectiva
- Planeación y organización
- Orientación al mejoramiento continuo
- Ética profesional

Es importante recordar que, en este modelo educativo, el egresado de la educación media superior desarrolla las competencias genéricas a partir de la contribución de las competencias profesionales al componente de formación profesional, y no en forma aislada e individual, sino a través de una propuesta de formación integral, en un marco de diversidad.

1.4 Mapa de competencias profesionales de la carrera de Técnico en Diseño gráfico digital

Módulo I

Ilustra ideas y conceptos para conformar mensajes visuales

- Submódulo 1 - Realiza ilustraciones
- Submódulo 2 - Realiza objetos vectoriales
- Submódulo 3 - Crea gráficos para animación

Módulo II

Produce elementos gráficos para medios impresos y animados para multimedia

- Submódulo 1 - Produce elementos gráficos para la comunicación visual
- Submódulo 2 - Obtiene imágenes fijas para el diseño
- Submódulo 3 - Produce animaciones para aplicaciones multimedia

Módulo III

Realiza maquetación para medios interactivos e impresos y produce elementos multimedia

- Submódulo 1 - Produce elementos digitales para la comunicación visual
- Submódulo 2 - Realiza maquetación para medios interactivos e impresos
- Submódulo 3 - Produce imágenes en movimiento para multimedia

Módulo IV

Aplica efectos para multimedia y construye estructuras tridimensionales

- Submódulo 1 - Construye estructuras tridimensionales
- Submódulo 2 - Aplica efectos visuales para multimedia

Módulo V

Produce elementos web y desarrolla proyectos gráficos

- Submódulo 1 - Produce elementos web y social media
- Submódulo 2 - Desarrolla proyectos gráficos

1.5 Cambios principales en los programas de estudio

Contenido de los módulos

1. Identificación de ocupaciones y sitios de inserción

Nuestro país presenta una amplia diversidad de procesos de producción, desde los que utilizan tecnología moderna, hasta sistemas tradicionales; este hecho contribuye a diversificar las ocupaciones, lo que hace difícil nombrarlas adecuadamente. Con el propósito de utilizar referentes nacionales que permitan ubicar y nombrar las diferentes ocupaciones y sitios de inserción laboral, los Comités Interinstitucionales de Formación Profesional decidieron utilizar los siguientes referentes:

El Sistema Nacional de Clasificación de Ocupaciones (SINCO-2011)

El SINCO es una herramienta fundamental para homologar la información ocupacional con la que cuenta actualmente la nación para satisfacer las necesidades de información de los diferentes sectores que conforman el aparato productivo nacional (empresarios, trabajadores y entidades gubernamentales), generando esfuerzos interinstitucionales provechosos para el mercado laboral, la productividad y competitividad del país.

Sistema de Clasificación Industrial de América del Norte (SCIAN-2013)

El SCIAN clasifica las actividades económicas de México, Estados Unidos y Canadá. Es una clasificación que el INEGI utiliza en los proyectos de estadística económica. De esta manera se unifica toda la producción de estadística económica entre México, Estados Unidos y Canadá.

2. Competencias/contenidos del módulo

Las competencias son los contenidos del módulo y se presentan de una forma integrada, es decir, se muestran como elemento de agrupamiento las competencias profesionales; en torno a ellas se articulan los submódulos. El propósito de presentarlas de esta manera es que el docente tenga una mirada general de los contenidos de todo el módulo. Las competencias/contenidos del módulo se clasifican en cuatro grupos:

2.1 Competencias profesionales

Las competencias profesionales describen una actividad que se realiza en un campo específico del quehacer laboral. Se puede observar en los contenidos que algunas competencias profesionales están presentes en diferentes submódulos, esto significa que debido a su complejidad se deben abordar transversalmente en el desarrollo del módulo a fin de que se desarrollen en su totalidad; asimismo se observa que otras competencias son específicas de un submódulo, esto significa que deben abordarse únicamente desde el submódulo referido.

2.2 Competencias disciplinares básicas sugeridas

Competencias relacionadas con el Marco Curricular Común del Sistema Nacional de Bachillerato. No se pretende que se desarrollen explícitamente en el módulo. Se presentan como un requerimiento para el desarrollo de las competencias profesionales. Se sugiere que se aborden a través de un diagnóstico, a fin de que se compruebe si el estudiante las desarrolló en el componente de formación básica.

2.3 Competencias genéricas sugeridas

Competencias relacionadas con el Marco Curricular Común del Bachillerato. Se presentan los atributos de las competencias genéricas que tienen mayor probabilidad de desarrollarse para contribuir a las competencias profesionales, por lo cual no son limitativas; usted puede seleccionar otros atributos que considere pertinentes. Estos atributos están incluidos en la redacción de las competencias profesionales, por lo que no deben desarrollarse explícitamente o por separado.

2.4 Competencias de empleabilidad sugeridas

Competencias propuestas por la Secretaría del Trabajo y Previsión Social que contribuyen al desarrollo de habilidades del estudiante para ingresar, mantenerse y desarrollarse en el campo laboral. Son viables, coherentes y pertinentes a los requerimientos del sector productivo y se desarrollan en las mismas competencias profesionales.

3. Estrategia de evaluación del aprendizaje

Se presentan las competencias profesionales específicas o transversales por evaluar, su relación con los submódulos y el tipo de evidencia sugerida como resultado de la ejecución de la competencia profesional.

4. Fuentes de información

Tradicionalmente, las fuentes de información se presentan al final de cada módulo sin una relación explícita con los contenidos. Esto dificulta su utilización. Como un elemento nuevo, en estos programas se presenta cada contenido con sus respectivas fuentes de información, a fin de que el docente ubique de manera concisa los elementos técnicos, tecnológicos, normativos o teóricos sugeridos.

5. Recursos didácticos

Se presentan agrupados por equipos, herramientas, materiales y mobiliario, además de incluir su relación con cada módulo.

6. Estrategia didáctica sugerida

Como ejemplo se presentan las estrategias didácticas por cada contenido del módulo I, a fin de que el docente pueda desarrollar las propias de acuerdo con su contexto. Las guías incluyen las actividades de cada fase; para cada una de ellas se describe el tipo de evidencia y el instrumento de evaluación, así como una propuesta de porcentaje de calificación.

2

Módulos que integran
la carrera

MÓDULO I

Información General

ILUSTRA IDEAS Y CONCEPTOS PARA CONFORMAR MENSAJES VISUALES

272 horas

// SUBMÓDULO 1

Realiza ilustraciones

80 horas

// SUBMÓDULO 2

Realiza objetos vectoriales

112 horas

// SUBMÓDULO 3

Crea gráficos para animación

80 horas

OCUPACIONES DE ACUERDO AL SISTEMA NACIONAL DE CLASIFICACIÓN DE OCUPACIONES (SINCO-2011)

2162

Dibujantes y diseñadores artísticos, ilustradores y grabadores

SITIOS DE INSERCIÓN DE ACUERDO AL SISTEMA DE CLASIFICACIÓN INDUSTRIAL DE AMÉRICA DEL NORTE (SCIAN-2013)

541430

Diseño gráfico

ILUSTRA IDEAS Y CONCEPTOS PARA CONFORMAR MENSAJES VISUALES

RESULTADO DE APRENDIZAJE

Al finalizar el módulo el estudiante será capaz de:

- Ilustrar ideas y conceptos para conformar mensajes visuales
 - Realizar ilustraciones
 - Realizar objetos vectoriales
 - Crear gráficos para animación

COMPETENCIAS/CONTENIDOS POR DESARROLLAR

No.	PROFESIONALES	SUBMÓDULO	SITUACIONES
1	Ilustra ideas a un color	1	Aplicando los antecedentes históricos del dibujo Conceptualizando las técnicas de ilustración Utilizando degradado de color
2	Ilustra ideas a color	1	Utilizando la teoría de color Utilizando la mezcla del color Utilizando la psicología del color Aplicando funcionalmente el color Aplicando los conceptos en ilustraciones a color
3	Vectoriza objetos	2	Aplicando los fundamentos del diseño Utilizando software vectorial
4	Edita objetos	2	Aplicando los fundamentos del diseño Utilizando software vectorial
5	Crea gráficos	3	Aplicando las técnicas tradicionales Aplicando los fundamentos del dibujo
6	Anima gráficos	3	Aplicando técnicas de movimiento Utilizando software Siguiendo instrucciones y procedimientos

COMPETENCIAS RELACIONADAS CON EL MARCO CURRICULAR COMÚN

DISCIPLINARES BÁSICAS SUGERIDAS

Competencias que se requieren para desarrollar las profesionales. Se desarrollan desde el componente de formación básica.

C1 Identifica, ordena e interpreta las ideas, datos y conceptos explícitos e implícitos en un texto, considerando el contexto en el que se generó y en el que se recibe.

C7 Valora y describe el papel del arte, la literatura y los medios de comunicación en la recreación o la transformación de una cultura, teniendo en cuenta los propósitos comunicativos de distintos géneros.

GENÉRICAS SUGERIDAS

Estos atributos están incluidos en las competencias profesionales; por lo tanto no se deben desarrollar por separado.

1.1 Enfrenta las dificultades que se le presentan y es consciente de sus valores, fortalezas y debilidades.

1.5 Asume las consecuencias de sus comportamientos y decisiones.

COMPETENCIAS DE PRODUCTIVIDAD Y EMPLEABILIDAD DE LA SECRETARÍA DEL TRABAJO Y PREVISIÓN SOCIAL

Estos atributos están incluidos en las competencias profesionales; por lo tanto no se deben desarrollar por separado.

CE4 Manifiesta sus ideas y puntos de vista de manera que los otros lo comprendan.

OL4 Trabajar hasta alcanzar las metas o retos propuestos.

AD3 Se adapta para un cambio positivo.

PO6 Evaluar mediante seguimiento el cumplimiento de los objetivos y corregir las desviaciones si fuera necesario.

ILUSTRA IDEAS Y CONCEPTOS PARA CONFORMAR MENSAJES VISUALES
ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

La evaluación se realiza con el propósito de evidenciar, en la formación del estudiante, el desarrollo de las competencias profesionales y genéricas de manera integral mediante un proceso continuo y dinámico, creando las condiciones en las que se aplican y articulan ambas competencias en distintos espacios de aprendizaje y desempeño profesional. En el contexto de la evaluación por competencias es necesario recuperar las evidencias de desempeño con diversos instrumentos de evaluación, como la guía de observación, bitácoras y registros anecdóticos, entre otros. Las evidencias por producto, con carpetas de trabajos, reportes, bitácoras y listas de cotejo, entre otras. Y las evidencias de conocimientos, con cuestionarios, resúmenes, mapas mentales y cuadros sinópticos, entre otras. Para lo cual se aplicará una serie de prácticas integradoras que arroje las evidencias y la presentación del portafolio.

No.	COMPETENCIAS PROFESIONALES	SUBMÓDULO	SITUACIONES	PRODUCTO	DESEMPEÑO
1	Ilustra ideas a un color	1	Aplicando los antecedentes históricos del dibujo Conceptualizando las técnicas de ilustración Utilizando degradado de color		La manipulación de las técnicas para ilustrar
2	Ilustra ideas a color	1	Utilizando la teoría de color Utilizando la mezcla del color Utilizando la psicología del color Aplicando funcionalmente el color Aplicando los conceptos en ilustraciones a color	Las Ilustraciones a color elaboradas	La manipulación de los diversos conceptos aplicados a la ilustración
3	Vectoriza objetos	2	Aplicando los fundamentos del diseño Utilizando software vectorial	El gráfico en digital elaborado	La elaboración del boceto vectorizado
4	Edita objetos	2	Aplicando los fundamentos del diseño Utilizando software vectorial	Los objetos vectoriales creados digitalmente	

ILUSTRA IDEAS Y CONCEPTOS PARA CONFORMAR MENSAJES VISUALES

ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

La evaluación se realiza con el propósito de evidenciar, en la formación del estudiante, el desarrollo de las competencias profesionales y genéricas de manera integral mediante un proceso continuo y dinámico, creando las condiciones en las que se aplican y articulan ambas competencias en distintos espacios de aprendizaje y desempeño profesional. En el contexto de la evaluación por competencias es necesario recuperar las evidencias de desempeño con diversos instrumentos de evaluación, como la guía de observación, bitácoras y registros anecdóticos, entre otros. Las evidencias por producto, con carpetas de trabajos, reportes, bitácoras y listas de cotejo, entre otras. Y las evidencias de conocimientos, con cuestionarios, resúmenes, mapas mentales y cuadros sinópticos, entre otras. Para lo cual se aplicará una serie de prácticas integradoras que arroje las evidencias y la presentación del portafolio.

No.	COMPETENCIAS PROFESIONALES	SUBMÓDULO	SITUACIONES	PRODUCTO	DESEMPEÑO
5	Crea gráficos	3	Aplicando las técnicas tradicionales Aplicando los fundamentos del dibujo	Los bocetos para animación elaborados	
6	Anima gráficos	3	Aplicando técnicas de movimiento Utilizando software Siguiendo instrucciones y procedimientos	Las secuencia de la animación elaborada	La aplicación de las técnicas de animación

ILUSTRA IDEAS Y CONCEPTOS PARA CONFORMAR MENSAJES VISUALES

FUENTES DE INFORMACIÓN

No.	COMPETENCIAS PROFESIONALES	SUBMÓDULO	REFERENCIAS
1	Ilustra ideas a un color	1	Acha, J. (2007). <i>Expresión y apreciación artísticas: artes plásticas (7a Ed)</i> . México. Editorial Trillas Acha, J. (2001). <i>Educación Artística Escolar y profesional (1a Ed)</i> . México. Editorial Trillas Acha, J. (2011). <i>Los Conceptos Esenciales De Las Artes Plásticas (3a Ed)</i> . México. Editorial Trillas
2	Ilustra ideas a color	1	Fiona, W. Y Howard A. (2001). <i>200 ideas para pintar y dibujar</i> . (Ira ed.) London. Usborne Publishing Sandoval, A. (2007). <i>Observar, imaginar, expresar 2 (1ra Ed)</i> . España: Ediciones Sandoval, S. L. Dawber, M. (2009). <i>El Gran Libro de La Ilustración Contemporánea (1a Ed)</i> . México. Editorial Parramon ediciones.
3	Vectoriza objetos	2	Wong, W. (2006). <i>Principios del diseño en color</i> . (2da ed.) España: Editorial Gustavo Gili. Leborg, C. (2013). <i>Gramática visual (1a Ed)</i> . México. Editorial Gili Scoot, R. (2007). <i>Fundamentos del Diseño (1a Ed)</i> . México. Editorial Limusa.
4	Edita objetos	2	Bierut, M. (2005) <i>Fundamentos del Diseño Grafico</i> . (1ra Reimpresión) Argentina. Ediciones Infinito. Maia, B. (2011). <i>Diseño grafico con 1 y 2 colores: ideas para el uso de los colores PANTONE</i> . (1ra ed.) España: Mao Mao Publications. Lupton, E. (2016). <i>Diseño Gráfico Nuevos Fundamentos (1a Ed)</i> . México. Editorial Gili. Chronicle, B. (2012). <i>Pantone: 35 Inspiration Colors Palletes (1a Ed)</i> . USA. Editorial Chronicle Books
5	Crea gráficos	3	DuBosque. (2009). <i>Dibujar paso a paso</i> . (1ra Ed) España: Evergreen. Garza, B. (2009). <i>Dibujo artístico – Nociones Básicas (1a Ed)</i> . México. Editorial Trillas
6	Anima gráficos	3	DBosque. (2009). <i>Dibujar paso a paso</i> . (1ra Ed) España: Evergreen. Garza, B. (2009). <i>Dibujo artístico – Nociones Básicas (1a Ed)</i> . México. Editorial Trillas

MÓDULO II

Información General

PRODUCE ELEMENTOS GRÁFICOS PARA MEDIOS IMPRESOS Y ANIMADOS PARA MULTIMEDIA

272 horas

// SUBMÓDULO 1

Produce elementos gráficos para la comunicación visual
96 horas

// SUBMÓDULO 2

Obtiene imágenes fijas para el diseño
64 horas

// SUBMÓDULO 3

Produce animaciones para aplicaciones multimedia
112 horas

OCUPACIONES DE ACUERDO AL SISTEMA NACIONAL DE CLASIFICACIÓN DE OCUPACIONES (SINCO-2011)

2162	Dibujantes y diseñadores artísticos, ilustradores y grabadores
2655	Fotógrafos
2271	Desarrolladores y analistas de software y multimedia

SITIOS DE INSERCIÓN DE ACUERDO AL SISTEMA DE CLASIFICACIÓN INDUSTRIAL DE AMÉRICA DEL NORTE (SCIAN-2013)

541430	Diseño gráfico
54192	Servicios de fotografía
512190	Servicios de postproducción y otros servicios para la industria fílmica y del video

PRODUCE ELEMENTOS GRÁFICOS PARA MEDIOS IMPRESOS Y ANIMADOS PARA MULTIMEDIA

RESULTADO DE APRENDIZAJE

Al finalizar el módulo el estudiante será capaz de:

- Producir elementos gráficos para medios impresos y animados para multimedia
 - Producir elementos gráficos para la comunicación visual
 - Obtener imágenes fijas para el diseño
 - Producir animaciones para aplicaciones multimedia

COMPETENCIAS/CONTENIDOS POR DESARROLLAR

No.	PROFESIONALES	SUBMÓDULO	SITUACIONES
1	Crea gráficos	1	Conceptualizando la imagen Aplicando los fundamentos de la composición Aplicando la tipografía
2	Edita gráficos	1	Utilizando software de edición de gráficos Modificando la imagen digital Aplicando los nuevos conocimientos en el trabajo diario
3	Obtiene imágenes digitales	2	Fotografiando objetos para proyectos gráficos Trabajando colaborativamente Trabajando con los equipos responsablemente
4	Identifica imágenes digitales	2	Seleccionando el formato de imagen Seleccionando resolución y dimensión
5	Edita fotografía	2	Utilizando el software de edición de imagen Aplicando modo de color Aplicando retoque y transformación digital
6	Genera animación fotograma por fotograma	3	Utilizando el software de animación Trabajando con los equipos responsablemente
7	Genera animación por interpolación	3	Utilizando el software de animación

COMPETENCIAS RELACIONADAS CON EL MARCO CURRICULAR COMÚN

DISCIPLINARES BÁSICAS SUGERIDAS

Competencias que se requieren para desarrollar las profesionales. Se desarrollan desde el componente de formación básica.

C7 Valora y describe el papel del arte, la literatura y los medios de comunicación en la recreación o la transformación de una cultura, teniendo en cuenta los propósitos comunicativos de distintos géneros.

H1 Analiza y evalúa la importancia de la filosofía en su formación personal y colectiva.

C12 Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información.

GENÉRICAS SUGERIDAS

Estos atributos están incluidos en las competencias profesionales; por lo tanto no se deben desarrollar por separado.

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

4.5 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.

COMPETENCIAS DE PRODUCTIVIDAD Y EMPLEABILIDAD DE LA SECRETARÍA DEL TRABAJO Y PREVISIÓN SOCIAL

Estos atributos están incluidos en las competencias profesionales; por lo tanto no se deben desarrollar por separado.

CE4 Manifiesta sus ideas y puntos de vista de manera que los otros lo comprendan.

OL4 Trabajar hasta alcanzar las metas o retos propuestos.

TE5 Cumplir compromisos de trabajo en equipo.

EP6 Cuidar y manejar los recursos y bienes ajenos siguiendo normas y disposiciones definidas.

EP8 Actuar responsablemente de acuerdo con las normas y disposiciones definidas en un espacio dado.

PRODUCE ELEMENTOS GRÁFICOS PARA MEDIOS IMPRESOS Y ANIMADOS PARA MULTIMEDIA
ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

La evaluación se realiza con el propósito de evidenciar, en la formación del estudiante, el desarrollo de las competencias profesionales y genéricas de manera integral mediante un proceso continuo y dinámico, creando las condiciones en las que se aplican y articulan ambas competencias en distintos espacios de aprendizaje y desempeño profesional. En el contexto de la evaluación por competencias es necesario recuperar las evidencias de desempeño con diversos instrumentos de evaluación, como la guía de observación, bitácoras y registros anecdóticos, entre otros. Las evidencias por producto, con carpetas de trabajos, reportes, bitácoras y listas de cotejo, entre otras. Y las evidencias de conocimientos, con cuestionarios, resúmenes, mapas mentales y cuadros sinópticos, entre otras. Para lo cual se aplicará una serie de prácticas integradoras que arroje las evidencias y la presentación del portafolio.

No.	COMPETENCIAS PROFESIONALES	SUBMÓDULO	SITUACIONES	PRODUCTO	DESEMPEÑO
1	Crea gráficos	1	Conceptualizando la imagen Aplicando los fundamentos de la composición Aplicando la tipografía	Los carteles digitales creados	
2	Edita gráficos	1	Utilizando software de edición de gráficos Modificando la imagen digital Aplicando los nuevos conocimientos en el trabajo diario	La imagen digital editada	
3	Obtiene imágenes digitales	2	Fotografiando objetos para proyectos gráficos Trabajando colaborativamente Trabajando con los equipos responsablemente	Las fotografías obtenidas	
4	Identifica imágenes digitales	2	Seleccionando el formato de imagen Seleccionando resolución y dimensión		La selección y clasificación de imágenes
5	Edita fotografía	2	Utilizando el software de edición de imagen Aplicando modo de color Aplicando retoque y transformación digital	La fotografía editada impresa	

PRODUCE ELEMENTOS GRÁFICOS PARA MEDIOS IMPRESOS Y ANIMADOS PARA MULTIMEDIA
ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

No.	COMPETENCIAS PROFESIONALES	SUBMÓDULO	SITUACIONES	PRODUCTO	DESEMPEÑO
6	Genera animación fotograma por fotograma	3	Utilizando el software de animación Trabajando con los equipos responsablemente	Las animaciones digitales elaboradas	
7	Genera animación por interpolación	3	Utilizando el software de animación	Los banners publicitarios interactivos creados	El uso de interpolación en la animación

PRODUCE ELEMENTOS GRÁFICOS PARA MEDIOS IMPRESOS Y ANIMADOS PARA MULTIMEDIA
FUENTES DE INFORMACIÓN

No.	COMPETENCIAS PROFESIONALES	SUBMÓDULO	REFERENCIAS
1	Crea gráficos	1	Sandoval, A. (2008). <i>Descubrir experimentar crear</i> . (1ra ed.). España: Ediciones Sandoval, S. L. Gray, P. (2008). <i>Aprender a dibujar</i> . (1ra ed.) España: Evergreen. Smith, S. (2000). <i>Anatomía perspectiva y composición para el artista</i> . (2da ed.) España: Tursen MediaActive. (2014). <i>Manual de Illustrator cc</i> . Marcombo. Samara, T. (2011). <i>El diseñador como chef : ingredientes visuales y técnicas compositivas para la elaboración de grandes recetas de diseño gráfico</i> . S.L: Gustavo Gili.
2	Edita gráficos	1	Sandoval, A. (2009). <i>Observar, imaginar, expresar 3</i> . (1ra Ed). España: Ediciones Sandoval, S. L. Sandoval, A. (2008). <i>Observar, imaginar, expresar 4</i> . (1ra Ed). España: Ediciones Sandoval, S. L.
3	Obtiene imágenes digitales	2	ROYO, J.(2004). <i>Diseño digital</i> . (1ra ed.) España: Ediciones Paidós Iberica, S.A. Hillner, M. (2010). <i>Bases de la tipografía: tipografía virtual</i> . (1ra ed.) España: Parramon. Harris, P. (2005) <i>Tipografía calidad o forma de letra con que esta impresa una obra</i> (1ra ed.) España: Editorial Norma
4	Identifica imágenes digitales	2	Sandoval, A. (2008) <i>Observar, imaginar, expresar 1</i> (1ra Ed). España: Ediciones Sandoval, S. L. Rosch, W. L. (2005). <i>Manual de fotografía digital: cómo crear tus mejores imágenes digitales y descargarlas al ordenador</i> . Barcelona, España: Ceac.
5	Edita fotografía	2	CHONG, A. (2010) <i>Animación digital</i> . (1ra ed.) España: Blume Georges, C. (2011) <i>Animación con flash profesional CS5</i> (1ra ed.) España: Anaya Multimedia. Cruz Heras, Rica D. (2011). <i>Flash Professional CS5</i> (1ra ed.) España: Anaya Multimedia.
6	Genera animación fotograma por fotograma	3	Wigan, M. (2008). <i>Imágenes en secuencia: animación, storyboards, videojuegos, títulos de crédito, cinematografía, WASH-UPS</i> . (1ra ed.)España: Gustavo Gili Paniagua Navarro, A. (2011). <i>Diseño interactivo y multimedia con FLASH</i> . (1ra ed.) España: Anaya Multimedia.
7	Genera animación por interpolación	3	Chong, A. (2010). <i>Animación digital</i> . Naturart, S.A. Sosa, G. S. (2011). <i>Guía para los animados. Animación tradicional con ayuda de herramientas digitales</i> . México, Distrito Federal: IMCINE y la Dirección de Publicaciones del CONACULTA. Wigan, M. (2008). <i>Imágenes en secuencia: animación, storyboards, videojuegos, títulos de crédito, cinematografía WASH-UPS</i> . S.L: Gustavo Gili.

MÓDULO III

Información General

REALIZA MAQUETACIÓN PARA MEDIOS INTERACTIVOS E IMPRESOS Y PRODUCE ELEMENTOS MULTIMEDIA

272 horas

// SUBMÓDULO 1

Produce elementos digitales para la comunicación visual
80 horas

// SUBMÓDULO 2

Realiza maquetación para medios interactivos e impresos
96 horas

// SUBMÓDULO 3

Produce imágenes en movimiento para multimedia
96 horas

OCUPACIONES DE ACUERDO AL SISTEMA NACIONAL DE CLASIFICACIÓN DE OCUPACIONES (SINCO-2011)

7322	Impresores, linotipistas, fotograbadores y encuadernadores
2271	Desarrolladores y analistas de software y multimedia
1421	Directores y productores artísticos de cine, teatro y afines

SITIOS DE INSERCIÓN DE ACUERDO AL SISTEMA DE CLASIFICACIÓN INDUSTRIAL DE AMÉRICA DEL NORTE (SCIAN-2013)

51112	Edición de revistas y otras publicaciones periódicas, excepto a través de internet
511121	Edición de revistas y otras publicaciones periódicas no integrada con la impresión, excepto a través de Internet
511191	Edición de otros materiales no integrada con la impresión, excepto a través de Internet
511192	Edición de otros materiales integrada con la impresión
51211	Producción de películas cinematográficas, videos, programas para la televisión y otros materiales audiovisuales

REALIZA MAQUETACIÓN PARA MEDIOS INTERACTIVOS E IMPRESOS Y PRODUCE ELEMENTOS MULTIMEDIA

RESULTADO DE APRENDIZAJE

Al finalizar el módulo el estudiante será capaz de:

- Realizar maquetación para medios interactivos e impresos y produce elementos multimedia
 - Producir elementos digitales para la comunicación visual
 - Realizar maquetación de medios gráficos
 - Producir imágenes en movimiento para multimedia

COMPETENCIAS/CONTENIDOS POR DESARROLLAR

No.	PROFESIONALES	SUBMÓDULO	SITUACIONES
1	Crea ilustraciones	1	Utilizando el software para ilustración digital Cumpliendo las necesidades del cliente Integrando el software de vectores y mapa de bits Creando ilustraciones Creando Infografías
2	Aplica ilustraciones a productos gráficos	1	Integrando el software de vectores y mapas de bits Cumpliendo las necesidades del cliente
3	Maqueta diseño para medios impresos	2	Considerando sustratos y compaginación Integrando los conceptos de diagramación y composición tipográfica Considerando la resolución, tamaño y los formatos de las imágenes Utilizando el software de maquetación Verificando el cumplimiento de los parámetros de calidad exigidos Adecuando archivos digitales para salida
4	Maqueta diseño para medios interactivos	2	Utilizando software interactivo Empleando gráficos digitales Complementando con audio y video
5	Captura audio y video	3	Utilizando el equipo y software de video Seleccionando la resolución, dimensión, formato de archivo y calidad del sonido
6	Edita audio y video	3	Integrando los archivos de video dentro del software de edición para diferentes aplicaciones Trabajando con los equipos responsablemente

REALIZA MAQUETACIÓN PARA MEDIOS INTERACTIVOS E IMPRESOS Y PRODUCE ELEMENTOS MULTIMEDIA

COMPETENCIAS RELACIONADAS CON EL MARCO CURRICULAR COMÚN

DISCIPLINARES BÁSICAS SUGERIDAS

Competencias que se requieren para desarrollar las profesionales. Se desarrollan desde el componente de formación básica.

CE8 Explica el funcionamiento de máquinas de uso común a partir de nociones científicas.

C5 Expresa ideas y conceptos en composiciones coherentes y creativas, con introducciones, desarrollo y conclusiones claras.

GENÉRICAS SUGERIDAS

Estos atributos están incluidos en las competencias profesionales; por lo tanto no se deben desarrollar por separado.

4.5 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.

6.1 Elige las fuentes de información más relevantes para un propósito específico y discrimina entre ellas de acuerdo con su relevancia y confiabilidad.

COMPETENCIAS DE PRODUCTIVIDAD Y EMPLEABILIDAD DE LA SECRETARÍA DEL TRABAJO Y PREVISIÓN SOCIAL

Estos atributos están incluidos en las competencias profesionales; por lo tanto no se deben desarrollar por separado.

R14 Exponer opiniones propias, teniendo en cuenta la de los demás interlocutores.

AP2 Verificar el cumplimiento de los parámetros de calidad exigidos.

TE5 Cumplir compromisos de trabajo en equipo.

AP5 Verificar que la realización de una labor no deteriore o afecte otra.

AC2 Explorar las nuevas necesidades y carencias que surgen en el cliente al buscar la forma de satisfacerla.

EP6 Cuidar y manejar los recursos y bienes ajenos siguiendo normas y disposiciones definidas.

REALIZA MAQUETACIÓN PARA MEDIOS INTERACTIVOS E IMPRESOS Y PRODUCE ELEMENTOS MULTIMEDIA
ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

La evaluación se realiza con el propósito de evidenciar, en la formación del estudiante, el desarrollo de las competencias profesionales y genéricas de manera integral mediante un proceso continuo y dinámico, creando las condiciones en las que se aplican y articulan ambas competencias en distintos espacios de aprendizaje y desempeño profesional. En el contexto de la evaluación por competencias es necesario recuperar las evidencias de desempeño con diversos instrumentos de evaluación, como la guía de observación, bitácoras y registros anecdóticos, entre otros. Las evidencias por producto, con carpetas de trabajos, reportes, bitácoras y listas de cotejo, entre otras. Y las evidencias de conocimientos, con cuestionarios, resúmenes, mapas mentales y cuadros sinópticos, entre otras. Para lo cual se aplicará una serie de prácticas integradoras que arroje las evidencias y la presentación del portafolio.

No.	COMPETENCIAS PROFESIONALES	SUBMÓDULO	SITUACIONES	PRODUCTO	DESEMPEÑO
1	Crea ilustraciones	1	Utilizando el software para ilustración digital Cumpliendo las necesidades del cliente Integrando el software de vectores y mapa de bits Creando ilustraciones Creando Infografías	La ilustración digital elaborada	
2	Aplica ilustraciones a productos gráficos	1	Integrando el software de vectores y mapas de bits Cumpliendo las necesidades del cliente	La ilustración aplicada a productos gráficos	
3	Maqueta diseño para medios impresos	2	Considerando sustratos y compaginación Integrando los conceptos de diagramación y composición tipográfica Considerando la resolución, tamaño y los formatos de las imágenes Utilizando el software de maquetación Verificando el cumplimiento de los parámetros de calidad exigidos Adecuando archivos digitales para salida	El diseño editorial impreso	El seguimiento de los parámetros de calidad exigidos
4	Maqueta diseño para medios interactivos	2	Utilizando software interactivo Empleando gráficos digitales Complementando con audio y video	El archivo PDF Interactivo	El diseño exportado tomando en cuenta formato y resolución
5	Captura audio y video	3	Utilizando el equipo y software de video Seleccionando la resolución, dimensión, formato de archivo y calidad del sonido	El audio y video capturados	El seguimiento de principios cinematográficos
6	Edita audio y video	3	Integrando los archivos de video dentro del software de edición para diferentes aplicaciones Trabajando con los equipos responsablemente	El audio y video editado	

REALIZA MAQUETACIÓN PARA MEDIOS INTERACTIVOS E IMPRESOS Y PRODUCE ELEMENTOS MULTIMEDIA

FUENTES DE INFORMACIÓN

No.	COMPETENCIAS PROFESIONALES	SUBMÓDULO	REFERENCIAS
1	Crea ilustraciones	1	Aumont, J. (2005). <i>La imagen</i> . (1ra ed.) España: Paidós. Ferenma, M. (2009). <i>El ojo del fotógrafo: composición y diseño para crear mejores Fotografías digitales</i> . (1ra ed.) España: Blume.
2	Aplica ilustraciones a productos gráficos	1	Hirtz B.(2009). <i>Aprender PHOTOSHOP CS4</i> . (1ra ed.) México: Alfaomega.
3	Maqueta diseño para medios impresos	2	Caplin S. (2008). <i>Art And Design In PHOTOSHOP</i> . (1ra ed.) USA. Elsevier.
4	Maqueta diseño para medios interactivos	2	Villafañe, J. (2006). <i>Introducción a la teoría de la imagen</i> . (2da ed.) España: Pirámide. Caplin S. y Banks A. (2003). <i>The Complete Guide Digital Illustration</i> . (1ra ed.) England, Ilex.
5	Captura audio y video	3	Frascara, G. (2004). <i>Diseño para la gente</i> (3RA ed.) Argentina, Infinito. Fawcet-Tang R. (2004). <i>Diseño de libros contemporáneo</i> . (1ra ed.) España: Gustavo Gili Harris, P.(2009). <i>Retículas</i> . (1ra ed.)España: Prakel, D. (2007). <i>Composición: como formar una imagen mediante la unión o la combinación de varios elementos, partes o ingredientes</i> (1ra ed.) España: Blume.
6	Edita audio y video	3	Samara, T. (2004). <i>Diseñar con y sin retícula</i> . (1ra ed.) España: Gustavo Gili. Zamarripa A. (2012). <i>Manual de producción audiovisual para diseñadores</i> . México: Escuela Nacional de Artes plasticas

MÓDULO IV

Información General

APLICA EFECTOS PARA MULTIMEDIA Y CONSTRUYE ESTRUCTURAS TRIDIMENSIONALES

192 horas

// SUBMÓDULO 1

Construye estructuras tridimensionales
96 horas

// SUBMÓDULO 2

Aplica efectos visuales para multimedia
96 horas

OCUPACIONES DE ACUERDO AL SISTEMA NACIONAL DE CLASIFICACIÓN DE OCUPACIONES (SINCO-2011)

2653	Auxiliares y técnicos de equipos de grabación y reproducción de video
------	---

SITIOS DE INSERCIÓN DE ACUERDO AL SISTEMA DE CLASIFICACIÓN INDUSTRIAL DE AMÉRICA DEL NORTE (SCIAN-2013)

541430	Diseño gráfico
--------	----------------

APLICA EFECTOS PARA MULTIMEDIA Y CONSTRUYE ESTRUCTURAS TRIDIMENSIONALES

RESULTADO DE APRENDIZAJE

Al finalizar el módulo el estudiante será capaz de:

- Aplicar efectos para multimedia y construir estructuras tridimensionales
 - Construir estructuras tridimensionales
 - Aplicar efectos visuales para multimedia

COMPETENCIAS/CONTENIDOS POR DESARROLLAR

No.	PROFESIONALES	SUBMÓDULO	SITUACIONES
1	Dibuja estructuras	1	Dibujando estructuras en el software de aplicación CADD Considerando las actualizaciones del software
2	Construye estructuras	1	Partiendo de las necesidades del cliente Aplicado el diseño a la estructura Adecuando el archivo para dar salida
3	Planifica proyectos multimedia	2	Redactando guion técnico Dibujando guion gráfico Organizando los elementos multimedia del proyecto
4	Produce proyectos multimedia	2	Desarrollando las ideas del proyecto Aplicando efectos visuales Exportando el proyecto a formatos de video

COMPETENCIAS RELACIONADAS CON EL MARCO CURRICULAR COMÚN

DISCIPLINARES BÁSICAS SUGERIDAS

Competencias que se requieren para desarrollar las profesionales. Se desarrollan desde el componente de formación básica.

M2 Formula y resuelve problemas matemáticos, aplicando diferentes enfoques.

C9 Analiza y compara el origen, desarrollo y diversidad de los sistemas y medios de comunicación.

C5 Expresa ideas y conceptos en composiciones coherentes y creativas, con introducciones, desarrollo y conclusiones claras.

GENÉRICAS SUGERIDAS

Estos atributos están incluidos en las competencias profesionales; por lo tanto no se deben desarrollar por separado.

5.2 Ordena información de acuerdo con categorías, jerarquías y relaciones.

6.1 Elige las fuentes de información más relevantes para un propósito específico y discrimina entre ellas de acuerdo con su relevancia y confiabilidad.

COMPETENCIAS DE PRODUCTIVIDAD Y EMPLEABILIDAD DE LA SECRETARÍA DEL TRABAJO Y PREVISIÓN SOCIAL

Estos atributos están incluidos en las competencias profesionales; por lo tanto no se deben desarrollar por separado.

AC1 Utilizar la comunicación efectiva para identificar las necesidades del cliente.

PO4 Establecer prioridades y tiempos.

AP3 Registrar y revisar información para asegurar que sea correcta.

R13 Realizar preguntas para asegurarse de que comprende lo que los demás están comunicando.

APLICA EFECTOS PARA MULTIMEDIA Y CONSTRUYE ESTRUCTURAS TRIDIMENSIONALES

ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

La evaluación se realiza con el propósito de evidenciar, en la formación del estudiante, el desarrollo de las competencias profesionales y genéricas de manera integral mediante un proceso continuo y dinámico, creando las condiciones en las que se aplican y articulan ambas competencias en distintos espacios de aprendizaje y desempeño profesional. En el contexto de la evaluación por competencias es necesario recuperar las evidencias de desempeño con diversos instrumentos de evaluación, como la guía de observación, bitácoras y registros anecdóticos, entre otros. Las evidencias por producto, con carpetas de trabajos, reportes, bitácoras y listas de cotejo, entre otras. Y las evidencias de conocimientos, con cuestionarios, resúmenes, mapas mentales y cuadros sinópticos, entre otras. Para lo cual se aplicará una serie de prácticas integradoras que arroje las evidencias y la presentación del portafolio.

No.	COMPETENCIAS PROFESIONALES	SUBMÓDULO	SITUACIONES	PRODUCTO	DESEMPEÑO
1	Dibuja estructuras	1	Dibujando estructuras en el software de aplicación CADD Considerando las actualizaciones del software	Las estructuras dibujadas	El representar las dimensiones adecuadas de la estructura
2	Construye estructuras	1	Partiendo de las necesidades del cliente Aplicado el diseño a la estructura Adecuando el archivo para dar salida	La estructura con diseño aplicado	El registrar y revisar información para asegurar que sea correcta.
3	Planifica proyectos multimedia	2	Redactando guion técnico Dibujando guion gráfico Organizando los elementos multimedia del proyecto	El guion realizado	
4	Produce proyectos multimedia	2	Desarrollando las ideas del proyecto Aplicando efectos visuales Exportando el proyecto a formatos de video	El video multimedia exportado	

APLICA EFECTOS PARA MULTIMEDIA Y CONSTRUYE ESTRUCTURAS TRIDIMENSIONALES

FUENTES DE INFORMACIÓN

No.	COMPETENCIAS PROFESIONALES	SUBMÓDULO	REFERENCIAS
1	Dibuja estructuras	1	Vidales, D. (2007). <i>El mundo del envase: manual para el diseño y producción de envases y embalajes</i> (2da ed.) España: Gustavo Gili
2	Construye estructuras	1	Crawford, T. (2001). <i>Formatos legales y de negocios para diseñadores gráficos: una guía para el éxito</i> (1ra ed.) México. Divine Egg Publicaciones Harris, P. (2005). <i>Layout: boceto previo de la composición de un texto que se va a publicar, usado para determinar sus características definitivas</i> (1ra ed.) España: Editorial Norma Eccher C. (2011). <i>Diseño web profesional</i> . (1ra ed.) España: Anaya Multimedia Wiedemann, J. (2005). <i>Web Desing: Studios</i> . (1ra ed.) Alemania: Benedikt Taschen Verlag Pring, R. (2006). <i>WWW. Color: 300 usos del color para sitios web</i> . (1ra) México. Gustavo Gili Heinicke, E. (2009) <i>Web Tricks And Techniques Layout: Fast Solutions For Hands-on Desingn</i> . (1ra ed.) Hran Bretaña Rockport Davies, G. (2003). <i>Web Animation: Start Here</i> . (1ra ed.) Reino Unido. Ilex Wiedemann, J. (2008). <i>Web design: video sites</i> (1ra. ed.) Alemania: Taschen. Wiedemann, J. (2008). <i>Web Design: Flashfolios</i> (1ra ed.) Alemania: Taschen Wiedemann, J. (2008). <i>Web Design: Portfolios</i> . (1ra ed.) Alemania: Taschen.
3	Planifica proyectos multimedia	2	Ambrose, G. (2010). <i>Metodología del diseño</i> . (1ra ed.) España: Parramon. Sandoval, A. (2008) <i>Dibujo técnico</i> . (1ra ed.) España: Ediciones Sandoval, S. L.
4	Produce proyectos multimedia	2	Chanes, M. (2011) AUTOCAD 2011 (1ra ed.) España: Anaya Multimedia.

MÓDULO V

Información General

**PRODUCE ELEMENTOS WEB Y DESARROLLA
PROYECTOS GRÁFICOS**
192 horas

// SUBMÓDULO 1

Produce elementos web y social media
96 horas

// SUBMÓDULO 2

Desarrolla proyectos gráficos
96 horas

OCUPACIONES DE ACUERDO AL SISTEMA NACIONAL DE CLASIFICACIÓN DE OCUPACIONES (SINCO-2011)

2543	Diseñadores gráficos
7322	Impresores, linotipistas, fotograbadores y encuadernadores
2271	Desarrolladores y analistas de software y multimedia

SITIOS DE INSERCIÓN DE ACUERDO AL SISTEMA DE CLASIFICACIÓN INDUSTRIAL DE AMÉRICA DEL NORTE (SCIAN-2013)

511121	Edición de revistas y otras publicaciones periódicas no integrada con la impresión, excepto a través de Internet
511122	Edición de revistas y otras publicaciones periódicas integrada con la impresión
511191	Edición de otros materiales no integrada con la impresión, excepto a través de Internet
516110	Creación y difusión de contenido exclusivamente a través de Internet

PRODUCE ELEMENTOS WEB Y DESARROLLA PROYECTOS GRÁFICOS

RESULTADO DE APRENDIZAJE

Al finalizar el módulo el estudiante será capaz de:

- Producir elementos web y desarrollar proyectos gráficos
 - Producir elementos web y social media
 - Desarrollar proyectos gráficos

COMPETENCIAS/CONTENIDOS POR DESARROLLAR

No.	PROFESIONALES	SUBMÓDULO	SITUACIONES
1	Crea proyecto web	1	Utilizando el software multimedia para el desarrollo de sitios web Desarrollando las ideas del sitio web Creando contenidos para social media
2	Publica sitios web	1	Utilizando el software multimedia Gestionando el dominio web Generando los archivos html para ser publicados
3	Identifica los elementos de identidad corporativa	2	Investigando la imagen corporativa
4	Cotiza proyectos gráficos	2	Considerando costos de producción Elaborando presupuesto
5	Desarrolla identidad corporativa	2	Desarrollando un brief corporativo Diseñando símbolo de identidad Aplicando imagen corporativa

COMPETENCIAS RELACIONADAS CON EL MARCO CURRICULAR COMÚN

DISCIPLINARES BÁSICAS SUGERIDAS

Competencias que se requieren para desarrollar las profesionales. Se desarrollan desde el componente de formación básica.

CS6 Analiza con visión emprendedora los factores y elementos fundamentales que intervienen en la productividad y competitividad de una organización y su relación con el entorno socioeconómico.

C12 Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información.

GENÉRICAS SUGERIDAS

Estos atributos están incluidos en las competencias profesionales; por lo tanto no se deben desarrollar por separado.

5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo cómo cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.

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

COMPETENCIAS DE PRODUCTIVIDAD Y EMPLEABILIDAD DE LA SECRETARÍA DEL TRABAJO Y PREVISIÓN SOCIAL

Estos atributos están incluidos en las competencias profesionales; por lo tanto no se deben desarrollar por separado.

EP5 Privilegiar las acciones que atienden los intereses colectivos más que los particulares.

AD1 Enfrentar situaciones distintas a la que se está acostumbrado/a en la rutina de trabajo de forma abierta.

OL3 Mostrar interés porque la empresa reconozca los resultados obtenidos, fruto del esfuerzo propio y de los colaboradores.

AC1 Utilizar la comunicación efectiva para identificar las necesidades del cliente.

AD2 Modificar su conducta para adecuarse a nuevas estrategias.

R15 Mantener informados a sus colaboradores de los objetivos, responsabilidades y avances de las tareas asignadas.

PRODUCE ELEMENTOS WEB Y DESARROLLA PROYECTOS GRÁFICOS

ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

La evaluación se realiza con el propósito de evidenciar, en la formación del estudiante, el desarrollo de las competencias profesionales y genéricas de manera integral mediante un proceso continuo y dinámico, creando las condiciones en las que se aplican y articulan ambas competencias en distintos espacios de aprendizaje y desempeño profesional. En el contexto de la evaluación por competencias es necesario recuperar las evidencias de desempeño con diversos instrumentos de evaluación, como la guía de observación, bitácoras y registros anecdóticos, entre otros. Las evidencias por producto, con carpetas de trabajos, reportes, bitácoras y listas de cotejo, entre otras. Y las evidencias de conocimientos, con cuestionarios, resúmenes, mapas mentales y cuadros sinópticos, entre otras. Para lo cual se aplicará una serie de prácticas integradoras que arroje las evidencias y la presentación del portafolio.

No.	COMPETENCIAS PROFESIONALES	SUBMÓDULO	SITUACIONES	PRODUCTO	DESEMPEÑO
1	Crea proyecto web	1	Utilizando el software multimedia para el desarrollo de sitios web Desarrollando las ideas del sitio web Creando contenidos para social media	El sitio web	La aplicación de principios de maquetación y accesibilidad
2	Publica sitios web	1	Utilizando el software multimedia Gestionando el dominio web Generando los archivos html para ser publicados	El sitio web publicado	El seguimiento y actualización del sitio
3	Identifica los elementos de identidad corporativa	2	Investigando la imagen corporativa	El brief de un corporativo	
4	Cotiza proyectos gráficos	2	Considerando costos de producción Elaborando presupuesto	El presupuesto	
5	Desarrolla identidad corporativa	2	Desarrollando un brief corporativo Diseñando símbolo de identidad Aplicando imagen corporativa	El manual de identidad corporativa	La comunicación efectiva con el cliente para identificar sus necesidades

No.	COMPETENCIAS PROFESIONALES	SUBMÓDULO	REFERENCIAS
1	Crea proyecto web	1	Ambrose G. (2010). <i>Metodología del diseño</i> (1ra ed.) España: Parramon. Plasencia Z, Valdés C & Cros M. 2008, Creación y diseño Web, Anaya Multimedia, 384p. Arias A, 2ª Edición, Desarrollo Web con CMS, Drupal y Joomla, 2015, IT Campus Academy, 408p.
2	Publica sitios web	1	Alfaomega (2006). <i>El gran libro de 3D STUDIO MAX 7/7. 5: MEDIA ACTIVE.</i> (1ra ed.) México. Alfaomega. Holloman C. 2012. The Social Media MBA, S.L.Barcelona, Profitl Editorial Inmobiliaria, 300p. Gutiérrez S, 2010. Integración Social Digital, México. Publicaciones Administrativas, Contables Jurídicas S.A. de C.V. 187p.
3	Identifica los elementos de identidad corporativa	2	Ambrose G. Y Harris P. (2008). <i>Manual de producción.</i> (1ra ed.) España: Parramon. Chaves N. (2005). <i>La imagen corporativa: teoría y practica de la identificación institucional</i> (3r ed.) España: Gustavo Gili Chaves N. (2010). <i>Marca: los significados de un signo identificador.</i> (1ra ed.) Argentina: Ediciones Infinito.
4	Cotiza proyectos gráficos	2	Witham S. (2008). <i>Acabados de impresión y edición: soportes y formatos para promociones</i> (1ra ed.) España: Promotora de Prensa Internacional. Gatter M. (200). <i>Listo para imprenta cómo llevar los proyectos de la pantalla al papel</i> (2da ed.) España: Index Book, S.L. Ambrose G. (2007). <i>Impresión y acabados - bases del diseño</i> (1ra ed.) España: Editorial Norma.
5	Desarrolla identidad corporativa	2	Meza J, 2016, Comunicación Estratégica: Diseño de la identidad Corporativa, Volumen 2: Elaboración de Manuales. Editorial Digital Tecnológico de Monterrey, 220p. Ambrose G, 2010, Metodología del diseño, Parramón Ediciones, S. A. 200p. Ambrose G & Harris P, 2007, Impresión y acabados, Parramón Ediciones, S.A. 176p. Gardner B, 2014, Logo Creacion, Parramón Ediciones, S.A, 216p.

NOMBRE	MÓDULO(S)
EQUIPOS	
Computadora de escritorio pantalla	I, II, III, IV y V
Plotter de impresión	I, II, III, IV y V
Plotter de corte, para vinil	I, II, III, IV y V
Televisor Led	I, II, III, IV y V
Aire acondicionado	I, II, III, IV y V
Kit de iluminación fotográfica	I, II, III, IV y V
Cámara SLR digital Video HD	I, II, III, IV y V
Impresora láser color	I, II, III, IV y V
Tableta digitalizadora	I, II, III, IV y V
Proyector, sistema de proyección	I, II, III, IV y V
Escáner plano para imagen a color	I, II, III, IV y V
Reguladores trifásicos	I, II, III, IV y V
Impresora de sublimación	I, II, III, IV y V
No Breaks	I, II, III, IV y V
Plancha termica para sublimación Insta	I, II, III, IV y V
Maquina de sublimación plancha para tazas y termos	I, II, III, IV y V
Maquinas de fotobotones	I, II, III, IV y V
Bocina con amplificador y bluetoooh	I, II, III, IV y V
Microfono con diadema	I, II, III, IV y V
Pulpo con 6 brazos y 2 estaciones	I, II, III, IV y V

NOMBRE	MÓDULO(S)
MOBILIARIO	
Mesa para computadora	I, II, III, IV y V
Mesa trapecio	I, II, III, IV y V
Mesa de trabajo	I, II, III, IV y V
Sillas de concha plástica	I, II, III, IV y V
Sillas de concha plástica	I, II, III, IV y V
Pizarrón para Marcador 3.00 x 1.20.	I, II, III, IV y V
Restirador con melamina y banco .80 x 1.20	I, II, III, IV y V
SOFTWARE	
Software para creación y manipulación de gráficos vectoriales	I, II, III, IV y V
Software para la creación y edición de imágenes en mapas de bits	II, III, IV y V
Software para dibujo en 2D y en 3D	IV y V
Software para creación y aplicación de gráficos en movimiento, efectos especiales y grafismo de video	IV y V
Software para la creación, edición y programación de páginas web	IV y V
Software para la maquetación de diseño editorial	III, IV y V
Software para animación de objetos	III, IV y V
Software para la creación, manipulación y animación de gráficos vectoriales	III, IV y V
Software para el desarrollar gráficos con efectos especiales y animación	III, IV y V
Software para la edición de audio	III, IV y V
Software para el modelado	II, III, IV y V
Software para crear, editar, analizar y traducir curvas NURBS	II, III, IV y V
Software para redirigir la información y proteger la integridad del disco duro	I, II, III, IV y V
Software antivirus	I, II, III, IV y V
Software para plotter de corte	III, IV y V
Software para plotter de Impresión	III, IV y V

3

Consideraciones
para desarrollar
los módulos
en la formación
profesional

ANÁLISIS DEL PROGRAMA DE ESTUDIO

Mediante el análisis del programa de estudios de cada módulo, usted podrá establecer su planeación y definir las estrategias de formación en el taller, laboratorio o aula, que favorezcan el desarrollo de las competencias profesionales, genéricas y de productividad y empleabilidad a través de los momentos de apertura, desarrollo y cierre, de acuerdo con las condiciones regionales, situación del plantel y características de los estudiantes.

Consideraciones pedagógicas

- Analice el resultado de aprendizaje del módulo, para que identifique lo que se espera que el estudiante logre al finalizar el módulo.
- Analice las competencias profesionales en el apartado de contenidos. Observe que algunas de ellas son transversales a dos o más submódulos. Esto significa que el contenido deberá desarrollarse tomando en cuenta las características propias de cada submódulo.
- Observe que las competencias genéricas y las competencias de productividad y empleabilidad sugeridas del módulo, están incluidas en la redacción de las competencias profesionales. Esto significa que no deben desarrollarse por separado. Para su selección se consideraron los atributos de las competencias genéricas y las competencias de productividad y empleabilidad que tienen mayor probabilidad de desarrollarse para contribuir a las competencias profesionales, por lo cual no son limitativas, usted puede seleccionar otros atributos que considere pertinentes.
- Las competencias disciplinares básicas sugeridas son requisitos para desarrollar las competencias profesionales, por lo cual no se desarrollan explícitamente. Deben ser consideradas en la fase de apertura a través de un diagnóstico, a fin de comprobar si el alumno las desarrolló en el componente de formación básica.
- Analice en el apartado de estrategia de evaluación del aprendizaje los productos o desempeños sugeridos a fin de determinar en la guía didáctica que usted elabore, las evidencias de la formación de las competencias profesionales.
- Analice la guía didáctica sugerida, en la que se presentan las actividades de apertura, desarrollo y cierre relacionadas con el tipo de evaluación (autoevaluación, coevaluación o heteroevaluación), la evidencia (conocimiento, desempeño o producto), el instrumento que recopila la evidencia y su ponderación. A fin de determinar estos elementos en la guía didáctica que usted elabore.

ELABORACIÓN DE LA GUÍA DIDÁCTICA

Mediante el análisis de la información de la carrera y de las competencias por cada módulo, usted podrá elaborar una propuesta de co-diseño curricular con la planeación de actividades y aspectos didácticos, de acuerdo con los contextos, necesidades e intereses de los estudiantes, que les permita ejercer sus competencias en su vida académica, laboral y personal, y que sus logros se reflejen en las producciones individuales y en equipo, en un ambiente de cooperación.

GUÍA DIDÁCTICA DEL SUBMÓDULO POR DESARROLLAR

FASE DE APERTURA

La fase de apertura permite explorar y recuperar los saberes previos e intereses del estudiante, así como los aspectos del contexto relevantes para su formación. Al explicitar estos hallazgos en forma continua, es factible reorientar o afinar las estrategias didácticas centradas en el aprendizaje, los recursos didácticos y el proceso de evaluación del aprendizaje, entre otros aspectos seleccionados.

Consideraciones pedagógicas

- Recuperación de experiencias, saberes y preconcepciones de los estudiantes, para crear andamios de aprendizaje y adquirir nuevas experiencias y competencias.
- Reconocimiento de competencias por experiencia o formación, por medio de un diagnóstico, con fines de certificación académica y posible acreditación del submódulo.
- Integración grupal para crear escenarios y ambientes de aprendizaje.
- Mirada general del estudio, ejercitación y evaluación de las competencias profesionales y genéricas.

FASE DE DESARROLLO

La fase de desarrollo permite crear escenarios de aprendizaje y ambientes de colaboración para la construcción y reconstrucción del pensamiento a partir de la realidad y el aprovechamiento de apoyos didácticos, para la apropiación o reforzamiento de conocimientos, habilidades y actitudes, así como para crear situaciones que permitan valorar las competencias profesionales y genéricas del estudiante, en contextos escolares y de la comunidad.

Consideraciones pedagógicas

- Creación de escenarios y ambientes de aprendizaje y cooperación, mediante la aplicación de estrategias, métodos, técnicas y actividades centradas en el aprendizaje, como aprendizaje basado en problemas (ABP), método de casos, método de proyectos, visitas al sector productivo, simulaciones o juegos, uso de TIC, investigaciones y mapas o redes mentales, entre otras, para favorecer la generación, apropiación y aplicación de competencias profesionales y genéricas en diversos contextos.
- Fortalecimiento de ambientes de cooperación y colaboración en el aula y fuera de ella, a partir del desarrollo de trabajo individual, en equipo y grupal.

ELABORACIÓN DE LA GUÍA DIDÁCTICA

- Integración y ejercitación de competencias y experiencias para aplicarlas, en situaciones reales o parecidas, al ámbito laboral.
- Aplicación de evaluación continua para verificar y retroalimentar el desempeño del estudiante, de forma oportuna y pertinente.
- Recuperación de evidencias de desempeño, producto y conocimiento, para la integración del portafolio de evidencias.

FASE DE CIERRE

La fase de cierre propone la elaboración de síntesis, conclusiones y reflexiones argumentativas que, entre otros aspectos, permiten advertir los avances o resultados del aprendizaje en el estudiante y, con ello, la situación en que se encuentra, con la posibilidad de identificar los factores que promovieron u obstaculizaron su proceso de formación.

Consideraciones pedagógicas

- Verificar el logro de las competencias profesionales y genéricas planteadas en el submódulo, y permitir la retroalimentación o reorientación, si el estudiante lo requiere o solicita.
- Verificar el desempeño del propio docente, así como el empleo de los materiales didácticos, además de otros aspectos que considere necesarios.
- Verificar el portafolio de evidencias del estudiante.

// SUBMÓDULO 1 Realiza ilustraciones – 80 horas

COMPETENCIAS PROFESIONALES SITUACIONES

Ilustra ideas a un color Aplicando los antecedentes históricos del dibujo conceptualiza las técnicas de ilustración.
Utilizando degradado de color.

COMPETENCIAS RELACIONADAS CON EL MARCO CURRICULAR COMÚN

DISCIPLINARES BÁSICAS SUGERIDAS

C1 Identifica, ordena e interpreta las ideas, datos y conceptos explícitos e implícitos en un texto, considerando el contexto en el que se generó y en el que se recibe. C7 Valora y describe el papel del arte, la literatura y los medios de comunicación en la recreación o la transformación de una cultura, teniendo en cuenta los propósitos comunicativos de distintos géneros.

GENÉRICAS SUGERIDAS

1.1 Enfrenta las dificultades que se le presentan y es consciente de sus valores, fortalezas y debilidades. 1.5 Asume las consecuencias de sus comportamientos y decisiones.

COMPETENCIAS DE PRODUCTIVIDAD Y EMPLEABILIDAD DE LA SECRETARÍA DEL TRABAJO Y PREVISIÓN SOCIAL

CE4 Manifiesta sus ideas y puntos de vista de manera que los otros lo comprendan. AD3 Se adapta para un cambio positivo.
OL4 Trabajar hasta alcanzar las metas o retos propuestos. PO6 Evaluar mediante seguimiento el cumplimiento de los objetivos y corregir las desviaciones si fuera necesario.

// SUBMÓDULO 1 Realiza ilustraciones – 80 horas

Apertura	Tipo de evaluación	Evidencia / Instrumento	Ponderación
<p>El estudiante se integra de manera grupal, mediante la aplicación de técnicas rompe hielo, de preparación y presentación, para lograr un clima de confianza.</p>			
<p>Se realiza una prueba diagnostica que haga cuestionamientos al estudiante sobre el preconocimiento de la carrera. Para que el docente tenga un punto de partida.</p>			
<p>Se presenta de manera general la perspectiva del módulo al estudiante, indicando de manera explicativa por el docente, el resultado de aprendizaje, duración, competencias a desarrollar, metodologías de trabajo (portafolios de evidencias) normas de convivencia, normas de seguridad e higiene. Para aclarar cualquier duda que tuviese el estudiante.</p>	Heteroevaluación	Diagnóstico: Cuestionario diagnostico Portafolio de evidencias	10%
<p>Se establecen las formas de evaluación por medio de una presentación dada por el docente al estudiante, enfatizando sobre la importancia de su portafolio de evidencias, para hacerle saber que debe mantenerlo, ordenado y al día con sus actividades a evaluar.</p>			
Desarrollo	Tipo de evaluación	Evidencia / Instrumento	Ponderación
<p>El estudiante elabora en equipo, mediante la técnica de organizadores gráficos de información una línea de tiempo, en la que se destaquen los avances mas significativos sobre los antecedentes históricos del dibujo, a partir de una recopilación de información dada por el docente y/ ó estudiante.</p>	Heteroevaluación	Conocimiento: Línea de tiempo / lista de cotejo	15%
<p>El estudiante elabora un cuadro descriptivo sobre las técnicas de ilustración (dibujo a lápiz y carbón) partiendo de una explicación o una presentación dada por el docente, con el propósito de que identifique los diferentes conceptos sobre las técnicas. Interpretando las ideas, datos y conceptos explícitos e implícitos en un texto, considerando el contexto en el que se generó y en el que se recibe.</p>	Coevaluación	Conocimiento: Cuadro descriptivo / lista de cotejo	15%
<p>El docente a través de las tecnologías de información presenta el concepto y tipos de degradado en el color RGB y CMYK para demostrar los dos tipos de degradado. Los alumnos recopilan imágenes de acuerdo con los tipos de degradado y los clasifican en una tabla utilizando un presentador electrónico, procesador de texto, hoja de cálculo, etc...</p>	Heteroevaluación	Conocimiento: Tabla de clasificación / lista de cotejo	15%

ESTRATEGIA DIDÁCTICA SUGERIDA

// SUBMÓDULO 1 Realiza ilustraciones -80 horas

Desarrollo	Tipo de evaluación	Evidencia / Instrumento	Ponderación
<p>El estudiante elabora una lamina aplicando la técnica de pasteles a color, con un filtro mapa de degradado, representando gráficamente objetos geométricos, aplicando los conceptos de degradado y saturación de color, desarrollando su capacidad de abstracción.</p> <p>A partir de una practica autónoma. Asumiendo las consecuencias de sus comportamientos y decisiones.</p>	Heteroevaluación	<p>Conocimiento: La lamina elaborada / Lista de cotejo</p>	15%
Cierre	Tipo de evaluación	Evidencia / Instrumento	Ponderación
<p>El estudiante elabora una lamina integrando las técnicas secas, las técnicas húmedas, aplicando conceptos del diseño en una composición gráfica (bodegón) con el fin de identificar el concepto de collage. Alcanzando las metas o retos propuestos durante el módulo. A partir de una practica autónoma.</p>	Heteroevaluación	<p>Conocimiento: La lamina / Lista de cotejo</p>	20%
<p>El portafolio de evidencia se entrega por el estudiante, de manera ordenada integrando todas las laminas elaboradas durante todo el modulo. Con el fin de tener un material de consulta. Asumiendo las consecuencias de sus comportamientos y decisiones.</p>	Heteroevaluación	<p>Conocimiento: El portafolio de evidencias / Lista de cotejo Desempeño: La manipulación de las técnicas para ilustrar.</p>	10%

// SUBMÓDULO 1 Realiza ilustraciones – 80 horas

COMPETENCIAS PROFESIONALES

SITUACIONES

Ilustra ideas a color

- Utilizando la teoría del color
- Utilizando la mezcla del color
- Utilizando la psicología del color
- Aplicando funcionalmente el color
- Aplicando los conceptos en ilustraciones a color

COMPETENCIAS RELACIONADAS CON EL MARCO CURRICULAR COMÚN

DISCIPLINARES BÁSICAS SUGERIDAS

C1 Identifica, ordena e interpreta las ideas, datos y conceptos explícitos e implícitos en un texto, considerando el contexto en el que se generó y en el que se recibe.

C7 Valora y describe el papel del arte, la literatura y los medios de comunicación en la recreación o la transformación de una cultura, teniendo en cuenta los propósitos comunicativos de distintos géneros.

GENÉRICAS SUGERIDAS

1.1 Enfrenta las dificultades que se le presentan y es consciente de sus valores, fortalezas y debilidades.

1.5 Asume las consecuencias de sus comportamientos y decisiones.

COMPETENCIAS DE PRODUCTIVIDAD Y EMPLEABILIDAD DE LA SECRETARÍA DEL TRABAJO Y PREVISIÓN SOCIAL

CE4 Manifiesta sus ideas y puntos de vista de manera que los otros lo comprendan.

AD3 Se adapta para un cambio positivo.

OL4 Trabajar hasta alcanzar las metas o retos propuestos.

PO6 Evaluar mediante seguimiento el cumplimiento de los objetivos y corregir las desviaciones si fuera necesario.

ESTRATEGIA DIDÁCTICA SUGERIDA

// SUBMÓDULO 1 Realiza ilustraciones – 80 horas

Apertura	Tipo de evaluación	Evidencia / Instrumento	Ponderación
<p>En plenaria los estudiantes de manera grupal mencionan que opinan sobre la forma en la que se desarrollo el submódulo, para lograr un clima de confianza. Compartiendo su experiencia, conocimiento y recursos para el desempeño armónico del grupo.</p>			
<p>Se realiza una prueba diagnostica que haga cuestionamientos al estudiante sobre el preconocimiento de la competencia. Para que el docente tenga un punto de partida.</p>	Heteroevaluación	Diagnostico: Cuestionario diagnostico Portafolio de evidencias	5%
<p>Se establecen las formas de evaluación por medio de una presentación dada por el docente al estudiante, enfatizando sobre la importancia de su portafolio de evidencias, para hacerle saber que debe mantenerlo, ordenado y al día con sus actividades a evaluar</p>			
Desarrollo	Tipo de evaluación	Evidencia / Instrumento	Ponderación
<p>Haciendo uso de las tecnologías de información el docente describe en que consiste la teoría del color. Los estudiantes reconocen el círculo cromático donde identifica los colores fríos y cálidos, plasmándolo en una tabla en su cuaderno.</p>	Heteroevaluación	Conocimiento: Tabla en el cuaderno de apuntes	5%
<p>El estudiante realiza una discriminación de colores donde la mezcla de dos colores genera un tercer color, siendo uno de los dos incognitos determinado cual es el que falta resumiéndolo en un cuadro descriptivo el cual se compara entre compañeros.</p>	Coevaluación	Conocimiento; Cuadro descriptivo	15%
<p>El facilitador proporciona material didáctico de mezcla de colores, donde el estudiante elegirá dos colores primarios ó secundarios plasmándolos por separado para posteriormente realizar una practica en la cual al unirlos obtendrá un color terciario.</p>	Heteroevaluación	Conocimiento; Practica mezcla de colores / Guía de observación	15%

ILUSTRA IDEAS Y CONCEPTOS PARA CONFORMAR MENSAJES VISUALES

ESTRATEGIA DIDÁCTICA SUGERIDA

// SUBMÓDULO 1 Realiza ilustraciones - 80 horas

Desarrollo	Tipo de evaluación	Evidencia / Instrumento	Ponderación
<p>El docente proporciona un tabla de colores en la que el estudiante plasmará según su percepción con que sentimiento identifica cada color.</p> <p>El docente muestra una tabla de las características de los colores, el estudiante verifica en cuales acertó.</p>	Autoevaluación	<p>Conocimiento: Tabla de colores / Guía de observaciones.</p>	15%
<p>El estudiante realiza una dibujo utilizando los diferentes tipos de colores, aplicando su creatividad y diversos colores.</p>	Heteroevaluación	<p>Conocimiento: Ilustración / Guía de observación</p>	15%
Cierre	Tipo de evaluación	Evidencia / Instrumento	Ponderación
<p>El estudiante elabora un dibujo considerando los siguientes conocimientos: teoría del color, mezcla del color, psicología del color, aplicando su creatividad y diversos colores..A partir de una practica autónoma.</p>	Heteroevaluación	<p>Producto: La ilustración a color / Lista de cotejo</p> <p>Desempeño: La manipulación de los diversos conceptos aplicados a la ilustración.</p>	25%
<p>El portafolio de evidencia se entrega por el estudiante, de manera ordenada integrando todos los trabajos elaboradas durante todo el modulo. Con el fin de tener un material de consulta.</p>	Heteroevaluación	<p>Conocimiento: El portafolio de evidencias / Lista de cotejo</p>	10%

// SUBMÓDULO 2 Realiza objetos vectoriales - 112 horas

COMPETENCIAS PROFESIONALES

SITUACIONES

Vectoriza objetos	Aplicando los fundamentos del diseño Utilizando software vectorial
-------------------	---

COMPETENCIAS RELACIONADAS CON EL MARCO CURRICULAR COMÚN

DISCIPLINARES BÁSICAS SUGERIDAS

C1 Identifica, ordena e interpreta las ideas, datos y conceptos explícitos e implícitos en un texto, considerando el contexto en el que se generó y en el que se recibe.	C7 Valora y describe el papel del arte, la literatura y los medios de comunicación en la recreación o la transformación de una cultura, teniendo en cuenta los propósitos comunicativos de distintos géneros.
--	---

GENÉRICAS SUGERIDAS

1.1 Enfrenta las dificultades que se le presentan y es consciente de sus valores, fortalezas y debilidades.	1.5 Asume las consecuencias de sus comportamientos y decisiones.
---	--

COMPETENCIAS DE PRODUCTIVIDAD Y EMPLEABILIDAD DE LA SECRETARÍA DEL TRABAJO Y PREVISIÓN SOCIAL

CE4 Manifiesta sus ideas y puntos de vista de manera que los otros lo comprendan.	AD3 Se adapta para un cambio positivo.
OL4 Trabajar hasta alcanzar las metas o retos propuestos.	PO6 Evaluar mediante seguimiento el cumplimiento de los objetivos y corregir las desviaciones si fuera necesario.

ESTRATEGIA DIDÁCTICA SUGERIDA

// SUBMÓDULO 2 Realiza objetos vectoriales – 112 horas

Apertura	Tipo de evaluación	Evidencia / Instrumento	Ponderación
El estudiante participa en una técnica de integración grupal con el propósito de darle la bienvenida al curso.			
El estudiante conoce el encuadre grupal y el resultado de aprendizaje del submódulo a partir de una exposición del docente y opina sobre sus metas a alcanzar responsabilizándose de sus propios logros.	Coevaluación	Diagnostico: La participación grupal	1%
El estudiante participa en una lluvia de ideas con la finalidad de rescatar sus conocimientos previos sobre vectorización de objetos, técnicas tradicionales de representación e ilustración .			
Desarrollo	Tipo de evaluación	Evidencia / Instrumento	Ponderación
El estudiante participa en una técnica de aprendizaje “guía de preguntas” con la finalidad de rescatar sus conocimientos previos sobre programas vectoriales.			
El estudiante recopila información mediante un reporte sobre las técnicas de visualización de la forma y los tipos de ilustración a partir de una introducción proporcionada por el docente	Heteroevaluación	Conocimiento: El reporte / Lista de cotejo	2%
El estudiante comparte con el grupo la información recopilada sobre técnicas de representación e ilustración mediante la técnica de cadena de asociaciones a partir de conceptos proporcionados por del docente	Coevaluación	Conocimiento: La participación grupal	1%
El estudiante conoce y elabora un proceso de abstracción y síntesis de la imagen a partir de un bocetaje previo sobre un concepto que será incluido en su portafolio de evidencias para vectorizarlo mas adelante.	Heteroevaluación	Conocimiento: El boceto / Lista de cotejo	10%
El estudiante conoce y aplica los elementos conceptuales del diseño (punto, línea, plano y volumen) utilizando las herramientas de trazo vectorial para elaborar un ejercicio gráfico por cada elemento a partir de una práctica guiada por el docente y al final entrega un archivo digital.	Heteroevaluación	Conocimiento: La práctica / Guía de observación	5%

ESTRATEGIA DIDÁCTICA SUGERIDA
// SUBMÓDULO 2 Realiza objetos vectoriales - 112 horas

Desarrollo	Tipo de evaluación	Evidencia / Instrumento	Ponderación
El estudiante elabora una práctica autónoma aplicando los elementos conceptuales del diseño (punto, línea, plano y volumen) utilizando las herramientas de trazo vectorial y al final entrega un archivo digital.	Heteroevaluación	Producto: El archivo digital / Lista de cotejo	5%
El estudiante conoce y aplica los elementos visuales del diseño (forma, medida, color, y textura) utilizando las diferentes ventanas o paletas del programa vectorial para elaborar un ejercicio gráfico por cada elemento a partir de una práctica guiada por el docente y al final muestra un archivo digital.	Heteroevaluación	Producto: La práctica / Guía de observación	5%
El estudiante elabora una práctica autónoma aplicando los elementos visuales del diseño (forma, medida, color, y textura) utilizando las diferentes ventanas o paletas del programa vectorial y al final entrega un archivo digital.	Heteroevaluación	Producto: El archivo digital / Lista de cotejo	10%
El alumno repasa los conceptos de fundamentos del diseño y las herramientas, vistas hasta esta ahora mediante una técnica de aprendizaje “la liga del saber”	Heteroevaluación	Conocimiento: La participación grupal	1%
El estudiante conoce y aplica los elementos relación (Dirección, posición, espacio y gravedad) utilizando las diferentes ventanas o paletas y la herramienta de regla y guía del programa vectorial para elaborar un ejercicio gráfico por cada elemento a partir de una práctica guiada por el docente y al final muestra un archivo digital.	Heteroevaluación	Producto: La práctica / Guía de observación	5%
El estudiante elabora una práctica autónoma aplicando los elementos relación (Dirección, posición, espacio y gravedad) utilizando las diferentes ventanas o paletas y la herramienta de regla y guía del programa vectorial y al final entrega un archivo digital.	Heteroevaluación	Producto: El archivo digital / Lista de cotejo	10%
El estudiante conoce y aplica los elementos prácticos (representación, significado y función) utilizando las diferentes ventanas o paletas del programa vectorial para elaborar un ejercicio gráfico por cada elemento a partir de una práctica guiada por el docente y al final muestra un archivo digital.	Heteroevaluación	Producto: La práctica / Guía de observación	5%
El estudiante elabora una práctica autónoma aplicando los elementos prácticos (representación, significado y función) utilizando las diferentes ventanas o paletas del programa vectorial y al final entrega un archivo digital	Heteroevaluación	Producto: El archivo digital / Lista de cotejo	10%

ESTRATEGIA DIDÁCTICA SUGERIDA

// SUBMÓDULO 2 Realiza objetos vectoriales - 112 horas

Desarrollo	Tipo de evaluación	Evidencia / Instrumento	Ponderación
El estudiante conoce el proceso de digitalizar imágenes para realizar el escaneo de su boceto elaborado al inicio del submódulo			

Cierre	Tipo de evaluación	Evidencia / Instrumento	Ponderación
El estudiante corrige el boceto elaborado al principio de el submódulo para seguir con el proceso de vectorización de objetos.	Heteroevaluación	Desempeño: El boceto vectorizado / Lista de cotejo	25%
El estudiante presenta su portafolio de evidencias digitalmente en un dispositivo de almacenamiento a partir de las instrucciones dadas por el docente y asume las consecuencias de sus decisiones.	Heteroevaluación	Conocimiento: El portafolio de evidencias / Lista de cotejo	5%

// SUBMÓDULO 2 Realiza objetos vectoriales – 112 horas

COMPETENCIAS PROFESIONALES

SITUACIONES

Edita objetos	Aplicándolos fundamentos del diseño Utilizando software vectorial
---------------	--

COMPETENCIAS RELACIONADAS CON EL MARCO CURRICULAR COMÚN

DISCIPLINARES BÁSICAS SUGERIDAS

C1 Identifica, ordena e interpreta las ideas, datos y conceptos explícitos e implícitos en un texto, considerando el contexto en el que se generó y en el que se recibe.	C7 Valora y describe el papel del arte, la literatura y los medios de comunicación en la recreación o la transformación de una cultura, teniendo en cuenta los propósitos comunicativos de distintos géneros.
--	---

GENÉRICAS SUGERIDAS

1.1 Enfrenta las dificultades que se le presentan y es consciente de sus valores, fortalezas y debilidades.	1.5 Asume las consecuencias de sus comportamientos y decisiones.
---	--

COMPETENCIAS DE PRODUCTIVIDAD Y EMPLEABILIDAD DE LA SECRETARÍA DEL TRABAJO Y PREVISIÓN SOCIAL

CE4 Manifiesta sus ideas y puntos de vista de manera que los otros lo comprendan.	AD3 Se adapta para un cambio positivo.
OL4 Trabajar hasta alcanzar las metas o retos propuestos.	PO6 Evaluar mediante seguimiento el cumplimiento de los objetivos y corregir las desviaciones si fuera necesario.

ESTRATEGIA DIDÁCTICA SUGERIDA

// SUBMÓDULO 2 Realiza objetos vectoriales – 112 horas

Apertura	Tipo de evaluación	Evidencia / Instrumento	Ponderación
En plenaria los estudiantes de manera grupal mencionan que opinan sobre la forma en la que se desarrollo el submódulo, para lograr un clima de confianza. Compartiendo su experiencia, conocimiento y recursos para el desempeño armónico del grupo.			
Se realiza una prueba diagnostica que haga cuestionamientos al estudiante sobre el preconocimiento de la competencia. Para que el docente tenga un punto de partida.	Heteroevaluación	Diagnostico: Cuestionario diagnostico Portafolio de evidencias	2%
Se establecen las formas de evaluación por medio de una presentación dada por el docente al estudiante, enfatizando sobre la importancia de su portafolio de evidencias, para hacerle saber que debe mantenerlo, ordenado y al día con sus actividades a evaluar			
Desarrollo	Tipo de evaluación	Evidencia / Instrumento	Ponderación
El estudiante conocerá las diferentes formas que pueden tener las estructuras (Formal, Semiformal, Informal, Inactiva, Activa) mediante una técnica de modelado por el docente. El estudiante entregará un resumen de las estructuras.	Heteroevaluación	Conocimiento: El resumen de las estructuras / Guía de observación	5 %
El estudiante aplicará las estructuras (Formal, Semiformal, Informal, Inactiva, Activa) con diferentes grados de dificultad en ejercicios vectoriales mediante técnicas autónomas, entregando archivos digitales. El docente da instrucciones claras sobre los resultados esperados, valora el esfuerzo individual y anima a los alumnos, manteniendo su motivación.	Heteroevaluación	Producto: Los objetos vectoriales creados digitalmente. / Lista de cotejo	10 %
El estudiante conocerá las estructuras de la radiación (Centrífuga, Concéntrica, Centrípeta, Superposición de estructuras de radiación) por medio de una práctica de modelaje, por el docente. El estudiante entregará una tabla comparativa .	Heteroevaluación	Conocimiento: La tabla comparativa/ Guía de observación	3%
El estudiante realiza ejercicios vectoriales con diferentes grados de dificultad, aplicando el fundamento de diseño de Radiación (Centrífuga, Concéntrica, Centrípeta, Superposición de estructuras de radiación), mediante prácticas autónomas, precisando los objetivos del trabajo y entregará archivos digitales.	Heteroevaluación	Producto: Los objetos vectoriales creados digitalmente. / Lista de cotejo	10 %

// SUBMÓDULO 2 Realiza objetos vectoriales - 112 horas

Desarrollo	Tipo de evaluación	Evidencia / Instrumento	Ponderación
El estudiante conocerá la importancia de la textura (Visual, Collage, táctil) en los fundamentos del diseño mediante una práctica demostrativa, subrayando las dificultades que surgen generalmente realizando este tipo de tarea redactando un resumen.	Heteroevaluación	Conocimiento: El resumen/ Guía de observación	5 %
El estudiante aplica la textura (Visual, Collage, Táctil) en ejercicios de vectorización con diferentes grados de dificultad, mediante técnicas guiadas recibiendo regularmente retroalimentaciones para orientar o corregir. Entregando archivos digitales.	Heteroevaluación	Producto: Los objetos vectoriales creados digitalmente. / Lista de cotejo	10 %
El estudiante conocerá lo que es el espacio (Positivo y negativo, Liso e ilusorio, Formas lisas en espacio ilusorio, Volumen y profundidad en el espacio ilusorio, Representación del plano en el espacio ilusorio, Espacio Fluctuante y conflictivo) de los fundamentos del diseño mediante una técnica demostrativa para realizar ejercicios de composición, plasmándolo en un reporte de investigación que se expondrá ante el grupo para debatirlo.	Coevaluación	Conocimiento: El reporte de investigación / Guía de observación	5 %
Mediante ejercicios vectoriales con diferentes grados de dificultad, el estudiante aplica el fundamento de espacio (Positivo y negativo, Liso e ilusorio, Formas lisas en espacio ilusorio, Volumen y profundidad en el espacio ilusorio, Representación del plano en el espacio ilusorio, Espacio Fluctuante y conflictivo) mediante técnicas guiadas realizando ilustraciones creativas y entregando archivos digitales.	Heteroevaluación	Producto: Los objetos vectoriales creados digitalmente. / Lista de cotejo	10 %
El estudiante realiza una práctica guiada creando una composición con texto utilizando tratamientos y efectos especiales del software vectorial, aplicando los fundamentos del diseño, entregando archivos digitales e impresiones.	Heteroevaluación	Producto: Los objetos vectoriales creados digitalmente. / Guía de observación	10 %
El estudiante elabora una ilustración figurativa con efectos de color degradado y texturas utilizando el software vectorial por medio de una práctica guiada, aplicando los fundamentos del diseño, entregando archivos digitales e impresiones, Compartiendo su experiencia, conocimiento y recursos.	Coevaluación	Producto: Los objetos vectoriales creados digitalmente. / Guía de observación	10 %

ESTRATEGIA DIDÁCTICA SUGERIDA

// SUBMÓDULO 2 Realiza objetos vectoriales – 112 horas

Cierre	Tipo de evaluación	Evidencia / Instrumento	Ponderación
El estudiante realiza una práctica autónoma creando una ilustración con texto e imagen donde integra todas las herramientas aprendidas del software vectorial, aplicando los fundamentos del diseño, entregando archivos digitales e impresiones, y asume las consecuencias de sus comportamientos y decisiones.	Heteroevaluación	Producto: Los objetos vectoriales creados digitalmente. / Lista de cotejo	10%
El estudiante presenta su portafolio de evidencias digitalmente en un dispositivo de almacenamiento a partir de las instrucciones dadas por el docente y asume las consecuencias de sus decisiones.	Heteroevaluación	Conocimiento: El portafolio de evidencias / Lista de cotejo	10%

// SUBMÓDULO 3 Crea gráficos para animación.– 80 horas

COMPETENCIAS PROFESIONALES

SITUACIONES

Crea gráficos

Aplicando las técnicas tradicionales
Aplicando los fundamentos del dibujo

COMPETENCIAS RELACIONADAS CON EL MARCO CURRICULAR COMÚN

DISCIPLINARES BÁSICAS SUGERIDAS

C1 Identifica, ordena e interpreta las ideas, datos y conceptos explícitos e implícitos en un texto, considerando el contexto en el que se generó y en el que se recibe.

C7 Valora y describe el papel del arte, la literatura y los medios de comunicación en la recreación o la transformación de una cultura, teniendo en cuenta los propósitos comunicativos de distintos géneros.

GENÉRICAS SUGERIDAS

1.1 Enfrenta las dificultades que se le presentan y es consciente de sus valores, fortalezas y debilidades.

1.5 Asume las consecuencias de sus comportamientos y decisiones.

COMPETENCIAS DE PRODUCTIVIDAD Y EMPLEABILIDAD DE LA SECRETARÍA DEL TRABAJO Y PREVISIÓN SOCIAL

CE4 Manifiesta sus ideas y puntos de vista de manera que los otros lo comprendan.

AD3 Se adapta para un cambio positivo.

OL4 Trabajar hasta alcanzar las metas o retos propuestos.

PO6 Evaluar mediante seguimiento el cumplimiento de los objetivos y corregir las desviaciones si fuera necesario.

// SUBMÓDULO 3 Crea gráficos para animación.– 80 horas

Apertura	Tipo de evaluación	Evidencia / Instrumento	Ponderación
El estudiante participa en una dinámica integración grupal, en parejas comentan sus actividades diarias y realiza un dibujo donde muestres las actividades de su compañero. Para recuperar el grado de representación del estudiante.	Coevaluación	Diagnostico: Retrato dibujado / Rúbrica	10%
El estudiante observa los elementos didácticos de los módulos, submódulo y contenidos a desarrollar de la carrera y destacar las competencias por lograr, los reglamentos de evaluación y dinámica de trabajo en el aula así como los sitios de inserción para conocer las áreas de trabajo.	Coevaluación	Diagnostico: Cuaderno de apuntes / Guía de observación	10%
Elabora dibujo a mano alzada de una mano, una manzana, un perro, una hoja de una planta etc. para diagnosticar el grado de representación y la memoria, que tiene.	Heteroevaluación	Producto: Los bocetos de mano alzada/ Lista de cotejo .	10 %
Desarrollo	Tipo de evaluación	Evidencia / Instrumento	Ponderación
Mediante una práctica guiada utilizando carboncillos sobre papel de algodón al 50%, El estudiante dibuja líneas con diferentes presión, dibuja figura geométricas con diferentes dirección de luz, aplicando sombreados para conocer los diferentes esbozo del principio para la animación	Heteroevaluación	Producto: Los bocetos para animación en carboncillo/ Lista de cotejo .	10 %
El estudiante dibuja figuras orgánicas de su entorno aplicando, tono brillos y reflejos luz, para realizar un ilustración de la flora y la fauna que hay en su entorno, mediante una practica autónoma para el conocimiento de sus culturas y el espacio de su entorno, para desarrollar un sentido de identidad.	Autoevaluación	Producto: Los bocetos para animación de la flora y fauna del entorno / Lista de cotejo	10 %
El estudiante elabora una lamina de estructuras arquitectónicas, utilizando Perspectiva a uno, dos y tres puntos de fuga, partiendo de la practica guiada por el maestro para la creación de escenarios utilizados en los segundo y terceros planos.	Heteroevaluación	Producto: Los bocetos para animación/ Lista de cotejo .	15 %
Con base en los conocimientos previos adquiridos por el estudiante, realiza dibujos a partir de los diferentes planos, para crear la sensación de profundidad de color mediante una practica por equipos, para logra fondos para la animación.	Heteroevaluación	Producto: Los bocetos para animación/ Lista de cotejo	15 %

ESTRATEGIA DIDÁCTICA SUGERIDA

// SUBMÓDULO 3 Crea gráficos para animación.– 80 horas

Cierre	Tipo de evaluación	Evidencia / Instrumento	Ponderación
El estudiante elabora en equipo una ilustración de un bodegón y marina, aplicando el conocimiento adquirido durante el curso, para conceptualizar el movimiento, dirección de la luz, perspectiva, y proporción de los objetos para hacer ambientes para las animaciones.	Heteroevaluación	Producto: Los bocetos para animación/ Lista de cotejo	10 %
El estudiante realiza de forma autónoma el portafolio de evidencias que contiene ejemplos materiales, técnicas y los ejercicios realizados durante el periodo, para tener un documento de consulta de lo aprendido en este contenido.	Heteroevaluación	Conocimiento: El portafolio de evidencias / Lista de cotejo	10 %

// SUBMÓDULO 3 Crea gráficos para animación.– 80 horas

COMPETENCIAS PROFESIONALES

SITUACIONES

Anima gráficos	Aplicando técnicas de movimiento Utilizando software Siguiendo instrucciones y procedimientos
----------------	---

COMPETENCIAS RELACIONADAS CON EL MARCO CURRICULAR COMÚN

DISCIPLINARES BÁSICAS SUGERIDAS

C1 Identifica, ordena e interpreta las ideas, datos y conceptos explícitos e implícitos en un texto, considerando el contexto en el que se generó y en el que se recibe.	C7 Valora y describe el papel del arte, la literatura y los medios de comunicación en la recreación o la transformación de una cultura, teniendo en cuenta los propósitos comunicativos de distintos géneros.
--	---

GENÉRICAS SUGERIDAS

1.1 Enfrenta las dificultades que se le presentan y es consciente de sus valores, fortalezas y debilidades.	1.5 Asume las consecuencias de sus comportamientos y decisiones.
---	--

COMPETENCIAS DE PRODUCTIVIDAD Y EMPLEABILIDAD DE LA SECRETARÍA DEL TRABAJO Y PREVISIÓN SOCIAL

CE4 Manifiesta sus ideas y puntos de vista de manera que los otros lo comprendan.	AD3 Se adapta para un cambio positivo.
OL4 Trabajar hasta alcanzar las metas o retos propuestos.	PO6 Evaluar mediante seguimiento el cumplimiento de los objetivos y corregir las desviaciones si fuera necesario.

ESTRATEGIA DIDÁCTICA SUGERIDA

// SUBMÓDULO 3 Crea gráficos para animación.– 80 horas

Apertura	Tipo de evaluación	Evidencia / Instrumento	Ponderación
El estudiante participa en integración grupal con el fin de crear un ambiente propicio mediante, realizando un retrato a un compañero, donde se destacan sus rasgos. Para recuperar el grado de representación del estudiante en los contenidos anteriores.	Coevaluación	Diagnostico: Retrato dibujado / Rúbrica	5%
El estudiante participa, comenta y aclara dudas sobre la presentación de la competencia a lograr, forma de lograrlas, tiempo del curso, forma de evaluación, valores y actitudes a desarrollar. El estudiante realiza anotaciones de los elementos del encuadre grupal, presentado por el docente. Para tener los elementos para trabajar durante el semestre.	Coevaluación	Diagnostico: Cuaderno de apuntes / Guía de observación	5%
El estudiante reflexiona sobre la importancia de las actividades que se realizan en una animación mediante una lluvia de ideas. Realizan una conclusión grupal. El maestro presenta un recurso didáctico. (videos, fotos, testimonio). Posteriormente retroalimenta con la conclusión grupal anterior.	Coevaluación	Diagnostico: La participación del alumno	5 %
Desarrollo	Tipo de evaluación	Evidencia / Instrumento	Ponderación
El estudiante practica mediante ejercicios proporcionados por el docente para dibujar rostros con rasgos faciales, realizando autoretratos de diferentes angulos, para conocer las diferentes expresiones del rostro humano.	Coevaluación	Desempeño: El cumplimiento de las técnicas de animación.	10%
Se hacen bocetos de la composición figura humana por medios de escorzos, con base en la proporción y los diferentes tipos cuerpos y carácter. Para lograr un lenguaje corporal expresivo en la animación.	Heteroevaluación	Producto: La secuencia de la animación / Lista de cotejo Desempeño: El cumplimiento de las técnicas de animación.	10%
El estudiante en equipo de trabajo, participa en la solución de un estudio de caso presentado por el maestro donde se aborde la situación movimiento y lenguaje corporal. Como ejemplo el caminar de una persona al botar un balón, y subir unoas escaleras, solución con bocetos de escorzos y por escrito. Para comprender la dinamica del movimiento.	Heteroevaluación	Producto: La secuencia de la animación / Lista de cotejo Desempeño: El cumplimiento de las técnicas de animación.	10%

ESTRATEGIA DIDÁCTICA SUGERIDA

// SUBMÓDULO 3 Crea gráficos para animación. - 80 horas

Desarrollo	Tipo de evaluación	Evidencia / Instrumento	Ponderación
El estudiante conoce a través de una demostración con ejemplos por parte del maestro, procedimientos para generar animaciones, con la finalidad de que realice una secuencia de 10 segundos de una historia, para generar animación de cuadro por cuadro.	Heteroevaluación	Producto: La secuencia de la animación / Lista de cotejo Desempeño: El cumplimiento de las técnicas de animación.	30%
Cierre	Tipo de evaluación	Evidencia / Instrumento	Ponderación
El estudiante escribe una reflexión comparando los conocimientos adquiridos durante el curso, con respecto a los que tenían previamente. Y realiza una animación de 20 segundos.	Heteroevaluación	Conocimiento: La reflexión por escrito / Guía de observación	15%
El estudiante entrega en tiempo y forma su portafolio de evidencias.	Heteroevaluación	Conocimiento: El portafolio de evidencias / Lista de cotejo	10%

Secretaría de Educación Pública

Subsecretaría de Educación Media Superior
Coordinación Sectorial de Desarrollo Académico

Julio, 2017