



Ministerio de Educación Pública  
Departamento de Educación Técnica

**MODALIDAD  
INDUSTRIAL**

**ESPECIALIDAD  
DISEÑO PUBLICITARIO**

**REDISEÑO CURRICULAR BAJO EL MODELO DE EDUCACIÓN  
BASADA EN NORMAS POR COMPETENCIA**

**AUTORIDADES SUPERIORES**

Dr. Leonardo Garnier Rímolo.  
Ministro de Educación Pública.

M.Sc. Dyalah Calderón de la O.  
Viceministra Académica de Educación Pública.

M.Sc. Silvia Víquez Ramírez.  
Viceministra Administrativa de Educación Pública.

Lic. Mario Mora Quirós.  
Viceministro de Planificación y Coordinación Regional.

Dirección General de Educación Técnica y Capacidades Emprendedoras  
Ing. Fernando Bogantes Cruz  
Director

Departamento de Educación Técnica  
Ing. Gerardo Ávila Villalobos  
Jefe de Departamento

MSc. Damaris Foster Lewis  
Jefe de Sección Curricular

San José – Costa Rica  
OCTUBRE, 2010

## **INDUSTRIAL**

### **ESPECIALIDAD: DISEÑO PUBLICITARIO**

#### **NIVEL: UNDÉCIMO**

### **DISEÑO CURRICULAR BAJO EL MODELO DE EDUCACIÓN BASADA EN NORMAS POR COMPETENCIA**

#### **ELABORADO POR:**

**M.Sc. GIOVANNI SEGURA MORALES  
ASESOR NACIONAL DE DISEÑO PUBLICITARIO**



OCTUBRE, 2010

#### **REVISADO POR:**

MSc. Damaris Foster Lewis.  
Jefe Sección Curricular.

Aprobado por el Consejo Superior de Educación en la sesión 05-2011 acuerdo 03-05-2011 del 07 de febrero 2011.

## LA TRANSVERSALIDAD EN LOS PROGRAMAS DE ESTUDIO

Los cambios sociales, económicos, culturales, científicos, ambientales y tecnológicos del mundo contemporáneo, han exigido al currículo educativo no solo aportar conocimientos e información, sino también favorecer el desarrollo de valores, actitudes, las habilidades y las destrezas que apunten al mejoramiento de la calidad de vida de las personas y de las sociedades (Marco de Acción Regional de “Educación para Todos en las Américas”, Santo Domingo, 2000). Sin embargo, existe en nuestro Sistema Educativo, una dificultad real de incorporar nuevas asignaturas o contenidos relacionados con los temas emergentes de relevancia para nuestra sociedad, pues se corre el riesgo de saturar y fragmentar los programas de estudio.

Una alternativa frente a estas limitaciones es la **transversalidad**, la cual se entiende como un *“Enfoque Educativo que aprovecha las oportunidades que ofrece el currículo, incorporando en los procesos de diseño, desarrollo, evaluación y administración curricular, determinados aprendizajes para la vida, integradores y significativos, dirigidos al mejoramiento de la calidad de vida individual y social. Es de carácter holístico, axiológico, interdisciplinario y contextualizado”* (Comisión Nacional Ampliada de Transversalidad, 2002).

De acuerdo con los lineamientos emanados del Consejo Superior de Educación (SE 339-2003), el único **eje transversal** del currículo costarricense es el **de valores**. De esta manera, el abordaje sistemático de los valores en el currículo nacional, pretende potenciar el desarrollo socio-afectivo y ético de los y las estudiantes, a partir de la posición humanista expresada en la Política Educativa y en la Ley Fundamental de Educación.

A partir del eje transversal de los valores y de las obligaciones asumidas por el Estado desde la legislación existente, en Costa Rica se han definido los siguientes **temas transversales**: Cultura Ambiental para el Desarrollo Sostenible, Educación Integral de la Sexualidad, Educación para la Salud y Vivencia de los Derechos Humanos para la Democracia y la Paz.

Para cada uno de los temas transversales se ha definido una serie de **competencias** por desarrollar en el ámbito estudiantil a lo largo de su período de formación educativa. Las competencias se entienden como: *“Un conjunto integrado de conocimientos, procedimientos, actitudes y valores, que permite un desempeño satisfactorio y autónomo ante situaciones concretas de la vida personal y social”* (Comisión Nacional Ampliada de Transversalidad, 2002). Las mismas deben orientar los procesos educativos y el desarrollo mismo de la transversalidad.

Desde la condición pedagógica de las competencias se han definido **competencias de la transversalidad** como: *“Aquellas que atraviesan e impregnan horizontal y verticalmente, todas las asignaturas del currículo y requieren para su desarrollo del aporte integrado y coordinado de las diferentes disciplinas de estudio, así como de una acción*

pedagógica conjunta” (Beatriz Castellanos, 2002). De esta manera, están presentes tanto en las programaciones anuales como a lo largo de todo el sistema educativo.

A continuación se presenta un resumen del enfoque de cada tema transversal y las competencias respectivas:

### ***Cultura Ambiental para el Desarrollo Sostenible***

La educación ambiental se considera como el instrumento idóneo para la construcción de una cultura (ambiental) de las personas y las sociedades, en función de alcanzar un desarrollo humano sostenible, mediante un proceso que les permita comprender su interdependencia con el entorno, a partir del conocimiento crítico y reflexivo de la realidad inmediata, tanto biofísica como social, económica, política y cultural.

Tomando en cuenta este conocimiento obtenido, además de actividades de valoración y respeto, los y las estudiantes se apropiarán de la realidad, provocando así, la participación activa en la detección y solución de problemas en el ámbito local, sin descartar una visión mundial.

### **Competencias por desarrollar**

- Aplica los conocimientos adquiridos mediante procesos críticos y reflexivos de la realidad, en la resolución de problemas (ambientales, económicos, sociales, políticos, éticos) de manera creativa y mediante actitudes, prácticas y valores que contribuyan al logro del desarrollo sostenible y a una mejor calidad de vida.
- Participa comprometida, activa y responsablemente en proyectos tendientes a la conservación, recuperación y protección del ambiente; identificando sus principales problemas y necesidades, generando y desarrollando alternativas de solución para contribuir al mejoramiento de su calidad de vida, la de los demás y el desarrollo sostenible.
- Practica relaciones armoniosas consigo mismo, con los demás, y los otros seres vivos por medio de actitudes y aptitudes responsables, reconociendo la necesidad de interdependencia con el ambiente.

### **Educación Integral de la Sexualidad**

A partir de las “Políticas de Educación Integral de la Expresión de la Sexualidad Humana” (2001), una vivencia madura de la sexualidad humana requiere de una educación integral, no puede reducirse a los aspectos biológicos reproductivos, ni realizarse en un contexto desprovisto de valores y principios éticos y morales lo relacionado con la

vida, el amor, la familia y la convivencia; por lo que deben atenderse los aspectos físicos, biológicos, psicológicos, socioculturales, éticos y espirituales.

La educación de la sexualidad humana inicia desde la primera infancia y se prolonga a lo largo de la vida. Es un derecho y un deber, en primera instancia, de las madres y los padres de familia. Le corresponde al Estado una acción subsidiaria y potenciar la acción de las familias en el campo de la educación y la información, como lo expresa el Código de la Niñez y la Adolescencia.

El sistema educativo debe garantizar vivencias y las estrategias pedagógicas que respondan a las potencialidades de la población estudiantil en concordancia con su etapa de desarrollo y con los contextos socioculturales en los cuales se desenvuelven.

### **Competencias por desarrollar**

- Se relaciona con hombres y mujeres de manera equitativa, solidaria y respetuosa de la diversidad.
- Toma decisiones referentes a su sexualidad desde un proyecto de vida basado en el conocimiento crítico de sí mismo, su realidad sociocultural y en sus valores éticos y morales.
- Enfrenta situaciones de acoso, abuso y violencia, mediante la identificación de recursos internos y externos oportunos.
- Expresa su identidad de forma auténtica, responsable e integral, favoreciendo el desarrollo personal en un contexto de interrelación y manifestación permanente de sentimientos, actitudes, pensamientos, opiniones y derechos.
- Promueve procesos reflexivos y constructivos en su familia, dignificando su condición de ser humano, para identificar y proponer soluciones de acuerdo al contexto sociocultural en el cual se desenvuelve.

### **Educación para la Salud**

La educación para la salud es un derecho fundamental de la niñez y adolescentes. El estado de salud, está relacionado con su rendimiento escolar y con su calidad de vida. De manera que, al trabajar en educación para la salud en los centros educativos, según las necesidades de la población estudiantil, en cada etapa de su desarrollo, se están forjando ciudadanos con estilos de vida saludables y, por ende, personas que construyen y buscan tener calidad de vida, para sí mismas y para quienes les rodean.

La educación para la salud debe ser un proceso social, organizado, dinámico y sistemático que motive y oriente a las personas a desarrollar, reforzar, modificar o sustituir prácticas por aquellas que son más saludables en lo individual, lo familiar y lo colectivo y en su relación con el medio ambiente.

De manera que la educación para la salud, en el escenario escolar, no se limita únicamente a transmitir información, sino que busca desarrollar conocimientos, las habilidades y las destrezas que contribuyan a la producción social de la salud, mediante procesos de enseñanza – aprendizajes dinámicos, donde se privilegia la comunicación de doble vía, así como la actitud crítica y participativa del estudiantado.

### **Competencias por desarrollar**

- Vivencia un estilo de vida que le permite, en forma crítica y reflexiva, mantener y mejorar la salud integral y la calidad de vida propia y la de los demás
- Toma decisiones que favorecen su salud integral y la de quienes lo rodean, a partir del conocimiento de sí mismo y de los demás, así como del entorno en que se desenvuelve.
- Elige mediante un proceso de valoración crítica, los medios personales más adecuados para enfrentar las situaciones y factores protectores y de riesgo para la salud integral propia y la de los demás.
- Hace uso en forma responsable, crítica y participativa de los servicios disponibles en el sector salud, educación y en su comunidad, adquiriendo compromisos en beneficio de la calidad de los mismos.

### ***Vivencia de los Derechos Humanos para la Democracia y la Paz***

Costa Rica es una democracia consolidada pero en permanente estado de revisión y retroalimentación, por lo cual la vivencia de los derechos humanos es inherente al compromiso de fortalecer una cultura de paz y de democracia.

En los escenarios educativos es oportuno gestionar mecanismos que promuevan una verdadera participación ciudadana en los ámbitos familiar, comunal, institucional y nacional. Para ello, la sociedad civil debe estar informada y educada en relación con el marco legal brindado por el país, de manera que, desarrolle una participación efectiva y no se reduzca a una participación periódica con carácter electoral.

Se debe propiciar un modelo de sistema democrático que admita hacer del ejercicio de la ciudadanía una actividad atractiva, interesante y cívica que conlleva responsabilidades y derechos.

*“Al desarrollo por la educación “*

## Competencias por desarrollar

- Practica en la vivencia cotidiana los derechos y responsabilidades que merece como seres humanos, partiendo de una convivencia democrática, ética, tolerante y pacífica.
- Asume su realidad como persona, sujeto de derechos y responsabilidades.
- Elige las alternativas personales, familiares y de convivencia social que propician la tolerancia, la justicia y la equidad entre géneros de acuerdo a los contextos en donde se desenvuelven.
- Participa en acciones inclusivas para la vivencia de la equidad en todos los contextos socioculturales.
- Ejercita los derechos y responsabilidades para la convivencia democrática vinculada a la cultura de paz.
- Es tolerante para aceptar y entender las diferencias culturales, religiosas y étnicas que, propician posibilidades y potencialidades de y en la convivencia democrática y cultura de paz.
- Valora las diferencias culturales de los distintos modos de vida.
- Practica acciones, actitudes y conductas dirigidas a la no violencia en el ámbito escolar, en la convivencia con el grupo de padres, familia y comunidad ejercitando la resolución de conflictos de manera pacífica y la expresión del afecto, la ternura y el amor.
- Aplica estrategias para la solución pacífica de conflictos en diferentes contextos.
- Respeta las diversidades individuales, culturales, éticas, sociales y generacionales.

### ***Abordaje Metodológico de la Transversalidad desde los Programas de Estudio y en el Planeamiento Didáctico***

La transversalidad es un proceso que debe evidenciarse en las labores programáticas del sistema educativo nacional; desde los presentes programas de estudio hasta el planeamiento didáctico que el o la docente realizan en el aula.

Con respecto a los programas de estudio, en algunos procedimientos y valores se podrán visualizar procesos que promueven, explícitamente, la incorporación de los temas transversales. Sin embargo, las opciones para realizar convergencias no se limitan a las mencionadas en los programas, ya que el o la docente puede identificar otras posibilidades para el desarrollo de los procesos de transversalidad.

En este caso, se presenta como tarea para las y los docentes identificar a partir de una lectura exhaustiva de los conocimientos previos del estudiantado, del contexto sociocultural, de los acontecimientos relevantes y actuales de la sociedad, cuáles de los objetivos de los programas representan oportunidades para abordar la transversalidad y para el desarrollo de las competencias.

En cuanto al planeamiento didáctico, la transversalidad debe visualizarse en las columnas de Actividades de mediación y de Valores y Actitudes, posterior a la identificación realizada desde los programas de estudio. El proceso

de transversalidad en el aula debe considerar las características de la población estudiantil y las particularidades del entorno mediato e inmediato para el logro de aprendizajes más significativos.

Además del planeamiento didáctico, la transversalidad debe concebirse y concretizarse en el plan Institucional, potenciando la participación activa, crítica y reflexiva de las madres, los padres y encargados, líderes comunales, instancias de acción comunal, docentes, personal administrativo y de toda la comunidad educativa.

En este sentido, el centro educativo debe tomar las decisiones respectivas para que exista una coherencia entre la práctica cotidiana institucional y los temas y principios de la transversalidad. Esto plantea, en definitiva, un reto importante para cada institución educativa hacia el desarrollo de postulados humanistas, críticos y ecológicos.

## **COMISIÓN TEMAS TRANSVERSALES**

*MSc. Priscilla Arce León. DANEA.*

*M.Sc. Viviana Richmond. Departamento de Educación Integral de la Sexualidad Humana.*

*MSc. Mario Segura Castillo. Departamento de Evaluación Educativa.*

*MSc. Carlos Rojas Montoya. Departamento de Educación Ambiental.*



## AGRADECIMIENTO

El Ministerio de Educación Pública y específicamente el Departamento de Educación Técnica, agradecen profundamente la apertura de los profesionales que hicieron aportes muy valiosos a la Asesoría de Diseño Publicitario. De esta manera, se entrega un programa remozado en Diseño Publicitario con las actualizaciones pertinentes y con los requerimientos indispensables para que los o las jóvenes se desempeñen eficientemente al egresarse de la carrera.

Se reconoce los aportes técnicos y metodológicos de las y los profesores:

Juan Pablo Blanco Gamboa.  
Alexander Cubillo García.  
José Alberto Poveda Angulo.  
Rafael Cortés Villegas.  
Carolina Ulloa Herrera.  
Gabriela González Rojas.  
Ana Matilde Montero Esquivel.  
Mauren Alfaro Bonilla.  
Esmeralda Camacho Fallas.  
Daniel Villavicencio.  
Sonia Mora Villalobos.

Este programa cumple con el cometido de ampliar la gama de posibilidades de formación en los Colegios Técnicos Profesionales y las oportunidades laborales de los y las jóvenes que se egresan de la misma.

## TABLA DE CONTENIDOS

	<b>Página</b>
Fundamentación.	<b>11</b>
Justificación.	<b>14</b>
Orientaciones Generales para la Labor Docente.	<b>15</b>
Lineamientos Generales para la Evaluación.	<b>21</b>
Planeamiento Pedagógico del Docente.	<b>23</b>
Perfil Profesional.	<b>26</b>
Perfil Ocupacional.	<b>27</b>
Objetivos Generales de la Especialidad.	<b>29</b>
Estructura Curricular.	<b>30</b>
Malla Curricular.	<b>31</b>
Mapa Curricular.	<b>34</b>
<b>UNDÉCIMO AÑO.</b>	
<b>Sub. Área de Diseño Publicitario.</b>	<b>79</b>
<b>Sub. Área de Dibujo Técnico.</b>	<b>171</b>
<b>Sub. Área de Fotografía.</b>	<b>224</b>
<b>Sub. Área de Diseño Digital.</b>	<b>297</b>
<b>Sub. Área de English for Communication.</b>	<b>433</b>
Bibliografía.	<b>450</b>
Anexos.	<b>456</b>

## FUNDAMENTACIÓN

En la actualidad, el uso de la tecnología es uno de los factores más importante a la hora de determinar el desempeño tanto de una organización como a nivel personal, es a partir de esta que se implementa un proceso de definición de estrategias y toma de decisiones acertadas, realistas y acordes con los requerimientos del entorno.

En este contexto, el uso de diferentes tecnologías adquiere una importancia estratégica para las distintas organizaciones, tanto públicas como privadas, e impacta en su productividad como en la calidad del bien o servicio producido, y en la ampliación de las ventajas competitivas de las mismas.

De esta manera, el uso efectivo de estas tecnologías puede tener un efecto importante en los sectores productivo, económico y social del país en general; por esta razón, se ha venido promoviendo su integración en las diferentes actividades asociadas al desempeño del país, constituyéndose en uno de los principales factores de su desarrollo y en una herramienta fundamental para la consecución de sus metas.

Naturalmente, para que se dé un aprovechamiento real del potencial que ofrece este tipo de tecnologías y del impulso recibido en el ámbito nacional, es importante que el recurso humano esté capacitado y sea el más idóneo de acuerdo con los requerimientos del mercado laboral y productivo del país.

Es primordial señalar, en este punto, el gran crecimiento reportado en la plataforma del sector productivo en el país. En este contexto, surge un nuevo requerimiento de personal en el área de Diseño Publicitario, relacionado con un técnico capaz y eficiente; esto, por cuanto el aumento en la cobertura y acceso a las tecnologías asociadas, tanto en el ámbito empresarial como en el doméstico, ha creado una necesidad cada vez mayor de personal especializado y capaz de asumir retos.

Es aquí donde incursiona el Ministerio de Educación Pública, por medio de la Educación Técnica Profesional, formando Técnicos en el Nivel Medio capaces de dar respuesta a estas nuevas necesidades, y se parte del principio en el cual la educación es el instrumento fundamental para el desarrollo de los individuos y de la sociedad.

Tomando en cuenta esta definición de educación se crea la necesidad de reestructurar y mejorar el programa de la especialidad de Diseño Publicitario para que este se ajuste a las necesidades del sector empresarial y comercial y pueda a su vez cumplir con las exigencias del mercado laboral. Este acuerdo fue tomado con base en los resultados arrojados por las mesas regionales, donde se reunieron empresarios, docentes, egresados y estudiantes de la especialidad. Los programas fueron analizados y se indicaron los cambios pertinentes para tales propósitos.

Así, de acuerdo con lo manifestado en la Política Educativa, se pretende:

- Fortalecer los valores fundamentales de la sociedad costarricense a través de una formación integral de cada estudiante.
- Estimular el respeto por la diversidad cultural, social y étnica.
- Concienciar a los futuros ciudadanos, del compromiso que tienen con el desarrollo sostenible, en lo económico y social, en armonía con la naturaleza y el entorno en general.
- Formar un recurso humano que contribuya con el aumento en los niveles de competitividad del país.

Para responder a estos objetivos, el programa se presenta con una estructura curricular conformada por sub-áreas integradas y organizadas de forma que le permitan al estudiante un desarrollo de conocimientos, las habilidades y las destrezas, gradual y permanente, que le reconozca una participación activa en la construcción de su propio conocimiento.

Además de los contenidos propios de la especialidad se incluyen temas genéricos:

Unidades de Estudio:

- Salud ocupacional: Se integran contenidos básicos relacionados con la seguridad e higiene en el trabajo, las medidas de prevención necesarias para el manejo y control de riesgos y accidentes de trabajo.
- Gestión empresarial: Promueve el desarrollo de conocimientos, las habilidades y las destrezas que le permitan convertirse en auto o cogestionarios; de modo que no solo se preparen para desempeñarse como empleados, sino para que, también puedan formar sus propias empresas.
- Gestión de la calidad: Le asiente al estudiante adquirir los conocimientos y las destrezas necesarios para implementar procesos de mejoramiento continuo de la calidad en las diferentes tareas asociadas a su desempeño, como mecanismo para aumentar su competitividad.

- Práctica empresarial: Esta unidad le concede al estudiante comprender el funcionamiento y las sinergias que se generan en la empresa.

#### Sub-área

- Inglés para la comunicación: Promueve el desarrollo del inglés técnico con dos horas en décimo año, dos horas en undécimo y dos horas en duodécimo año.

## **JUSTIFICACIÓN ESPECIALIDAD de DISEÑO PUBLICITARIO**

La especialidad de Diseño Publicitario forma parte de la oferta educativa de Educación Técnica, y se encuentra influenciada por un constante y acelerado desarrollo tecnológico, que ha hecho evolucionar de manera increíble los conocimientos por impartir. Esto obliga a un replanteamiento periódico de los contenidos programáticos, en procura de que los egresados de las especialidades fundamentadas en dibujo y de diseño, afronten el reto de vida laboral con los elementos actualizados y acordes a la realidad, tanto tecnológica como política para responder a los nuevos modelos de globalización económica, el desarrollo sostenible, la búsqueda continua de la calidad, las alianzas tecnológicas, el uso de la informática, el manejo de otro idioma y la competitividad, entre otros.

Nuestro país, inmerso en un mundo de constantes cambios, debe preparar a su población para enfrentar la nueva sociedad que día a día se construye, el nuevo individuo deberá poseer una actitud abierta hacia el cambio, hacia la investigación y respeto de las ciencias naturales y sociales. Debe estar preparado para evolucionar con la tecnología, actualizando constantemente sus conocimientos, asumir un compromiso con el planeta y ser partícipe activo de un proceso de desarrollo sostenible. Todo lo anterior, le permitirá a Costa Rica contar con una sociedad competitiva en el presente siglo.

Para responder a estos nuevos modelos de desarrollo, se presenta para las especialidades fundamentadas en el dibujo y el diseño nuevas estructuras curriculares y nuevos programas de estudio, en los que se incluyen subáreas formadas por unidades didácticas integradas y organizadas en forma lineal, lo cual da origen a una graduación secuencial del aprendizaje, de modo que una unidad prepara para la siguiente y faculta a los alumnos a tener acceso a aprendizajes permanentes, recreando o reconstruyendo el conocimiento a que se enfrentan.

De acuerdo con los lineamientos de la Política Educativa hacia el Siglo XXI, los programas de Diseño Publicitario constituyen un eje de desarrollo social, económico y personal, aportando un valor agregado para la vida en igualdad de oportunidades y acceso, sin distinción de género.

La especialidad de Diseño Publicitario prepara técnicos en el nivel medio capaces de conducir, instruir, administrar y proyectar tareas de carácter técnico, con la finalidad de diseñar y administrar propuestas que ayuden al proceso y darle asistencia a los profesionales en el campo de la publicidad, mercadeo, diseño de imagen empresarial, entre otras especialidades utilizadas en el campo del diseño publicitario y administración de proyectos.

## ORIENTACIONES GENERALES PARA LA LABOR DOCENTE

Este programa de estudio refleja la intencionalidad de aportar un valor agregado para la vida del estudiante, con una estructura programática que explica detalladamente los contenidos que se deben desarrollar en cada sub-área y en cada unidad de estudio, lo cual le habilita al docente a guiar, en forma ordenada, el proceso de construcción de conocimientos en el taller y en el entorno. El o la docente puede desarrollar otros contenidos además de los presentados aquí, **pero, no debe sustituirlos**; esto, con la finalidad de que en todos los colegios se brinde igualdad de oportunidades.

Los **resultados de aprendizaje**, incluidos en el programa, tienen un grado de generalidad para proporcionar al docente la oportunidad de elaborar resultados de aprendizaje acordes con los establecidos en los programas. Así, los resultados de aprendizaje deben reflejar los cambios de conducta que el alumno debe alcanzar a corto plazo, diario o semanalmente, en los niveles de conocimiento, valores, actitudes, las habilidades y las destrezas.

Las **estrategias de enseñanza y aprendizaje** establecidas en los programas de estudio permiten al docente hacer uso de toda su creatividad y experiencia para emplear las más adecuadas, para el logro de los resultados de aprendizaje que se plantee. Las estrategias de enseñanza y aprendizaje le servirán de orientación o de punto de partida para plantear otras consideradas como más apropiadas, sin perder de vista que las estrategias de enseñanza y aprendizaje deben propiciar el desarrollo del pensamiento del alumno para construir su aprendizaje. Se debe fomentar la aplicación de estrategias cognitivas para contribuir a la formación de un estudiante crítico y analítico, tales como: comparación, clasificación, organización, interpretación, aplicación, experimentación, análisis, identificación, discusión, síntesis, evaluación, planteamiento de soluciones entre otras, que contribuyan a la formación de un estudiante crítico y analítico.

Por otra parte, la estrategia como medio, representa el vínculo entre lo que se quiere enseñar es decir, el contenido, y el aprendizaje esperado por el alumno. Además, proporciona a los docentes la posibilidad de medir el logro de los objetivos. La estrategia de enseñanza – aprendizaje es una consecuencia del método, su concreción o aplicación. Por tanto, es prioritario definir el método antes que las estrategias. A su vez, las estrategias entre sí son complementarias, por lo que es importante que los resultados en cada una sean congruentes y consecuentes con el método. Se incluye una lista de cotejo que indica los aspectos básicos que componen una competencia, la cual debe dominar un estudiante una vez concluida determinada unidad de estudio.

Los **criterios de desempeño** para la evaluación de competencias se refieren a evidencias evaluables; son productos observables y medibles que se esperan del estudiante. El logro de estos, permitirán al docente dar seguimiento al progreso individual de cada educando y realimentar el proceso de aprendizaje, cuando así lo requiera el alumno. Los criterios para la evaluación de las competencias son la base para elaborar pruebas teóricas o de ejecución, ya que en ellos se refleja el producto final esperado en cada objetivo.

Al inicio de cada unidad de estudio, se plantea un tiempo estimado para su desarrollo. Esta asignación de tiempo es flexible; el docente puede ampliar o disminuir, prudencialmente, el número de horas, fundamentado en su experiencia y en el uso de procedimientos apropiados, sin detrimento de la profundidad con que se deben desarrollar los temas.

Los **valores y actitudes** que se especifican en cada unidad de estudio, deben ser tema de reflexión al inicio de la jornada diaria y además, asignar algunas experiencias de aprendizaje para lograr el desarrollo y vivencia de valores, como por ejemplo, análisis de casos, proyectos, entre otros.

De acuerdo con el marco de referencia conformado por el Modelo de Educación basada en Normas por Competencia, el proceso de enseñanza – aprendizaje tiene como fin el proporcionar conocimientos, desarrollar las habilidades y las destrezas, así como lograr cambios en las actitudes y aptitudes del estudiantado. Para alcanzarlo, es importante considerar las siguientes etapas del proceso de enseñanza aprendizaje: <sup>1</sup>

- Detectar y confirmar las necesidades de aprendizaje de los alumnos (evaluación diagnóstica).
- Determinar resultados de aprendizaje y criterios de evaluación.
- Planear estrategias de enseñanza – aprendizaje con base en el perfil del alumno y los contenidos por desarrollar.
- Diseñar y aplicar los instrumentos de evaluación pertinentes.
- Ejecutar el proceso de mediación pedagógica.
- Evaluar y realimentar el proceso de enseñanza (evaluación formativa y sumativa).

Una **estrategia de enseñanza – aprendizaje** constituye un recurso, un medio o un instrumento para lograr los resultados de aprendizaje y aplicar la metodología. Como recurso, la estrategia implica una serie de los elementos materiales, técnicos y humanos, a partir de los cuales se pueda articular un contenido didáctico y promover su aprendizaje.

El modelo de educación basada en normas por competencia redefine algunos de los conceptos básicos relacionados con el campo de la educación, de modo que estos deben ser replanteados a la luz de esta nueva propuesta metodológica:

- La enseñanza debe partir de la creación de un ambiente educativo que:
  - Permita reconocer los conocimientos previos del alumno

---

<sup>1</sup> Ávila, Gerardo y López, Xinia. Educación basada en normas por competencia. SINETEC. 2000.



- Se base en las estrategias cognoscitivas y metacognoscitivas
- Promueva la realización de tareas completas y complejas
- El aprendizaje se desarrolla a partir de:
  - La construcción gradual del conocimiento.
  - La relación de los conocimientos previos con la nueva información.
  - Organización de los conocimientos, de modo que resulten significativos para el o la estudiante.

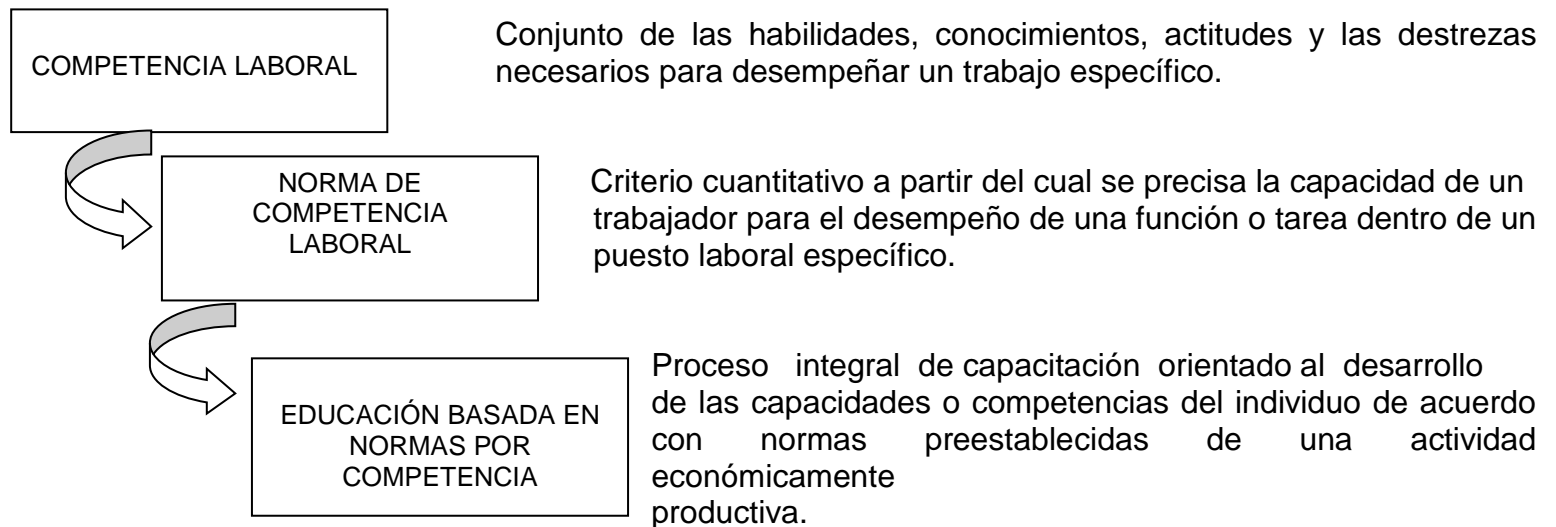
Seguidamente, se **ofrecen recomendaciones generales** que indican el camino para el logro de objetivos y propósitos de la especialidad:

- El colegio en donde se imparte esta especialidad debe contar con equipo e infraestructura adecuada y los materiales necesarios.
- El docente de esta especialidad debe estar capacitado y con deseos de actualizarse, para que se pueda desempeñar eficientemente.
- Para el desarrollo de las unidades de estudio, deben promoverse tanto procesos inductivos como deductivos, con técnicas didácticas o dinámicas atractivas, entre las que se destacan la discusión informal, el trabajo individual y en equipo, la investigación (muy bien orientada y planificada por el docente), para que el alumno valore su importancia y logre los objetivos propuestos.
- Motivar a los estudiantes a inscribirse a revistas, boletines y otros; además, orientarlo en la adquisición de bibliografía que puede utilizar.
- Las pasantías son fundamentales en los niveles de undécimo y duodécimo año, para el cumplimiento del desarrollo del proceso de enseñanza - aprendizaje y deben planearse de acuerdo con los contenidos del programa y cuando el o la docente lo considere necesario para fomentar la relación con el ambiente laboral en las empresas de la zona.
- Las giras educativas y visitas programadas son necesarios en el nivel de décimo año de acuerdo con los resultados de aprendizaje de la unidad de estudio y cuando el docente lo considere necesario.
- Es importante que el docente siempre esté atento en el uso eficiente de las diferentes herramientas y hábitos de trabajo en el laboratorio, taller y aula.
- Bibliografía técnica básica para cada una de las diferentes sub-áreas en los distintos niveles.
- En todas las sub - áreas el docente debe brindar las herramientas necesarias para la solución de problemas, con el objetivo de formar jóvenes creativos y críticos; donde los estudiantes sean capaces de brindar diferentes soluciones y alternativas.
- Se debe equilibrar el tiempo asignado tanto a la práctica como a la teoría, de acuerdo con los resultados de aprendizaje que se estén desarrollando en la adquisición de las destrezas.

- Talleres o laboratorios atinentes a las áreas de estudio de la especialidad.
- Un laboratorio de cómputo con software y computadoras actualizados de acuerdo con las necesidades que imperen en el mercado laboral.
- Utilizar manuales, catálogos y material bibliográfico técnico en el idioma inglés, para que le sirvan a los estudiantes como instrumento de traducción e interpretación de la información.
- Es imprescindible hacer un buen uso de los avances tecnológicos como son los equipos audiovisuales, servicios y los materiales disponibles en Internet, entre otros.
- Esta especialidad debe estimular la creatividad en los estudiantes a través de la formulación de proyectos específicos asociados con los diferentes contenidos de la especialidad.
- El profesor debe velar por el mantenimiento preventivo de los equipos y herramientas, e informar periódicamente a la Dirección o Coordinación Técnica de la institución de su estado, para que se realicen las gestiones pertinentes con los técnicos.

## CONCEPTO DE EDUCACIÓN BASADA EN NORMAS POR COMPETENCIA

La educación basada en normas por competencia es una modalidad educativa que promueve el desarrollo integral y armónico del individuo y le capacita en todas y cada una de las competencias que le requiere una actividad productiva específica. Así, por un lado se atienden las necesidades del sujeto y por otro los requerimientos de los sectores productivos.



Una competencia se refiere a la realización de una actividad que hace un llamado a las habilidades cognoscitivas, psicomotrices o socio-afectivas necesarias para realizar esta actividad, que sea de orden personal, social o profesional.

Desde la perspectiva de la educación basada en normas de competencia la formación para el trabajo busca desarrollar los atributos del sujeto para aplicarlos de manera óptima e inteligente en las tareas de su ocupación laboral y permite la transferencia de las competencias a diferentes contextos y situaciones de trabajo.

### Comparación entre la Educación Técnica Tradicional y La Educación Basada en Normas por Competencia

Educación Técnica Tradicional	Educación Basada en Normas por Competencia
El modelo tradicional de aprendizaje responde a las necesidades de procesos productivos altamente especializados.	Se adapta fácilmente a las diferentes formas de organización de la producción, incluso a aquellas utilizadas por el modelo tradicional.
Los contenidos de los programas son eminentemente académicos. La vinculación con las necesidades del sector productivo no es sistemática ni estructurada.	El sector productivo establece los resultados que espera obtener de la formación, los cuales integran un sistema normalizado de competencia laboral.
Los programas y los cursos son inflexibles.	Sus programas y cursos se estructuran en sub-áreas basados en los sistemas normalizados, que permiten a los estudiantes progresar gradualmente y adquirir niveles de competencia cada vez más avanzados.

Fuente: Morfín, Antonio. La nueva modalidad educativa: Educación basada en normas por competencia.

## LINEAMIENTOS GENERALES PARA LA EVALUACIÓN

En el contexto educativo en general, y particularmente en el marco del modelo de educación basada en normas por competencia, la evaluación es un proceso continuo y permanente, y una parte integral del proceso de enseñanza - aprendizaje. Por lo anterior, se pueden retomar como fundamento los siguientes aspectos:<sup>2</sup>

La evaluación del desempeño es un proceso para recabar evidencias y aplicar criterios sobre el grado y la naturaleza del avance en el logro de los criterios de desempeño establecidos en un resultado de aprendizaje o en una norma de competencia laboral. En el momento correspondiente permite aplicar criterios para determinar si se ha alcanzado o aún no una competencia.

En el contexto de la Educación basada en Normas por Competencia la evaluación se deriva fundamentalmente de los resultados de aprendizaje, por lo que la evaluación de la competencia se centra en el desempeño. Para esto el docente debe recopilar todas aquellas evidencias que se requieran para determinar que el estudiante ha alcanzado el aprendizaje requerido.

De lo anterior, se puede deducir que la evaluación es el factor central del Modelo de Educación basada en Normas por Competencia, en el cual trata de identificar las fortalezas y debilidades, no sólo de los estudiantes en su proceso de aprendizaje, sino también del mismo proceso de enseñanza – aprendizaje, y en general, de todos los factores que influyen en el mismo: el o la docente, el ambiente de aprendizaje, las estrategias, materiales y recursos utilizados, la adecuación al contexto, entre otros.

La competencia, por sí misma no es observable, y tiene que ser inferida a partir del desempeño. Por lo tanto, es importante definir el tipo de desempeño que permitirá reunir las evidencias de cantidad y calidad suficientes para hacer juicios razonables sobre el desempeño del individuo. El proceso de evaluación trata, principalmente de observar, recolectar e interpretar evidencias que posteriormente se contrastan con respecto a los criterios de desempeño de la norma técnica de competencia laboral respectiva. Esta comparación es la base que permite inferir si el estudiante es competente o todavía no lo es.

Así, la evaluación basada en normas por competencia es una evaluación que se lleva a cabo con relación a los criterios de desempeño que se establecen en las normas, los cuales ayudan a determinar la cantidad y la calidad de las evidencias requeridas para poder emitir los juicios acerca del desempeño de un individuo. En este contexto, el proceso de evaluación consiste en la siguiente secuencia de actividades:

---

<sup>2</sup> Ávila, Gerardo y López, Xinia. Educación basada en normas por competencia. SINETEC. 2000.

- Definir los requerimientos u objetivos de evaluación.
- Recoger las evidencias.
- Comparar las evidencias con los requerimientos.
- Formar juicios basados en esta comparación.

Esto propicia un proceso de aprendizaje permanente que conduciría a uno nuevo de desarrollo y evaluación. No interesa recoger evidencias de qué tanto el individuo ha aprendido (el saber), sino el rendimiento real que logra (el saber hacer).

Los métodos para la evaluación más recomendados en la Educación basada en Normas por Competencia son los siguientes:

- Observación del rendimiento.
- Ejercicios de simulación.
- Realización de proyectos.
- Pruebas escritas u orales.
- Pruebas de ejecución.

Como apoyo al proceso de evaluación formativa por parte del docente, se debe utilizar la técnica de recopilación de evidencias llamado “**Portafolio de evidencias**”.

En el contexto de la Educación Basada en Normas por Competencias, además de ser una técnica o estrategia con la cual se recopilan las evidencias de conocimiento, desempeño y producto que se van demostrando y confirmando durante todo el proceso de aprendizaje, es una carpeta de evidencias conformada por un o una estudiante con el fin de que pueda ir valorando su progreso en función de la adquisición de competencias.

Esta técnica le permite al docente, en función de los requerimientos y objetivos de evaluación, recoger evidencias, comparar las evidencias con los requerimientos y formar juicios basados en esta comparación.

**Es responsabilidad del o la estudiante la conformación del portafolio, pero con la guía y orientación del o la docente, para lo cual cuenta con los lineamientos para su elaboración en el anexo 1 de este documento.**

## PLANEAMIENTO PEDAGÓGICO DE LOS Y LAS DOCENTES

### 1. PLAN ANUAL POR SUB-AREA

Es un cronograma que consiste en un detalle del tiempo, distribuido entre los meses y semanas que componen el curso lectivo, este tiempo se invertirá en el desarrollo de las diferentes unidades de estudio que integran cada una de las sub – áreas así como sus respectivos resultados de aprendizaje. Para su confección se deben tener en cuenta los siguientes criterios:

- Destacar los valores y actitudes que se fomentarán en la sub-área durante el desarrollo de la misma.
- Mostrar las horas que se destinarán a cada unidad de estudio que conforman la sub - área y la secuencia lógica de las mismas.
- Contemplar la lista de materiales y / o equipo que debe aportar la institución para el desarrollo del programa.

**“Este plan se le debe entregar al Director o Directora al inicio del curso lectivo”**

Esquema para el Plan Anual

### PLAN ANUAL

Colegio Técnico Profesional: \_\_\_\_\_

Especialidad:	Sub-área:	Nivel:
Profesor:		Año:
Valores y Actitudes:		

Unidades de Estudio y los resultados de aprendizaje	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Setiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre	Horas
Materiales y Equipo que se requiere:												

## 2. PLAN DE PRÁCTICA PEDAGÓGICA POR SUB-ÁREA.

Este plan debe ser preparado por unidad de estudio. Es de uso diario y **debe** ser entregado al Director o Directora, en el momento que se juzgue oportuno, para comprobar que el desarrollo del mismo sea congruente con lo planificado en el plan anual que se preparó al inicio del curso lectivo. **Se usa el siguiente esquema:**

### Plan de Práctica Pedagógica

Colegio:			
Modalidad Industrial		Especialidad:	
Sub-Área:		Año:	Nivel:
Unidad de Estudio:		Tiempo Estimado:	
Propósito:			

Resultados de Aprendizaje	Contenidos	Estrategias de Enseñanza y Aprendizaje	Valores y Actitudes	Criterios de Desempeño	Tiempo Estimado Horas

Los **resultados de aprendizaje** deben ir de acuerdo con los señalados en el programa de estudio, y guardar concordancia horizontal con los contenidos, las estrategias de enseñanza y aprendizaje y los criterios de desempeño. Se deben incluir las estrategias de enseñanza (el o la docente), especificando los métodos y las técnicas didácticas, así como las prácticas por desarrollar; en las estrategias de aprendizaje, deben especificarse aquellas tareas que serán desarrolladas por cada estudiante.

Además de incluir el valor y actitud, **que al menos debe ser uno por unidad de estudio, tal y como se presenta en el programa**, que está asociado con el resultado de aprendizaje, se debe indicar, en la columna de estrategias de enseñanza y aprendizaje, las acciones que se van a desarrollar para su fortalecimiento.





Ministerio de Educación Pública  
Departamento de Educación Técnica

Los criterios de desempeño, se establecen a partir de las suficiencias de evidencia que se encuentran definidas en el programa de estudio en el apartado de criterios para la evaluación de las competencias y las evidencias que contiene la norma.

## **PERFIL PROFESIONAL TÉCNICO EN EL NIVEL MEDIO DISEÑO PUBLICITARIO**

- Interpreta información técnica relacionada con la especialidad.
- Transmite instrucciones técnicas con claridad, empleando la comunicación gráfica normalizada.
- Demuestra la habilidad y la destreza en las tareas.
- Dirige procesos de producción, cumpliendo las instrucciones de los técnicos superiores.
- Propone soluciones a los problemas que se presentan en el proceso de producción.
- Muestra una actitud positiva a la creación de micro empresas.
- Posee la capacidad y proyección para estudios superiores.
- Posee la capacidad de administrar pequeñas empresas.
- Demuestra calidad y responsabilidad en el desenvolvimiento de sus funciones.
- Demuestra ética profesional en el cumplimiento de las tareas.
- Reconoce la relación que se da entre salud ocupacional-trabajo y ambiente.
- Determina la importancia del trabajo en equipo con el fin de lograr un objetivo en común
- Elabora y evalúa proyectos de la especialidad.
- Aplica sistemas de mantenimiento preventivo y correctivo en equipo, maquinaria y herramienta.
- Organiza el taller de acuerdo con las normas técnicas.
- Usa racionalmente los materiales, equipos, maquinarias y herramientas que se requieren en la especialidad.
- Utiliza tecnología apropiada en la especialidad para contribuir a la competitividad, calidad y desarrollo del país.

## **PERFIL OCUPACIONAL TÉCNICO EN EL NIVEL MEDIO DISEÑO PUBLICITARIO**

1. Aplica los fundamentos que regulan el diseño y los principios básicos de la teoría del color.
2. Aplica los principios que rigen el diseño tipográfico en la confección de carteles, afiches y posters.
3. Aplica diferentes recursos técnicos en la composición de dibujos artísticos, principios de luz, sombra y los fundamentos de la composición en el dibujo.
4. Emplea las técnicas de ilustración dentro de las composiciones artísticas
5. Aplica las funciones básicas de un procesador de textos y una hoja electrónica en la creación de documentos.
6. Utiliza las aplicaciones relacionadas con el uso de Internet y los servicios que este ofrece para la búsqueda y acceso de información.
7. Determina las funciones y las herramientas disponibles en software de edición fotográfica para el uso de filtros
8. Utiliza las herramientas disponibles en el software de Ilustración vectorial.
9. Emplea las funciones básicas del software de Ilustración vectorial para la optimización de imágenes.
10. Analiza aspectos relacionados con la salud ocupacional, así como sus principales conceptos.
11. Aplica normas de seguridad e higiene para proteger el ambiente y la salud de las personas.
12. Investiga en los diferentes reglamentos, las regulaciones relacionadas con salud ocupacional.
13. Distingue los componentes y el funcionamiento de la cámara fotográfica analógica y digital.
14. Emplea las técnicas de iluminación en la toma de fotos artísticas.
15. Prepara los químicos que se requieren en el proceso de revelado de fotografías a color y en blanco y negro.
16. Revela películas a color y en blanco y negro.
17. Aplica las técnicas básicas en el proceso de laboratorio.
18. Determina los principios de composición y de diseño en proyectos gráficos
19. Crea proyectos gráficos usando una metodología proyectual.
20. Aplica las técnicas visuales como estrategias de comunicación.
21. Crea productos gráficos aplicando diferentes expresiones estilísticas.
22. Representa las partes de la figura humana y las técnicas del claroscuro en el dibujo artístico.
23. Aplica la técnica del collage: pluma y tinta, tiza pastel, acuarela y las técnicas libres en la elaboración de trabajos gráficos.
24. Utiliza las herramientas disponibles en el ilustrador vectorial para la diagramación de textos.
25. Reconoce los elementos fundamentales para el diseño tipográfico utilizando herramientas computacionales.
26. Aplica las normas y las técnicas del diseño tipográfico utilizando herramientas computacionales y software específico.
27. Emplea las técnicas de la ilustración en herramientas computacionales y software específico.

28. Determina las técnicas de edición de fotografías en herramientas computacionales y software específico.
29. Utiliza las funciones básicas para la optimización de imágenes.
30. Describe las técnicas de ambientación e iluminación en la toma de fotografías en estudio.
31. Emplea los equipos e instrumentos básicos para la toma de fotografías en el estudio fotográfico.
32. Realiza tomas de fotografías en estudio fotográfico.
33. Distingue los componentes y el funcionamiento de la cámara fotográfica digital.
34. Analiza la necesidad de satisfacer al cliente como condición indispensable para el progreso de las diferentes entidades del país.
35. Utiliza diferentes métodos prácticos con el propósito de lograr un mejoramiento continuo en las diferentes áreas de acción.
36. Describe las aplicaciones de los diferentes métodos de impresión y ploteo.
37. Elabora proyectos gráficos aplicando los procesos de prensa digital.
38. Realiza artes finales mediante directrices técnicas de montaje para diferentes sistemas de impresión.
39. Analiza el proceso editorial de diferentes productos gráficos, desde una perspectiva comunicacional, funcional y estética.
40. Desarrolla proyectos gráficos reales que evidencien el proceso editorial.
41. Diseña empaques y embalajes de acuerdo con las características de productos específicos.
42. Elabora la identidad corporativa de un ente determinado.
43. Ejecuta una campaña publicitaria para un ente determinado.
44. Distingue las etapas del desarrollo del mercadeo, la empresa y los medios publicitarios.
45. Diferencia los mensajes publicitarios que se realizan en los diferentes medios de comunicación.
46. Describe las etapas y los componentes de la planificación de proyectos publicitarios.
47. Planifica estrategias de publicidad de acuerdo con las necesidades de un cliente específico.
48. Identifica las etapas y los componentes de la formulación de proyectos publicitarios.
49. Formula proyectos publicitarios de acuerdo con las necesidades de una empresa específica.
50. Realiza presupuestos básicos relacionados con el trabajo de un diseñador.
51. Elabora un plan de negocio para una micro empresa en el área del diseño publicitario.
52. Ejecuta las herramientas y las funciones para el manejo de diferentes los elementos en las aplicaciones básicas de página web.
53. Emplea las funciones básicas de las aplicaciones básicas de página web para la creación de páginas y sitios.
54. Interpreta las herramientas y las funciones para el manejo de diferentes elementos en el software para animaciones.
55. Demuestra las normas básicas para el diseño y la construcción de sitios de Internet.
56. Diseña páginas para la publicación de información en Internet.

## OBJETIVOS GENERALES

Los objetivos generales de la especialidad de Diseño Publicitario, orientan al desarrollo de los conocimientos, las habilidades y las destrezas que les permitan a los y las estudiantes:

- Organizar, dirigir y supervisar todo tipo de trabajo que demande el diseño publicitario.
- Respetar las normas nacionales e internacionales que rigen la Salud Ocupacional.
- Aplicar los principios fundamentales para la toma de fotografías, en diferentes medios, tanto en interiores como en exteriores.
- Utilizar las herramientas básicas del inglés técnico para interpretar manuales técnicos.
- Emplear la calidad como norma en cada uno de los trabajos realizados.
- Usar la tecnología y la informática como una herramienta de trabajo.
- Coadyuvar al profesional de nivel superior en la organización y el desarrollo de proyectos relacionados con la especialidad.
- Formar un individuo capaz de integrarse a la sociedad con los valores y las actitudes necesarios en un mundo globalizante.
- Favorecer el desarrollo de las habilidades y de las destrezas en los procesos y las técnicas de la especialidad.
- Concientizar al individuo en temas relacionados con el ambiente para que lo incorpore dentro de la especialidad.
- Utilizar las herramientas básicas del inglés especializado para interpretar y seguir instrucciones en este idioma relacionadas con el diseño publicitario.
- Aplicar los principios del dibujo técnico en el desarrollo de diferentes tareas asociadas al diseño publicitario.
- Aplicar los métodos y las técnicas del diseño publicitario en la ejecución de proyectos específicos.
- Utilizar las técnicas básicas del diseño digital por medio del uso de diferentes herramientas tecnológicas, que le permita desempeñar su trabajo con calidad.

**ESPECIALIDAD: DISEÑO PUBLICITARIO  
ESTRUCTURA CURRICULAR**

SUB - ÁREA	NÚMERO DE HORAS POR NIVEL		
	Décimo	Undécimo	Duodécimo
Diseño Publicitario.	16	8	10
Dibujo Técnico.	2	2	-
Fotografía.	4	4	-
Diseño Digital.	-	8	8
Sistemas de Impresión.	-	-	4
English for Communication.	2	2	2
<b>TOTAL</b>	<b>24</b>	<b>24</b>	<b>24</b>

**NOTA:** Las lecciones del área técnica tienen una duración de 60 minutos.

## MALLA CURRICULAR ESPECIALIDAD DE DISEÑO PUBLICITARIO

UNIDADES DE ESTUDIO POR NIVEL						
SUB-ÁREA	Décimo		Undécimo		Duodécimo	
Diseño Publicitario.	Salud ocupacional.	48 h	Gestión empresarial.	48 h	Diseño editorial	30 h
	Historia del arte y el diseño.	32 h	Expresión estilística.	56 h	Empaques y embalajes.	50 h
	Principios de diseño.	80 h	Diseño tipográfico.	48 h	Gestión didáctica empresarial.	120 h
	Teoría del color.	80 h	Mercadeo publicitario.	48 h	Cultura de la calidad.	50 h
	Dibujo artístico.	112 h	Diseño de identidad corporativa.	64 h		
	Composición artística.	64 h	Planificación de proyectos publicitarios.	56 h		
	Técnicas de ilustración.	96 h				
	Percepción visual.	80 h				
	Figura humana.	48 h				
	Total	640 h	Total	320 h	Total	250 h
Dibujo Técnico.	Introducción al dibujo técnico.	24 h	Proyecciones.	32 h		
	Rotulado.	12 h	Desarrollo de superficies.	24 h		
	Escalas.	12 h	Cortes y secciones.	12 h		
	Procedimientos geométricos.	32 h	Acotado.	12 h		
		Total	80 h	Total	80 h	
Fotografía.	Procesos fotográficos.	44 h	Semiología gráfica.	24 h		
	Composición y de diseño fotográfico.	40 h	Géneros de la imagen fotográfica.	12 h		
	Revelado.	28 h	Estética de la imagen fotográfica.	20 h		
	Tomas en estudio de fotografía.	12 h	Estudio e iluminación.	16 h		
	Categorías fotográficas.	12 h	Equipo y proceso creativo para la conceptualización de la imagen fotográfica.	40 h		
	Fotografía digital.	24 h	Producción fotográfica.	48 h		
		Total	160 h	Total	160 h	

UNIDADES DE ESTUDIO POR NIVEL						
SUB-ÁREA	Décimo		Undécimo		Duodécimo	
Diseño Digital.			Fundamentos de informática.	16 h	Diseño web.	80 h
			Software de aplicación.	24 h	Software para animación vectorial.	80 h
			Software de edición fotográfica.	80 h	Las aplicaciones básicas para el diseño de página web.	40 h
			Software de Ilustración vectorial.	80 h		
			Software de diagramación editorial.	72 h		
			Editor de texto.	16 h		
			Diseño tipográfico.	32 h		
			Total	320 h	Total	200 h
Sistemas de Impresión.					Procesos de impresión y ploteo.	40 h
					Pre-prensa digital.	60 h
					Total	100 h



### CURRICULAR FRAMEWORK ENGLISH FOR COMMUNICATION

SUB-AREA	UNITS IN EACH LEVEL					
	TENTH	HOURS	ELEVENTH	HOURS	TWELFTH	HOURS
English for Communication.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Building personal interaction at the company.</li> </ul>	10 h	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Safe work.</li> </ul>	10 h	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Day to day.</li> </ul>	10 h
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Daily life activities.</li> </ul>	10 h	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Introductions in the business activities.</li> </ul>	10 h	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Customer service</li> </ul>	10 h
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Working conditions and success at work.</li> </ul>	10 h	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Complaints and solving problems.</li> </ul>	12 h	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Stand for excellence.</li> </ul>	10 h
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Describing a company, equipment and tools.</li> </ul>	10 h	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Regulations, rules and advice.</li> </ul>	12 h	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Travel.</li> </ul>	10 h
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Talking about plans, personal and educational goals.</li> </ul>	10 h	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Following instructions from manual and catalogs.</li> </ul>	12 h	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Astounding future career.</li> </ul>	10 h
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Communicating effectively and giving presentations.</li> </ul>	10 h	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Making telephone arrangements.</li> </ul>	12 h		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Raising economic success.</li> </ul>	20 h	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entertaining.</li> </ul>	12 h		
		80 h		80 h		50 h

**ESPECIALIDAD: DISEÑO PUBLICITARIO  
MAPA CURRICULAR  
DÉCIMO AÑO**

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Diseño publicitario. (640 horas).	Salud ocupacional. (48 horas).	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer la relación entre salud, trabajo y ambiente.</li> <li>• Clasificar los factores de riesgo en un taller o laboratorio de diseño publicitario.</li> <li>• Aplicar medidas de salud ocupacional ante los riesgos potenciales que presenta la corriente eléctrica.</li> <li>• Reconocer los principales derechos y las obligaciones del trabajador y del patrono, de acuerdo con la legislación laboral actual.</li> </ul>
	Historia del arte y el diseño. (32 horas).	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analizar los orígenes y el desarrollo del arte y el diseño.</li> <li>• Determinar el diseño publicitario, su relación con el arte y las aplicaciones en el campo laboral.</li> </ul>
	Principios de diseño. (80 horas)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar los conceptos, los elementos y los procesos fundamentales del diseño.</li> <li>• Aplicar los principios fundamentales que regulan el diseño.</li> </ul>

**ESPECIALIDAD: DISEÑO PUBLICITARIO  
MAPA CURRICULAR  
DÉCIMO AÑO**

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Diseño publicitario. (640 horas).	Teoría del color. (80 horas)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar los conceptos y los elementos fundamentales relacionados con la teoría del color.</li> <li>• Explicar los principios básicos de la teoría del color.</li> <li>• Aplicar los modos del color en proyectos de diseño.</li> </ul>
	Dibujo artístico. (112 horas)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar los conceptos y las técnicas fundamentales de la percepción espacial.</li> <li>• Distinguir los instrumentos y los materiales básicos para el dibujo artístico.</li> <li>• Diseñar diferentes recursos técnicos en la elaboración de dibujos artísticos.</li> <li>• Resolver principios de luz y sombra en dibujos artísticos.</li> </ul>
	Composición artística. (64 horas)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresar los fundamentos de la composición en el dibujo publicitario.</li> </ul>

**ESPECIALIDAD: DISEÑO PUBLICITARIO**  
**MAPA CURRICULAR**  
**DÉCIMO AÑO**

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Diseño publicitario. (640 horas).	Técnicas de ilustración. (96 horas)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Emplear la técnica del collage en la elaboración de trabajos gráficos.</li> <li>• Representar la técnica del lápiz y tinta en la elaboración de trabajos gráficos.</li> <li>• Aplicar la técnica de la tiza pastel en la elaboración de trabajos gráficos.</li> <li>• Expresar la técnica de la acuarela en la elaboración de trabajos gráficos.</li> <li>• Utilizar técnicas libres en el desarrollo de trabajos gráficos.</li> <li>• Aplicar técnicas ilustrativas en la producción de proyectos gráficos.</li> </ul>
	Percepción visual. (80 horas)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Señalar los elementos básicos de la percepción visual.</li> <li>• Explicar los fenómenos de la percepción visual en función de un mensaje determinado.</li> <li>• Realizar técnicas visuales como estrategia de comunicación.</li> </ul>
	Figura humana. (48 horas)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar los elementos fundamentales para la representación gráfica de la figura humana.</li> <li>• Representar las partes de la figura humana en el dibujo artístico.</li> <li>• Demostrar las técnicas del claroscuro en el dibujo de la figura humana.</li> </ul>

**ESPECIALIDAD: DISEÑO PUBLICITARIO  
MAPA CURRICULAR  
DÉCIMO AÑO**

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Dibujo técnico. (80 horas)	Introducción al dibujo técnico. (24 horas)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Formular el concepto de dibujo publicitario como lenguaje técnico, el rol del profesional y el entorno técnico-laboral según las nuevas tendencias.</li> <li>• Interpretar las técnicas de plegado de formatos normalizados.</li> <li>• Demostrar dominio en el uso adecuado de los instrumentos y los materiales de dibujo.</li> </ul>
	Rotulado. (12 horas)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explicar el principio de trazos básicos para la conformación de letras verticales e inclinadas.</li> <li>• Demostrar la habilidad y la destreza en la elaboración de rótulos.</li> <li>• Desarrollar rótulos y carteles con diferentes técnicas de presentación y acabado final.</li> </ul>
	Escalas (12 horas)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicar las diferentes escalas en el desarrollo de objetos y los elementos de dibujo técnicos.</li> </ul>

**ESPECIALIDAD: DISEÑO PUBLICITARIO  
 MAPA CURRICULAR  
 DÉCIMO AÑO**

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Dibujo técnico. (80 horas)	Procedimientos geométricos. (32 horas)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interpretar el significado de los elementos técnicos que intervienen en el dibujo geométrico.</li> <li>• Definir los instrumentos de dibujo apropiados en el trazo de los elementos geométricos.</li> <li>• Determinar los procedimientos adecuados de dibujo a la hora de trazar perpendiculares, paralelas y ángulos.</li> <li>• Aplicar los procedimientos técnicos que se requieren para la construcción de los diferentes tipos de triángulos.</li> <li>• Utilizar los procedimientos técnicos que se requieren para la construcción de polígonos regulares e irregulares.</li> <li>• Ejecutar los procedimientos técnicos que se requieren para la construcción de dibujos que contienen tangencias y curvas de enlace.</li> <li>• Realizar los procedimientos técnicos que se requieren para la construcción de óvalos, ovoides y elipses.</li> </ul>

**ESPECIALIDAD: DISEÑO PUBLICITARIO**  
**MAPA CURRICULAR**  
**DÉCIMO AÑO**

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Fotografía. (160 horas)	Procesos fotográficos. (44 horas)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Examinar los hechos históricos relacionados con la evolución de la fotografía.</li> <li>• Distinguir los componentes y el funcionamiento de la cámara fotográfica.</li> <li>• Aplicar las normas de seguridad en el uso y el mantenimiento de la cámara fotográfica.</li> <li>• Aplicar los principios del proceso fotográfico.</li> <li>• Examinar los aspectos fundamentales para la toma de fotografías a color.</li> </ul>
	Composición y de diseño fotográfico. (40 horas)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicar los principios de composición y de diseño en la toma de fotografías.</li> <li>• Aplicar las técnicas de iluminación en la toma de fotos artísticas.</li> <li>• Aplicar los aspectos fundamentales para la toma de fotografías a color.</li> </ul>

**ESPECIALIDAD: DISEÑO PUBLICITARIO**  
**MAPA CURRICULAR**  
**DÉCIMO AÑO**

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Fotografía. (160 horas)	Revelado. (28 horas)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Preparar los químicos que se requieren en el proceso de revelado de fotografías en blanco y negro.</li> <li>• Revelar películas negativas en blanco y negro.</li> <li>• Aplicar los principios del revelado en el proceso de positivado en papel fotográfico.</li> <li>• Aplicar técnicas básicas en el proceso de laboratorio.</li> </ul>
	Tomas en estudio de fotografía. (12 horas)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar los criterios básicos para la toma de fotografías en estudio.</li> <li>• Describir las técnicas de ambientación e iluminación en la toma de fotografías en estudio.</li> <li>• Distinguir los equipos e instrumentos básicos para la toma de fotografías en estudio.</li> <li>• Realizar tomas de fotografías en un estudio fotográfico.</li> </ul>
	Categorías fotográficas. (12 horas)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar las diferentes categorías fotográficas.</li> <li>• Describir las técnicas para la aplicación de las diferentes categorías fotográficas.</li> <li>• Realizar toma fotográfica aplicando las diferentes categorías.</li> </ul>



**ESPECIALIDAD: DISEÑO PUBLICITARIO**  
**MAPA CURRICULAR**  
**DÉCIMO AÑO**

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Fotografía. (160 horas)	Fotografía digital. (24 horas)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Señalar los aspectos fundamentales para la toma de fotografías digitales.</li><li>• Distinguir los componentes y el funcionamiento de la cámara fotográfica digital.</li><li>• Aplicar las normas de seguridad en el uso y el mantenimiento de la cámara fotográfica digital.</li><li>• Aplicar los principios del proceso fotográfico digital.</li></ul>

## CURRICULAR MAP ENGLISH FOR COMMUNICATION TENTH LEVEL

SUB-ÁREA	UNITS	TARGET	LINGUISTIC ACHIEVEMENT
English for communication (80 Hours)	Building personal interaction at the company.  10 hours	<p><b>Cognitive Target: 1</b></p> <p>Exchanging information about: Personal interaction at the company, ways of interacting, meeting people, ethics, personal skills, cultural aspects.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Understanding simple familiar phrases and short statements.</li> <li>• Asking and responding to questions in clearly defined situations.</li> <li>• Reading personal information forms.</li> <li>• Reading a personal letter.</li> <li>• Writing about occupations and writing the name and address on an envelope.</li> </ul>
	Daily life activities. 10 hours	<p><b>Cognitive Target: 2</b></p> <p>Interprets and communicates information about: daily activities at home, school and job. Daily routines</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Making appointments for personal business.</li> <li>• Describing my personal schedules.</li> <li>• Talking about daily routines at home, at school and at work.</li> <li>• Predicting the content of a story from the title.</li> <li>• Writing about daily routine.</li> </ul>

## CURRICULAR MAP ENGLISH FOR COMMUNICATION TENTH LEVEL

SUB-ÁREA	UNITS	TARGET	LINGUISTIC ACHIEVEMENT
English for communication (80 Hours)	Working conditions and success at work.  10 hours	<p><b>Cognitive Target: 3</b></p> <p>Interprets and communicates information about: someone´s job, working tasks, and job positions, responsibilities</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Asking and answering about job positions and respond to job interview questions.</li> <li>• Describing someone´s job. and uncompleted work tasks.</li> <li>• Reading and interpret a job application. and reading magazine article.</li> <li>• Writing a paragraph describing a job I would like to have.</li> <li>• Filling out a job application.</li> </ul>
	Describing company furniture, equipment and tools.  10 hours	<p><b>Cognitive Target: 4</b></p> <p>Interprets and communicates information about: company furniture, equipment and tools.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Asking for and give information on companies and products, furniture.</li> <li>• Communicating messages with little or no difficulty about equipment and tools.</li> <li>• Reading and interpreting companies descriptions.</li> <li>• Writing lists of equipment and tools from different companies.</li> </ul>

**CURRICULAR MAP  
ENGLISH FOR COMMUNICATION  
TENTH LEVEL**

SUB-ÁREA	UNITS	TARGET	LINGUISTIC ACHIEVEMENT
<p>English for communication (80 Hours)</p>	<p>Talking about plans, personal and educational goals.</p> <p>10 hours</p>	<p><b>Cognitive Target: 5</b></p> <p>Exchanging information about: leisure activities, holidays and special occasions. Planning educational and personal goals.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Talking about holiday celebrations. And leisure activities.</li> <li>• Describing the steps to fill out different type of forms by doing college enrollement</li> <li>• Reading news and articles about people ´s plans.</li> <li>• Describing possible weekend activities.</li> </ul>
	<p>Communicating effectively and giving presentations.</p> <p>10 hours</p>	<p><b>Cognitive Target: 6</b></p> <p>Interprets and communicates information about: daily activities at home, school and job. Daily routines.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Solving problems by phone and making telephone arrangements.</li> <li>• Describing what makes a good communicator.</li> <li>• Evaluating the effects of stress factors and get advice on presenting.</li> <li>• Describing the facts that affect the success of a presentation.</li> </ul>

**CURRICULAR MAP  
ENGLISH FOR COMMUNICATION  
TENTH LEVEL**

SUB-ÁREA	UNITS	TARGET	LINGUISTIC ACHIEVEMENT
<p align="center">English for communication (80 Hours)</p>	<p align="center">Raising economic success 20 hours</p>	<p align="center"><b>Cognitive Target: 7</b></p> <p>Using appropriate language for comparing goods, discussing advertisements, describing products and your preferences.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Discussing about advertisements from different means of communication.</li> <li>• Comparing goods and services and explaining the reasons why I like a product.</li> <li>• Describing product characteristics by contrasting and comparing different goods or services.</li> <li>• Expanding reading skills by reading job ads from newspaper or magazines and reading formal letters of complaint.</li> <li>• Writing a formal letter of complaint, completing a product comparison chart and writing an advertisement.</li> </ul>

**ESPECIALIDAD: DISEÑO PUBLICITARIO  
MAPA CURRICULAR  
UNDÉCIMO AÑO**

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Diseño publicitario. (320 horas)	Gestión empresarial. (48 horas)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer el contexto de la gestión empresarial en nuestro medio.</li> <li>• Identificar oportunidades de negocio en el campo de las finanzas a través del análisis de ideas empresariales.</li> <li>• Elaborar un plan de producción de una empresa relacionada con la especialidad.</li> <li>• Elaborar un estudio de mercado para una actividad productiva determinada.</li> <li>• Elaborar documentos para la solicitud, la contratación y la supervisión de personal.</li> <li>• Aplicar las destrezas, las habilidades y los conocimientos adquiridos referentes a la programación, por medio de una pasantía.</li> </ul>
	Expresión estilística. (56 horas)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar los elementos básicos de la expresión estilística.</li> <li>• Interpretar por medio de diseños estilísticos las formas, el espacio y la naturaleza muerta en trabajos gráficos.</li> <li>• Aplicar las diferentes expresiones estilísticas en la creación de productos gráficos.</li> </ul>
	Diseño tipográfico. (48 horas)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar los instrumentos y los materiales de dibujo aplicados en el diseño tipográfico.</li> <li>• Identificar los conceptos y los elementos fundamentales relacionados con la tipografía.</li> <li>• Aplicar los principios que rigen el diseño tipográfico en la confección de carteles, afiches y posters.</li> </ul>

**ESPECIALIDAD: DISEÑO PUBLICITARIO  
MAPA CURRICULAR  
UNDÉCIMO AÑO**

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Diseño publicitario. (320 horas)	Mercadeo publicitario. (48 horas)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interpretar los conceptos y los elementos fundamentales del mercadeo publicitario.</li> <li>• Determinar las etapas del desarrollo del mercadeo, la empresa y los medios publicitarios.</li> <li>• Resolver los mensajes publicitarios que se realizan en los diferentes medios de comunicación.</li> </ul>
	Diseño de identidad corporativa (64 horas)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar los conceptos y los elementos básicos de la identidad corporativa.</li> <li>• Emplear los estudios y el diseño de la identidad corporativa en una organización específica.</li> <li>• Elaborar el proceso técnico de una campaña publicitaria para un ente determinado.</li> </ul>
	Planificación de proyectos publicitarios. (56 horas)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer los conceptos fundamentales de la planificación de proyectos publicitarios.</li> <li>• Distinguir las etapas y los componentes de la planificación de los proyectos publicitarios.</li> <li>• Emplear las estrategias de publicidad de acuerdo con las necesidades de un cliente específico.</li> </ul>

**ESPECIALIDAD: DISEÑO PUBLICITARIO**  
**MAPA CURRICULAR**  
**UNDÉCIMO AÑO**

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Dibujo técnico. (80 horas)	Proyecciones. (32 horas).	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Describir gráficamente objetos mediante vistas, utilizando correctamente los instrumentos de dibujo.</li> <li>• Explicar los principios del sistema de representación diédrica, para la descripción gráfica de objetos en el primer y tercer cuadrante.</li> <li>• Demostrar los principios de la proyección ortogonal en la obtención de vistas auxiliares simples, de objetos con superficies inclinadas.</li> <li>• Aplicar los procedimientos adecuados para la representación de objetos mediante dibujos pictóricos.</li> </ul>
	Desarrollo de superficies. (24 horas)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Determinar los principios de desarrollo de superficies en el dibujo de plantillas.</li> <li>• Desarrollar procedimientos para la elaboración de superficies de objetos que se intersecan.</li> </ul>



**ESPECIALIDAD: DISEÑO PUBLICITARIO**  
**MAPA CURRICULAR**  
**UNDÉCIMO AÑO**

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Dibujo técnico. (80 horas)	Cortes y secciones. (12 horas)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Determinar los conceptos fundamentales asociados con los cortes y secciones.</li> <li>• Realizar la normalización vigente para la representación de cortes y secciones.</li> </ul>
	Acotado. (12 horas)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Formular el concepto de acotación en los sistemas generales y la tipología que conforma la cota.</li> <li>• Aplicar las normas generales y específicas de los sistemas de acotado que se emplean en dibujos técnicos.</li> </ul>

**ESPECIALIDAD: DISEÑO PUBLICITARIO**  
**MAPA CURRICULAR**  
**UNDÉCIMO AÑO**

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Fotografía. (160 horas)	Semiología gráfica. (24 horas)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Definir el concepto y las características de la semiología gráfica y sus principios.</li> <li>Distinguir los aspectos fundamentales que actúan directamente en la semiología gráfica.</li> </ul>
	Géneros de la imagen fotográfica. (12 horas)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Describir las características y las funciones de la fotografía en el periodismo gráfico.</li> <li>Reconocer los tipos de fotografía y la aplicación del documento.</li> <li>Aplicar los procesos fotográficos a color de diseño publicitario.</li> </ul>
	Estética de la imagen fotográfica. (20 horas)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar los principios de un fotógrafo operador y espectador dentro de una estética científica.</li> <li>Interpretar los orígenes de la imagen y la fotografía a color.</li> </ul>
	Estudio e iluminación. (16 horas)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Explicar los principios de composición y las características en la iluminación.</li> <li>Emplear los elementos adecuados para el montaje del estudio con la correcta iluminación en procesos fotográficos.</li> </ul>

**ESPECIALIDAD: DISEÑO PUBLICITARIO**  
**MAPA CURRICULAR**  
**UNDÉCIMO AÑO**

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Fotografía. (160 horas)	Equipo y proceso creativo para la conceptualización de la imagen fotográfica. (40 horas)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Indicar el equipo adecuado para el montaje de un estudio fotográfico.</li> <li>• Elaborar un montaje de estudio fotográfico utilizando el equipo adecuado de acuerdo con el sector publicitario.</li> </ul>
	Producción fotográfica. (48 horas)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Emplear las normas generales y las específicas de una producción fotográfica en el medio publicitario.</li> <li>• Elaborar un montaje de estudio fotográfico utilizando el equipo adecuado de acuerdo con el sector publicitario.</li> </ul>

**ESPECIALIDAD: DISEÑO PUBLICITARIO  
MAPA CURRICULAR  
UNDÉCIMO AÑO**

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Diseño digital. (320 horas)	Fundamentos de informática. (16 horas)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Definir los orígenes, desarrollo de la informática y el impacto tecnológico.</li> <li>Identificar los conceptos, las características y los elementos determinantes del desarrollo de las tecnologías, la información y la comunicación (TIC).</li> <li>Interpretar los principales elementos relacionados con la legislación nacional asociados al campo de las TIC.</li> </ul>
	Software de aplicación. (24 horas)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aplicar normas básicas de trabajo para el uso correcto del equipo de cómputo.</li> <li>Resolver problemas de virus en las computadoras.</li> <li>Utilizar las funciones disponibles en el sistema operativo en la administración del hardware y software de la computadora.</li> <li>Utilizar las diferentes herramientas para manejo del entorno en un sistema operativo de ambiente gráfico.</li> <li>Utilizar las herramientas disponibles para el manejo de diferentes recursos.</li> </ul>

**ESPECIALIDAD: DISEÑO PUBLICITARIO**  
**MAPA CURRICULAR**  
**UNDÉCIMO AÑO**

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Diseño digital. (320 horas)	Software de edición fotográfica. (80 horas)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar las funciones y las herramientas disponibles en el software de edición fotográfica.</li> <li>• Determinar las herramientas disponibles en el software de edición fotográfica.</li> <li>• Reconocer los tipos de imágenes y ajustes de color que se pueden trabajar con el software de edición fotográfica.</li> <li>• Determinar los ajustes del color en imágenes por medio del software de edición fotográfica.</li> <li>• Distinguir las opciones de preferencias y selecciones del software de edición fotográfica.</li> <li>• Utilizar las herramientas y las funciones para el manejo de capas, canales y de las máscaras del software de edición fotográfica.</li> <li>• Emplear las herramientas y las funciones disponibles para el manejo de texto en el software de edición fotográfica.</li> <li>• Aplicar las herramientas disponibles en el software de edición de imágenes para pintar y colorear.</li> <li>• Demostrar las funciones y las herramientas del software de edición fotográfica para el uso de los filtros.</li> </ul>

**ESPECIALIDAD: DISEÑO PUBLICITARIO  
 MAPA CURRICULAR  
 UNDÉCIMO AÑO**

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Diseño digital. (320 horas)	Software de ilustración vectorial. (80 horas)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar las funciones y las herramientas disponibles en el software de ilustración vectorial.</li> <li>• Determinar las herramientas de trabajo disponibles en el software de ilustración vectorial.</li> <li>• Describir las funciones que cumplen las opciones de la barra de trabajo en el software de ilustración vectorial.</li> <li>• Determinar las funciones básicas del ilustrador vectorial para la optimización de las imágenes.</li> <li>• Utilizar las herramientas y las funciones para el manejo de las capas y las máscaras del ilustrador vectorial.</li> <li>• Emplear las herramientas y las funciones disponibles para el manejo de texto en el software de ilustración vectorial.</li> <li>• Utilizar las funciones y las herramientas disponibles en el ilustrador vectorial para el uso de los tipos de filtros.</li> </ul>

**ESPECIALIDAD: DISEÑO PUBLICITARIO  
MAPA CURRICULAR  
UNDÉCIMO AÑO**

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Diseño digital. (320 horas)	Software de diagramación editorial. (72 horas)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Describir las funciones y las herramientas disponibles en el software de diagramación editorial y de maquetación.</li> <li>• Identificar las funciones que cumplen los botones de la barra de trabajo del software de diagramación editorial y de maquetación.</li> <li>• Utilizar las herramientas y las funciones para el manejo de las capas y las máscaras del diagramador editorial.</li> <li>• Emplear las herramientas disponibles en el software de diagramación editorial y de maquetación.</li> </ul>
	Editor de texto. (16 horas)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar las normas básicas para la digitación de textos.</li> </ul>
	Diseño tipográfico. (32 horas)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer los elementos fundamentales para el uso de las herramientas computacionales en el diseño tipográfico.</li> <li>• Identificar las normas para el diseño tipográfico utilizando el software específico.</li> <li>• Aplicar las normas y las técnicas del diseño tipográfico utilizando las herramientas computacionales y el software específico.</li> </ul>

**CURRICULAR MAP  
ENGLISH FOR COMMUNICATION  
ELEVENTH LEVEL**

SUB-ÁREA	UNITS	TARGET	LINGUISTIC ACHIEVEMENT
English for communication. (80 Hours)	Safe work  10 hours	<p><b>Cognitive Target: 1</b> Exchanging information about: safe and unsafe driving, accidents and job benefits</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Giving reasons for being late at work, school or meeting.</li> <li>• Identifying different signs and prevention procedures.</li> <li>• Describing consequences of accidents and prevention procedures at work.</li> <li>• Identifying special clothes and equipment used at work.</li> <li>• Scanning for specific information related to safety at work.</li> <li>• Reading stories about accidents at work and prevention measures.</li> <li>• Describing the advantages of working in a company.</li> </ul>



**CURRICULAR MAP  
ENGLISH FOR COMMUNICATION  
ELEVENTH LEVEL**

**SUB-ÁREA**

**UNITS**

**TARGET**

**LINGUISTIC  
ACHIEVEMENT**

English for communication.  
(80 Hours)

Introductions in the business activities.

10 hours

**Cognitive Target: 2**  
Interprets and communicates information about: business activities.

- Comparing the increasing profitability of department stores in our country.
- Discussing conditions for starting new business in public and private sector companies.
- Making predictions about products or services of the future.
- Reading about the development of industries.
- Providing advice for people who are starting new business by writing a letter.

**CURRICULAR MAP  
ENGLISH FOR COMMUNICATION  
ELEVENTH LEVEL**

SUB-ÁREA	UNITS	TARGET	LINGUISTIC ACHIEVEMENT
English for communication. (80 Hours)	Regulations, rules and advice.  12 hours	<p><b>Cognitive Target: 3</b></p> <p>Interprets and communicates information about: workplace rules and following them.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Discussing situations when foreign business people make a “cultural mistake.”</li> <li>• Talking to a manager about not following rules by performing a conversation.</li> <li>• Comparing companies’ regulations and giving advice.</li> <li>• Learning about dress code in my country to put it into practice at school or work.</li> <li>• Writing employee dress-code rules to be applied in a company.</li> </ul>

**CURRICULAR MAP  
ENGLISH FOR COMMUNICATION  
ELEVENTH LEVEL**

**SUB-ÁREA**

**UNITS**

**TARGET**

**LINGUISTIC  
ACHIEVEMENT**

English for communication.  
(80 Hours)

Complaints and solving problems  
12 hours

**Cognitive Target: 4**

Exchanging information about: making complaints, apologizing and solving problems.

- Learning how to deal with a complaint by voice mail and automated telephone information.
- Apologizing when it is required.
- Solving problems at the office.
- Dealing with problems, clients complains and giving apologize.
- Comprehending the usage of items in a first-aid kit.
- Writing about solutions to a problem at work or school.

**CURRICULAR MAP  
ENGLISH FOR COMMUNICATION  
ELEVENTH LEVEL**

**SUB-ÁREA**

**UNITS**

**TARGET**

**LINGUISTIC  
ACHIEVEMENT**

English for communication.  
(80 Hours)

Following instructions from manual and catalogs.

12 hours

**Cognitive Target: 5**

Interprets and communicates information about: technical vocabulary related to manuals and catalogues instructions.

- Understanding or using appropriate language for informational purposes.
- Comparing equipment used in a job taken from different catalogues.
- Identifying different equipment and components in catalogues used in a specific field of study.
- Interpreting written instructions from a technical manual in a specific field of study

## CURRICULAR MAP ENGLISH FOR COMMUNICATION ELEVENTH LEVEL

### SUB-ÁREA

### UNITS

### TARGET

### LINGUISTIC ACHIEVEMENT

English for communication.  
(80 Hours)

Making telephone arrangements.

12 hours

#### Cognitive Target: 6

Exchanging information about: telephone calls and arrangements.

- Exchanging information in telephone conversations.
- Expressing fluently to leave and take a message.
- Making an appointment by telephone.
- Comparing the different ways of communication people use in one culture such as expressions or gestures that people from another culture might not understand.
- Writing a paragraph about how culture affects business life.

**CURRICULAR MAP  
ENGLISH FOR COMMUNICATION  
ELEVENTH LEVEL**

**SUB-ÁREA**

**UNITS**

**TARGET**

**LINGUISTIC  
ACHIEVEMENT**

English for communication.  
(80 Hours)

Entertaining!  
12 hours

**Cognitive Target: 7**  
Demonstrate ability to work cooperatively with others.

- Entertaining guests and promote leisure activities.
- Listening to information about TV schedule.
- Discussing about corporate entertaining.
- Reading a journal about a trip on magazine descriptions.
- Organizing a conference at another country including a variety of aspects.

**ESPECIALIDAD: DISEÑO PUBLICITARIO  
MAPA CURRICULAR  
DUODÉCIMO AÑO**

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Diseño publicitario. (250 horas)	Diseño editorial (30 horas)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar los componentes del diseño editorial de diferentes productos.</li> <li>• Analizar el proceso editorial de diferentes productos gráficos, desde una perspectiva comunicacional, funcional y estética.</li> <li>• Elaborar proyectos gráficos reales que evidencien el proceso editorial.</li> </ul>
	Empaques y embalajes. (50 horas)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Localizar las características y los elementos utilizados en el diseño de empaques y embalajes.</li> <li>• Diseñar empaques y embalajes de acuerdo con las características de productos específicos.</li> </ul>
	Gestión didáctica empresarial. (120 horas)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar los elementos que constituyen la empresa de práctica.</li> <li>• Aplicar con eficiencia equipos y otras herramientas en la empresa de práctica.</li> <li>• Vivenciar experiencias educativas en ambientes laborales para oficinas de diseño publicitario.</li> </ul>

**ESPECIALIDAD: DISEÑO PUBLICITARIO  
MAPA CURRICULAR  
DUODÉCIMO AÑO**

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Diseño publicitario. (250 horas)	Cultura de la calidad. (50 horas)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Identificar la importancia de las técnicas de calidad, productividad y competitividad.</li><li>• Distinguir la importancia del trabajo en equipo en la toma de decisiones empresariales.</li><li>• Utilizar herramientas y métodos con el fin de lograr un mejoramiento continuo en las diferentes áreas de acción.</li><li>• Analizar la necesidad de satisfacer al cliente como condición indispensable en la competitividad de una empresa.</li></ul>



**ESPECIALIDAD: DISEÑO PUBLICITARIO  
MAPA CURRICULAR  
DUODÉCIMO AÑO**

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Diseño digital. (200 horas)	Diseño de páginas web. (80 horas)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Distinguir los elementos básicos relacionados con el diseño de páginas web.</li> <li>• Demostrar las normas básicas para el diseño y construcción de sitios de internet.</li> <li>• Diseñar páginas para la publicación de información en internet.</li> </ul>
	Software para animación vectorial. (80 horas)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar las funciones y las herramientas disponibles para la animación vectorial.</li> <li>• Utilizar las herramientas disponibles en animación vectorial.</li> <li>• Reconocer las funciones que cumplen los botones de la barra de trabajo de la animación vectorial.</li> <li>• Emplear las funciones básicas del animador vectorial para la optimización de imágenes.</li> <li>• Operar las herramientas y las funciones para el manejo de capas y fotogramas del animador vectorial.</li> </ul>

**ESPECIALIDAD: DISEÑO PUBLICITARIO**  
**MAPA CURRICULAR**  
**DUODÉCIMO AÑO**

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Diseño digital. (200 horas)	Las aplicaciones básicas para el diseño de páginas web. (40 horas)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar las herramientas disponibles en el diseño de página web.</li> <li>• Identificar las funciones que cumplen los botones de la barra del diseño de página web.</li> <li>• Utilizar las herramientas y las funciones para el manejo de diferentes los elementos en el diseño de página web.</li> <li>• Utilizar las funciones básicas del diseño para la creación de páginas y sitios web.</li> </ul>

**ESPECIALIDAD: DISEÑO PUBLICITARIO**  
**MAPA CURRICULAR**  
**DUODÉCIMO AÑO**

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Sistemas de impresión. (100 horas)	Procesos de impresión y ploteo. (40 horas)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar los diferentes métodos de impresión y ploteo.</li> <li>• Describir las aplicaciones de los diferentes métodos de impresión y ploteo.</li> <li>• Utilizar algunos de los diferentes métodos de impresión y ploteo.</li> </ul>
	Pre-prensa digital. (60 horas)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar los conceptos y los elementos básicos del proceso de pre-prensa digital.</li> <li>• Elaborar proyectos gráficos aplicando los procesos de pre-prensa digital.</li> <li>• Desarrollar artes finales mediante directrices técnicas de montaje para diferentes sistemas de impresión.</li> </ul>

**ESPECIALIDAD: DISEÑO PUBLICITARIO  
MAPA CURRICULAR  
DUODÉCIMO AÑO**

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Diseño publicitario. (250 horas)	Diseño editorial (30 horas)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar los componentes del diseño editorial de diferentes productos.</li> <li>• Analizar el proceso editorial de diferentes productos gráficos, desde una perspectiva comunicacional, funcional y estética.</li> <li>• Elaborar proyectos gráficos reales que evidencien el proceso editorial.</li> </ul>
	Empaques y embalajes. (50 horas)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Localizar las características y los elementos utilizados en el diseño de empaques y embalajes.</li> <li>• Diseñar empaques y embalajes de acuerdo con las características de productos específicos.</li> </ul>
	Gestión didáctica empresarial. (120 horas)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar los elementos que constituyen la empresa de práctica.</li> <li>• Aplicar con eficiencia equipos y otras herramientas en la empresa de práctica.</li> <li>• Vivenciar experiencias educativas en ambientes laborales para oficinas de diseño publicitario.</li> </ul>

**ESPECIALIDAD: DISEÑO PUBLICITARIO  
MAPA CURRICULAR  
DUODÉCIMO AÑO**

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Diseño publicitario. (250 horas)	Cultura de la calidad. (50 horas)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Identificar la importancia de las técnicas de calidad, productividad y competitividad.</li><li>• Distinguir la importancia del trabajo en equipo en la toma de decisiones empresariales.</li><li>• Utilizar herramientas y métodos con el fin de lograr un mejoramiento continuo en las diferentes áreas de acción.</li><li>• Analizar la necesidad de satisfacer al cliente como condición indispensable en la competitividad de una empresa.</li></ul>

**ESPECIALIDAD: DISEÑO PUBLICITARIO  
MAPA CURRICULAR  
DUODÉCIMO AÑO**

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Diseño digital. (200 horas)	Diseño de páginas web. (80 horas)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Distinguir los elementos básicos relacionados con el diseño de páginas web.</li> <li>• Demostrar las normas básicas para el diseño y construcción de sitios de internet.</li> <li>• Diseñar páginas para la publicación de información en internet.</li> </ul>
	Software para animación vectorial. (80 horas)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar las funciones y las herramientas disponibles para la animación vectorial.</li> <li>• Utilizar las herramientas disponibles en animación vectorial.</li> <li>• Reconocer las funciones que cumplen los botones de la barra de trabajo de la animación vectorial.</li> <li>• Emplear las funciones básicas del animador vectorial para la optimización de imágenes.</li> <li>• Operar las herramientas y las funciones para el manejo de capas y fotogramas del animador vectorial.</li> </ul>

**ESPECIALIDAD: DISEÑO PUBLICITARIO  
MAPA CURRICULAR  
DUODÉCIMO AÑO**

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Diseño digital. (200 horas)	Las aplicaciones básicas para el diseño de páginas web. (40 horas)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Utilizar las herramientas disponibles en el diseño de página web.</li><li>• Identificar las funciones que cumplen los botones de la barra del diseño de página web.</li><li>• Utilizar las herramientas y las funciones para el manejo de diferentes los elementos en el diseño de página web.</li><li>• Utilizar las funciones básicas del diseño para la creación de páginas y sitios web.</li></ul>

**ESPECIALIDAD: DISEÑO PUBLICITARIO  
MAPA CURRICULAR  
DUODÉCIMO AÑO**

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Sistemas de impresión. (100 horas)	Procesos de impresión y ploteo. (40 horas)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar los diferentes métodos de impresión y ploteo.</li> <li>• Describir las aplicaciones de los diferentes métodos de impresión y ploteo.</li> <li>• Utilizar algunos de los diferentes métodos de impresión y ploteo.</li> </ul>
	Pre-prensa digital. (60 horas)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar los conceptos y los elementos básicos del proceso de pre-prensa digital.</li> <li>• Elaborar proyectos gráficos aplicando los procesos de pre-prensa digital.</li> <li>• Desarrollar artes finales mediante directrices técnicas de montaje para diferentes sistemas de impresión.</li> </ul>



**CURRICULAR MAP  
ENGLISH FOR COMMUNICATION  
TWELFTH LEVEL**

SUB-ÁREA	UNITS	TARGET	LINGUISTIC ACHIEVEMENT
English for communication (50 Hours)	Day to day work  10 hours	<p><b>Cognitive Target: 1</b></p> <p>Exchanging information about: day to day work.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Asking and giving information about working routines.</li> <li>• Describing times and conditions of my job and daily routines.</li> <li>• Expressing likes and dislikes in my daily life.</li> <li>• Reading an advertisement about a new product</li> <li>• Writing a plan to improve safety in your home.</li> </ul>

**CURRICULAR MAP  
ENGLISH FOR COMMUNICATION  
TWELFTH LEVEL**

SUB-ÁREA	UNITS	TARGET	LINGUISTIC ACHIEVEMENT
English for communication (50 Hours)	Customer service  10 hours	<p><b>Cognitive Target: 2</b></p> <p>Interprets and communicates information about: customer service</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Understanding specifications about the elements of effective telephone communications.</li> <li>• Applying techniques to improve effectiveness as a listener.</li> <li>• Defining the importance of proper telephone techniques in providing excellent service to customers</li> <li>• Understanding details from texts, passages and others.</li> <li>• Stating the importance of attitude and creativity in providing high quality customer service.</li> </ul>

**CURRICULAR MAP  
ENGLISH FOR COMMUNICATION  
TWELFTH LEVEL**

SUB-ÁREA	UNITS	TARGET	LINGUISTIC ACHIEVEMENT
English for communication (50 hours)	Stand for excellence  10 hours	<p><b>Cognitive Target: 3</b></p> <p>Exchanging information about: The ability to work cooperatively with others as a member of a team.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Listening to a conversation between an employer and an employee and between coworkers.</li> <li>• Expressing encouragement when talking about programs and courses.</li> <li>• Reading and discussing about job skills.</li> <li>• Organizing information regarding options between job benefits and personal qualities</li> </ul>

**CURRICULAR MAP  
ENGLISH FOR COMMUNICATION  
TWELFTH LEVEL**

SUB-ÁREA	UNITS	TARGET	LINGUISTIC ACHIEVEMENT
English for communication (50 Hours)	Travel  10 hours	<p><b>Cognitive Target: 4</b></p> <p>Interprets and communicates information about travelling</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Listening to statements about a map in order to get to any specific place.</li> <li>• Explaining leisure and entertainment possibilities to a visitor.</li> <li>• Discussing about weather concerns when travelling.</li> <li>• Reading a map from another country to find out cities and places.</li> <li>• Reading about environmental issues to take into account to visit a foreign country.</li>   <li>• Revising a business plan to propose an international company.</li>   <li>• Developing writing skills making, accepting or declining an offer.</li> </ul>

**CURRICULAR MAP  
ENGLISH FOR COMMUNICATION  
TWELFTH LEVEL**

SUB-ÁREA	UNITS	TARGET	LINGUISTIC ACHIEVEMENT
English for communication (50 Hours)	Astounding future career 10 hours	<p><b>Cognitive Target: 5</b></p> <p>Interprets and communicates information about: applying or transferring skills learned in one job situation to another.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Listening to a discussion between two managers.</li> <li>• Discussing community problems and solutions by interviewing classmates.</li> <li>• Talking about life in a city and contrasting it with life in the country side.</li> <li>• Comparing and contrast the lives and goals of people regarding working conditions.</li>   <li>• Developing consciousness about my skills, achievements and awards.</li> <li>• Organizing ideas to design an improvement plan to change in life.</li> </ul>

## **CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS**

### **UNDÉCIMO AÑO**

## **SUB-ÁREA: DISEÑO PUBLICITARIO.**

## SUB-ÁREA Diseño Publicitario

### DESCRIPCIÓN

Conformada por seis unidades de estudio con un espacio adecuado para que los aspectos teórico-prácticos, se desarrollen durante ocho horas semanales, para un total de 320 horas anuales comprendidas en un curso lectivo. Esta sub-área está compuesta por las siguientes unidades de estudio:

- **Gestión empresarial:** estudia el contexto de la gestión empresarial en nuestro medio y los procesos de planificación realizados en la formación de una empresa.
- **Expresión estilística:** prepara al estudiantado en el desarrollo de proyectos gráficos, con la aplicación de los diferentes elementos de la expresión estilística de acuerdo con las demandas del sector empresarial.
- **Diseño tipográfico:** el estudiante recibe los conocimientos, las habilidades y las diferentes técnicas de presentación en el medio del diseño publicitario, para la elaboración manual de proyectos tipográficos.
- **Mercadeo publicitario:** promueve los elementos básicos del mercadeo y la comercialización de productos y diseños publicitarios.
- **Diseño de identidad corporativa:** instruye en el o la estudiante los conocimientos necesarios para la aplicación y el manejo de las diferentes etapas y las técnicas utilizadas en el análisis organizacional, previo a la elaboración de la identidad corporativa en un ente determinado.
- **Planificación de proyectos publicitarios:** promueve en los estudiantes el conocimiento, las habilidades y las destrezas para la planificación y el desarrollo de proyectos, a través de las estrategias publicitarias y las características del público meta.



## **OBJETIVOS GENERALES**

Desarrollar en el grupo estudiantil los conocimientos, las habilidades y las destrezas para: Reconocer los elementos que intervienen en el proceso de la gestión empresarial en el ámbito del trabajo asociado a las artes gráficas.

Desarrollar proyectos gráficos aplicando diferentes expresiones estilísticas.

Aplicar los principios de tipografía en el diseño y el desarrollo de diferentes tipos de proyectos publicitarios.

Emplear los principios del mercado en el diseño de proyectos publicitarios.

Elaborar la identidad corporativa de un ente determinado.

Utilizar los conocimientos y los instrumentos necesarios para la planificación de proyectos publicitarios.

## DISTRIBUCIÓN DE LAS UNIDADES DE ESTUDIO DISEÑO PUBLICITARIO

Unidades	Nombre	Tiempo estimado en horas	Tiempo estimado en semanas
I	Gestión empresarial.	48	6
II	Expresión estilística.	56	7
III	Diseño tipográfico.	48	6
IV	Mercadeo publicitario.	48	6
V	Diseño de identidad corporativa.	64	8
VI	Planificación de proyectos publicitarios.	56	7
	<b>TOTAL</b>	320	40

Fórmula: horas de unidad / horas semanales = tiempo estimado en semanas

## NORMA TÉCNICA DE INSTITUCIÓN EDUCATIVA

### DATOS GENERALES

**Título:** **Gestión Empresarial.**  
**Propósito:** Desarrollar en el grupo estudiantil los conocimientos, las habilidades y las destrezas para reconocer los elementos que intervienen en el proceso de la gestión empresarial en el ámbito del trabajo asociado a las artes gráficas.  
**Nivel de competencia:** **Básica**

### UNIDADES DE COMPETENCIA LABORAL QUE CONFORMAN LA NORMA

Título	Clasificación
Distingue correctamente los conceptos relacionados con la gestión empresarial.	Específica
Investiga con claridad la realidad costarricense dentro del mercado mundial.	Específica
Identifica correctamente los factores de éxito de un empresario.	Específica
Clasifica sin error los tipos de empresas.	Específica
Señala correctamente la importancia de la planificación.	Específica
Reconoce sin error las etapas de la planificación.	Específica
Describe acertadamente las partes funcionales de la empresa.	Específica
Realiza correctamente un análisis FODA.	Específica
Describe acertadamente el ambiente de trabajo que debe imperar en una empresa para lograr mayor eficiencia.	Específica
Elabora correctamente un plan de producción de una empresa que incluya todos los elementos.	Específica
Comenta acertadamente lo relacionado con la competitividad y los sistemas de calidad.	Específica
Distingue con exactitud las necesidades del cliente en relación con la actividad empresarial que se proyecta realizar.	Específica
Reconoce con exactitud las mezclas de mercado que se pueden presentar en una empresa.	Específica
Elabora con eficiencia el plan de mercadeo de un producto o servicio nuevo.	Específica
Reconoce acertadamente todos los aspectos que intervienen en la solicitud de trabajo.	Específica
Elabora correctamente documentos que se requieren en los procesos de selección, contratación y supervisión de personal.	Específica
Comenta eficazmente la importancia de las pasantías en las empresas.	Específica
Menciona con exactitud la filosofía de las pasantías.	Específica
Elabora adecuadamente un informe de las experiencias vividas en la empresa.	Específica
Organiza correctamente la pasantía en una empresa del entorno, coordinando con los coordinadores técnicos, empresa y el director de la institución.	Específica

## ELEMENTOS DE COMPETENCIA

Referencia	Título del elemento
1 - 1	Desarrollar en el grupo estudiantil los conocimientos, las habilidades y las destrezas para reconocer los elementos que intervienen en el proceso de la gestión empresarial en el ámbito del trabajo asociado a las artes gráficas.

### CRITERIOS DE DESEMPEÑO

- Reconoce el contexto de la gestión empresarial en nuestro medio.
- Identifica operaciones de negocio en el campo de las finanzas a través del análisis de ideas empresariales
- Elabora un plan de producción de una empresa relacionada con la especialidad.
- Confecciona documentos para la solicitud, la contratación y la supervisión de personal.
- Elabora un estudio de mercado para una actividad productiva determinada.
- Aplica las destrezas, las habilidades y los conocimientos adquiridos referentes a la programación, por medio de una pasantía.

### CAMPO DE APLICACIÓN:

Categoría	Clase
Servicios	Prestación de servicios de Educación Técnica.

### **EVIDENCIAS DE CONOCIMIENTO:**

- Distingue los conceptos relacionados con la gestión empresarial.
- Identifica los factores de éxito de un empresario.
- Señala la importancia de la planificación.
- Describe las partes funcionales de la empresa.
- Describe el ambiente de trabajo que debe imperar en una empresa para lograr mayor eficiencia.
- Comenta lo relacionado con la competitividad y los sistemas de calidad.
- Distingue las necesidades del cliente en relación con la actividad empresarial.
- Comenta la importancia de las pasantías en las empresas.
- Menciona la filosofía de las pasantías.

### **EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO:**

- Investiga la realidad costarricense dentro del mercado mundial.
- Clasifica los tipos de empresa.
- Reconoce las etapas de la planificación.
- Realiza un análisis FODAR.
- Reconoce las mezclas de mercadeo que se presentan en una empresa.
- Reconoce los aspectos que intervienen en la solicitud de trabajo.
- Elabora un informe de las experiencias vividas en la empresa.

### **EVIDENCIAS DE PRODUCTO:**

- Elabora un plan de producción de una empresa.
- Realiza un análisis FODA.
- Elabora los documentos que se requieren en los procesos de selección, contratación y supervisión de personal.
- Organiza la pasantía en una empresa del entorno, coordinando con los coordinadores técnicos, empresa y el director de la institución.

**Modalidad:** Industrial

**Especialidad:** DISEÑO PUBLICITARIO.

**Sub.-área:** Diseño publicitario.

**Año:** Undécimo

**Unidad de Estudio:** Gestión Empresarial

**Tiempo Estimado:** 48 horas

**Propósito:** Desarrollar en el grupo estudiantil los conocimientos, las habilidades y las destrezas para reconocer los elementos que intervienen en el proceso de la gestión empresarial en el ámbito del trabajo asociado a las artes gráficas.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
1. Reconocer el contexto de la gestión empresarial en nuestro medio.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las empresas dentro de la comunidad:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Concepto.</li> <li>• Importancia.</li> <li>• Contribución a la economía nacional.</li> </ul> </li> <li>• Tipos de empresas:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fabricación.</li> <li>• Comerciales.</li> <li>• De servicio.</li> <li>• No lucrativa.</li> <li>• Producción agrícola.</li> <li>• Mixtos.</li> </ul> </li> </ul>	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Define los conceptos relacionados con la gestión empresarial.</li> <li>• Explica la realidad costarricense dentro del mercado mundial.</li> <li>• Cita los factores de éxito de un empresario.</li> <li>• Reconoce los tipos de empresa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Igualdad en la asignación de trabajos grupales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce el contexto de la gestión empresarial en nuestro medio.</li> </ul>

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Costa Rica en el mercado mundial:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Exportación/ Importación.</li> <li>• Globalización.</li> <li>• Tecnología moderna.</li> <li>• La competencia.</li> </ul> </li> <li>• Empresarios exitosos:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cualidades personales.</li> <li>• Liderazgo.</li> <li>• Factores de éxito.</li> </ul> </li> <li>• Conociendo a un empresario.</li> </ul>	<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Distingue los conceptos relacionados con la gestión empresarial.</li> <li>• Investiga la realidad costarricense dentro del mercado mundial.</li> <li>• Identifica los factores de éxito de un empresario.</li> <li>• Clasifica los tipos de empresa.</li> </ul>		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>2. Identificar oportunidades de negocio en el campo de las finanzas a través del análisis de ideas empresariales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proceso de planificación:</li> <li>• Importancia.</li> <li>• Plan de acción personal. y Empresarial.</li> <li>• Implementación de un plan.</li> <li>• Análisis FODAR:</li> <li>• Fortalezas.</li> <li>• Oportunidades.</li> <li>• Debilidades.</li> <li>• Amenazas.</li> <li>• Riesgo.</li> <li>• Aspectos internos y externos de una empresa.</li> <li>• Investigación de un negocio.</li> <li>• El análisis FODAR como instrumento de planificación.</li> <li>• Áreas funcionales de una empresa:</li> <li>• Producción.</li> <li>• Mercadeo.</li> <li>• Personal.</li> <li>• Finanzas.</li> </ul>	<p><u>El o la docente :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica la importancia de la planificación.</li> <li>• Distingue las áreas funcionales de una empresa.</li> <li>• Explica las etapas de la planificación.</li> <li>• Demuestra la creación de un FODAR.</li> </ul> <p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Señala la importancia de la planificación.</li> <li>• Reconoce las etapas de la planificación.</li> <li>• Describe las áreas funcionales de la empresa.</li> <li>• Realiza un análisis FODAR.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica oportunidades de negocio en el campo de las finanzas a través del análisis de ideas empresariales.</li> </ul>



RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>3. Elaborar un plan de producción de una empresa relacionada con la especialidad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plan de producción.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elementos de eficiencia.</li> <li>• Diseño y distribución de la planta física:                   <ul style="list-style-type: none"> <li>• (Ubicación, área, equipo, maquinaria, mobiliario, etc.).</li> </ul> </li> <li>• Zonas de almacenamiento: materia prima, producto terminado.</li> <li>• Ambiente de trabajo.</li> <li>• Áreas Ventilación.</li> <li>• Iluminación.</li> <li>• Efecto psicológico del color.</li> <li>• Espacio de trabajo.</li> <li>• Distribución eléctrica.</li> <li>• Señalamiento de zonas.</li> </ul> </li> </ul>	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica las zonas de almacenamiento de materia prima y producto terminado.</li> <li>• Explica el plan de producción en una empresa dedicada a actividades propias de la especialidad.</li> <li>• Explica aspectos relacionados con la competitividad y los sistemas de calidad.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elabora un plan de producción de una empresa relacionada con la especialidad.</li> </ul>

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sistemas de calidad.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Concepto.</li> </ul> </li> <li>• Importancia de hacer las cosas bien desde el principio:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Necesidades del cliente.</li> <li>• Normas de calidad (ISO) 9000 para el funcionamiento de una empresa.</li> </ul> </li> <li>• Competitividad.</li> </ul>	<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Describe el ambiente de trabajo que debe imperar en una empresa para lograr mayor eficiencia.</li> <li>• Elabora de un plan de producción de una empresa que incluya todos los elementos.</li> <li>• Comenta lo relacionado con la competitividad y los sistemas de calidad.</li> </ul>		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>4. Elaborar un estudio de mercado para una actividad productiva determinada.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Características de un mercado. Tipos de clientes. Aspectos considerados por el cliente para comprar. Segmentación del mercado. La competencia. Oferta. Demanda.</li> <li>• Mezclas de mercadeo. Producto. Marca, gama, Empaque, calidad. Precio. Utilidad, estrategias Promoción. Medios de Comunicación, publicidad. Plaza. Canales de Distribución.</li> <li>• Plan de mercadeo. Diseño de un producto o servicio nuevo. Elaboración del plan. Presentación de los productos. Evaluación de los productos.</li> </ul>	<p><u>El o la docente</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica las necesidades del cliente en relación con la actividad empresarial que se proyecta realizar.</li> <li>• Explica las mezclas de mercadeo que se pueden presentar en una actividad empresarial.</li> <li>• Demuestra la elaboración de un plan de mercadeo de un producto o servicio nuevo.</li> </ul> <p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Distingue las necesidades del cliente en relación con la actividad empresarial que se proyecta realizar.</li> <li>• Reconoce las mezclas de mercadeo que se pueden presentar en una actividad empresarial.</li> <li>• Elabora un plan de mercadeo de un producto o servicio nuevo.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elabora un estudio de mercado para una actividad productiva determinada.</li> </ul>

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>5. Elaborar documentos para la solicitud, la contratación y la supervisión de personal.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Solicitudes de trabajo               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Destrezas del empleo.</li> <li>• Encuestas de interés.</li> <li>• Curriculum Vitae.</li> <li>• Solicitud de empleo.</li> <li>• Comportamientos en el trabajo.</li> <li>• Entrevistas.</li> <li>• Contratación de personal.</li> </ul> </li> <li>• Aspectos de supervisión.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Motivación del personal.</li> <li>• Realimentación positiva.</li> <li>• Resolución de conflictos.</li> <li>• Reconocimiento a la eficiencia.</li> </ul> </li> </ul>	<p><u>El o la docente</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explica el proceso de selección y contratación de personal.</li> <li>• Describe los aspectos relacionados con la supervisión de personal.</li> </ul> <p><u>El o la estudiante</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce los aspectos que intervienen en la solicitud de trabajo</li> <li>• Elabora documentos que se requieren en los procesos de selección, contratación y supervisión de personal.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elabora documentos para la solicitud, la contratación y la supervisión de personal.</li> </ul>

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>6. Aplicar las destrezas, las habilidades y los conocimientos adquiridos referentes a la programación, por medio de una pasantía.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pasantías.</li> </ul>	<p><u>El o la docente</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explica la importancia de las pasantías en las empresas.</li> <li>• Señala cuál es la filosofía de las pasantías.</li> <li>• Describe las experiencias en cada una de las tareas a realizar en la empresa.</li> <li>• Planifica la pasantía en las empresas del entorno, coordinando con los coordinadores técnicos, empresa y el director de la institución.</li> </ul> <p><u>El o la estudiante</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comenta la importancia de las pasantías en las empresas.</li> <li>• Menciona la filosofía de las pasantías.</li> <li>• Elabora un informe de las experiencias vividas en la empresa.</li> <li>• Organiza la pasantía en una empresa del entorno, coordinando con los coordinadores técnicos, empresa y el director de la institución.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplica las destrezas, las habilidades y los conocimientos adquiridos referentes a la programación, por medio de una pasantía.</li> </ul>

PRÁCTICAS Y LISTA DE COTEJO

DESARROLLO DE LA PRÁCTICA

UNIDAD DE ESTUDIO: Gestión empresarial.

PRÁCTICA No. 1

PROPÓSITO:

ESCENARIO: Aula, taller o laboratorio.

DURACIÓN:

MATERIALES	MAQUINARIA	EQUIPO	HERRAMIENTAS

## PROCEDIMIENTOS

### El y la Docente.

- Define los conceptos relacionados con la gestión empresarial.
- Identifica la importancia de la planificación.
- Explica las etapas de la planificación.
- Identifica las zonas de almacenamiento de materia prima y producto terminado.
- Identifica las necesidades del cliente en relación con la actividad empresarial que se proyecta realizar.
- Explica las posibles mezclas de mercadeo que se pueden presentar en una actividad empresarial.
- Explica el proceso de selección y contratación de personal.
- Describe los aspectos relacionados con la supervisión de personal.
- Demuestra la elaboración de un plan de mercadeo de un producto o servicio nuevo.
- Cita los factores de éxito de un empresario.
- Reconoce los tipos de empresa.
- Demuestra la creación de un FODAR.
- Distingue las áreas funcionales de una empresa.
- Explica aspectos relacionados con la competitividad y los sistemas de calidad.
- Explica la importancia de las pasantías en las empresas.
- Señala cuál es la filosofía de las pasantías.
- Describe las experiencias en cada una de las tareas a realizar en la empresa.
- Planifica la pasantía en las empresas del entorno, coordinando con los coordinadores técnicos, empresa y el director de la institución.

LISTA DE COTEJO SUJERIDA	FECHA:
NOMBRE DE CADA ESTUDIANTE:	

Instrucciones: A continuación se presentan los criterios que van a ser verificados en el desempeño de cada estudiante mediante la observación del mismo. De la siguiente lista marque con una "X" la columna correspondiente, de acuerdo al desempeño de cada estudiante.

DESARROLLO	SI	AUN NO	NO APLICA
Distingue correctamente los conceptos relacionados con la gestión empresarial.			
Investiga con claridad la realidad costarricense dentro del mercado mundial.			
Identifica correctamente los factores de éxito de un empresario.			
Clasifica sin error los tipos de empresas.			
Señala correctamente la importancia de la planificación.			
Reconoce sin error las etapas de la planificación.			
Describe acertadamente las partes funcionales de la empresa.			
Realiza correctamente un análisis FODA.			
Describe acertadamente el ambiente de trabajo que debe imperar en una empresa para lograr mayor eficiencia.			
Elabora correctamente un plan de producción de una empresa que incluya todos los elementos.			
Comenta acertadamente lo relacionado con la competitividad y los sistemas de calidad.			
Distingue con exactitud las necesidades del cliente en relación con la actividad empresarial que se proyecta realizar.			
Reconoce con exactitud las mezclas de mercado que se pueden presentar en una empresa.			
Elabora con eficiencia el plan de mercadeo de un producto o servicio nuevo.			
Reconoce acertadamente todos los aspectos que intervienen en la solicitud de trabajo.			
Elabora correctamente documentos que se requieren en los procesos de selección, contratación y supervisión de personal.			
Comenta eficazmente la importancia de las pasantías en las empresas.			
Menciona con exactitud la filosofía de las pasantías.			
Elabora adecuadamente un informe de las experiencias vividas en la empresa.			
Organiza correctamente la pasantía en una empresa del entorno, coordinando con los coordinadores técnicos, empresa y el director de la institución.			

Observaciones:



### CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIAS
Reconocer el contexto de la gestión empresarial en nuestro medio.	Reconoce el contexto de la gestión empresarial en nuestro medio.	Distingue los conceptos relacionados con la gestión empresarial.	Conocimiento	Distingue correctamente los conceptos relacionados con la gestión empresarial.
		Investiga la realidad costarricense dentro del mercado mundial.	Desempeño	Investiga con claridad la realidad costarricense dentro del mercado mundial.
		Identifica los factores de éxito de un empresario.	Conocimiento	Identifica correctamente los factores de éxito de un empresario.
		Clasifica los tipos de empresa.	Desempeño	Clasifica sin error los tipos de empresa.

### CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIAS
Identificar oportunidades de negocio en el campo de las finanzas a través del análisis de ideas empresariales.	Identifica oportunidades de negocio en el campo de las finanzas a través del análisis de ideas empresariales.	Señala la importancia de la planificación.	Conocimiento	Señala correctamente la importancia de la planificación.
		Reconoce las etapas de la planificación.	Desempeño	Reconoce sin error las etapas de la planificación.
		Describe las partes funcionales de la empresa.	Conocimiento	Describe acertadamente las partes funcionales de la empresa.
		Realiza un análisis FODAR.	Desempeño	Realiza correctamente un análisis FODAR.

### CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIAS
Elaborar un estudio de mercado para una actividad productiva determinada.	Elabora un estudio de mercado para una actividad productiva determinada.	Describe el ambiente de trabajo que debe imperar en una empresa para lograr mayor eficiencia.	Conocimiento	Describe acertadamente el ambiente de trabajo que debe imperar en una empresa para lograr mayor eficiencia.
		Elabora un plan de producción de una empresa.	Producto	Elabora correctamente un plan de producción de una empresa.
		Comenta lo relacionado con la competitividad y los sistemas de calidad.	Conocimiento	Comenta acertadamente lo relacionado con la competitividad y los sistemas de calidad.
Elaborar un plan de mercadeo de una empresa dedicada a actividades relacionadas con la especialidad.	Elabora un plan de mercadeo de una empresa dedicada a actividades relacionadas con la especialidad.	Distingue las necesidades del cliente en relación con la actividad empresarial.	Conocimiento	Distingue con exactitud las necesidades del cliente en relación con la actividad empresarial.
		Reconoce las mezclas de mercadeo que se presentan en una empresa.	Desempeño	Reconoce con exactitud las mezclas de mercadeo que se presentan en una empresa.
		Elabora el plan de mercadeo de un producto o servicio nuevo.	Producto	Elabora correctamente el plan de mercadeo de un producto o servicio nuevo.

### CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIAS
Elaborar documentos para la solicitud, la contratación y la supervisión de personal.	Elabora documentos para la solicitud, la contratación y la supervisión de personal.	Reconoce los aspectos que intervienen en la solicitud de trabajo.	Desempeño	Reconoce acertadamente los aspectos que intervienen en la solicitud de trabajo.
		Elabora los documentos que se requieren en los procesos de selección, contratación y supervisión de personal.	Producto	Elabora correctamente los documentos que se requieren en los procesos de selección, contratación y supervisión de personal.
Aplicar las destrezas, las habilidades y los conocimientos adquiridos referentes a la programación, por medio de una pasantía.	Aplica las destrezas, las habilidades y los conocimientos adquiridos referentes a la programación, por medio de una pasantía.	Comenta la importancia de las pasantías en las empresas.	Conocimiento	Comenta eficazmente la importancia de las pasantías en las empresas.
		Menciona la filosofía de las pasantías.	Conocimiento	Menciona con exactitud la filosofía de las pasantías.
		Elabora un informe de las experiencias vividas en la empresa.	Desempeño	Elabora adecuadamente un informe de las experiencias vividas en la empresa.
		Organiza la pasantía en una empresa del entorno, coordinando con los coordinadores técnicos, empresa y el director de la institución.	Producto	Organiza correctamente la pasantía en una empresa del entorno, coordinando con los coordinadores técnicos, empresa y el director de la institución.

## NORMA TÉCNICA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

### DATOS GENERALES

**Título:** **Expresión estilística.**  
**Propósito:** Desarrollar en el grupo estudiantil los conocimientos, las habilidades y las destrezas para el desarrollo de proyectos gráficos aplicando diferentes expresiones estilísticas.  
**Nivel de competencia:** Básica.

### UNIDADES DE COMPETENCIA LABORAL QUE CONFORMAN LA NORMA.

Título	Clasificación
Menciona con claridad los conceptos y las características de la expresión estilística.	Específica
Reconoce acertadamente las aplicaciones y los principios básicos relacionados con la expresión estilística.	Específica
Interpreta con exactitud los elementos que intervienen en los proyectos gráficos de la expresión estilística.	Específica
Define claramente los conceptos y las características de las formas para representar estilísticamente, elementos gráficos.	Específica
Distingue claramente los componentes, la relación y el ordenamiento de las diferentes formas a representar.	Específica
Aplica correctamente las técnicas para la composición y la interpretación de diseños estilísticos.	Específica
Enumera adecuadamente los conceptos y sus características en relación con los productos gráficos empleados en el sector empresarial.	Específica
Expresa acertadamente los componentes y las formas para la representación de productos gráficos.	Específica
Realiza con precisión las técnicas y los principios para la creación de productos gráficos de acuerdo con las demandas del mercado.	Específica
	Específica

## ELEMENTOS DE COMPETENCIA

Referencia	Título del elemento
1 – 2	Desarrollar en el grupo estudiantil los conocimientos, las habilidades y las destrezas para el desarrollo de proyectos gráficos aplicando diferentes expresiones estilísticas.

### CRITERIOS DE DESEMPEÑO:

- Identifica los elementos básicos de la expresión estilística.
- Interpreta por medio de diseños estilísticos las formas, el espacio y la naturaleza muerta en trabajos gráficos.
- Aplica las diferentes expresiones estilísticas en la creación de productos gráficos.

### CAMPO DE APLICACIÓN:

Categoría	Clase
Servicios	Prestación de servicios de Educación Técnica

### EVIDENCIAS DE CONOCIMIENTO:

- Menciona los conceptos y las características de la expresión estilística.
- Define los conceptos y las características de las formas para representar estilísticamente, elementos gráficos.
- Enumera los conceptos y sus características en relación con los productos gráficos empleados en el sector empresarial.

### **EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO:**

Reconoce las aplicaciones y los principios básicos relacionados con la expresión estilística.  
Interpreta los elementos que intervienen en los proyectos gráficos de la expresión estilística.  
Distingue los componentes, la relación y el ordenamiento de las diferentes formas a representar.  
Expresa los componentes y las formas para la representación de productos gráficos.

### **EVIDENCIAS DE PRODUCTO:**

Aplica las técnicas para la composición y la interpretación de diseños estilísticos.  
Realiza las técnicas y los principios para la creación de productos gráficos de acuerdo con las demandas del mercado.

Modalidad: Industrial.

Especialidad: **DISEÑO PUBLICITARIO.**

Sub-área: **Diseño publicitario.**

Año: Undécimo.

Unidad de Estudio: Expresión estilística.

Tiempo Estimado: 56 horas.

Propósito: Desarrollar en el grupo estudiantil los conocimientos, las habilidades y las destrezas para el desarrollo de proyectos gráficos aplicando diferentes expresiones estilísticas.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
1. Identificar los elementos básicos de la expresión estilística.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresión estilística:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Concepto.</li> <li>• Características.</li> <li>• Aplicación en el diseño.</li> <li>• Principios.</li> <li>• Elementos que intervienen.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>El o la docente:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Define los conceptos y las características de la expresión estilística.</li> <li>• Identifica las aplicaciones y los principios básicos relacionados con la expresión estilística.</li> <li>• Demuestra los elementos que intervienen en los proyectos gráficos de la expresión estilística.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reflexión ecuánime al confrontar la información.</li> </ul>	<p><u>Cada estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica los elementos básicos de la expresión estilística.</li> </ul>



RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menciona los conceptos y las características de la expresión estilística.</li> <li>• Reconoce las aplicaciones y los principios básicos relacionados con la expresión estilística.</li> <li>• Interpreta los elementos que intervienen en los proyectos gráficos de la expresión estilística.</li> </ul>		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>2. Interpretar por medio de diseños estilísticos las formas, el espacio y la naturaleza muerta en trabajos gráficos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Formas naturales:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Concepto.</li> <li>• Características.</li> <li>• Componentes</li> <li>• Relación estructural.</li> <li>• Composición.</li> </ul> </li> <li>• Interpretación espacial:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Concepto.</li> <li>• Características.</li> <li>• Componentes.</li> <li>• Relación estructural.</li> <li>• Ordenamiento:                   <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rítmico.</li> <li>• Compositivo.</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>• Naturaleza muerta:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Concepto.</li> <li>• Características.</li> <li>• Componentes.</li> <li>• Relación estructural.</li> <li>• Composición.</li> <li>• Bodegón.</li> </ul> </li> </ul>	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cita los conceptos y las características de las formas para representar estilísticamente, elementos gráficos.</li> <li>• Describe los componentes, la relación y el ordenamiento de las diferentes formas a representar.</li> <li>• Explica las técnicas para la composición y la interpretación de diseños estilísticos.</li> </ul>		<p><u>Cada estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interpreta por medio de diseños estilísticos las formas, el espacio y la naturaleza muerta en trabajos gráficos.</li> </ul>

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Define los conceptos y las características de las formas para representar estilísticamente, elementos gráficos.</li> <li>• Distingue los componentes, la relación y el ordenamiento de las diferentes formas a representar.</li> <li>• Aplica las técnicas para la composición y la interpretación de diseños estilísticos.</li> </ul>		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>3. Aplicar las diferentes expresiones estilísticas en la creación de productos gráficos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Productos gráficos:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Concepto.</li> <li>• Características.</li> <li>• Componentes.</li> <li>• Formas de presentación.</li> <li>• Composición.</li> <li>• Principios para la creación.</li> </ul> </li> </ul>	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nombra los conceptos y sus características en relación con los productos gráficos empleados en el sector empresarial.</li> <li>• Explica los componentes y las formas para la representación de productos gráficos.</li> <li>• Ilustra las técnicas y los principios para la creación de productos gráficos de acuerdo con las demandas del mercado.</li> </ul>		<p><u>Cada estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplica las diferentes expresiones estilísticas en la creación de productos gráficos.</li> </ul>

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Enumera los conceptos y sus características en relación con los productos gráficos empleados en el sector empresarial.</li> <li>• Expresa los componentes y las formas para la representación de productos gráficos.</li> <li>• Realiza las técnicas y los principios para la creación de productos gráficos de acuerdo con las demandas del mercado.</li> </ul>		

PRÁCTICAS Y LISTAS DE COTEJO

DESARROLLO DE LA PRÁCTICA

UNIDAD DE ESTUDIO: Expresión estilística.

PRÁCTICA No. 1

Propósito:

Escenario: Aula - Taller

Duración:

MATERIALES	MAQUINARIA	EQUIPO	HERRAMIENTA

## PROCEDIMIENTOS

El o la docente:

- Define los conceptos y las características de la expresión estilística.
- Identifica las aplicaciones y los principios básicos relacionados con la expresión estilística.
- Demuestra los elementos que intervienen en los proyectos gráficos de la expresión estilística.
- Cita los conceptos y las características de las formas para representar estilísticamente, elementos gráficos.
- Describe los componentes, la relación y el ordenamiento de las diferentes formas a representar.
- Explica las técnicas para la composición y la interpretación de diseños estilísticos.
- Nombra los conceptos y sus características en relación con los productos gráficos empleados en el sector empresarial.
- Explica los componentes y las formas para la representación de productos gráficos.
- Ilustra las técnicas y los principios para la creación de productos gráficos de acuerdo con las demandas del mercado.

LISTA DE COTEJO SUGERIDA	Fecha:
--------------------------	--------

NOMBRE DE CADA ESTUDIANTE:
----------------------------

Instrucciones:  
A continuación se presentan los criterios que van a ser verificados en el desempeño del o la estudiante mediante la observación del mismo.  
De la siguiente lista marque con una "X" la columna correspondiente, de acuerdo con el desempeño de cada estudiante.

DESARROLLO	SI	AUN NO	NO APLICA
Menciona con claridad los conceptos y las características de la expresión estilística.			
Reconoce acertadamente las aplicaciones y los principios básicos relacionados con la expresión estilística.			
Interpreta con exactitud los elementos que intervienen en los proyectos gráficos de la expresión estilística.			
Define claramente los conceptos y las características de las formas para representar estilísticamente, elementos gráficos.			
Distingue claramente los componentes, la relación y el ordenamiento de las diferentes formas a representar.			
Aplica correctamente las técnicas para la composición y la interpretación de diseños estilísticos.			
Enumera adecuadamente los conceptos y sus características en relación con los productos gráficos empleados en el sector empresarial.			
Expresa acertadamente los componentes y las formas para la representación de productos gráficos.			
Realiza con precisión las técnicas y los principios para la creación de productos gráficos de acuerdo con las demandas del mercado.			

OBSERVACIONES:



### CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Identificar los elementos básicos de la expresión estilística.	Identifica los elementos básicos de la expresión estilística.	Menciona los conceptos y las características de la expresión estilística.	Conocimiento	Menciona con claridad los conceptos y las características de la expresión estilística.
		Reconoce las aplicaciones y los principios básicos relacionados con la expresión estilística.	Desempeño	Reconoce acertadamente las aplicaciones y los principios básicos relacionados con la expresión estilística.
		Interpreta los elementos que intervienen en los proyectos gráficos de la expresión estilística.	Desempeño	Interpreta con exactitud los elementos que intervienen en los proyectos gráficos de la expresión estilística.
Interpretar por medio de diseños estilísticos las formas, el espacio y la naturaleza muerta en trabajos gráficos.	Interpreta por medio de diseños estilísticos las formas, el espacio y la naturaleza muerta en trabajos gráficos.	Define los conceptos y las características de las formas para representar estilísticamente, elementos gráficos.	Conocimiento	Define claramente los conceptos y las características de las formas para representar estilísticamente, elementos gráficos.
		Distingue los componentes, la relación y el ordenamiento de las diferentes formas a representar.	Desempeño	Distingue claramente los componentes, la relación y el ordenamiento de las diferentes formas a representar.
		Aplica las técnicas para la composición y la interpretación de diseños estilísticos.	Producto	Aplica correctamente las técnicas para la composición y la interpretación de diseños estilísticos.

### CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Aplicar las diferentes expresiones estilísticas en la creación de productos gráficos.	Aplica las diferentes expresiones estilísticas en la creación de productos gráficos.	Enumera los conceptos y sus características en relación con los productos gráficos empleados en el sector empresarial.	Conocimiento	Enumera adecuadamente los conceptos y sus características en relación con los productos gráficos empleados en el sector empresarial.
		Expresa los componentes y las formas para la representación de productos gráficos.	Desempeño	Expresa acertadamente los componentes y las formas para la representación de productos gráficos.
		Realiza las técnicas y los principios para la creación de productos gráficos de acuerdo con las demandas del mercado.	Producto	Realiza con precisión las técnicas y los principios para la creación de productos gráficos de acuerdo con las demandas del mercado.

## NORMA TÉCNICA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

### DATOS GENERALES

Título:	<b>Diseño tipográfico.</b>
Propósito:	Aplicar los principios de tipografía en el diseño y el desarrollo de diferentes tipos de proyectos publicitarios.
Nivel de competencia:	Básica.

### UNIDADES DE COMPETENCIA LABORAL QUE CONFORMAN LA NORMA.

Título	Clasificación
Define claramente los elementos y los principios que rigen el diseño tipográfico a mano alzada.	Específica
Ilustra con precisión las aplicaciones de las líneas guías y las proporciones en el diseño tipográfico.	Específica
Determina correctamente el uso de las líneas guías, los rasgos y las proporciones en diferentes tipos de carteles, afiches y posters.	Específica
Nombra correctamente el concepto de tipografía y los hechos fundamentales relacionados con la escritura.	Específica
Reconoce con exactitud los principales elementos del diseño tipográfico y las características de las diferentes familias tipográficas.	Específica
Interpreta acertadamente y de acuerdo con sus características, el uso de carteles, afiches y posters durante el proceso de elaboración.	Específica
Distingue adecuadamente los elementos básicos del diseño tipográfico.	Específica
Determina con claridad los principios que rigen el diseño tipográfico y las aplicaciones de los carteles, los afiches y los pósters.	Específica
Confecciona con eficiencia los diferentes tipos de carteles, afiches y posters aplicando los principios de diseño tipográfico.	Específica

## ELEMENTOS DE COMPETENCIA

Referencia	Título del elemento
1 – 3	Aplicar los principios de tipografía en el diseño y el desarrollo de diferentes tipos de proyectos publicitarios.

## CRITERIOS DE DESEMPEÑO:

Utiliza los instrumentos y los materiales de dibujo aplicados en el diseño tipográfico.  
Identifica los conceptos y los elementos fundamentales relacionados con la tipografía.  
Aplica los principios que rigen el diseño tipográfico en la confección de carteles, afiches y posters.

## CAMPO DE APLICACIÓN:

Categoría	Clase
Servicios	Prestación de servicios de Educación Técnica

## EVIDENCIAS DE CONOCIMIENTO:

Define los elementos y los principios que rigen el diseño tipográfico a mano alzada.  
Nombra el concepto de tipografía y los hechos fundamentales relacionados con la escritura.  
Distingue los elementos básicos del diseño tipográfico.

## **EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO:**

Ilustra las aplicaciones de las líneas guías y las proporciones en el diseño tipográfico.

Reconoce los principales elementos del diseño tipográfico y las características de las diferentes familias tipográficas.

Determina los principios que rigen el diseño tipográfico y las aplicaciones de los carteles, los afiches y los posters.

## **EVIDENCIAS DE PRODUCTO:**

Determina el uso de las líneas guías, los rasgos y las proporciones en diferentes tipos de carteles, afiches y posters.

Interpreta de acuerdo con sus características, el uso de carteles, afiches y posters durante el proceso de elaboración.

Confecciona los diferentes tipos de carteles, afiches y posters aplicando los principios de diseño tipográfico.

Modalidad: Industrial.

Especialidad: **DISEÑO PUBLICITARIO.**

Sub-área: **Diseño publicitario.**

Año: Undécimo.

Unidad de Estudio: Diseño tipográfico.

Tiempo Estimado: 48 horas.

Propósito: Aplicar los principios de tipografía en el diseño y el desarrollo de diferentes tipos de proyectos publicitarios.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
1. Utilizar los instrumentos y los materiales de dibujo aplicados en el diseño tipográfico.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño tipográfico:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Instrumentos y materiales de dibujo.</li> </ul> </li> <li>• Trazado a mano alzada:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Posición adecuada.</li> <li>• Líneas guías.</li> <li>• Trazado de líneas.</li> <li>• Rasgos de letras y escritura.</li> <li>• Proporción en la conformación de letras.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>El o la docente:</u></li> <li>• Menciona los elementos y los principios que rigen el diseño tipográfico a mano alzada.</li> <li>• Describe las aplicaciones de las líneas guías y las proporciones en el diseño tipográfico.</li> <li>• Expresa el uso de las líneas guías, los rasgos y las proporciones en diferentes tipos de carteles, afiches y posters.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reflexión lo relacionado con las diferentes actuaciones de los y las jóvenes.</li> </ul>	<p><u>Cada estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza los instrumentos y los materiales de dibujo aplicados en el diseño tipográfico.</li> </ul>

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Define los elementos y los principios que rigen el diseño tipográfico a mano alzada.</li> <li>• Ilustra las aplicaciones de las líneas guías y las proporciones en el diseño tipográfico.</li> <li>• Determina el uso de las líneas guías, los rasgos y las proporciones en diferentes tipos de carteles, afiches y posters.</li> </ul>		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>2. Identificar los conceptos y los elementos fundamentales relacionados con la tipografía.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipografía:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• La escritura.</li> <li>• Concepto.</li> <li>• Elementos fundamentales.</li> <li>• Diseño tipográfico.</li> <li>• Familias tipográficas.</li> <li>• Carteles, afiches y posters.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>El o la docente:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cita el concepto de tipografía y los hechos fundamentales relacionados con la escritura.</li> <li>• Identifica los principales elementos del diseño tipográfico y las características de las diferentes familias tipográficas.</li> <li>• Clasifica de acuerdo con sus características, el uso de carteles, afiches y posters durante el proceso de elaboración.</li> </ul> </li> </ul>		<p><u>Cada estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica los conceptos y los elementos fundamentales relacionados con la tipografía.</li> </ul>



RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nombra el concepto de tipografía y los hechos fundamentales relacionados con la escritura.</li> <li>• Reconoce los principales elementos del diseño tipográfico y las características de las diferentes familias tipográficas.</li> <li>• Interpreta de acuerdo con sus características, el uso de carteles, afiches y posters durante el proceso de elaboración.</li> </ul>		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>3. Aplicar los principios que rigen el diseño tipográfico en la confección de carteles, afiches y posters.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño tipográfico en la confección de carteles, afiches y posters.</li> </ul>	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Define los elementos básicos del diseño tipográfico.</li> <li>• Formula los principios que rigen el diseño tipográfico y las aplicaciones de los carteles, los afiches y los pósteres.</li> <li>• Explica los diferentes tipos de carteles, afiches y posters aplicando los principios de diseño tipográfico.</li> </ul>		<p><u>Cada estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplica los principios que rigen el diseño tipográfico en la confección de carteles, afiches y posters.</li> </ul>

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Distingue los elementos básicos del diseño tipográfico.</li> <li>• Determina los principios que rigen el diseño tipográfico y las aplicaciones de los carteles, los afiches y los pósteres.</li> <li>• Confecciona los diferentes tipos de carteles, afiches y posters aplicando los principios de diseño tipográfico.</li> </ul>		

PRÁCTICAS Y LISTAS DE COTEJO

DESARROLLO DE LA PRÁCTICA

UNIDAD DE ESTUDIO: Diseño tipográfico.

PRÁCTICA No. 1

Propósito:

Escenario: Aula - Taller

Duración:

MATERIALES	MAQUINARIA	EQUIPO	HERRAMIENTA

## PROCEDIMIENTOS

El o la docente:

- Menciona los elementos y los principios que rigen el diseño tipográfico a mano alzada.
- Describe las aplicaciones de las líneas guías y las proporciones en el diseño tipográfico.
- Expresa el uso de las líneas guías, los rasgos y las proporciones en diferentes tipos de carteles, afiches y posters.
- Cita el concepto de tipografía y los hechos fundamentales relacionados con la escritura.
- Identifica los principales elementos del diseño tipográfico y las características de las diferentes familias tipográficas.
- Clasifica de acuerdo con sus características, el uso de carteles, afiches y posters durante el proceso de elaboración.
- Define los elementos básicos del diseño tipográfico.
- Formula los principios que rigen el diseño tipográfico y las aplicaciones de los carteles, los afiches y los pósters.
- Explica los diferentes tipos de carteles, afiches y posters aplicando los principios de diseño tipográfico.

LISTA DE COTEJO SUGERIDA	Fecha:
--------------------------	--------

NOMBRE DE CADA ESTUDIANTE:	
----------------------------	--

Instrucciones:  
A continuación se presentan los criterios que van a ser verificados en el desempeño del o la estudiante mediante la observación del mismo.  
De la siguiente lista marque con una “X” la columna correspondiente, de acuerdo con el desempeño de cada estudiante.

DESARROLLO	SI	AUN NO	NO APLICA
Define claramente los elementos y los principios que rigen el diseño tipográfico a mano alzada.			
Ilustra con precisión las aplicaciones de las líneas guías y las proporciones en el diseño tipográfico.			
Determina correctamente el uso de las líneas guías, los rasgos y las proporciones en diferentes tipos de carteles, afiches y posters.			
Nombra correctamente el concepto de tipografía y los hechos fundamentales relacionados con la escritura.			
Reconoce con exactitud los principales elementos del diseño tipográfico y las características de las diferentes familias tipográficas.			
Interpreta acertadamente y de acuerdo con sus características, el uso de carteles, afiches y posters durante el proceso de elaboración.			
Distingue adecuadamente los elementos básicos del diseño tipográfico.			
Determina con claridad los principios que rigen el diseño tipográfico y las aplicaciones de los carteles, los afiches y los pósteres.			
Confecciona con eficiencia los diferentes tipos de carteles, afiches y posters aplicando los principios de diseño tipográfico.			

OBSERVACIONES:

### CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Utilizar los instrumentos y los materiales de dibujo aplicados en el diseño tipográfico.	Utiliza los instrumentos y los materiales de dibujo aplicados en el diseño tipográfico.	Define los elementos y los principios que rigen el diseño tipográfico a mano alzada.	Conocimiento	Define claramente los elementos y los principios que rigen el diseño tipográfico a mano alzada.
		Ilustra las aplicaciones de las líneas guías y las proporciones en el diseño tipográfico.	Desempeño	Ilustra con precisión las aplicaciones de las líneas guías y las proporciones en el diseño tipográfico.
		Determina el uso de las líneas guías, los rasgos y las proporciones en diferentes tipos de carteles, afiches y posters.	Producto	Determina correctamente el uso de las líneas guías, los rasgos y las proporciones en diferentes tipos de carteles, afiches y posters.
Identificar los conceptos y los elementos fundamentales relacionados con la tipografía.	Identifica los conceptos y los elementos fundamentales relacionados con la tipografía.	Nombra el concepto de tipografía y los hechos fundamentales relacionados con la escritura.	Conocimiento	Nombra correctamente el concepto de tipografía y los hechos fundamentales relacionados con la escritura.
		Reconoce los principales elementos del diseño tipográfico y las características de las diferentes familias tipográficas.	Desempeño	Reconoce con exactitud los principales elementos del diseño tipográfico y las características de las diferentes familias tipográficas.
		Interpreta de acuerdo con sus características, el uso de carteles, afiches y posters durante el proceso de elaboración.	Producto	Interpreta acertadamente y de acuerdo con sus características, el uso de carteles, afiches y posters durante el proceso de elaboración.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Aplicar los principios que rigen el diseño tipográfico en la confección de carteles, afiches y posters.	Aplica los principios que rigen el diseño tipográfico en la confección de carteles, afiches y posters.	Distingue los elementos básicos del diseño tipográfico.	Conocimiento	Distingue adecuadamente los elementos básicos del diseño tipográfico.
		Determina los principios que rigen el diseño tipográfico y las aplicaciones de los carteles, los afiches y los pósteres.	Desempeño	Determina con claridad los principios que rigen el diseño tipográfico y las aplicaciones de los carteles, los afiches y los pósteres.
		Confecciona los diferentes tipos de carteles, afiches y posters aplicando los principios de diseño tipográfico.	Producto	Confecciona con eficiencia los diferentes tipos de carteles, afiches y posters aplicando los principios de diseño tipográfico.



## NORMA TÉCNICA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

### DATOS GENERALES

**Título:** **Mercadeo publicitario.**  
**Propósito:** Desarrollar en el o la estudiante los conocimientos, las habilidades y las destrezas para la aplicación de los principios del mercadeo en el diseño de proyectos publicitarios.  
**Nivel de competencia:** Básica.

### UNIDADES DE COMPETENCIA LABORAL QUE CONFORMAN LA NORMA.

Título	Clasificación
Distingue con claridad el concepto y las características del mercadeo y de la publicidad.	Específica
Interpreta eficientemente los principios y las funciones del mercadeo y la publicidad.	Específica
Desarrolla adecuadamente los componentes, las estrategias y las características del mercadeo y publicidad.	Específica
Localiza eficientemente los conceptos básicos de las etapas del mercadeo y sus características.	Específica
Identifica eficazmente los principios del mercadeo y el procedimiento para el diseño e implementación de cada etapa.	Específica
Demuestra claramente las estrategias y las técnicas para el diseño e implementación de cada etapa del mercadeo.	Específica
Cita claramente el concepto de medio de comunicación y las características de los mismos.	Específica
Describe acertadamente las estrategias empleadas por los medios de comunicación en los mensajes publicitarios.	Específica
Expresa con eficiencia los principios de aplicación y utilización que se emplean en los mensajes publicitarios a través de los medios de comunicación.	Específica
Determina con eficacia la relación entre público meta, el mensaje y los medios de comunicación empleados en algunas campañas publicitarias.	Específica

## ELEMENTOS DE COMPETENCIA

Referencia	Título del elemento
1 – 4	Desarrollar en el o la estudiante los conocimientos, las habilidades y las destrezas para la aplicación de los principios del mercadeo en el diseño de proyectos publicitarios.

## CRITERIOS DE DESEMPEÑO:

Interpreta los conceptos y los elementos fundamentales del mercadeo publicitario.  
Determina las etapas del desarrollo del mercadeo, la empresa y los medios publicitarios.  
Resuelve los mensajes publicitarios que se realizan en los diferentes medios de comunicación.

## CAMPO DE APLICACIÓN:

Categoría	Clase
Servicios	Prestación de servicios de Educación Técnica

## EVIDENCIAS DE CONOCIMIENTO:

Distingue el concepto y las características del mercadeo y de la publicidad.  
Localiza los conceptos básicos de las etapas del mercadeo y sus características.  
Cita el concepto de medio de comunicación y las características de los mismos.

### **EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO:**

Interpreta los principios y las funciones del mercadeo y la publicidad.

Identifica los principios del mercadeo y el procedimiento para el diseño e implementación de cada etapa.

Describe las estrategias empleadas por los medios de comunicación en los mensajes publicitarios.

Expresa los principios de aplicación y utilización que se emplean en los mensajes publicitarios a través de los medios de comunicación.

### **EVIDENCIAS DE PRODUCTO:**

Desarrolla los componentes, las estrategias y las características del mercadeo y publicidad.

Demuestra las estrategias y las técnicas para el diseño e implementación de cada etapa del mercadeo.

Determina la relación entre público meta, el mensaje y los medios de comunicación empleados en algunas campañas publicitarias.

Modalidad: Industrial.

Especialidad: **DISEÑO PUBLICITARIO.**

Sub-área: **Diseño publicitario.**

Año: Undécimo.

Unidad de Estudio: Mercadeo publicitario.

Tiempo Estimado: 48 horas.

Propósito: Desarrollar en el o la estudiante los conocimientos, las habilidades y las destrezas para la aplicación de los principios del mercadeo en el diseño de proyectos publicitarios.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
1. Interpretar los conceptos y los elementos fundamentales del mercadeo publicitario.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mercadeo:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Concepto.</li> <li>• Características.</li> <li>• Principios.</li> <li>• Funciones.</li> <li>• Componentes.</li> <li>• Elementos que intervienen.                   <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mercado meta.</li> <li>• Estrategias de mercado.</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>• Publicidad:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Concepto.</li> <li>• Características.</li> <li>• Principios.</li> <li>• Funciones.</li> <li>• Elementos que influyen en ella.                   <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mercadeo vrs publicidad.</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Define el concepto y las características del mercadeo y de la publicidad.</li> <li>• Determina los principios y las funciones del mercadeo y la publicidad.</li> <li>• Clasifica los componentes, las estrategias y las características del mercadeo y publicidad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Iniciativa propia al buscar nuevas perspectivas respecto de lo convencional.</li> </ul>	<p><u>Cada estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interpreta los conceptos y los elementos fundamentales del mercadeo publicitario.</li> </ul>

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Distingue el concepto y las características del mercadeo y de la publicidad.</li> <li>• Interpreta los principios y las funciones del mercadeo y la publicidad.</li> <li>• Desarrolla los componentes, las estrategias y las características del mercadeo y publicidad.</li> </ul>		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>2. Determinar las etapas del desarrollo del mercadeo, la empresa y los medios publicitarios.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Etapas del mercadeo:</li> <li>• Historia de la empresa y el producto.</li> <li>• Evaluación del producto y del consumidor.</li> <li>• Variables del consumidor.</li> <li>• Evaluación de la competencia.</li> <li>• Objetivos de la mercadotecnia.</li> <li>• Presupuesto.</li> </ul>	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menciona los conceptos básicos de las etapas del mercadeo y sus características.</li> <li>• Compara los principios del mercadeo y el procedimiento para el diseño e implementación de cada etapa.</li> <li>• Demuestra las estrategias y las técnicas para el diseño e implementación de cada etapa del mercadeo.</li> </ul>		<p><u>Cada estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Determina las etapas del desarrollo del mercadeo, la empresa y los medios publicitarios.</li> </ul>

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Localiza los conceptos básicos de las etapas del mercadeo y sus características.</li> <li>• Identifica los principios del mercadeo y el procedimiento para el diseño e implementación de cada etapa.</li> <li>• Demuestra las estrategias y las técnicas para el diseño e implementación de cada etapa del mercadeo.</li> </ul>		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>3. Resolver los mensajes publicitarios que se realizan en los diferentes medios de comunicación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Medios publicitarios:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Concepto.</li> <li>• Características.</li> <li>• Estrategias utilizadas.</li> <li>• Principios.</li> <li>• Ética.</li> </ul> </li> <li>• Tipos de medios publicitarios:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Televisión.</li> <li>• Radio.</li> <li>• Material impreso.                   <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vallas.</li> <li>• Cine.</li> <li>• Correo electrónico.                       <ul style="list-style-type: none"> <li>• Internet.</li> <li>• Otros medios.</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> </li> <li>• Mensajes utilizados en los diferentes medios publicitarios.</li> </ul>	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Relata el concepto de medio de comunicación y las características de los mismos.</li> <li>• Ejemplifica las estrategias empleadas por los medios de comunicación en los mensajes publicitarios.</li> <li>• Representa los principios de aplicación y utilización que se emplean en los mensajes publicitarios a través de los medios de comunicación.</li> <li>• Ilustra la relación entre público meta, el mensaje y los medios de comunicación empleados en algunas campañas publicitarias.</li> </ul>		<p><u>Cada estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Resuelve los mensajes publicitarios que se realizan en los diferentes medios de comunicación.</li> </ul>



RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cita el concepto de medio de comunicación y las características de los mismos.</li> <li>• Describe las estrategias empleadas por los medios de comunicación en los mensajes publicitarios.</li> <li>• Expresa los principios de aplicación y utilización que se emplean en los mensajes publicitarios a través de los medios de comunicación.</li> <li>• Determina la relación entre público meta, el mensaje y los medios de comunicación empleados en algunas campañas publicitarias.</li> </ul>		

PRÁCTICAS Y LISTAS DE COTEJO

DESARROLLO DE LA PRÁCTICA

UNIDAD DE ESTUDIO: Mercadeo publicitario.

PRÁCTICA No. 1

Propósito:

Escenario: Aula - Taller

Duración:

MATERIALES	MAQUINARIA	EQUIPO	HERRAMIENTA

## PROCEDIMIENTOS

El o la docente:

- Define el concepto y las características del mercadeo y de la publicidad.
- Determina los principios y las funciones del mercadeo y la publicidad.
- Clasifica los componentes, las estrategias y las características del mercadeo y publicidad.
- Menciona los conceptos básicos de las etapas del mercadeo y sus características.
- Compara los principios del mercadeo y el procedimiento para el diseño e implementación de cada etapa.
- Demuestra las estrategias y las técnicas para el diseño e implementación de cada etapa del mercadeo.
- Relata el concepto de medio de comunicación y las características de los mismos.
- Ejemplifica las estrategias empleadas por los medios de comunicación en los mensajes publicitarios.
- Representa los principios de aplicación y utilización que se emplean en los mensajes publicitarios a través de los medios de comunicación.
- Ilustra la relación entre público meta, el mensaje y los medios de comunicación empleados en algunas campañas publicitarias.

LISTA DE COTEJO SUGERIDA	Fecha:
--------------------------	--------

NOMBRE DE CADA ESTUDIANTE:	
----------------------------	--

**Instrucciones:**  
 A continuación se presentan los criterios que van a ser verificados en el desempeño del o la estudiante mediante la observación del mismo.  
 De la siguiente lista marque con una “X” la columna correspondiente, de acuerdo con el desempeño de cada estudiante.

DESARROLLO	SI	AUN NO	NO APLICA
Distingue con claridad el concepto y las características del mercadeo y de la publicidad.			
Interpreta eficientemente los principios y las funciones del mercadeo y la publicidad.			
Desarrolla adecuadamente los componentes, las estrategias y las características del mercadeo y publicidad.			
Localiza eficientemente los conceptos básicos de las etapas del mercadeo y sus características.			
Identifica eficazmente los principios del mercadeo y el procedimiento para el diseño e implementación de cada etapa.			
Demuestra claramente las estrategias y las técnicas para el diseño e implementación de cada etapa del mercadeo.			
Cita claramente el concepto de medio de comunicación y las características de los mismos.			
Describe acertadamente las estrategias empleadas por los medios de comunicación en los mensajes publicitarios.			
Expresa con eficiencia los principios de aplicación y utilización que se emplean en los mensajes publicitarios a través de los medios de comunicación.			
Determina con eficacia la relación entre público meta, el mensaje y los medios de comunicación empleados en algunas campañas publicitarias.			

OBSERVACIONES:

### CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Interpretar los conceptos y los elementos fundamentales del mercadeo publicitario.	Interpreta los conceptos y los elementos fundamentales del mercadeo publicitario.	Distingue el concepto y las características del mercadeo y de la publicidad.	Conocimiento	Distingue con claridad el concepto y las características del mercadeo y de la publicidad.
		Interpreta los principios y las funciones del mercadeo y la publicidad.	Desempeño	Interpreta eficientemente los principios y las funciones del mercadeo y la publicidad.
		Desarrolla los componentes, las estrategias y las características del mercadeo y publicidad.	Producto	Desarrolla adecuadamente los componentes, las estrategias y las características del mercadeo y publicidad.
Determinar las etapas del desarrollo del mercadeo, la empresa y los medios publicitarios.	Determina las etapas del desarrollo del mercadeo, la empresa y los medios publicitarios.	Localiza los conceptos básicos de las etapas del mercadeo y sus características.	Conocimiento	Localiza eficientemente los conceptos básicos de las etapas del mercadeo y sus características.
		Identifica los principios del mercadeo y el procedimiento para el diseño e implementación de cada etapa.	Desempeño	Identifica eficazmente los principios del mercadeo y el procedimiento para el diseño e implementación de cada etapa.
		Demuestra las estrategias y las técnicas para el diseño e implementación de cada etapa del mercadeo.	Producto	Demuestra claramente las estrategias y las técnicas para el diseño e implementación de cada etapa del mercadeo.

### CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Interpretar los conceptos y los elementos fundamentales del mercadeo publicitario.	Interpreta los conceptos y los elementos fundamentales del mercadeo publicitario.	Cita el concepto de medio de comunicación y las características de los mismos.	Conocimiento	Cita claramente el concepto de medio de comunicación y las características de los mismos.
		Describe las estrategias empleadas por los medios de comunicación en los mensajes publicitarios.	Desempeño	Describe acertadamente las estrategias empleadas por los medios de comunicación en los mensajes publicitarios.
		Expresa los principios de aplicación y utilización que se emplean en los mensajes publicitarios a través de los medios de comunicación.	Desempeño	Expresa con eficiencia los principios de aplicación y utilización que se emplean en los mensajes publicitarios a través de los medios de comunicación.
		Determina la relación entre público meta, el mensaje y los medios de comunicación empleados en algunas campañas publicitarias.	Producto	Determina con eficacia la relación entre público meta, el mensaje y los medios de comunicación empleados en algunas campañas publicitarias.

## NORMA TÉCNICA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

### DATOS GENERALES

**Título:** **Diseño de identidad corporativa.**  
**Propósito:** Desarrollar en el o la estudiante los conocimientos, las habilidades y las destrezas para la elaboración de la identidad corporativa de un ente determinado.

**Nivel de competencia:** Básica.

### UNIDADES DE COMPETENCIA LABORAL QUE CONFORMAN LA NORMA.

Título	Clasificación
Cita claramente el concepto y las características de la identidad corporativa.	Específica
Reconoce acertadamente la relación y los principios que dan fundamento a la identidad corporativa y el desempeño de la organización.	Específica
Determina con exactitud los elementos que intervienen en el proceso de diseño de la identidad corporativa.	Específica
Define correctamente los conceptos asociados con el diseño de la identidad corporativa y las etapas del proceso.	Específica
Determina eficazmente las técnicas y las etapas para la realización del análisis de la organización.	Específica
Resuelve con claridad los procedimientos para el diseño de la identidad corporativa en una organización específica.	Específica
Distingue eficientemente los conceptos relacionados con el proceso de diseño y las técnicas para la realización del análisis de la organización.	Específica
Describe acertadamente las etapas del proceso de estudio y de diseño en la campaña publicitaria de una organización.	Específica
Realiza adecuadamente los procedimientos y las técnicas para el montaje, la presentación y la ejecución de la campaña publicitaria.	Específica

## ELEMENTOS DE COMPETENCIA

Referencia	Título del elemento
1 – 5	Desarrollar en el o la estudiante los conocimientos, las habilidades y las destrezas para la elaboración de la identidad corporativa de un ente determinado.

## CRITERIOS DE DESEMPEÑO:

- Identifica los conceptos y los elementos básicos de la identidad corporativa.
- Emplea los estudios y el diseño de la identidad corporativa en una organización específica.
- Elabora el proceso técnico de una campaña publicitaria para un ente determinado.

## CAMPO DE APLICACIÓN:

Categoría	Clase
Servicios	Prestación de servicios de Educación Técnica

## EVIDENCIAS DE CONOCIMIENTO:

- Cita el concepto y las características de la identidad corporativa.
- Define los conceptos asociados con el diseño de la identidad corporativa y las etapas del proceso.
- Distingue los conceptos relacionados con el proceso de diseño y las técnicas para la realización del análisis de la organización.



### **EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO:**

Reconoce la relación y los principios que dan fundamento a la identidad corporativa y el desempeño de la organización.

Determina las técnicas y las etapas para la realización del análisis de la organización.

Describe las etapas del proceso de estudio y de diseño en la campaña publicitaria de una organización.

### **EVIDENCIAS DE PRODUCTO:**

Determina los elementos que intervienen en el proceso de diseño de la identidad corporativa.

Resuelve los procedimientos para el diseño de la identidad corporativa en una organización específica.

Realiza los procedimientos y las técnicas para el montaje, la presentación y la ejecución de la campaña publicitaria.

Modalidad: Industrial.

Especialidad: **DISEÑO PUBLICITARIO.**

Sub-área: **Diseño publicitario.**

Año: Undécimo.

Unidad de Estudio: Diseño de identidad corporativa.

Tiempo Estimado: 64 horas.

Propósito: Desarrollar en el o la estudiante los conocimientos, las habilidades y las destrezas para la elaboración de la identidad corporativa de un ente determinado.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
1. Identificar los conceptos y los elementos básicos de la identidad corporativa.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identidad corporativa:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Concepto.</li> <li>• Características.</li> <li>• Importancia.</li> <li>• Relación entre la identidad corporativa y el desempeño de la organización.                   <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicación en el diseño publicitario.</li> <li>• Principios para el diseño de la identidad corporativa.</li> <li>• Elementos que intervienen.</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>El o la docente:</u></li> <li>• Define el concepto y las características de la identidad corporativa.</li> <li>• Determina la relación y los principios que dan fundamento a la identidad corporativa y el desempeño de la organización.</li> <li>• Interpreta los elementos que intervienen en el proceso de diseño de la identidad corporativa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Solidaridad al no discriminar a las personas por sus características étnicas o de otra índole.</li> </ul>	<p><u>Cada estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica los conceptos y los elementos básicos de la identidad corporativa.</li> </ul>

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cita el concepto y las características de la identidad corporativa.</li> <li>• Reconoce la relación y los principios que dan fundamento a la identidad corporativa y el desempeño de la organización.</li> <li>• Determina los elementos que intervienen en el proceso de diseño de la identidad corporativa.</li> </ul>		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>2. Emplear los estudios y el diseño de la identidad corporativa en una organización específica.</p>	<p>Estudio de una organización o institución específica:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Concepto.</li> <li>• Características.</li> <li>• Tipos de empresas.</li> <li>• Estructura orgánica y funcional.</li> <li>• Cultura organizacional.</li> <li>• Valores de la organización.</li> </ul> <p>Diseño de la identidad corporativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Características.</li> <li>• Componentes.</li> <li>• Elementos organizacionales que determinan la identidad corporativa.</li> <li>• Técnicas para el diseño de la identidad corporativa.</li> <li>• Montaje del proyecto de diseño de la identidad corporativa.</li> </ul>	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Señala los conceptos asociados con el diseño de la identidad corporativa y las etapas del proceso.</li> <li>• Describe las técnicas y las etapas para la realización del análisis de la organización.</li> <li>• Demuestra los procedimientos para el diseño de la identidad corporativa en una organización específica.</li> </ul>		<p><u>Cada estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Emplea los estudios y el diseño de la identidad corporativa en una organización específica.</li> </ul>

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Define los conceptos asociados con el diseño de la identidad corporativa y las etapas del proceso.</li> <li>• Determina las técnicas y las etapas para la realización del análisis de la organización.</li> <li>• Resuelve los procedimientos para el diseño de la identidad corporativa en una organización específica.</li> </ul>		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>3. Elaborar el proceso técnico de una campaña publicitaria para un ente determinado.</p>	<p>Campaña publicitaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Concepto.</li> <li>• Características</li> <li>• Componentes</li> <li>• Relación con las características organizacionales.</li> <li>• Principios para la creación.</li> <li>• Técnicas para el diseño, el montaje y la presentación de la campaña publicitaria.</li> <li>• Presupuesto.</li> <li>• Ejecución de la campaña publicitaria.</li> <li>• Control y seguimiento de los resultados.</li> </ul>	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Enumera los conceptos relacionados con el proceso de diseño y las técnicas para la realización del análisis de la organización.</li> <li>• Explica las etapas del proceso de estudio y de diseño en la campaña publicitaria de una organización.</li> <li>• Expresa los procedimientos y las técnicas para el montaje, la presentación y la ejecución de la campaña publicitaria.</li> </ul>		<p><u>Cada estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elabora el proceso técnico de una campaña publicitaria para un ente determinado.</li> </ul>

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Distingue los conceptos relacionados con el proceso de diseño y las técnicas para la realización del análisis de la organización.</li> <li>• Describe las etapas del proceso de estudio y de diseño en la campaña publicitaria de una organización.</li> <li>• Realiza los procedimientos y las técnicas para el montaje, la presentación y la ejecución de la campaña publicitaria.</li> </ul>		

PRÁCTICAS Y LISTAS DE COTEJO

DESARROLLO DE LA PRÁCTICA

UNIDAD DE ESTUDIO: Diseño de identidad corporativa.

PRÁCTICA No. 1

Propósito:

Escenario: Aula - Taller

Duración:

MATERIALES	MAQUINARIA	EQUIPO	HERRAMIENTA



## PROCEDIMIENTOS

El o la docente:

- Define el concepto y las características de la identidad corporativa.
- Determina la relación y los principios que dan fundamento a la identidad corporativa y el desempeño de la organización.
- Interpreta los elementos que intervienen en el proceso de diseño de la identidad corporativa.
- Señala los conceptos asociados con el diseño de la identidad corporativa y las etapas del proceso.
- Describe las técnicas y las etapas para la realización del análisis de la organización.
- Demuestra los procedimientos para el diseño de la identidad corporativa en una organización específica.
- Enumera los conceptos relacionados con el proceso de diseño y las técnicas para la realización del análisis de la organización.
- Explica las etapas del proceso de estudio y de diseño en la campaña publicitaria de una organización.
- Expresa los procedimientos y las técnicas para el montaje, la presentación y la ejecución de la campaña publicitaria.

LISTA DE COTEJO SUGERIDA	Fecha:
--------------------------	--------

NOMBRE DE CADA ESTUDIANTE:	
----------------------------	--

**Instrucciones:**  
 A continuación se presentan los criterios que van a ser verificados en el desempeño del o la estudiante mediante la observación del mismo.  
 De la siguiente lista marque con una “X” la columna correspondiente, de acuerdo con el desempeño de cada estudiante.

DESARROLLO	SI	AUN NO	NO APLICA
Cita claramente el concepto y las características de la identidad corporativa.			
Reconoce acertadamente la relación y los principios que dan fundamento a la identidad corporativa y el desempeño de la organización.			
Determina con exactitud los elementos que intervienen en el proceso de diseño de la identidad corporativa.			
Define correctamente los conceptos asociados con el diseño de la identidad corporativa y las etapas del proceso.			
Determina eficazmente las técnicas y las etapas para la realización del análisis de la organización.			
Resuelve con claridad los procedimientos para el diseño de la identidad corporativa en una organización específica.			
Distingue eficientemente los conceptos relacionados con el proceso de diseño y las técnicas para la realización del análisis de la organización.			
Describe acertadamente las etapas del proceso de estudio y de diseño en la campaña publicitaria de una organización.			
Realiza adecuadamente los procedimientos y las técnicas para el montaje, la presentación y la ejecución de la campaña publicitaria.			

OBSERVACIONES:

### CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Identificar los conceptos y los elementos básicos de la identidad corporativa.	Identificar los conceptos y los elementos básicos de la identidad corporativa.	Cita el concepto y las características de la identidad corporativa.	Conocimiento	Cita claramente el concepto y las características de la identidad corporativa.
		Reconoce la relación y los principios que dan fundamento a la identidad corporativa y el desempeño de la organización.	Desempeño	Reconoce acertadamente la relación y los principios que dan fundamento a la identidad corporativa y el desempeño de la organización.
		Determina los elementos que intervienen en el proceso de diseño de la identidad corporativa.	Producto	Determina con exactitud los elementos que intervienen en el proceso de diseño de la identidad corporativa.
Emplear los estudios y el diseño de la identidad corporativa en una organización específica.	Emplea los estudios y el diseño de la identidad corporativa en una organización específica.	Define los conceptos asociados con el diseño de la identidad corporativa y las etapas del proceso.	Conocimiento	Define correctamente los conceptos asociados con el diseño de la identidad corporativa y las etapas del proceso.
		Determina las técnicas y las etapas para la realización del análisis de la organización.	Desempeño	Determina eficazmente las técnicas y las etapas para la realización del análisis de la organización.
		Resuelve los procedimientos para el diseño de la identidad corporativa en una organización específica.	Producto	Resuelve con claridad los procedimientos para el diseño de la identidad corporativa en una organización específica.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Elaborar el proceso técnico de una campaña publicitaria para un ente determinado.	Elabora el proceso técnico de una campaña publicitaria para un ente determinado.	Distingue los conceptos relacionados con el proceso de diseño y las técnicas para la realización del análisis de la organización.	Conocimiento	Distingue eficientemente los conceptos relacionados con el proceso de diseño y las técnicas para la realización del análisis de la organización.
		Describe las etapas del proceso de estudio y de diseño en la campaña publicitaria de una organización.	Desempeño	Describe acertadamente las etapas del proceso de estudio y de diseño en la campaña publicitaria de una organización.
		Realiza los procedimientos y las técnicas para el montaje, la presentación y la ejecución de la campaña publicitaria.	Producto	Realiza adecuadamente los procedimientos y las técnicas para el montaje, la presentación y la ejecución de la campaña publicitaria.

## NORMA TÉCNICA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

### DATOS GENERALES

**Título:** **Planificación de proyectos publicitarios.**  
**Propósito:** Desarrollar en el grupo estudiantil los conocimientos, las habilidades y las destrezas para la planificación de proyectos publicitarios.  
**Nivel de competencia:** Básica.

### UNIDADES DE COMPETENCIA LABORAL QUE CONFORMAN LA NORMA.

Título	Clasificación
Menciona correctamente los conceptos y las características de la planificación de proyectos publicitarios.	Específica
Distingue acertadamente las funciones y los principios que se aplican en los proyectos publicitarios.	Específica
Desarrolla con exactitud las características de los diferentes ambientes de trabajo multiculturales y las consideraciones a tomar en cuenta en los escenarios de trabajo.	Específica
Distingue con claridad los conceptos y las características de cada etapa de la planificación.	Específica
Reconoce eficientemente los componentes y los procedimientos para el diseño de cada etapa de la planificación de proyectos publicitarios.	Específica
Emplea correctamente las técnicas para la elaboración de las etapas de la planificación de proyectos publicitarios.	Específica
Define adecuadamente los conceptos y las características asociadas con las estrategias de publicidad y cliente.	Específica
Determina con exactitud los elementos y la relación que determina las estrategias de publicidad y las necesidades del cliente.	Específica
Interpreta la concordancia entre las necesidades del cliente y las características del público meta.	Específica
Determina la relación entre las estrategias publicitarias y la cultura organizacional.	Específica

## ELEMENTOS DE COMPETENCIA

Referencia	Título del elemento
1 – 6	Desarrollar en el grupo estudiantil los conocimientos, las habilidades y las destrezas para la planificación de proyectos publicitarios.

### CRITERIOS DE DESEMPEÑO:

- Reconoce los conceptos fundamentales de la planificación de proyectos publicitarios.
- Distingue las etapas y los componentes de la planificación de los proyectos publicitarios.
- Emplea las estrategias de publicidad de acuerdo con las necesidades de un cliente específico.

### CAMPO DE APLICACIÓN:

Categoría	Clase
Servicios	Prestación de servicios de Educación Técnica

### EVIDENCIAS DE CONOCIMIENTO:

- Menciona los conceptos y las características de la planificación de proyectos publicitarios.
- Distingue los conceptos y las características de cada etapa de la planificación.
- Define los conceptos y las características asociadas con las estrategias de publicidad y cliente.

## **EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO:**

Distingue las funciones y los principios que se aplican en los proyectos publicitarios.

Reconoce los componentes y los procedimientos para el diseño de cada etapa de la planificación de proyectos publicitarios.

Determina los elementos y la relación que determina las estrategias de publicidad y las necesidades del cliente.

Interpreta la concordancia entre las necesidades del cliente y las características del público meta.

## **EVIDENCIAS DE PRODUCTO:**

Desarrolla las características de los diferentes ambientes de trabajo multiculturales y las consideraciones a tomar en cuenta en los escenarios de trabajo.

Emplea las técnicas para la elaboración de las etapas de la planificación de proyectos publicitarios.

Determina la relación entre las estrategias publicitarias y la cultura organizacional.

Modalidad: Industrial.

Especialidad: **DISEÑO PUBLICITARIO.**

Sub-área: **Diseño publicitario.**

Año: Undécimo.

Unidad de Estudio: Planificación de proyectos publicitarios.

Tiempo Estimado: 56 horas.

Propósito: Desarrollar en el grupo estudiantil los conocimientos, las habilidades y las destrezas para la planificación de proyectos publicitarios.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
1. Reconocer los conceptos fundamentales de la planificación de proyectos publicitarios.	<p>Planificación de proyectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Concepto.</li> <li>• Características.</li> <li>• Funciones.</li> <li>• Ventajas.</li> </ul> <p>Principios ambiente de la planificación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Micro y macro ambiente.</li> <li>• Ambientes de trabajo multicultural.</li> <li>• Escenarios probables para los proyectos publicitarios.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>El o la docente:</u></li> <li>• Define los conceptos y las características de la planificación de proyectos publicitarios.</li> <li>• Determina las funciones y los principios que se aplican en los proyectos publicitarios.</li> <li>• Explica las características de los diferentes ambientes de trabajo multiculturales y las consideraciones a tomar en cuenta en los escenarios de trabajo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Flexibilidad ante las necesidades que podrían ser diferentes a las suyas.</li> </ul>	<p><u>Cada estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce los conceptos fundamentales de la planificación de proyectos publicitarios.</li> </ul>



RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menciona los conceptos y las características de la planificación de proyectos publicitarios.</li> <li>• Distingue las funciones y los principios que se aplican en los proyectos publicitarios.</li> <li>• Desarrolla las características de los diferentes ambientes de trabajo multiculturales y las consideraciones a tomar en cuenta en los escenarios de trabajo.</li> </ul>		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>2. Distinguir las etapas y los componentes de la planificación de los proyectos publicitarios.</p>	<p>Etapas y componentes de la planificación de proyectos publicitarios:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Concepto.</li> <li>• Características.</li> <li>• Componentes.</li> <li>• Información.</li> <li>• Publicidad.</li> <li>• Mercadeo.</li> </ul> <p>Etapas :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diagnóstico de la situación.</li> <li>• Análisis del entorno.</li> <li>• Dirección.</li> <li>• Planeación.</li> <li>• Implementación o ejecución</li> <li>• Seguimiento.</li> </ul>	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Enumera los conceptos y las características de cada etapa de la planificación.</li> <li>• Describe los componentes y los procedimientos para el diseño de cada etapa de la planificación de proyectos publicitarios.</li> <li>• Ilustra las técnicas para la elaboración de las etapas de la planificación de proyectos publicitarios.</li> </ul>		<p><u>Cada estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Distingue las etapas y los componentes de la planificación de los proyectos publicitarios.</li> </ul>

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Distingue los conceptos y las características de cada etapa de la planificación.</li> <li>• Reconoce los componentes y los procedimientos para el diseño de cada etapa de la planificación de proyectos publicitarios.</li> <li>• Emplea las técnicas para la elaboración de las etapas de la planificación de proyectos publicitarios.</li> </ul>		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>3. Emplear las estrategias de publicidad de acuerdo con las necesidades de un cliente específico.</p>	<p>Estrategias de publicidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Concepto.</li> <li>• Características.</li> <li>• Aplicación.</li> <li>• Público meta.</li> <li>• Etapas.</li> </ul> <p>Cliente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Concepto.</li> <li>• Características.</li> <li>• Necesidades.</li> <li>• Cultura organizacional.</li> </ul> <p>Planificación de estrategias publicitarias:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Concepto.</li> <li>• Características.</li> <li>• Necesidades del cliente contra las características del público meta.</li> <li>• Relación de las estrategias con la cultura organizacional</li> <li>• Etapas.</li> </ul>	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cita los conceptos y las características asociadas con las estrategias de publicidad y cliente.</li> <li>• Compara los elementos y la relación que determina las estrategias de publicidad y las necesidades del cliente.</li> <li>• Representa la concordancia entre las necesidades del cliente y las características del público meta.</li> <li>• Clasifica la relación entre las estrategias publicitarias y la cultura organizacional.</li> </ul>		<p><u>Cada estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Emplea las estrategias de publicidad de acuerdo con las necesidades de un cliente específico.</li> </ul>

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Define los conceptos y las características asociadas con las estrategias de publicidad y cliente.</li> <li>• Determina los elementos y la relación que determina las estrategias de publicidad y las necesidades del cliente.</li> <li>• Interpreta la concordancia entre las necesidades del cliente y las características del público meta.</li> <li>• Determina la relación entre las estrategias publicitarias y la cultura organizacional.</li> </ul>		

PRÁCTICAS Y LISTAS DE COTEJO

DESARROLLO DE LA PRÁCTICA

UNIDAD DE ESTUDIO: Planificación de proyectos publicitarios.

PRÁCTICA No. 1

Propósito:

Escenario: Aula - Taller

Duración:

MATERIALES	MAQUINARIA	EQUIPO	HERRAMIENTA

## PROCEDIMIENTOS

El o la docente:

- Define los conceptos y las características de la planificación de proyectos publicitarios.
- Determina las funciones y los principios que se aplican en los proyectos publicitarios.
- Explica las características de los diferentes ambientes de trabajo multiculturales y las consideraciones a tomar en cuenta en los escenarios de trabajo.
- Enumera los conceptos y las características de cada etapa de la planificación.
- Describe los componentes y los procedimientos para el diseño de cada etapa de la planificación de proyectos publicitarios.
- Ilustra las técnicas para la elaboración de las etapas de la planificación de proyectos publicitarios.
- Cita los conceptos y las características asociadas con las estrategias de publicidad y cliente.
- Compara los elementos y la relación que determina las estrategias de publicidad y las necesidades del cliente.
- Representa la concordancia entre las necesidades del cliente y las características del público meta.
- Clasifica la relación entre las estrategias publicitarias y la cultura organizacional.

LISTA DE COTEJO SUGERIDA	Fecha:
--------------------------	--------

NOMBRE DE CADA ESTUDIANTE:	
----------------------------	--

**Instrucciones:**  
 A continuación se presentan los criterios que van a ser verificados en el desempeño del o la estudiante mediante la observación del mismo.  
 De la siguiente lista marque con una “X” la columna correspondiente, de acuerdo con el desempeño de cada estudiante.

DESARROLLO	SI	AUN NO	NO APLICA
Menciona correctamente los conceptos y las características de la planificación de proyectos publicitarios.			
Distingue acertadamente las funciones y los principios que se aplican en los proyectos publicitarios.			
Desarrolla con exactitud las características de los diferentes ambientes de trabajo multiculturales y las consideraciones a tomar en cuenta en los escenarios de trabajo.			
Distingue con claridad los conceptos y las características de cada etapa de la planificación.			
Reconoce eficientemente los componentes y los procedimientos para el diseño de cada etapa de la planificación de proyectos publicitarios.			
Emplea correctamente las técnicas para la elaboración de las etapas de la planificación de proyectos publicitarios.			
Define adecuadamente los conceptos y las características asociadas con las estrategias de publicidad y cliente.			
Determina con exactitud los elementos y la relación que determina las estrategias de publicidad y las necesidades del cliente.			
Interpreta la concordancia entre las necesidades del cliente y las características del público meta.			
Determina la relación entre las estrategias publicitarias y la cultura organizacional.			

OBSERVACIONES:



### CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Reconocer los conceptos fundamentales de la planificación de proyectos publicitarios.	Reconocer los conceptos fundamentales de la planificación de proyectos publicitarios.	Define los conceptos y las características de la planificación de proyectos publicitarios.	Conocimiento	Menciona correctamente los conceptos y las características de la planificación de proyectos publicitarios.
		Determina las funciones y los principios que se aplican en los proyectos publicitarios.	Desempeño	Distingue acertadamente las funciones y los principios que se aplican en los proyectos publicitarios.
		Explica las características de los diferentes ambientes de trabajo multiculturales y las consideraciones a tomar en cuenta en los escenarios de trabajo.	Producto	Desarrolla con exactitud las características de los diferentes ambientes de trabajo multiculturales y las consideraciones a tomar en cuenta en los escenarios de trabajo.
Distinguir las etapas y los componentes de la planificación de los proyectos publicitarios.	Distingue las etapas y los componentes de la planificación de los proyectos publicitarios.	Distingue los conceptos y las características de cada etapa de la planificación.	Conocimiento	Distingue con claridad los conceptos y las características de cada etapa de la planificación.
		Reconoce los componentes y los procedimientos para el diseño de cada etapa de la planificación de proyectos publicitarios.	Desempeño	Reconoce eficientemente los componentes y los procedimientos para el diseño de cada etapa de la planificación de proyectos publicitarios.
		Emplea las técnicas para la elaboración de las etapas de la planificación de proyectos publicitarios.	Producto	Emplea correctamente las técnicas para la elaboración de las etapas de la planificación de proyectos publicitarios.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Emplear las estrategias de publicidad de acuerdo con las necesidades de un cliente específico.	Emplea las estrategias de publicidad de acuerdo con las necesidades de un cliente específico.	Define los conceptos y las características asociadas con las estrategias de publicidad y cliente.	Conocimiento	Define adecuadamente los conceptos y las características asociadas con las estrategias de publicidad y cliente.
		Determina los elementos y la relación que determina las estrategias de publicidad y las necesidades del cliente.	Desempeño	Determina con exactitud los elementos y la relación que determina las estrategias de publicidad y las necesidades del cliente.
		Interpreta la concordancia entre las necesidades del cliente y las características del público meta.	Desempeño	Interpreta la concordancia entre las necesidades del cliente y las características del público meta.
		Determina la relación entre las estrategias publicitarias y la cultura organizacional.	Producto	Determina la relación entre las estrategias publicitarias y la cultura organizacional.

## **SUB-ÁREA: DIBUJO TÉCNICO**

## **SUB-ÁREA DIBUJO TÉCNICO**

### **DESCRIPCIÓN**

Esta sub-área compuesta por cuatro unidades de estudio ofrece el espacio adecuado para el estudio de los conceptos, los principios, las normas y los elementos que intervienen en la representación gráfica de elementos geométricos, así como en la percepción y descripción de objetos o figuras, desarrollados durante dos horas semanales para un total de 80 horas anuales, comprendidas en un curso lectivo. Esta sub-área está compuesta por las siguientes unidades de estudio:

- **Proyecciones:** Capta los conceptos fundamentales de la teoría, relacionado con la proyección y los utiliza convenientemente, de manera que pueda descubrir la forma de los objetos.
- **Desarrollo de superficies:** Consiste en abrir un sólido u objeto por sus aristas y extender todas sus caras sobre un plano, sin rotura ni doblez e inversamente.
- **Cortes y secciones:** El estudiante aplica los conceptos básicos en el corte de objetos por medio de planos para dar una mejor idea de la forma y detalles de las piezas industriales, resaltando los pormenores que no quedan muy estéticamente definidos con líneas a trazos.
- **Acotado:** Emplea en las diferentes piezas industriales las cotas o dimensiones reales de la misma, independientemente de la escala utilizada siguiendo una serie de normas generales debidamente establecidas.

## **OBJETIVOS GENERALES**

Desarrollar los conocimientos, las habilidades y las destrezas para la realización de la proyección de objetos con diferentes técnicas y vistas de acuerdo con el cuadrante y la norma.

Adquirir los conocimientos y las destrezas que permitan el desarrollo y la intersección de objetos y superficies.

Emplear la normalización vigente en el desarrollo y la representación de cortes y secciones en objetos y superficies.

Aplicar las normas generales y específicas de los sistemas de acotado y rotulación de dibujos técnicos.

## DISTRIBUCIÓN DE LAS UNIDADES DE ESTUDIO DIBUJO TÉCNICO

Unidades	Nombre	Tiempo estimado en horas	Tiempo estimado en semanas
I	Proyecciones.	32	16
II	Desarrollo de superficies.	24	12
III	Cortes y secciones.	12	6
IV	Acotado.	12	6
	<b>TOTAL</b>	80	40

Fórmula: horas de unidad / horas semanales = tiempo estimado en semanas.

## NORMA TÉCNICA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

### DATOS GENERALES

Titulo:	<b>Proyecciones.</b>
Propósito:	Adquirir en el estudiantado las habilidades y las destrezas que permitan el desarrollo y la proyección de objetos con diferentes técnicas y vistas de acuerdo con el cuadrante y la norma.
Nivel de competencia:	Básica.

### UNIDADES DE COMPETENCIA LABORAL QUE CONFORMAN LA NORMA.

Título	Clasificación
Distingue con claridad los métodos para la descripción de objetos y sus principales vistas.	Específica
Nombra correctamente los conceptos y los tipos de proyección cónica, paralela, oblicua y ortogonal.	Específica
Describe con exactitud los procedimientos para el desarrollo de los tipos de proyección.	Específica
Define eficientemente el concepto de corte, sección y rotura y hace un listado con las características.	Específica
Cita adecuadamente las aplicaciones de las proyecciones diédrica y triédrica, además de las normas A.S.A y D.I.N.	Específica
Relata correctamente los aportes de Gaspar Monge a la proyección ortogonal.	Específica
Interpreta con precisión las aplicaciones gráficas de las normas establecidas y los abatimientos.	Específica
Describe correctamente conceptos previamente analizados relacionados con proyección ortogonal y las vistas auxiliares.	Específica
Identifica eficazmente las vistas auxiliares simples y dobles con dos tipos de inclinación.	Específica
Aplica correctamente procesos para la elaboración de proyección ortogonal y las vistas auxiliares simples incluyendo giros.	Específica
Recuerda con claridad los principios de la geometría descriptiva y la proyección oblicua sobre un plano.	Específica
Determina correctamente las características de aplicación en el isométrico, la caballera plana y la caballera con escorzo.	Específica
Demuestra acertadamente los aspectos importantes para el desarrollo de diferentes aplicaciones técnicas.	Específica
Aplica con eficacia los conocimientos adquiridos por medio del planteamiento de diferentes ejercicios con tipos de proyecciones.	Específica

## ELEMENTOS DE COMPETENCIA

Referencia	Título del elemento
2 – 1	Adquirir en el estudiantado las habilidades y las destrezas que permitan el desarrollo y la proyección de objetos con diferentes técnicas y vistas de acuerdo con el cuadrante y las normas aplicadas a nivel mundial.

### CRITERIOS DE DESEMPEÑO:

- Describe gráficamente los objetos mediante vistas, utilizando correctamente los instrumentos de dibujo.
- Explica los principios del sistema de representación diédrica, para la descripción gráfica de objetos en el primer y tercer cuadrante.
- Demuestra los principios de la proyección ortogonal en la obtención de vistas auxiliares simples, de objetos con superficies inclinadas.
- Aplica los procedimientos adecuados para la representación de objetos mediante dibujos pictóricos.

### CAMPO DE APLICACIÓN:

Categoría	Clase
Servicios	Prestación de servicios de Educación Técnica

### EVIDENCIAS DE CONOCIMIENTO:

- Distingue los métodos para la descripción de objetos y sus principales vistas.
- Nombra los conceptos y los tipos de proyección cónica, paralela, oblicua y ortogonal.
- Define el concepto de corte, sección y rotura y hace un listado con las características.
- Cita las aplicaciones de las proyecciones diédrica y triédrica, además de las normas A.S.A y D.I.N.
- Relata los aportes de Gaspar Monge a la proyección ortogonal.
- Recuerda los principios de la geometría descriptiva y la proyección oblicua sobre un plano.



## **EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO:**

Describe los procedimientos para el desarrollo de los tipos de proyección.

Interpreta las aplicaciones gráficas de las normas establecidas y los abatimientos.

Describe conceptos previamente analizados relacionados con proyección ortogonal y las vistas auxiliares.

Identifica las vistas auxiliares simples y dobles con dos tipos de inclinación.

Determina las características de aplicación en el isométrico, la caballera plana y la caballera con escorzo.

## **EVIDENCIAS DE PRODUCTO:**

Aplica procesos para la elaboración de proyección ortogonal y las vistas auxiliares simples incluyendo giros.

Demuestra los aspectos importantes para el desarrollo de diferentes aplicaciones técnicas.

Aplica los conocimientos adquiridos por medio del planteamiento de diferentes ejercicios con tipos de proyecciones.

Modalidad: Industrial.

Especialidad: **DISEÑO PUBLICITARIO.**

Sub-área: **Dibujo técnico.**

Año: Undécimo.

Unidad de Estudio: Proyecciones.

Tiempo Estimado: 32 horas.

Propósito: Adquirir en el estudiantado las habilidades y las destrezas que permitan el desarrollo y la proyección de objetos con diferentes técnicas y vistas de acuerdo con el cuadrante y la norma.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
1. Describir gráficamente objetos mediante vistas, utilizando correctamente los instrumentos de dibujo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Proceso de descripción gráfica de los objetos.</li> <li>Dibujo de las seis vistas de un objeto sin ningún orden.</li> <li>Nombre de las seis vistas que se pueden obtener de un objeto.</li> <li>Principios del sistema de representación diédrica.</li> <li>Concepto de proyección.</li> <li>Elementos de la proyección lineal (observador, objeto, rayos de proyección, plano de proyección).</li> </ul>	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Cita los métodos para la descripción de objetos y sus principales vistas.</li> <li>Determina los conceptos y los tipos de proyección cónica, paralela, oblicua y ortogonal.</li> <li>Explica los procedimientos para el desarrollo de los tipos de proyección.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Superación al estar dispuesto a ofrecer mayor empeño.</li> </ul>	<p><u>Cada estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Describe gráficamente los objetos mediante vistas, utilizando correctamente los instrumentos de dibujo.</li> </ul>

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Concepto de proyección cónica, paralela, oblicua, ortogonal.</li> <li>• Relación entre proyección ortogonal y el sistema de representación diédrica.</li> <li>• Paralelismo de los rayos.</li> <li>• Perpendicularidad de los rayos con el plano.</li> <li>• Vistas principales de un objeto.</li> </ul>	<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Distingue los métodos para la descripción de objetos y sus principales vistas.</li> <li>• Nombra los conceptos y los tipos de proyección cónica, paralela, oblicua y ortogonal.</li> <li>• Describe los procedimientos para el desarrollo de los tipos de proyección.</li> </ul>		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>2. Explicar los principios del sistema de representación diédrica, para la descripción gráfica de objetos en el primer y tercer cuadrante.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cortes, secciones y roturas.</li> </ul> <p>Cortes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Generalidades, normas, operaciones, tipos.</li> </ul> <p>Secciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Abatidas, separadas.</li> </ul> <p>Roturas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuerpos interrumpidos.</li> <li>• Calidad de trazo.</li> <li>• Diferencia entre la proyección diédrica y la proyección triédrica.</li> <li>• Aportes de Gaspar Monge.</li> <li>• Cuadrantes de proyección (normas A.S.A. y D.I.N.)</li> </ul>	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Define el concepto de corte, sección y rotura y hace un listado con las características..</li> <li>• Menciona las aplicaciones de las proyecciones diédrica y triédrica, además de las normas A.S.A y D.I.N.</li> <li>• Expresa los aportes de Gaspar Monge a la proyección ortogonal.</li> <li>• Determina las aplicaciones gráficas de las normas establecidas y los abatimientos.</li> </ul>		<p><u>Cada estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explica los principios del sistema de representación diédrica, para la descripción gráfica de objetos en el primer y tercer cuadrante.</li> </ul>

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Simplificación de los planos de proyección (montea).</li> <li>• Vistas principales en el primer cuadrante.</li> <li>• Vistas principales en el tercer cuadrante.</li> <li>• Tipos de abatimiento (con compás, con línea de inglete, en ejes de la montea).</li> <li>• Colocación del abatimiento según cuadrante de proyección.</li> <li>• Percepción de planos en posición oculta.</li> </ul>	<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Define el concepto de corte, sección y rotura y hace un listado con las características.</li> <li>• Cita las aplicaciones de las proyecciones diédrica y triédrica, además de las normas A.S.A y D.I.N.</li> <li>• Relata los aportes de Gaspar Monge a la proyección ortogonal.</li> <li>• Interpreta las aplicaciones gráficas de las normas establecidas y los abatimientos.</li> </ul>		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>3. Demostrar los principios de la proyección ortogonal en la obtención de vistas auxiliares simples, de objetos con superficies inclinadas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Repaso del concepto de proyección ortogonal.</li> <li>• Concepto de vista auxiliar.</li> <li>• Clasificación de vistas auxiliares.</li> <li>• Simples (inclinación en un solo sentido).</li> <li>• Dobles (inclinación en dos sentidos).</li> <li>• Procedimiento para dibujar vistas auxiliares simples a partir de la proyección diédrica.</li> <li>• Procedimientos para dibujar vistas auxiliares dobles (con giros).</li> </ul>	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recuerda conceptos previamente vistos en clase relacionados con la proyección ortogonal y las vistas auxiliares.</li> <li>• Clasifica las vistas auxiliares simples y dobles con dos tipos de inclinación.</li> <li>• Diseña procesos para la elaboración de proyección ortogonal y las vistas auxiliares simples incluyendo giros.</li> </ul>		<p><u>Cada estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Demuestra los principios de la proyección ortogonal en la obtención de vistas auxiliares simples, de objetos con superficies inclinadas.</li> </ul>

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Describe conceptos previamente analizados relacionados con proyección ortogonal y las vistas auxiliares.</li> <li>• Identifica las vistas auxiliares simples y dobles con dos tipos de inclinación.</li> <li>• Aplica procesos para la elaboración de proyección ortogonal y las vistas auxiliares simples incluyendo giros.</li> </ul>		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>4. Aplicar los procedimientos adecuados para la representación de objetos mediante dibujos pictóricos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Principios de geometría descriptiva.</li> <li>• Proyección oblicua de un objeto sobre un plano (pictórico).</li> <li>• Tipos de representación pictórico:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Isométrico</li> <li>• Caballera plana</li> <li>• Caballera con escorzo.</li> <li>• Trimétrica (45°y30°)</li> <li>• Militar (30°,60°).</li> <li>• Dimétrica (45°,45°)</li> </ul> </li> <li>• Ángulo de trazo de los ejes de referencia.</li> <li>• Longitud del objeto que se representa en cada eje.</li> <li>• Procedimiento para dibujar isométricos.</li> </ul>	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cita los principios de la geometría descriptiva y la proyección oblicua sobre un plano.</li> <li>• Menciona las características de aplicación en el isométrico, la caballera plana y la caballera con escorzo.</li> <li>• Explica los aspectos importantes para el desarrollo de diferentes aplicaciones técnicas.</li> <li>• Demuestra los conocimientos adquiridos por medio del planteamiento de ejercicios con diferentes tipos de proyecciones.</li> </ul>		<p><u>Cada estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplica los procedimientos adecuados para la representación de objetos mediante dibujos pictóricos.</li> </ul>



RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La proyección diédrica y los giros como origen del isométrico.</li> <li>• Diferencia entre proyección isométrica y dibujo isométrico.</li> <li>• Relación entre dibujo isométrico y representación axonométrica.</li> <li>• Procedimientos para dibujar círculos en isométrico.</li> <li>• Procedimientos para dibujar caballeras planas y con escorzo (a la mitad y a dos tercios).</li> <li>• Procedimientos para transformar círculos en caballera.</li> </ul>	<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recuerda los principios de la geometría descriptiva y la proyección oblicua sobre un plano.</li> <li>• Determina las características de aplicación en el isométrico, la caballera plana y la caballera con escorzo.</li> <li>• Demuestra los aspectos importantes para el desarrollo de diferentes aplicaciones técnicas.</li> <li>• Aplica los conocimientos adquiridos por medio del planteamiento de diferentes ejercicios con tipos de proyecciones.</li> </ul>		

PRÁCTICAS Y LISTAS DE COTEJO

DESARROLLO DE LA PRÁCTICA

UNIDAD DE ESTUDIO: Proyecciones.

PRÁCTICA No. 1

Propósito:

Escenario: Aula - Taller

Duración:

MATERIALES	MAQUINARIA	EQUIPO	HERRAMIENTA

## PROCEDIMIENTOS

El o la docente:

- Cita los métodos para la descripción de objetos y sus principales vistas.
- Determina los conceptos y los tipos de proyección cónica, paralela, oblicua y ortogonal.
- Explica los procedimientos para el desarrollo de los tipos de proyección.
- Define el concepto de corte, sección y rotura y hace un listado con las características..
- Menciona las aplicaciones de las proyecciones diédrica y triédrica, además de las normas A.S.A y D.I.N.
- Expresa los aportes de Gaspar Monge a la proyección ortogonal.
- Determina las aplicaciones gráficas de las normas establecidas y los abatimientos.
- Recuerda conceptos previamente vistos en clase relacionados con la proyección ortogonal y las vistas auxiliares.
- Clasifica las vistas auxiliares simples y dobles con dos tipos de inclinación.
- Diseña procesos para la elaboración de proyección ortogonal y las vistas auxiliares simples incluyendo giros.
- Cita los principios de la geometría descriptiva y la proyección oblicua sobre un plano.
- Menciona las características de aplicación en el isométrico, la caballera plana y la caballera con escorzo.
- Explica los aspectos importantes para el desarrollo de diferentes aplicaciones técnicas.
- Demuestra los conocimientos adquiridos por medio del planteamiento de ejercicios con diferentes tipos de proyecciones.

### CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

LISTA DE COTEJO SUGERIDA	Fecha:
--------------------------	--------

NOMBRE DE CADA ESTUDIANTE:
----------------------------

Instrucciones:  
A continuación se presentan los criterios que van a ser verificados en el desempeño del o la estudiante mediante la observación del mismo.  
De la siguiente lista marque con una “X” la columna correspondiente, de acuerdo con el desempeño de cada estudiante.

DESARROLLO	SI	AUN NO	NO APLICA
Distingue con claridad los métodos para la descripción de objetos y sus principales vistas.			
Nombra correctamente los conceptos y los tipos de proyección cónica, paralela, oblicua y ortogonal.			
Describe con exactitud los procedimientos para el desarrollo de los tipos de proyección.			
Define eficientemente el concepto de corte, sección y rotura y hace un listado con las características.			
Cita adecuadamente las aplicaciones de las proyecciones diédrica y triédrica, además de las normas A.S.A y D.I.N.			
Relata correctamente los aportes de Gaspar Monge a la proyección ortogonal.			
Interpreta con precisión las aplicaciones gráficas de las normas establecidas y los abatimientos.			
Describe correctamente conceptos previamente analizados relacionados con proyección ortogonal y las vistas auxiliares.			
Identifica eficazmente las vistas auxiliares simples y dobles con dos tipos de inclinación.			
Aplica correctamente procesos para la elaboración de proyección ortogonal y las vistas auxiliares simples incluyendo giros.			
Recuerda con claridad los principios de la geometría descriptiva y la proyección oblicua sobre un plano.			
Determina correctamente las características de aplicación en el isométrico, la caballera plana y la caballera con escorzo.			
Demuestra acertadamente los aspectos importantes para el desarrollo de diferentes aplicaciones técnicas.			
Aplica con eficacia los conocimientos adquiridos por medio del planteamiento de diferentes ejercicios con tipos de proyecciones.			

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Describir gráficamente objetos mediante vistas, utilizando correctamente los instrumentos de dibujo.	Describe gráficamente los objetos mediante vistas, utilizando correctamente los instrumentos de dibujo.	Distingue los métodos para la descripción de objetos y sus principales vistas.	Conocimiento	Distingue con claridad los métodos para la descripción de objetos y sus principales vistas.
		Nombra los conceptos y los tipos de proyección cónica, paralela, oblicua y ortogonal.	Conocimiento	Nombra correctamente los conceptos y los tipos de proyección cónica, paralela, oblicua y ortogonal.
		Describe los procedimientos para el desarrollo de los tipos de proyección.	Desempeño	Describe con exactitud los procedimientos para el desarrollo de los tipos de proyección.
Explicar los principios del sistema de representación diédrica, para la descripción gráfica de objetos en el primer y tercer cuadrante.	Explica los principios del sistema de representación diédrica, para la descripción gráfica de objetos en el primer y tercer cuadrante.	Define el concepto de corte, sección y rotura y hace un listado con las características.	Conocimiento	Define eficientemente el concepto de corte, sección y rotura y hace un listado con las características.
		Cita las aplicaciones de las proyecciones diédrica y triédrica, además de las normas A.S.A y D.I.N.	Conocimiento	Cita adecuadamente las aplicaciones de las proyecciones diédrica y triédrica, además de las normas A.S.A y D.I.N.
		Relata los aportes de Gaspar Monge a la proyección ortogonal.	Conocimiento	Relata correctamente los aportes de Gaspar Monge a la proyección ortogonal.
		Interpreta las aplicaciones gráficas de las normas establecidas y los abatimientos.	Desempeño	Interpreta con precisión las aplicaciones gráficas de las normas establecidas y los abatimientos.

### CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Demostrar los principios de la proyección ortogonal en la obtención de vistas auxiliares simples, de objetos con superficies inclinadas.	Demuestra los principios de la proyección ortogonal en la obtención de vistas auxiliares simples, de objetos con superficies inclinadas.	Describe conceptos previamente analizados relacionados con proyección ortogonal y las vistas auxiliares.	Desempeño	Describe correctamente conceptos previamente analizados relacionados con proyección ortogonal y las vistas auxiliares.
		Identifica las vistas auxiliares simples y dobles con dos tipos de inclinación.	Desempeño	Identifica eficazmente las vistas auxiliares simples y dobles con dos tipos de inclinación.
		Aplica procesos para la elaboración de proyección ortogonal y las vistas auxiliares simples incluyendo giros.	Producto	Aplica correctamente procesos para la elaboración de proyección ortogonal y las vistas auxiliares simples incluyendo giros.

### CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Aplicar los procedimientos adecuados para la representación de objetos mediante dibujos pictóricos.	Aplica los procedimientos adecuados para la representación de objetos mediante dibujos pictóricos.	Recuerda los principios de la geometría descriptiva y la proyección oblicua sobre un plano.	Conocimiento	Recuerda con claridad los principios de la geometría descriptiva y la proyección oblicua sobre un plano.
		Determina las características de aplicación en el isométrico, la caballera plana y la caballera con escorzo.	Desempeño	Determina correctamente las características de aplicación en el isométrico, la caballera plana y la caballera con escorzo.
		Demuestra los aspectos importantes para el desarrollo de diferentes aplicaciones técnicas.	Producto	Demuestra acertadamente los aspectos importantes para el desarrollo de diferentes aplicaciones técnicas.
		Aplica los conocimientos adquiridos por medio del planteamiento de diferentes ejercicios con tipos de proyecciones.	Producto	Aplica con eficacia los conocimientos adquiridos por medio del planteamiento de diferentes ejercicios con tipos de proyecciones.

## NORMA TÉCNICA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

### DATOS GENERALES

**Título:** **Desarrollo de superficies.**  
**Propósito:** Adquirir en el o la estudiante los conocimientos y las destrezas que permitan el desarrollo y la intersección de objetos y superficies.  
**Nivel de competencia:** Básica.

### UNIDADES DE COMPETENCIA LABORAL QUE CONFORMAN LA NORMA.

Título	Clasificación
Comprende claramente el concepto de pirámides y de desarrollo de superficies.	Específica
Confecciona eficazmente cada procedimiento necesario para el desarrollo de diferentes cuerpos volumétricos.	Específica
Diseña con exactitud procesos para el desarrollo de superficies en el dibujo de plantillas.	Específica
Señala correctamente la intersección de diferentes superficies.	Específica
Describe gráficamente los procesos para el diseño del cono, del prisma y del cilindro.	Específica
Aplica con eficiencia la técnica en la intersección de superficies y objetos.	Específica



## ELEMENTOS DE COMPETENCIA

Referencia	Título del elemento
2 – 2	Adquirir en el o la estudiante los conocimientos y las destrezas que permitan el desarrollo y la intersección de objetos y superficies como experiencia práctica del desarrollo propio.

### CRITERIOS DE DESEMPEÑO:

Determina los principios de desarrollo de superficies en el dibujo de plantillas.  
Desarrolla procedimientos para la elaboración de superficies de objetos que se intersecan.

### CAMPO DE APLICACIÓN:

Categoría	Clase
Servicios	Prestación de servicios de Educación Técnica

### EVIDENCIAS DE CONOCIMIENTO:

Comprende el concepto de pirámides y de desarrollo de superficies.  
Señala la intersección de diferentes superficies.

### EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO:

Confecciona cada procedimiento necesario para el desarrollo de diferentes cuerpos volumétricos.  
Describe gráficamente los procesos para el diseño del cono, del prisma y del cilindro.

### EVIDENCIAS DE PRODUCTO:

Diseña procesos para el desarrollo de superficies en el dibujo de plantillas.  
Aplica la técnica en la intersección de superficies y objetos.

Propósito: Adquirir en el o la estudiante los conocimientos y las destrezas que permitan el desarrollo y la intersección de objetos y superficies.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
1. Determinar los principios de desarrollo de superficies en el dibujo de plantillas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Concepto de desarrollo de superficies y prisma.</li> <li>• Utilidad del desarrollo de superficies.</li> <li>• Procedimiento de líneas rectas para desarrollar prismas.</li> <li>• Concepto de pirámides: (rectas, truncadas, descentradas).</li> <li>• Procedimientos de líneas radiales para desarrollar pirámides.</li> </ul>	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menciona el concepto de pirámides y de desarrollo de superficies.</li> <li>• Describe cada procedimiento necesario para el desarrollo de diferentes cuerpos volumétricos.</li> <li>• Explica los procesos para el desarrollo de superficies en el dibujo de plantillas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresión de sentimientos para un mejor conocimiento lo relacionado con la propia persona.</li> </ul>	<p><u>Cada estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Determina los principios de desarrollo de superficies en el dibujo de plantillas.</li> </ul>

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Procedimiento para obtener la longitud real de las aristas cuando las vistas no la muestran.</li> <li>• Procedimientos de líneas paralelas para la obtención de medidas y formas reales.</li> <li>• Procedimiento de líneas paralelas para desarrollar objetos con curvaturas simples de radio constante.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cilindros.</li> <li>• Cilindros truncados.</li> <li>• Codos.</li> </ul> </li> </ul>	<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende el concepto de pirámides y de desarrollo de superficies.</li> <li>• Confecciona cada procedimiento necesario para el desarrollo de diferentes cuerpos volumétricos.</li> <li>• Diseña procesos para el desarrollo de superficies en el dibujo de plantillas.</li> </ul>		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
2. Desarrollar procedimientos para la elaboración de superficies de objetos que se intersecan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Intersección de objetos:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cilindro-cono.</li> <li>• Prismas-cilindro.</li> <li>• Prismas pirámides</li> </ul> </li> </ul>	<u>El o la docente:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Describe la intersección de diferentes superficies.</li> <li>• Explica los procesos para el diseño del cono, del prisma y del cilindro.</li> <li>• Demuestra la manera técnica de intersección de superficies en objetos intersecados.</li> </ul>		<u>Cada estudiante:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrolla procedimientos para desarrollar superficies de objetos que se intersecan.</li> </ul>

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Señala la intersección de diferentes superficies.</li> <li>• Describe gráficamente los procesos para el diseño del cono, del prisma y del cilindro.</li> <li>• Aplica la técnica en la intersección de superficies y objetos.</li> </ul>		

PRÁCTICAS Y LISTAS DE COTEJO

DESARROLLO DE LA PRÁCTICA

UNIDAD DE ESTUDIO: Desarrollo de superficies.

PRÁCTICA No. 1

Propósito:

Escenario: Aula - Taller

Duración:

MATERIALES	MAQUINARIA	EQUIPO	HERRAMIENTA

## PROCEDIMIENTOS

El o la docente:

- Menciona el concepto de pirámides y de desarrollo de superficies.
- Describe cada procedimiento necesario para el desarrollo de diferentes cuerpos volumétricos.
- Explica los procesos para el desarrollo de superficies en el dibujo de plantillas.
- Describe la intersección de diferentes superficies.
- Explica los procesos para el diseño del cono, del prisma y del cilindro.
- Demuestra la manera técnica de intersección de superficies en objetos intersecados.

LISTA DE COTEJO SUGERIDA	Fecha:
--------------------------	--------

NOMBRE DE CADA ESTUDIANTE:	
----------------------------	--

**Instrucciones:**  
 A continuación se presentan los criterios que van a ser verificados en el desempeño del o la estudiante mediante la observación del mismo.  
 De la siguiente lista marque con una "X" la columna correspondiente, de acuerdo con el desempeño de cada estudiante.

DESARROLLO	SI	AUN NO	NO APLICA
Comprende claramente el concepto de pirámides y de desarrollo de superficies.			
Confecciona eficazmente cada procedimiento necesario para el desarrollo de diferentes cuerpos volumétricos.			
Diseña con exactitud procesos para el desarrollo de superficies en el dibujo de plantillas.			
Señala correctamente la intersección de diferentes superficies.			
Describe gráficamente los procesos para el diseño del cono, del prisma y del cilindro.			
Aplica con eficiencia la técnica en la intersección de superficies y objetos.			

OBSERVACIONES:



### CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Determinar los principios de desarrollo de superficies en el dibujo de plantillas.	Determina los principios de desarrollo de superficies en el dibujo de plantillas.	Comprende el concepto de pirámides y de desarrollo de superficies.	Conocimiento	Comprende claramente el concepto de pirámides y de desarrollo de superficies.
		Confecciona cada procedimiento necesario para el desarrollo de diferentes cuerpos volumétricos.	Desempeño	Confecciona eficazmente cada procedimiento necesario para el desarrollo de diferentes cuerpos volumétricos.
		Diseña procesos para el desarrollo de superficies en el dibujo de plantillas.	Producto	Diseña con exactitud procesos para el desarrollo de superficies en el dibujo de plantillas.
Desarrollar procedimientos para la elaboración de superficies de objetos que se intersecan.	Desarrolla procedimientos para la elaboración de superficies de objetos que se intersecan.	Señala la intersección de diferentes superficies.	Conocimiento	Señala correctamente la intersección de diferentes superficies.
		Describe gráficamente los procesos para el diseño del cono, del prisma y del cilindro.	Desempeño	Describe gráficamente los procesos para el diseño del cono, del prisma y del cilindro.
		Aplica la técnica en la intersección de superficies y objetos.	Producto	Aplica con eficiencia la técnica en la intersección de superficies y objetos.

## NORMA TÉCNICA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

### DATOS GENERALES

**Título:** **Cortes y secciones.**  
**Propósito:** Adquirir en el grupo estudiantil los conocimientos y las habilidades para la aplicación de la normalización vigente en el desarrollo y la representación de cortes y secciones de objetos y superficies.  
**Nivel de competencia:** Básica.

### UNIDADES DE COMPETENCIA LABORAL QUE CONFORMAN LA NORMA.

Título	Clasificación
Define correctamente el concepto y las características de corte y sección.	Específica
Nombra con claridad los usos y las aplicaciones de los cortes y las secciones para mostrar detalles internos y externos.	Específica
Describe adecuadamente los diferentes tipos de cortes y secciones.	Específica
Identifica claramente las características de cada uno de los tipos de cortes y secciones.	Específica
Emplea eficientemente las diferentes representaciones de cortes y secciones.	Específica
Distingue con claridad el concepto, las características, uso e importancia de la normalización.	Específica
Comprende eficientemente las normas vigentes relacionadas con la representación de cortes y secciones.	Específica
Define correctamente los principios y las reglas básicas para la construcción de cortes y secciones.	Específica
Expresa de manera gráfica y con precisión los procedimientos para la representación de cortes y secciones.	Específica
Ilustra eficientemente prácticas para la construcción de cortes y secciones.	Específica
Construye acertadamente utilizando normas de calidad, precisión y presentación, diferentes cortes y secciones.	Específica

## ELEMENTOS DE COMPETENCIA

Referencia	Título del elemento
2– 3	Adquirir en el grupo estudiantil los conocimientos y las habilidades para la aplicación de la normalización vigente en el desarrollo y la representación de cortes y secciones de objetos y superficies.

### CRITERIOS DE DESEMPEÑO:

Determina los conceptos fundamentales asociados con los cortes y secciones.  
Realiza la normalización vigente para la presentación de cortes y secciones.

### CAMPO DE APLICACIÓN:

Categoría	Clase
Servicios	Prestación de servicios de Educación Técnica

### EVIDENCIAS DE CONOCIMIENTO:

Define el concepto y las características de corte y sección.  
Nombra los usos y las aplicaciones de los cortes y las secciones para mostrar detalles internos y externos.  
Distingue el concepto, las características, uso e importancia de la normalización.  
Comprende las normas vigentes relacionadas con la representación de cortes y secciones.  
Define los principios y las reglas básicas para la construcción de cortes y secciones.

### **EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO:**

Describe los diferentes tipos de cortes y secciones.

Identifica las características de cada uno de los tipos de cortes y secciones.

Expresa de manera gráfica los procedimientos para la representación de cortes y secciones.

Ilustra prácticas para la construcción de cortes y secciones.

### **EVIDENCIAS DE PRODUCTO:**

Emplea las diferentes representaciones de cortes y secciones.

Construye utilizando normas de calidad, precisión y presentación, diferentes cortes y secciones.

Modalidad: Industrial.

Especialidad: **DISEÑO PUBLICITARIO.**

Sub-área: **Dibujo técnico.**

Año: Undécimo.

Unidad de Estudio: Cortes y secciones.

Tiempo Estimado: 12 horas.

Propósito: Adquirir en el grupo estudiantil los conocimientos y las habilidades para la aplicación de la normalización vigente en el desarrollo y la representación de cortes y secciones de objetos y superficies.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
1. Determinar los conceptos fundamentales asociados con los cortes y secciones.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cortes y secciones:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Concepto.</li> <li>• Características.</li> <li>• Usos y aplicaciones.</li> </ul> </li> <li>• Mostrar detalles:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Internos.</li> <li>• Externos</li> </ul> </li> <li>• Tipos de cortes:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Completo.</li> <li>• Medio.</li> <li>• Desplazado.</li> <li>• Auxiliar.</li> <li>• Parcial.</li> </ul> </li> <li>• Tipos de secciones:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Giradas.</li> <li>• Rebatidas.</li> <li>• Sucesivas.</li> </ul> </li> </ul>	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menciona el concepto y las características de corte y sección.</li> <li>• Describe los usos y las aplicaciones de los cortes y las secciones para mostrar detalles internos y externos.</li> <li>• Ilustra los diferentes tipos de cortes y secciones.</li> <li>• Determina las características de cada uno de los tipos de cortes y secciones.</li> <li>• Demuestra las diferentes representaciones de cortes y secciones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Solidaridad en las causas comunales en pro de la naturaleza.</li> </ul>	<p><u>Cada estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Determina los conceptos fundamentales asociados con los cortes y secciones.</li> </ul>

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Define el concepto y las características de corte y sección.</li> <li>• Nombra los usos y las aplicaciones de los cortes y las secciones para mostrar detalles internos y externos.</li> <li>• Describe los diferentes tipos de cortes y secciones.</li> <li>• Identifica las características de cada uno de los tipos de cortes y secciones.</li> <li>• Emplea las diferentes representaciones de cortes y secciones.</li> </ul>		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>2. Realizar la normalización vigente para la representación de cortes y secciones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Normalización:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Concepto.</li> <li>• Características.</li> <li>• Usos y aplicaciones.</li> <li>• Importancia.</li> <li>• Organismos normalizadores.</li> <li>• Normas vigentes para los cortes y las secciones.</li> </ul> </li> <li>Representación de cortes y secciones:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Principios y reglas básicas para la construcción de los diferentes tipos de cortes y secciones.</li> <li>• Procedimientos para la representación de diferentes tipos de cortes y secciones.</li> <li>• Normas de calidad, precisión y presentación.</li> </ul> </li> </ul>	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Define el concepto, las características, uso e importancia de la normalización.</li> <li>• Relata las normas vigentes relacionadas con la representación de cortes y secciones.</li> <li>• Muestra los principios y las reglas básicas para la construcción de cortes y secciones.</li> <li>• Ilustra los procedimientos para la representación de cortes y secciones.</li> <li>• Ejemplifica prácticas para la construcción de cortes y secciones.</li> <li>• Emplea utilizando normas de calidad, precisión y presentación, diferentes cortes y secciones.</li> </ul>		<p><u>Cada estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza la normalización vigente para la representación de cortes y secciones.</li> </ul>

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Distingue el concepto, las características, uso e importancia de la normalización.</li> <li>• Comprende las normas vigentes relacionadas con la representación de cortes y secciones.</li> <li>• Define los principios y las reglas básicas para la construcción de cortes y secciones.</li> <li>• Expresa de manera gráfica los procedimientos para la representación de cortes y secciones.</li> <li>• Ilustra prácticas para la construcción de cortes y secciones.</li> <li>• Construye, utilizando normas de calidad, precisión y presentación diferentes cortes y secciones.</li> </ul>		



PRÁCTICAS Y LISTAS DE COTEJO

DESARROLLO DE LA PRÁCTICA

UNIDAD DE ESTUDIO: Cortes y secciones.

PRÁCTICA No. 1

Propósito:

Escenario: Aula - Taller

Duración:

MATERIALES	MAQUINARIA	EQUIPO	HERRAMIENTA

## PROCEDIMIENTOS

El o la docente:

- Menciona el concepto y las características de corte y sección.
- Describe los usos y las aplicaciones de los cortes y las secciones para mostrar detalles internos y externos.
- Ilustra los diferentes tipos de cortes y secciones.
- Determina las características de cada uno de los tipos de cortes y secciones.
- Define el concepto, las características, uso e importancia de la normalización.
- Relata las normas vigentes relacionadas con la representación de cortes y secciones.
- Muestra los principios y las reglas básicas para la construcción de cortes y secciones.
- Ilustra los procedimientos para la representación de cortes y secciones.
- Ejemplifica prácticas para la construcción de cortes y secciones.
- Emplea utilizando normas de calidad, precisión y presentación, diferentes cortes y secciones.

LISTA DE COTEJO SUGERIDA	Fecha:
--------------------------	--------

NOMBRE DE CADA ESTUDIANTE:	
----------------------------	--

Instrucciones:  
A continuación se presentan los criterios que van a ser verificados en el desempeño del o la estudiante mediante la observación del mismo.  
De la siguiente lista marque con una “X” la columna correspondiente, de acuerdo con el desempeño de cada estudiante.

DESARROLLO	SI	AUN NO	NO APLICA
Define correctamente el concepto y las características de corte y sección.			
Nombra con claridad los usos y las aplicaciones de los cortes y las secciones para mostrar detalles internos y externos.			
Describe adecuadamente los diferentes tipos de cortes y secciones.			
Identifica claramente las características de cada uno de los tipos de cortes y secciones.			
Emplea eficientemente las diferentes representaciones de cortes y secciones.			
Distingue con claridad el concepto, las características, uso e importancia de la normalización.			
Comprende eficientemente las normas vigentes relacionadas con la representación de cortes y secciones.			
Define correctamente los principios y las reglas básicas para la construcción de cortes y secciones.			
Expresa de manera gráfica y con precisión los procedimientos para la representación de cortes y secciones.			
Ilustra eficientemente prácticas para la construcción de cortes y secciones.			
Construye acertadamente utilizando normas de calidad, precisión y presentación, diferentes cortes y secciones.			

OBSERVACIONES:

### CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Determinar los conceptos fundamentales asociados con los cortes y secciones.	Determina los conceptos fundamentales asociados con los cortes y secciones.	Define el concepto y las características de corte y sección.	Conocimiento	Define correctamente el concepto y las características de corte y sección.
		Nombra los usos y las aplicaciones de los cortes y las secciones para mostrar detalles internos y externos.	Conocimiento	Nombra con claridad los usos y las aplicaciones de los cortes y las secciones para mostrar detalles internos y externos.
		Describe los diferentes tipos de cortes y secciones.	Desempeño	Describe adecuadamente los diferentes tipos de cortes y secciones.
		Identifica las características de cada uno de los tipos de cortes y secciones.	Desempeño	Identifica claramente las características de cada uno de los tipos de cortes y secciones.
		Emplea las diferentes representaciones de cortes y secciones.	Producto	Emplea eficientemente las diferentes representaciones de cortes y secciones.

### CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Realizar la normalización vigente para la representación de cortes y secciones.	Realiza la normalización vigente para la representación de cortes y secciones.	Distingue el concepto, las características, uso e importancia de la normalización.	Conocimiento	Distingue con claridad el concepto, las características, uso e importancia de la normalización.
		Comprende las normas vigentes relacionadas con la representación de cortes y secciones.	Conocimiento	Comprende eficientemente las normas vigentes relacionadas con la representación de cortes y secciones.
		Define los principios y las reglas básicas para la construcción de cortes y secciones.	Conocimiento	Define correctamente los principios y las reglas básicas para la construcción de cortes y secciones.
		Expresa de manera gráfica los procedimientos para la representación de cortes y secciones.	Desempeño	Expresa de manera gráfica y con precisión los procedimientos para la representación de cortes y secciones.
		Ilustra prácticas para la construcción de cortes y secciones.	Desempeño	Ilustra eficientemente prácticas para la construcción de cortes y secciones.
		Construye utilizando normas de calidad, precisión y presentación, diferentes cortes y secciones.	Producto	Construye acertadamente utilizando normas de calidad, precisión y presentación, diferentes cortes y secciones.

## NORMA TÉCNICA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

### DATOS GENERALES

Titulo:	<b>Acotado.</b>
Propósito:	Lograr que el o la estudiante aplique las normas generales y específicas de los sistemas de acotado y la rotulación de dibujos técnicos.
Nivel de competencia:	Básica.

### UNIDADES DE COMPETENCIA LABORAL QUE CONFORMAN LA NORMA.

<u>Título</u>	<u>Clasificación</u>
Menciona con claridad las medidas históricas del sistema de acotamiento.	Específica
Determina eficientemente cada parte de la cota y su importancia en los planos de dibujo.	Específica
Demuestra con eficacia los diferentes tipos de acotado utilizados en el diseño industrial.	Específica
Muestra eficazmente la diferencia entre las normas específicas y las generales.	Específica
Clasifica correctamente las normas de acotado utilizadas en dibujo técnico.	Específica
Emplea correctamente los diferentes tipos de acotado utilizados en el diseño industrial.	Específica

## ELEMENTOS DE COMPETENCIA

Referencia	Título del elemento
2 – 4	Lograr que el o la estudiante aplique las normas generales y específicas de los sistemas de acotado y la rotulación de dibujos técnicos utilizados a nivel mundial.

### CRITERIOS DE DESEMPEÑO:

Formula el concepto de acotación en los sistemas generales y la tipología que conforma la cota.  
Aplica las normas generales y específicas de los sistemas de acotado que se emplean en dibujos técnicos.

### CAMPO DE APLICACIÓN:

Categoría	Clase
Servicios	Prestación de servicios de Educación Técnica

### EVIDENCIAS DE CONOCIMIENTO:

Menciona las medidas históricas del sistema de acotamiento.  
Muestra la diferencia entre las normas específicas y las generales.

### EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO:

Determina cada parte de la cota y su importancia en los planos de dibujo.  
Clasifica las normas de acotado utilizadas en dibujos técnicos.

### EVIDENCIAS DE PRODUCTO:

Demuestra los diferentes tipos de acotado utilizados en el diseño industrial.  
Emplea los diferentes tipos de acotado utilizados en el diseño industrial.

Modalidad: Industrial.

Especialidad: **DISEÑO PUBLICITARIO.**

Sub-área: **Dibujo técnico.**

Año: Undécimo.

Unidad de Estudio: Acotado.

Tiempo Estimado: 12 horas.

Propósito: Lograr que el o la estudiante aplique las normas generales y específicas de los sistemas de acotado y la rotulación de dibujos técnicos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
1. Formular el concepto de acotación en los sistemas generales y la tipología que conforma la cota.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Medidas históricas.</li> <li>• Conceptos de los sistemas de acotado.</li> <li>• Tipología de la cota:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Líneas de cota y de extensión.</li> <li>• Cabezas de flechas.</li> <li>• Líneas indicadoras o apuntadoras.</li> </ul> </li> </ul>	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cita las medidas históricas del sistema de acotamiento.</li> <li>• Explica cada parte de la cota y su importancia en los planos de dibujo.</li> <li>• Ilustra los diferentes tipos de acotado utilizados en el diseño industrial.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Moderación al ajustarse a los recursos disponibles del entorno.</li> </ul>	<p><u>Cada estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Formula el concepto de acotación en los sistemas generales y la tipología que conforma la cota.</li> </ul>



RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menciona las medidas históricas del sistema de acotamiento.</li> <li>• Determina cada parte de la cota y su importancia en los planos de dibujo.</li> <li>• Demuestra los diferentes tipos de acotado utilizados en el diseño industrial.</li> </ul>		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>2. Aplicar las normas generales y específicas de los sistemas de acotado que se emplean en dibujos técnicos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Normas específicas de acotado.</li> <li>• Normas generales de acotado.</li> </ul>	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Muestra la diferencia entre las normas específicas y las generales.</li> <li>• Clasifica las normas de acotado utilizadas en dibujo técnico.</li> <li>• Explica los diferentes tipos de acotado utilizados en el diseño industrial.</li> </ul>		<p><u>Cada estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplica las normas generales y específicas de los sistemas de acotado que se emplean en dibujos técnicos.</li> </ul>

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Muestra la diferencia entre las normas específicas y las generales.</li> <li>• Clasifica las normas de acotado utilizadas en dibujo técnico.</li> <li>• Emplea los diferentes tipos de acotado utilizados en el diseño industrial.</li> </ul>		

PRÁCTICAS Y LISTAS DE COTEJO

DESARROLLO DE LA PRÁCTICA

UNIDAD DE ESTUDIO: Acotado.

PRÁCTICA No. 1

Propósito:

Escenario: Aula - Taller

Duración:

MATERIALES	MAQUINARIA	EQUIPO	HERRAMIENTA

## PROCEDIMIENTOS

El o la docente:

- Cita las medidas históricas del sistema de acotamiento.
- Explica cada parte de la cota y su importancia en los planos de dibujo.
- Ilustra los diferentes tipos de acotado utilizados en el diseño industrial.
- Muestra la diferencia entre las normas específicas y las generales.
- Clasifica las normas de acotado utilizadas en dibujos técnicos.
- Explica los diferentes tipos de acotado utilizados en el diseño industrial.

LISTA DE COTEJO SUGERIDA	Fecha:
--------------------------	--------

NOMBRE DE CADA ESTUDIANTE:	
----------------------------	--

**Instrucciones:**  
 A continuación se presentan los criterios que van a ser verificados en el desempeño del o la estudiante mediante la observación del mismo.  
 De la siguiente lista marque con una "X" la columna correspondiente, de acuerdo con el desempeño de cada estudiante.

DESARROLLO	SI	AUN NO	NO APLICA
Menciona con claridad las medidas históricas del sistema de acotamiento.			
Determina eficientemente cada parte de la cota y su importancia en los planos de dibujo.			
Demuestra con eficacia los diferentes tipos de acotado utilizados en el diseño industrial.			
Muestra eficazmente la diferencia entre las normas específicas y las generales.			
Clasifica correctamente las normas de acotado utilizadas en dibujo técnico.			
Emplea correctamente los diferentes tipos de acotado utilizados en el diseño industrial.			

OBSERVACIONES:

### CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Formular el concepto de acotación en los sistemas generales y la tipología que conforma la cota.	Formula el concepto de acotación en los sistemas generales y la tipología que conforma la cota.	Menciona las medidas históricas del sistema de acotamiento.	Conocimiento	Menciona con claridad las medidas históricas del sistema de acotamiento.
		Determina cada parte de la cota y su importancia en los planos de dibujo.	Desempeño	Determina eficientemente cada parte de la cota y su importancia en los planos de dibujo.
		Demuestra los diferentes tipos de acotado utilizados en el diseño industrial.	Producto	Demuestra con eficacia los diferentes tipos de acotado utilizados en el diseño industrial.
Aplicar las normas generales y específicas de los sistemas de acotado que se emplean en dibujos técnicos.	Aplica las normas generales y específicas de los sistemas de acotado que se emplean en dibujos técnicos.	Muestra la diferencia entre las normas específicas y las generales.	Conocimiento	Muestra eficazmente la diferencia entre las normas específicas y las generales.
		Clasifica las normas de acotado utilizadas en dibujo técnico.	Desempeño	Clasifica correctamente las normas de acotado utilizadas en dibujo técnico.
		Emplea los diferentes tipos de acotado utilizados en el diseño industrial.	Producto	Emplea correctamente los diferentes tipos de acotado utilizados en el diseño industrial.

## **SUB-ÁREA: FOTOGRAFÍA.**



## SUB-ÁREA FOTOGRAFÍA

### DESCRIPCIÓN

Conformada por siete unidades de estudio con un espacio adecuado para que los aspectos teórico-prácticos, se desarrollen durante cuatro horas semanales, para un total de 160 horas anuales comprendidas en un curso lectivo. Esta sub-área está compuesta por las siguientes unidades de estudio:

- **Semiología gráfica:** el estudiante expone la imagen como un lenguaje visual, interpretando en la organización los elementos visuales y perceptuales de los gráficos según las características y las relaciones de los datos o la información suministrada.
- **Géneros de la imagen fotográfica:** se estudian los distintos temas sobre los que se puede tratar una fotografía, se clasificarán los tipos de géneros para disponer la ubicación de las fotografías y poder localizarlas en un archivo sin problemas.
- **Estética de la imagen fotográfica:** sitúa al estudiante en el contexto histórico de la fotografía para la aplicación en las formas de los objetos, sus valores tonales, las texturas y las líneas son los instrumentos estrictamente fotográficos. Debe aprender a entenderlos, controlarlos y armonizarlos.
- **Estudio e iluminación:** se desarrollan las habilidades y las destrezas para el montaje y el manejo de la iluminación, el equipo y la imagen en los estudios fotográficos.
- **Equipo y proceso creativo para la conceptualización de la imagen fotográfica:** se aplica la creatividad, denominada también inventiva o pensamiento creativo, es la generación de nuevas ideas o conceptos que habitualmente producen soluciones originales.
- **Producción gráfica:** le permite al estudiantado realizar una secuencia de actividades que lo involucran en la realización del proceso de montaje del estudio fotográfico y determina las diferentes funciones que tienen en el sector publicitario.

## OBJETIVOS GENERALES

Desarrollar en el o la estudiante los conocimientos, habilidades y destrezas para:

Aplicar los aspectos fundamentales de la semiología gráfica en la fotografía publicitaria.

Emplear los conceptos fundamentales relacionados con géneros de la imagen fotográfica.

Utilizar las técnicas visuales en la aplicación de la estética en la imagen fotográfica.

Realizar el montaje y el manejo de la iluminación en los procesos de estudios fotográficos.

Determinar las técnicas para la instalación del equipo adecuado en el estudio fotográfico de acuerdo con las exigencias del sector publicitario.

Utilizar el equipo adecuado en el estudio fotográfico de acuerdo con las exigencias del sector publicitario.

Demostrar los conceptos fundamentales relacionados con la producción fotográfica en el diseño publicitario.

## DISTRIBUCIÓN DE LAS UNIDADES DE ESTUDIO FOTOGRAFÍA

Unidades	Nombre	Tiempo estimado en horas	Tiempo estimado en semanas
I	Semiología gráfica.	24	6
II	Géneros de la imagen fotográfica.	12	3
III	Estética de la imagen fotográfica.	20	5
IV	Estudio e iluminación.	16	4
V	Equipo y proceso creativo para la conceptualización de la imagen fotográfica	40	10
VI	Producción fotográfica.	48	12
	<b>TOTAL</b>	160	40

Fórmula: horas de unidad / horas semanales = tiempo estimado en semanas

## NORMA TÉCNICA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

### DATOS GENERALES

Título: **Semiología gráfica.**

Propósito: Desarrollar en el estudiantado los conocimientos, las habilidades y las destrezas para la aplicación de los aspectos fundamentales de la semiología gráfica en la fotografía publicitaria.

Nivel de competencia: Básica.

### UNIDADES DE COMPETENCIA LABORAL QUE CONFORMAN LA NORMA.

Título	Clasificación
Cita correctamente los principios y las características de la semiología gráfica.	Específica
Identifica con claridad los signos organizados en el espacio y el valor expresivo del trazo.	Específica
Emplea adecuadamente los signos y la imagen como texto de gramática visual en los procesos de lectura de la imagen fotográfica.	Específica
Distingue claramente el concepto y las características del contraste y el color en la semiología gráfica.	Específica
Determina con eficiencia los aspectos fundamentas de la expresión y la imagen por medio del contraste y el color en la semiología gráfica.	Específica
Aplica con claridad los factores y los elementos que actúan directamente en la semiología gráfica publicitaria.	Específica

## ELEMENTOS DE COMPETENCIA

Referencia	Título del elemento
3 – 1	Desarrollar en el estudiantado los conocimientos, las habilidades y las destrezas para la aplicación de los aspectos fundamentales de la semiología gráfica en la fotografía publicitaria.

### CRITERIOS DE DESEMPEÑO:

- Define el concepto y las características de semiología gráfica y sus principios.
- Distingue los aspectos fundamentales que actúan directamente en la semiología gráfica.

### CAMPO DE APLICACIÓN:

Categoría	Clase
Servicios	Prestación de servicios de Educación Técnica

### **EVIDENCIAS DE CONOCIMIENTO:**

Cita los principios y las características de la semiología gráfica.  
Distingue el concepto y las características del contraste y el color en la semiología gráfica.

### **EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO:**

Identifica los signos organizados en el espacio y el valor expresivo del trazo.  
Determina los aspectos fundamentales de la expresión y la imagen por medio del contraste y el color en la semiología gráfica.

### **EVIDENCIAS DE PRODUCTO:**

Emplea los signos y la imagen como texto de gramática visual en los procesos de lectura de la imagen fotográfica.  
Aplica los factores y los elementos que actúan directamente en la semiología gráfica publicitaria.

Modalidad: Industrial.

Especialidad: **DISEÑO PUBLICITARIO.**

Sub-área: **Diseño publicitario.**

Año: Undécimo.

Unidad de Estudio: Semiología gráfica.

Tiempo Estimado: 24 horas.

Propósito: Desarrollar en el estudiantado los conocimientos, las habilidades y las destrezas para la aplicación de los aspectos fundamentales de la semiología gráfica en la fotografía publicitaria.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
1. Definir el concepto y las características de semiología gráfica y sus principios.	<p>Semiología gráfica:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Principios.</li> <li>• Signos organizados en el espacio de la imagen.</li> <li>• Valor expresivo del trazo.</li> <li>• La línea es un signo.</li> <li>• Signo de signos.</li> <li>• La imagen como texto gramática visual.</li> <li>• Coherencia del texto visual.</li> <li>• Estructuras de la imagen</li> <li>• Lectura de la imagen fotográfica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>El o la docente:</u></li> <li>• Define los principios y las características de la semiología gráfica.</li> <li>• Explica los signos organizados en el espacio y el valor expresivo del trazo.</li> <li>• Demuestra los signos y la imagen como texto de gramática visual en los procesos de lectura de la imagen fotográfica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Responsabilidad ante la salud de su grupo.</li> </ul>	<p><u>Cada estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Define el concepto y las características de semiología gráfica y sus principios.</li> </ul>

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cita los principios y las características de la semiología gráfica.</li> <li>• Identifica los signos organizados en el espacio y el valor expresivo del trazo.</li> <li>• Emplea los signos y la imagen como texto de gramática visual en los procesos de lectura de la imagen fotográfica.</li> </ul>		



RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>2. Distinguir los aspectos fundamentales que actúan directamente en la semiología gráfica.</p>	<p>Contraste y color:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresión y contenido visual.</li> <li>• La imagen, la comunicación y el lector.</li> <li>• El verbo y la mirada.</li> <li>• La palabra y el gesto.</li> </ul>	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menciona el concepto y las características del contraste y el color en la semiología gráfica.</li> <li>• Ilustra los aspectos fundamentales de la expresión y la imagen por medio del contraste y el color en la semiología gráfica.</li> <li>• Explica los factores y los elementos que actúan directamente en la semiología gráfica publicitaria.</li> </ul>		<p><u>Cada estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Distingue los aspectos fundamentales que actúan directamente en la semiología gráfica.</li> </ul>

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Distingue el concepto y las características del contraste y el color en la semiología gráfica.</li> <li>• Determina los aspectos fundamentas de la expresión y la imagen por medio del contraste y el color en la semiología gráfica.</li> <li>• Aplica los factores y los elementos que actúan directamente en la semiología gráfica publicitaria.</li> </ul>		

PRÁCTICAS Y LISTAS DE COTEJO

DESARROLLO DE LA PRÁCTICA

UNIDAD DE ESTUDIO: Semiología gráfica.

PRÁCTICA No. 1

Propósito:

Escenario: Aula - Taller

Duración:

MATERIALES	MAQUINARIA	EQUIPO	HERRAMIENTA

## PROCEDIMIENTOS

El o la docente:

- Define los principios y las características de la semiología gráfica.
- Explica los signos organizados en el espacio y el valor expresivo del trazo.
- Demuestra los signos y la imagen como texto de gramática visual en los procesos de lectura de la imagen fotográfica.
- Menciona el concepto y las características del contraste y el color en la semiología gráfica.
- Ilustra los aspectos fundamentales de la expresión y la imagen por medio del contraste y el color en la semiología gráfica.
- Explica los factores y los elementos que actúan directamente en la semiología gráfica publicitaria.

LISTA DE COTEJO SUGERIDA	Fecha:
--------------------------	--------

NOMBRE DE CADA ESTUDIANTE:	
----------------------------	--

**Instrucciones:**  
 A continuación se presentan los criterios que van a ser verificados en el desempeño del o la estudiante mediante la observación del mismo.  
 De la siguiente lista marque con una “X” la columna correspondiente, de acuerdo con el desempeño de cada estudiante.

DESARROLLO	SI	AUN NO	NO APLICA
Cita correctamente los principios y las características de la semiología gráfica.			
Identifica con claridad los signos organizados en el espacio y el valor expresivo del trazo.			
Emplea adecuadamente los signos y la imagen como texto de gramática visual en los procesos de lectura de la imagen fotográfica.			
Distingue claramente el concepto y las características del contraste y el color en la semiología gráfica.			
Determina con eficiencia los aspectos fundamentas de la expresión y la imagen por medio del contraste y el color en la semiología gráfica.			
Aplica con claridad los factores y los elementos que actúan directamente en la semiología gráfica publicitaria.			

OBSERVACIONES:

### CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Definir el concepto y las características de semiología gráfica y sus principios.	Define el concepto y las características de semiología gráfica y sus principios.	Cita los principios y las características de la semiología gráfica.	Conocimiento	Cita correctamente los principios y las características de la semiología gráfica.
		Identifica los signos organizados en el espacio y el valor expresivo del trazo.	Desempeño	Identifica con claridad los signos organizados en el espacio y el valor expresivo del trazo.
		Emplea los signos y la imagen como texto de gramática visual en los procesos de lectura de la imagen fotográfica.	Producto	Emplea adecuadamente los signos y la imagen como texto de gramática visual en los procesos de lectura de la imagen fotográfica.
Distinguir los aspectos fundamentales que actúan directamente en la semiología gráfica.	Distingue los aspectos fundamentales que actúan directamente en la semiología gráfica.	Distingue el concepto y las características del contraste y el color en la semiología gráfica.	Conocimiento	Distingue claramente el concepto y las características del contraste y el color en la semiología gráfica.
		Determina los aspectos fundamentales de la expresión y la imagen por medio del contraste y el color en la semiología gráfica.	Desempeño	Determina con eficiencia los aspectos fundamentales de la expresión y la imagen por medio del contraste y el color en la semiología gráfica.
		Aplica los factores y los elementos que actúan directamente en la semiología gráfica publicitaria.	Producto	Aplica con claridad los factores y los elementos que actúan directamente en la semiología gráfica publicitaria.

## NORMA TÉCNICA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

### DATOS GENERALES

**Título:** **Géneros de la imagen fotográfica.**  
**Propósito:** Desarrollar en los y las estudiantes los conocimientos, las habilidades y las destrezas para la aplicación de los conceptos fundamentales relacionados con géneros de la imagen fotográfica.

**Nivel de competencia:** Básica.

### UNIDADES DE COMPETENCIA LABORAL QUE CONFORMAN LA NORMA.

Título	Clasificación
Menciona claramente el concepto y las características empleadas en el periodismo gráfico.	Específica
Determina acertadamente los elementos de percepción, expresión y contenido que intervienen en la fotografía de prensa.	Específica
Utiliza eficientemente las estrategias y las técnicas que caracterizan la fotografía en el periodismo gráfico.	Específica
Define adecuadamente las características y los elementos de la fotografía publicitaria y la fotografía documental.	Específica
Reconoce eficazmente el fotomontaje y los elementos de aplicación en la fotografía documental.	Específica
Emplea con precisión la tipología fotográfica y la aplicación del documento dentro de la publicidad.	Específica
Cita acertadamente los conceptos y las características de principio, diseño y la composición en la fotografía artística a color.	Específica
Identifica con claridad los elementos de diseño y composición aplicados en la fotografía artística a color.	Específica
Realiza eficientemente los elementos y los principios de diseño y composición en los procesos de fotografía a color en la publicidad.	Específica

## ELEMENTOS DE COMPETENCIA

Referencia	Título del elemento
3 – 2	Desarrollar en los y las estudiantes los conocimientos, las habilidades y las destrezas para la aplicación de los conceptos fundamentales relacionados con géneros de la imagen fotográfica.

### CRITERIOS DE DESEMPEÑO:

Define los trabajos monocolor de línea utilizando todos los sistemas de la prensa.  
Reconoce los tipos de fotografía y la aplicación del documento.  
Aplica los procesos fotográficos a color de diseño publicitario.

### CAMPO DE APLICACIÓN:

Categoría	Clase
Servicios	Prestación de servicios de Educación Técnica

### EVIDENCIAS DE CONOCIMIENTO:

Menciona el concepto y las características empleadas en el periodismo gráfico.  
Define las características y los elementos de la fotografía publicitaria y la fotografía documental.  
Cita los conceptos y las características de principio, diseño y la composición en la fotografía artística a color.



### **EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO:**

Determina los elementos de percepción, expresión y contenido que intervienen en la fotografía de prensa.  
Reconoce el fotomontaje y los elementos de aplicación en la fotografía documental.  
Identifica los elementos de diseño y composición aplicados en la fotografía artística a color.

### **EVIDENCIAS DE PRODUCTO:**

Utiliza las estrategias y las técnicas que caracterizan la fotografía en el periodismo gráfico.  
Emplea la tipología fotográfica y la aplicación del documento dentro de la publicidad.  
Realiza los elementos y los principios de diseño y composición en los procesos de fotografía a color en la publicidad.

Modalidad: Industrial.

Especialidad: **DISEÑO PUBLICITARIO.**

Sub-área: **Fotografía.**

Año: Undécimo.

Unidad de Estudio: Géneros de la imagen fotográfica.

Tiempo Estimado: 12 horas.

Propósito: Desarrollar en los y las estudiantes los conocimientos, las habilidades y las destrezas para la aplicación de los conceptos fundamentales relacionados con géneros de la imagen fotográfica.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
1. Describir las características y las funciones de la fotografía en el periodismo gráfico.	<p><b>Periodismo gráfico:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fotoperiodismo: <ul style="list-style-type: none"> <li>• La foto como imagen de prensa.</li> <li>• La percepción de la foto de prensa.</li> <li>• La expresión fotográfica.</li> <li>• Los contenidos de la foto de prensa.</li> <li>• Expectativas del lector.</li> <li>• La persuasión en la foto de prensa.</li> <li>• La investigación de la foto de prensa.</li> <li>• La función de la prensa en la pedagogía.</li> </ul> </li> </ul>	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cita el concepto y las características empleadas en el periodismo gráfico.</li> <li>• Identifica los elementos de percepción, expresión y contenido que intervienen en la fotografía de prensa.</li> <li>• Demuestra las estrategias y las técnicas que caracterizan la fotografía en el periodismo gráfico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Disposición respetuosa de los materiales que se le brindan para su trabajo.</li> </ul>	<p><u>Cada estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Define los trabajos monocolor de línea utilizando todos los sistemas de la prensa.</li> </ul>

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menciona el concepto y las características empleadas en el periodismo gráfico.</li> <li>• Determina los elementos de percepción, expresión y contenido que intervienen en la fotografía de prensa.</li> <li>• Utiliza las estrategias y las técnicas que caracterizan la fotografía en el periodismo gráfico.</li> </ul>		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>2. Reconocer los tipos de fotografía y la aplicación del documento.</p>	<p><b>Fotografía Publicitaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Del fotomontaje:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estereotipos, mercado y disfunción.</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Fotografía Documental:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El documento y lo documental.</li> <li>• Iniciándonos como espectadores.</li> <li>• El público, la cámara, la calle.</li> <li>• Las propuestas documentales.</li> <li>• Los documentalistas y las documentalistas.</li> <li>• El medio, el sujeto y la representación.</li> <li>• Las constantes en lo documental.</li> <li>• Documentalismo fotográfico contemporáneo.</li> </ul>	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Enumera las características y los elementos de la fotografía publicitaria y la fotografía documental.</li> <li>• Describe el fotomontaje y los elementos de aplicación en la fotografía documental.</li> <li>• Determina la tipología fotográfica y la aplicación del documento dentro de la publicidad.</li> </ul>		<p><u>Cada estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce los tipos de fotografía y la aplicación del documento.</li> </ul>

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Define las características y los elementos de la fotografía publicitaria y la fotografía documental.</li> <li>• Reconoce el fotomontaje y los elementos de aplicación en la fotografía documental.</li> <li>• Emplea la tipología fotográfica y la aplicación del documento dentro de la publicidad.</li> </ul>		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>3. Aplicar los procesos fotográficos a color de diseño publicitario.</p>	<p><b>La fotografía artística a color:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Principios.</li> <li>• Diseño.</li> <li>• Composición.</li> </ul>	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nombra los conceptos y las características de principio, diseño y la composición en la fotografía artística a color.</li> <li>• Ilustra los elementos de diseño y composición aplicados en la fotografía artística a color.</li> <li>• Aplica los elementos y los principios de diseño y composición en los procesos de fotografía a color en la publicidad.</li> </ul>		<p><u>Cada estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplica los procesos fotográficos a color de diseño publicitario.</li> </ul>

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cita los conceptos y las características de principio, diseño y la composición en la fotografía artística a color.</li> <li>• Identifica los elementos de diseño y composición aplicados en la fotografía artística a color.</li> <li>• Realiza los elementos y los principios de diseño y composición en los procesos de fotografía a color en la publicidad.</li> </ul>		

PRÁCTICAS Y LISTAS DE COTEJO

DESARROLLO DE LA PRÁCTICA

UNIDAD DE ESTUDIO: Géneros de la imagen fotográfica.

PRÁCTICA No. 1

Propósito:

Escenario: Aula - Taller

Duración:

MATERIALES	MAQUINARIA	EQUIPO	HERRAMIENTA



## PROCEDIMIENTOS

El o la docente:

- Cita el concepto y las características empleadas en el periodismo gráfico.
- Identifica los elementos de percepción, expresión y contenido que intervienen en la fotografía de prensa.
- Demuestra las estrategias y las técnicas que caracterizan la fotografía en el periodismo gráfico.
- Enumera las características y los elementos de la fotografía publicitaria y la fotografía documental.
- Describe el fotomontaje y los elementos de aplicación en la fotografía documental.
- Determina la tipología fotográfica y la aplicación del documento dentro de la publicidad.
- Nombra los conceptos y las características de principio, diseño y la composición en la fotografía artística a color.
- Ilustra los elementos de diseño y composición aplicados en la fotografía artística a color.
- Aplica los elementos y los principios de diseño y composición en los procesos de fotografía a color en la publicidad.

LISTA DE COTEJO SUGERIDA	Fecha:
--------------------------	--------

NOMBRE DE CADA ESTUDIANTE:	
----------------------------	--

**Instrucciones:**  
 A continuación se presentan los criterios que van a ser verificados en el desempeño del o la estudiante mediante la observación del mismo.  
 De la siguiente lista marque con una “X” la columna correspondiente, de acuerdo con el desempeño de cada estudiante.

DESARROLLO	SI	AUN NO	NO APLICA
Menciona claramente el concepto y las características empleadas en el periodismo gráfico.			
Determina acertadamente los elementos de percepción, expresión y contenido que intervienen en la fotografía de prensa.			
Utiliza eficientemente las estrategias y las técnicas que caracterizan la fotografía en el periodismo gráfico.			
Define adecuadamente las características y los elementos de la fotografía publicitaria y la fotografía documental.			
Reconoce eficazmente el fotomontaje y los elementos de aplicación en la fotografía documental.			
Emplea con precisión la tipología fotográfica y la aplicación del documento dentro de la publicidad.			
Cita acertadamente los conceptos y las características de principio, diseño y la composición en la fotografía artística a color.			
Identifica con claridad los elementos de diseño y composición aplicados en la fotografía artística a color.			
Realiza eficientemente los elementos y los principios de diseño y composición en los procesos de fotografía a color en la publicidad.			

OBSERVACIONES:

### CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Describir las características y las funciones de la fotografía en el periodismo gráfico.	Describe las características y las funciones de la fotografía en el periodismo gráfico.	Menciona el concepto y las características empleadas en el periodismo gráfico.	Conocimiento	Menciona claramente el concepto y las características empleadas en el periodismo gráfico.
		Determina los elementos de percepción, expresión y contenido que intervienen en la fotografía de prensa.	Desempeño	Determina acertadamente los elementos de percepción, expresión y contenido que intervienen en la fotografía de prensa.
		Utiliza las estrategias y las técnicas que caracterizan la fotografía en el periodismo gráfico.	Producto	Utiliza eficientemente las estrategias y las técnicas que caracterizan la fotografía en el periodismo gráfico.
Reconocer los tipos de fotografía y la aplicación del documento.	Reconocer los tipos de fotografía y la aplicación del documento.	Define las características y los elementos de la fotografía publicitaria y la fotografía documental.	Conocimiento	Define adecuadamente las características y los elementos de la fotografía publicitaria y la fotografía documental.
		Reconoce el fotomontaje y los elementos de aplicación en la fotografía documental.	Desempeño	Reconoce eficazmente el fotomontaje y los elementos de aplicación en la fotografía documental.
		Emplea la tipología fotográfica y la aplicación del documento dentro de la publicidad.	Producto	Emplea con precisión la tipología fotográfica y la aplicación del documento dentro de la publicidad.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Aplicar los procesos fotográficos a color de diseño publicitario.	Aplica los procesos fotográficos a color de diseño publicitario.	Cita los conceptos y las características de principio, diseño y la composición en la fotografía artística a color.	Conocimiento	Cita acertadamente los conceptos y las características de principio, diseño y la composición en la fotografía artística a color.
		Identifica los elementos de diseño y composición aplicados en la fotografía artística a color.	Desempeño	Identifica con claridad los elementos de diseño y composición aplicados en la fotografía artística a color.
		Realiza los elementos y los principios de diseño y composición en los procesos de fotografía a color en la publicidad.	Producto	Realiza eficientemente los elementos y los principios de diseño y composición en los procesos de fotografía a color en la publicidad.

## NORMA TÉCNICA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

### DATOS GENERALES

**Título:** **Estética de la imagen fotográfica.**  
**Propósito:** Desarrollar en el estudiantado los conocimientos, las habilidades y las destrezas para la ilustración con técnicas visuales en la aplicación de la estética en la imagen fotográfica.  
**Nivel de competencia:** Básica.

### UNIDADES DE COMPETENCIA LABORAL QUE CONFORMAN LA NORMA.

Título	Clasificación
Define claramente los conceptos y las características del fotógrafo operador y el espectador.	Específica
Interpreta correctamente los elementos del fotógrafo y los enfoques de la estética científica.	Específica
Demuestra eficazmente los principios del fotógrafo considerando en el proceso la estética científica y sus tres elementos principales.	Específica
Enumera correctamente los orígenes del descubrimiento de la fotografía a color y la importancia de la imagen en la fotografía digital.	Específica
Ilustra correctamente el uso y la aplicación de la imagen en la fotografía instantánea y la digital.	Específica
Utiliza con precisión la imagen y sus procesos publicitarios en fotografías a color impresas y con el sistema digital.	Específica

## ELEMENTOS DE COMPETENCIA

Referencia	Título del elemento
3 – 3	Desarrollar en el estudiantado los conocimientos, las habilidades y las destrezas para la ilustración con técnicas visuales en la aplicación de la estética en la imagen fotográfica.

### CRITERIOS DE DESEMPEÑO:

Identifica los principios de un fotógrafo operador y espectador dentro de una estética científica.  
Interpreta los orígenes de la imagen y la fotografía a color.

### CAMPO DE APLICACIÓN:

Categoría	Clase
Servicios	Prestación de servicios de Educación Técnica

### EVIDENCIAS DE CONOCIMIENTO:

Define los conceptos y las características del fotógrafo operador y el espectador.  
Enumera los orígenes del descubrimiento de la fotografía a color y la importancia de la imagen en la fotografía digital.

### **EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO:**

Interpreta los elementos del fotógrafo y los enfoques de la estética científica.  
Ilustra el uso y la aplicación de la imagen en la fotografía instantánea y la digital.

### **EVIDENCIAS DE PRODUCTO:**

Demuestra los principios del fotógrafo considerando en el proceso la estética científica y sus tres elementos principales.  
Utiliza la imagen y sus procesos publicitarios en fotografías a color impresas y con el sistema digital.

Modalidad: Industrial.

Especialidad: **DISEÑO PUBLICITARIO.**

Sub-área: **Fotografía.**

Año: Undécimo.

Unidad de Estudio: Estética de la imagen fotográfica.

Tiempo Estimado: 20 horas.

Propósito: Desarrollar en el estudiantado los conocimientos, las habilidades y las destrezas para la ilustración con técnicas visuales en la aplicación de la estética en la imagen fotográfica.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
1. Identificar los principios de un fotógrafo operador y espectador dentro de una estética científica.	<p><b>Fotógrafo operador y espectador:</b> Significado. Sorprender. Informar. La sorpresa, la cámara y la mirada.</p> <p><b>Enfoque de la estética científica:</b> Objeto y el sujeto. Lo próximo y lo lejano. Lo estético y lo semántico. El orden y el desorden. Lo continuo y lo discreto. Lo espacial y lo lineal.</p> <p><b>Tres elementos:</b> El referente, el significante y el significado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>El o la docente:</u></li> <li>• Enumera los conceptos y las características del fotógrafo operador y el espectador.</li> <li>• Interpreta los elementos del fotógrafo y los enfoques de la estética científica.</li> <li>• Ilustra los principios del fotógrafo considerando en el proceso la estética científica y sus tres elementos principales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Argumentación en la discusión de las ideas expresadas ante los temas del ambiente.</li> </ul>	<p><u>Cada estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica los principios de un fotógrafo operador y espectador dentro de una estética científica.</li> </ul>



RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Define los conceptos y las características del fotógrafo operador y el espectador.</li> <li>• Interpreta los elementos del fotógrafo y los enfoques de la estética científica.</li> <li>• Demuestra los principios del fotógrafo considerando en el proceso la estética científica y sus tres elementos principales.</li> </ul>		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>2. Interpretar los orígenes de la imagen y la fotografía a color.</p>	<p><b>El descubrimiento de la fotografía a color:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La imagen sobre el papel.</li> <li>• La imagen multiplicable.</li> <li>• La fotografía instantánea.</li> </ul> <p><b>La imagen fotográfica en la era digital.</b></p>	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cita los orígenes del descubrimiento de la fotografía a color y la importancia de la imagen en la fotografía digital.</li> <li>• Expresa el uso y la aplicación de la imagen en la fotografía instantánea y la digital.</li> <li>• Manipula la imagen y sus procesos publicitarios en fotografías a color impresas y con el sistema digital.</li> </ul>		<p><u>Cada estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interpreta los orígenes de la imagen y la fotografía a color.</li> </ul>

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Enumera los orígenes del descubrimiento de la fotografía a color y la importancia de la imagen en la fotografía digital.</li> <li>• Ilustra el uso y la aplicación de la imagen en la fotografía instantánea y la digital.</li> <li>• Utiliza la imagen y sus procesos publicitarios en fotografías a color impresas y con el sistema digital.</li> </ul>		

PRÁCTICAS Y LISTAS DE COTEJO

DESARROLLO DE LA PRÁCTICA

UNIDAD DE ESTUDIO: Estética de la imagen fotográfica.

PRÁCTICA No. 1

Propósito:

Escenario: Aula - Taller

Duración:

MATERIALES	MAQUINARIA	EQUIPO	HERRAMIENTA

## PROCEDIMIENTOS

El o la docente:

- Enumera los conceptos y las características del fotógrafo operador y el espectador.
- Interpreta los elementos del fotógrafo y los enfoques de la estética científica.
- Ilustra los principios del fotógrafo considerando en el proceso la estética científica y sus tres elementos principales.
- Cita los orígenes del descubrimiento de la fotografía a color y la importancia de la imagen en la fotografía digital.
- Expresa el uso y la aplicación de la imagen en la fotografía instantánea y la digital.
- Manipula la imagen y sus procesos publicitarios en fotografías a color impresas y con el sistema digital.

LISTA DE COTEJO SUGERIDA	Fecha:
--------------------------	--------

NOMBRE DE CADA ESTUDIANTE:	
----------------------------	--

**Instrucciones:**  
 A continuación se presentan los criterios que van a ser verificados en el desempeño del o la estudiante mediante la observación del mismo.  
 De la siguiente lista marque con una “X” la columna correspondiente, de acuerdo con el desempeño de cada estudiante.

DESARROLLO	SI	AUN NO	NO APLICA
Define claramente los conceptos y las características del fotógrafo operador y el espectador.			
Interpreta correctamente los elementos del fotógrafo y los enfoques de la estética científica.			
Demuestra eficazmente los principios del fotógrafo considerando en el proceso la estética científica y sus tres elementos principales.			
Enumera correctamente los orígenes del descubrimiento de la fotografía a color y la importancia de la imagen en la fotografía digital.			
Ilustra correctamente el uso y la aplicación de la imagen en la fotografía instantánea y la digital.			
Utiliza con precisión la imagen y sus procesos publicitarios en fotografías a color impresas y con el sistema digital.			

OBSERVACIONES:

### CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Identificar los principios de un fotógrafo operador y espectador dentro de una estética científica.	Identifica los principios de un fotógrafo operador y espectador dentro de una estética científica.	Define los conceptos y las características del fotógrafo operador y el espectador.	Conocimiento	Define claramente los conceptos y las características del fotógrafo operador y el espectador.
		Interpreta los elementos del fotógrafo y los enfoques de la estética científica.	Desempeño	Interpreta correctamente los elementos del fotógrafo y los enfoques de la estética científica.
		Demuestra los principios del fotógrafo considerando en el proceso la estética científica y sus tres elementos principales.	Producto	Demuestra eficazmente los principios del fotógrafo considerando en el proceso la estética científica y sus tres elementos principales.
Interpretar los orígenes de la imagen y la fotografía a color.	Interpreta los orígenes de la imagen y la fotografía a color.	Enumera los orígenes del descubrimiento de la fotografía a color y la importancia de la imagen en la fotografía digital.	Conocimiento	Enumera correctamente los orígenes del descubrimiento de la fotografía a color y la importancia de la imagen en la fotografía digital.
		Ilustra el uso y la aplicación de la imagen en la fotografía instantánea y la digital.	Desempeño	Ilustra correctamente el uso y la aplicación de la imagen en la fotografía instantánea y la digital.
		Utiliza la imagen y sus procesos publicitarios en fotografías a color impresas y con el sistema digital.	Producto	Utiliza con precisión la imagen y sus procesos publicitarios en fotografías a color impresas y con el sistema digital.

## NORMA TÉCNICA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

### DATOS GENERALES

**Título:** **Estudio e iluminación.**  
**Propósito:** Desarrollar en el grupo estudiantil los conocimientos, las habilidades y las destrezas para el montaje y el manejo de la iluminación en los procesos de estudios fotográficos.  
**Nivel de competencia:** Básica.

### UNIDADES DE COMPETENCIA LABORAL QUE CONFORMAN LA NORMA.

Título	Clasificación
Menciona con claridad el concepto y las características empleadas en la luz blanca y el espectro visible en el montaje de escenarios.	Específica
Determina adecuadamente los elementos y las cualidades de la luz en diferentes escenarios o estudios fotográficos.	Específica
Emplea eficientemente los principios básicos utilizados en la composición de escenarios fotográficos.	Específica
Define correctamente los principales elementos y el tipo de iluminación en los procesos fotográficos.	Específica
Reconoce con precisión el fotomontaje y las características de la iluminación de acuerdo con el proceso según Rembrandt.	Específica
Aplica eficazmente los elementos adecuados para el proceso de iluminación y montaje de estudios fotográficos.	Específica



## ELEMENTOS DE COMPETENCIA

Referencia	Título del elemento
3 – 4	Desarrollar en el grupo estudiantil los conocimientos, las habilidades y las destrezas para el montaje y el manejo de la iluminación en los procesos de estudios fotográficos.

### CRITERIOS DE DESEMPEÑO:

Explica los principios de composición y las características en la iluminación.  
Emplea los elementos adecuados para el montaje del estudio con la correcta iluminación en procesos fotográficos.

### CAMPO DE APLICACIÓN:

Categoría	Clase
Servicios	Prestación de servicios de Educación Técnica

### EVIDENCIAS DE CONOCIMIENTO:

Menciona el concepto y las características empleadas en la luz blanca y el espectro visible en el montaje de escenarios.  
Define los principales elementos y el tipo de iluminación en los procesos fotográficos.

### **EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO:**

Determina los elementos y las cualidades de la luz en diferentes escenarios o estudios fotográficos.  
Reconoce el fotomontaje y las características de la iluminación de acuerdo con el proceso según Rembrandt.

### **EVIDENCIAS DE PRODUCTO:**

Emplea los principios básicos utilizados en la composición de escenarios fotográficos.  
Aplica los elementos adecuados para el proceso de iluminación y montaje de estudios fotográficos.

Modalidad: Industrial.

Especialidad: **DISEÑO PUBLICITARIO.**

Sub-área: **Fotografía.**

Año: Undécimo.

Unidad de Estudio: Estudio e iluminación.

Tiempo Estimado: 16 horas.

Propósito: Desarrollar en el grupo estudiantil los conocimientos, las habilidades y las destrezas para el montaje y el manejo de la iluminación en los procesos de estudios fotográficos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
1. Explicar los principios de composición y las características en la iluminación.	<p><b>La luz blanca:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Principios.</li> </ul> <p><b>El espectro visible:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Principios.</li> <li>• Características.</li> </ul> <p><b>Cualidades de la luz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Brillantez.</li> <li>• Intensidad.</li> <li>• Dirección.</li> <li>• Contraste.</li> <li>• Sombra.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>El o la docente:</u></li> <li>• Cita el concepto y las características empleadas en la luz blanca y el espectro visible en el montaje de escenarios.</li> <li>• Identifica los elementos y las cualidades de la luz en diferentes escenarios o estudios fotográficos.</li> <li>• Demuestra los principios básicos utilizados en la composición de escenarios fotográficos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Amplitud de criterio en la discusión de ideas diferentes a las propias.</li> </ul>	<p><u>Cada estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explica los principios de composición y las características en la iluminación.</li> </ul>

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menciona el concepto y las características empleadas en la luz blanca y el espectro visible en el montaje de escenarios.</li> <li>• Determina los elementos y las cualidades de la luz en diferentes escenarios o estudios fotográficos.</li> <li>• Emplea los principios básicos utilizados en la composición de escenarios fotográficos.</li> </ul>		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>2. Emplear los elementos adecuados para el montaje del estudio con la correcta iluminación en procesos fotográficos.</p>	<p><b>Iluminación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipos.</li> <li>• Iluminación para retrato estilo Rembrandt.</li> </ul>	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Enumera los principales elementos y el tipo de iluminación en los procesos fotográficos.</li> <li>• Describe el fotomontaje y las características de la iluminación de acuerdo con el proceso según Rembrandt.</li> <li>• Determina los elementos adecuados para el proceso de iluminación y montaje de estudios fotográficos.</li> </ul>		<p><u>Cada estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Emplea los elementos adecuados para el montaje del estudio con la correcta iluminación en procesos fotográficos.</li> </ul>

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Define los principales elementos y el tipo de iluminación en los procesos fotográficos.</li> <li>• Reconoce el fotomontaje y las características de la iluminación de acuerdo con el proceso según Rembrandt.</li> <li>• Aplica los elementos adecuados para el proceso de iluminación y montaje de estudios fotográficos.</li> </ul>		

PRÁCTICAS Y LISTAS DE COTEJO

DESARROLLO DE LA PRÁCTICA

UNIDAD DE ESTUDIO: Estudio e iluminación.

PRÁCTICA No. 1

Propósito:

Escenario: Aula - Taller

Duración:

MATERIALES	MAQUINARIA	EQUIPO	HERRAMIENTA

## PROCEDIMIENTOS

El o la docente:

- Cita el concepto y las características empleadas en la luz blanca y el espectro visible en el montaje de escenarios.
- Identifica los elementos y las cualidades de la luz en diferentes escenarios o estudios fotográficos.
- Demuestra los principios básicos utilizados en la composición de escenarios fotográficos.
- Enumera los principales elementos y el tipo de iluminación en los procesos fotográficos.
- Describe el fotomontaje y las características de la iluminación de acuerdo con el proceso según Rembrandt.
- Determina los elementos adecuados para el proceso de iluminación y montaje de estudios fotográficos.



LISTA DE COTEJO SUGERIDA	Fecha:
--------------------------	--------

NOMBRE DE CADA ESTUDIANTE:	
----------------------------	--

**Instrucciones:**  
 A continuación se presentan los criterios que van a ser verificados en el desempeño del o la estudiante mediante la observación del mismo.  
 De la siguiente lista marque con una “X” la columna correspondiente, de acuerdo con el desempeño de cada estudiante.

DESARROLLO	SI	AUN NO	NO APLICA
Menciona con claridad el concepto y las características empleadas en la luz blanca y el espectro visible en el montaje de escenarios.			
Determina adecuadamente los elementos y las cualidades de la luz en diferentes escenarios o estudios fotográficos.			
Emplea eficientemente los principios básicos utilizados en la composición de escenarios fotográficos.			
Define correctamente los principales elementos y el tipo de iluminación en los procesos fotográficos.			
Reconoce con precisión el fotomontaje y las características de la iluminación de acuerdo con el proceso según Rembrandt.			
Aplica eficazmente los elementos adecuados para el proceso de iluminación y montaje de estudios fotográficos.			

OBSERVACIONES:

### CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Explicar los principios de composición y las características en la iluminación.	Explica los principios de composición y las características en la iluminación.	Menciona el concepto y las características empleadas en la luz blanca y el espectro visible en el montaje de escenarios.	Conocimiento	Menciona con claridad el concepto y las características empleadas en la luz blanca y el espectro visible en el montaje de escenarios.
		Determina los elementos y las cualidades de la luz en diferentes escenarios o estudios fotográficos.	Desempeño	Determina adecuadamente los elementos y las cualidades de la luz en diferentes escenarios o estudios fotográficos.
		Emplea los principios básicos utilizados en la composición de escenarios fotográficos.	Producto	Emplea eficientemente los principios básicos utilizados en la composición de escenarios fotográficos.
Emplear los elementos adecuados para el montaje del estudio con la correcta iluminación en procesos fotográficos.	Emplea los elementos adecuados para el montaje del estudio con la correcta iluminación en procesos fotográficos.	Define los principales elementos y el tipo de iluminación en los procesos fotográficos.	Conocimiento	Define correctamente los principales elementos y el tipo de iluminación en los procesos fotográficos.
		Reconoce el fotomontaje y las características de la iluminación de acuerdo con el proceso según Rembrandt.	Desempeño	Reconoce con precisión el fotomontaje y las características de la iluminación de acuerdo con el proceso según Rembrandt.
		Aplica los elementos adecuados para el proceso de iluminación y montaje de estudios fotográficos.	Producto	Aplica eficazmente los elementos adecuados para el proceso de iluminación y montaje de estudios fotográficos.

## NORMA TÉCNICA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

### DATOS GENERALES

- Título:** **Equipo y proceso creativo para la conceptualización de la imagen fotográfica.**
- Propósito:** Desarrollar en el estudiantado los conocimientos, las habilidades y las destrezas para la instalación del equipo adecuado en el estudio fotográfico de acuerdo con las exigencias del sector publicitario.
- Nivel de competencia:** Básica.

### UNIDADES DE COMPETENCIA LABORAL QUE CONFORMAN LA NORMA.

Título	Clasificación
Cita correctamente los elementos y sus características dentro del proceso de montaje en un estudio fotográfico.	Específica
Identifica con claridad los equipos y los materiales que se utilizan en el montaje de un estudio fotográfico.	Específica
Emplea adecuadamente el equipo y los materiales, en el proceso de iluminación y montaje de un estudio fotográfico.	Específica
Distingue claramente el equipo, los materiales y los elementos que intervienen en el proceso de un estudio fotográfico.	Específica
Determina con exactitud los tipos de reflectores, los fondos y las bases utilizadas para el montaje de los estudios fotográficos.	Específica
Aplica eficientemente el proceso de montaje y las diferentes funciones que desempeñan en el sector publicitario el estudio fotográfico.	Específica

## ELEMENTOS DE COMPETENCIA

Referencia	Título del elemento
3 – 5	Desarrollar en el estudiantado los conocimientos, las habilidades y las destrezas para la instalación del equipo adecuado en el estudio fotográfico de acuerdo con las exigencias del sector publicitario.

### CRITERIOS DE DESEMPEÑO:

Indica el equipo adecuado para el montaje de un estudio fotográfico.  
Elabora un montaje de estudio fotográfico utilizando el equipo adecuado de acuerdo con el sector publicitario.

### CAMPO DE APLICACIÓN:

Categoría	Clase
Servicios	Prestación de servicios de Educación Técnica

### EVIDENCIAS DE CONOCIMIENTO:

Cita los elementos y sus características dentro del proceso de montaje en un estudio fotográfico.  
Distingue el equipo, los materiales y los elementos que intervienen en el proceso de un estudio fotográfico.

### EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO:

Identifica los equipos y los materiales que se utilizan en el montaje de un estudio fotográfico.  
Determina los tipos de reflectores, los fondos y las bases utilizadas para el montaje de los estudios fotográficos.

### EVIDENCIAS DE PRODUCTO:

Emplea el equipo y los materiales, en el proceso de iluminación y montaje de un estudio fotográfico.  
Aplica el proceso de montaje y las diferentes funciones que desempeñan en el sector publicitario el estudio fotográfico.

Modalidad: Industrial.

Especialidad: **DISEÑO PUBLICITARIO.**

Sub-área: **Diseño publicitario.**

Año: Undécimo.

Unidad de Estudio: Equipo y proceso creativo para la conceptualización de la imagen fotográfica.

Tiempo Estimado: 40 horas.

Propósito: Desarrollar en el estudiantado los conocimientos, las habilidades y las destrezas para la instalación del equipo adecuado en el estudio fotográfico de acuerdo con las exigencias del sector publicitario.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
1. Indicar el equipo adecuado para el montaje de un estudio fotográfico.	<p>El estudio fotográfico.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tipos de Cámaras: <ul style="list-style-type: none"> <li>Analógicas.</li> <li>Réflex digitales.</li> </ul> </li> <li>Sensores y formatos: <ul style="list-style-type: none"> <li>Accesorios fotográficos.</li> <li>Equipo de iluminación. <ul style="list-style-type: none"> <li>Luz continua (fluorescente, tungsteno, linternas y luz de destello (flash) entre otros).</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><u>El o la docente:</u></li> <li>Define los elementos y sus características dentro del proceso de montaje en un estudio fotográfico.</li> <li>Explica los equipos y los materiales que se utilizan en el montaje de un estudio fotográfico.</li> <li>Demuestra el equipo y de los materiales, en el proceso de iluminación y montaje de un estudio fotográfico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Capacidad para mantener relaciones sociales con equidad, sin discriminación ante personas extranjeras.</li> </ul>	<p><u>Cada estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Indica el equipo adecuado para el montaje de un estudio fotográfico.</li> </ul>

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cita los elementos y sus características dentro del proceso de montaje en un estudio fotográfico.</li> <li>• Identifica los equipos y los materiales que se utilizan en el montaje de un estudio fotográfico.</li> <li>• Emplea el equipo y los materiales, en el proceso de iluminación y montaje de un estudio fotográfico.</li> </ul>		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>2. Elaborar un montaje de estudio fotográfico utilizando el equipo adecuado de acuerdo con el sector publicitario.</p>	<p>Reflectores:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sombrillas, cajas de luz, conos, entre otros instrumentos.</li> <li>• Expositores manuales y fotómetros.</li> </ul> <p>Fondos y bases:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Resinas sintéticas.</li> <li>• Plexiglás.</li> <li>• Ciclogramas.</li> </ul> <p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Láminas de aluminio, telas y tapices, entre otros, empleados en el montaje de estudios fotográficos.</li> </ul>	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menciona el equipo, los materiales y los elementos que intervienen en el proceso de un estudio fotográfico.</li> <li>• Ilustra los tipos de reflectores, los fondos y las bases utilizadas para el montaje de los estudios fotográficos.</li> <li>• Explica el proceso de montaje y las diferentes funciones que desempeñan en el sector publicitario el estudio fotográfico.</li> </ul>		<p><u>Cada estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elabora un montaje de estudio fotográfico utilizando el equipo adecuado de acuerdo con el sector publicitario.</li> </ul>

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Distingue el equipo, los materiales y los elementos que intervienen en el proceso de un estudio fotográfico.</li> <li>• Determina los tipos de reflectores, los fondos y las bases utilizadas para el montaje de los estudios fotográficos.</li> <li>• Aplica el proceso de montaje y las diferentes funciones que desempeñan en el sector publicitario el estudio fotográfico.</li> </ul>		



PRÁCTICAS Y LISTAS DE COTEJO

DESARROLLO DE LA PRÁCTICA

UNIDAD DE ESTUDIO: Equipo y proceso creativo para la conceptualización de la imagen fotográfica.

PRÁCTICA No. 1

Propósito:

Escenario: Aula - Taller

Duración:

MATERIALES	MAQUINARIA	EQUIPO	HERRAMIENTA

## PROCEDIMIENTOS

El o la docente:

- Define los elementos y sus características dentro del proceso de montaje en un estudio fotográfico.
- Explica los equipos y los materiales que se utilizan en el montaje de un estudio fotográfico.
- Demuestra el equipo y de los materiales, en el proceso de iluminación y montaje de un estudio fotográfico.
- Menciona el equipo, los materiales y los elementos que intervienen en el proceso de un estudio fotográfico.
- Ilustra los tipos de reflectores, los fondos y las bases utilizadas para el montaje de los estudios fotográficos.
- Explica el proceso de montaje y las diferentes funciones que desempeñan en el sector publicitario el estudio fotográfico.

LISTA DE COTEJO SUGERIDA	Fecha:
--------------------------	--------

NOMBRE DE CADA ESTUDIANTE:	
----------------------------	--

**Instrucciones:**  
 A continuación se presentan los criterios que van a ser verificados en el desempeño del o la estudiante mediante la observación del mismo.  
 De la siguiente lista marque con una “X” la columna correspondiente, de acuerdo con el desempeño de cada estudiante.

DESARROLLO	SI	AUN NO	NO APLICA
Cita correctamente los elementos y sus características dentro del proceso de montaje en un estudio fotográfico.			
Identifica con claridad los equipos y los materiales que se utilizan en el montaje de un estudio fotográfico.			
Emplea adecuadamente el equipo y los materiales, en el proceso de iluminación y montaje de un estudio fotográfico.			
Distingue claramente el equipo, los materiales y los elementos que intervienen en el proceso de un estudio fotográfico.			
Determina con exactitud los tipos de reflectores, los fondos y las bases utilizadas para el montaje de los estudios fotográficos.			
Aplica eficientemente el proceso de montaje y las diferentes funciones que desempeñan en el sector publicitario el estudio fotográfico.			

OBSERVACIONES:

### CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Indicar el equipo adecuado para el montaje de un estudio fotográfico.	Indica el equipo adecuado para el montaje de un estudio fotográfico.	Cita los elementos y sus características dentro del proceso de montaje en un estudio fotográfico.	Conocimiento	Cita correctamente los elementos y sus características dentro del proceso de montaje en un estudio fotográfico.
		Identifica los equipos y los materiales que se utilizan en el montaje de un estudio fotográfico.	Desempeño	Identifica con claridad los equipos y los materiales que se utilizan en el montaje de un estudio fotográfico.
		Emplea el equipo y los materiales, en el proceso de iluminación y montaje de un estudio fotográfico.	Producto	Emplea adecuadamente el equipo y los materiales, en el proceso de iluminación y montaje de un estudio fotográfico.
Elaborar un montaje de estudio fotográfico utilizando el equipo adecuado de acuerdo con el sector publicitario.	Elabora un montaje de estudio fotográfico utilizando el equipo adecuado de acuerdo con el sector publicitario.	Distingue el equipo, los materiales y los elementos que intervienen en el proceso de un estudio fotográfico.	Conocimiento	Distingue claramente el equipo, los materiales y los elementos que intervienen en el proceso de un estudio fotográfico.
		Determina los tipos de reflectores, los fondos y las bases utilizadas para el montaje de los estudios fotográficos.	Desempeño	Determina con exactitud los tipos de reflectores, los fondos y las bases utilizadas para el montaje de los estudios fotográficos.
		Aplica el proceso de montaje y las diferentes funciones que desempeñan en el sector publicitario el estudio fotográfico	Producto	Aplica eficientemente el proceso de montaje y las diferentes funciones que desempeñan en el sector publicitario el estudio fotográfico

## NORMA TÉCNICA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

### DATOS GENERALES

**Título:** **Producción fotográfica.**  
**Propósito:** Desarrollar en los y las estudiantes los conocimientos, las habilidades y las destrezas para la aplicación de los conceptos fundamentales relacionados con la producción fotográfica en el diseño publicitario.

**Nivel de competencia:** Básica.

### UNIDADES DE COMPETENCIA LABORAL QUE CONFORMAN LA NORMA.

Título	Clasificación
Enumera correctamente los principios y las etapas de la producción fotográfica en el medio publicitario.	Específica
Reconoce acertadamente las etapas y las normas de la producción, el diseño y el montaje de la producción fotográfica.	Específica
Utiliza adecuadamente las diferentes normas que se utilizan en la producción fotográfica de acuerdo con el medio publicitario.	Específica
Distingue claramente el equipo, los materiales y los elementos que intervienen en el proceso de un estudio fotográfico.	Específica
Determina con exactitud los tipos de reflectores, los fondos y las bases utilizadas para el montaje de los estudios fotográficos.	Específica
Aplica eficientemente el proceso de montaje y las diferentes funciones que desempeñan en el sector publicitario el estudio fotográfico.	Específica

## ELEMENTOS DE COMPETENCIA

Referencia	Título del elemento
3 – 6	Desarrollar en los y las estudiantes los conocimientos, las habilidades y las destrezas para la aplicación de los conceptos fundamentales relacionados con la producción fotográfica en el diseño publicitario.

### CRITERIOS DE DESEMPEÑO:

Emplea las normas generales y las específicas de una producción fotográfica en el medio publicitario.  
Elabora un montaje de estudio fotográfico utilizando el equipo adecuado de acuerdo con el sector publicitario.

### CAMPO DE APLICACIÓN:

Categoría	Clase
Servicios	Prestación de servicios de Educación Técnica

### EVIDENCIAS DE CONOCIMIENTO:

Enumera los principios y las etapas de la producción fotográfica en el medio publicitario.  
Distingue el equipo, los materiales y los elementos que intervienen en el proceso de un estudio fotográfico.

### **EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO:**

Reconoce las etapas y las normas de la producción, el diseño y el montaje de la producción fotográfica.  
Determina los tipos de reflectores, los fondos y las bases utilizadas para el montaje de los estudios fotográficos.

### **EVIDENCIAS DE PRODUCTO:**

Utiliza las diferentes normas que se utilizan en la producción fotográfica de acuerdo con el medio publicitario.  
Aplica el proceso de montaje y las diferentes funciones que desempeñan en el sector publicitario el estudio fotográfico.

Modalidad: Industrial.

Especialidad: **DISEÑO PUBLICITARIO.**

Sub-área: **Fotografía.**

Año: Undécimo.

Unidad de Estudio: Producción fotográfica.

Tiempo Estimado: 48 horas.

Propósito: Desarrollar en los y las estudiantes los conocimientos, las habilidades y las destrezas para la aplicación de los conceptos fundamentales relacionados con la producción fotográfica en el diseño publicitario.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
1. Emplear las normas generales y las específicas de una producción fotográfica en el medio publicitario.	<p><b>Principios:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Etapas de la producción fotográfica.</li> <li>• Diseño.</li> <li>• Producción.</li> <li>• Montaje.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>El o la docente:</u></li> <li>• Define los principios y las etapas de la producción fotográfica en el medio publicitario.</li> <li>• Describe las etapas y las normas de la producción, el diseño y el montaje de la producción fotográfica.</li> <li>• Ilustra las diferentes normas que se utilizan en la producción fotográfica de acuerdo con el medio publicitario.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sensibilidad ante la pérdida de la biodiversidad.</li> </ul>	<p><u>Cada estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Emplea las normas generales y las específicas de una producción fotográfica en el medio publicitario.</li> </ul>



RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Enumera los principios y las etapas de la producción fotográfica en el medio publicitario.</li> <li>• Reconoce las etapas y las normas de la producción, el diseño y el montaje de la producción fotográfica.</li> <li>• Utiliza las diferentes normas que se utilizan en la producción fotográfica de acuerdo con el medio publicitario.</li> </ul>		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>2. Elaborar un montaje de estudio fotográfico utilizando el equipo adecuado de acuerdo con el sector publicitario.</p>	<p>Reflectores:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sombrillas, cajas de luz, conos, entre otros instrumentos.</li> <li>• Exposímetros manuales y fotómetros.</li> </ul> <p>Fondos y bases:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Resinas sintéticas.</li> <li>• Plexiglás.</li> <li>• Ciclogramas.</li> </ul> <p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Láminas de aluminio, telas y tapices, entre otros, empleados en el montaje de estudios fotográficos.</li> </ul>	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menciona el equipo, los materiales y los elementos que intervienen en el proceso de un estudio fotográfico.</li> <li>• Ilustra los tipos de reflectores, los fondos y las bases utilizadas para el montaje de los estudios fotográficos.</li> <li>• Explica el proceso de montaje y las diferentes funciones que desempeñan en el sector publicitario el estudio fotográfico.</li> </ul>		<p><u>Cada estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elabora un montaje de estudio fotográfico utilizando el equipo adecuado de acuerdo con el sector publicitario.</li> </ul>

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Distingue el equipo, los materiales y los elementos que intervienen en el proceso de un estudio fotográfico.</li> <li>• Determina los tipos de reflectores, los fondos y las bases utilizadas para el montaje de los estudios fotográficos.</li> <li>• Aplica el proceso de montaje y las diferentes funciones que desempeñan en el sector publicitario el estudio fotográfico.</li> </ul>		

PRÁCTICAS Y LISTAS DE COTEJO

DESARROLLO DE LA PRÁCTICA

UNIDAD DE ESTUDIO: Producción fotográfica.

PRÁCTICA No. 1

Propósito:

Escenario: Aula - Taller

Duración:

MATERIALES	MAQUINARIA	EQUIPO	HERRAMIENTA

## PROCEDIMIENTOS

El o la docente:

- Define los principios y las etapas de la producción fotográfica en el medio publicitario.
- Describe las etapas y las normas de la producción, el diseño y el montaje de la producción fotográfica.
- Ilustra las diferentes normas que se utilizan en la producción fotográfica de acuerdo con el medio publicitario.
- Menciona el equipo, los materiales y los elementos que intervienen en el proceso de un estudio fotográfico.
- Ilustra los tipos de reflectores, los fondos y las bases utilizadas para el montaje de los estudios fotográficos.
- Explica el proceso de montaje y las diferentes funciones que desempeñan en el sector publicitario el estudio fotográfico.

LISTA DE COTEJO SUGERIDA	Fecha:
--------------------------	--------

NOMBRE DE CADA ESTUDIANTE:	
----------------------------	--

**Instrucciones:**  
 A continuación se presentan los criterios que van a ser verificados en el desempeño del o la estudiante mediante la observación del mismo.  
 De la siguiente lista marque con una “X” la columna correspondiente, de acuerdo con el desempeño de cada estudiante.

DESARROLLO	SI	AUN NO	NO APLICA
Enumera correctamente los principios y las etapas de la producción fotográfica en el medio publicitario.			
Reconoce acertadamente las etapas y las normas de la producción, el diseño y el montaje de la producción fotográfica.			
Utiliza adecuadamente las diferentes normas que se utilizan en la producción fotográfica de acuerdo con el medio publicitario.			
Distingue claramente el equipo, los materiales y los elementos que intervienen en el proceso de un estudio fotográfico.			
Determina con exactitud los tipos de reflectores, los fondos y las bases utilizadas para el montaje de los estudios fotográficos.			
Aplica eficientemente el proceso de montaje y las diferentes funciones que desempeñan en el sector publicitario el estudio fotográfico.			

OBSERVACIONES:

### CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Emplear las normas generales y las específicas de una producción fotográfica en el medio publicitario.	Emplea las normas generales y las específicas de una producción fotográfica en el medio publicitario.	Enumera los principios y las etapas de la producción fotográfica en el medio publicitario.	Conocimiento	Enumera correctamente los principios y las etapas de la producción fotográfica en el medio publicitario.
		Reconoce las etapas y las normas de la producción, el diseño y el montaje de la producción fotográfica.	Desempeño	Reconoce acertadamente las etapas y las normas de la producción, el diseño y el montaje de la producción fotográfica.
		Utiliza las diferentes normas que se utilizan en la producción fotográfica de acuerdo con el medio publicitario.	Producto	Utiliza adecuadamente las diferentes normas que se utilizan en la producción fotográfica de acuerdo con el medio publicitario.
Elaborar un montaje de estudio fotográfico utilizando el equipo adecuado de acuerdo con el sector publicitario.	Elabora un montaje de estudio fotográfico utilizando el equipo adecuado de acuerdo con el sector publicitario.	Distingue el equipo, los materiales y los elementos que intervienen en el proceso de un estudio fotográfico.	Conocimiento	Distingue claramente el equipo, los materiales y los elementos que intervienen en el proceso de un estudio fotográfico.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
		Determina los tipos de reflectores, los fondos y las bases utilizadas para el montaje de los estudios fotográficos.	Desempeño	Determina con exactitud los tipos de reflectores, los fondos y las bases utilizadas para el montaje de los estudios fotográficos.
		Aplica el proceso de montaje y las diferentes funciones que desempeñan en el sector publicitario el estudio fotográfico	Producto	Aplica eficientemente el proceso de montaje y las diferentes funciones que desempeñan en el sector publicitario el estudio fotográfico



## **SUB-ÁREA: DISEÑO DIGITAL.**

## SUB-ÁREA DISEÑO DIGITAL

### DESCRIPCIÓN

Conformada por siete unidades de estudio con un espacio adecuado para que los aspectos teórico-prácticos, se desarrollen durante ocho horas semanales, para un total de 320 horas anuales comprendidas en un curso lectivo. Esta sub-área está compuesta por las siguientes unidades de estudio:

- **Fundamentos de informática:** sitúa al estudiante en el contexto histórico de la informática tanto a nivel nacional como internacional, reconociendo el impacto de esta en la sociedad actual. Además de la aplicación, desarrollan las habilidades y las destrezas básicas para la aplicación de las normas básicas de la digitación en la producción de diferentes tipos de material documental.
- **Software de aplicación:** introduce los conceptos más importantes con respecto al sistema operativo, así como los conocimientos, las habilidades y las destrezas en el manejo de diferentes software de aplicación ( hoja electrónica y graficadores, entre otros).
- **Software de edición fotográfica:** se utilizarán las herramientas, los efectos y los pánels, con el propósito de que la o el estudiante puedan aplicarlos apropiadamente y así eventualmente, dominar la edición de la fotografía y la creación de documentos en el campo del diseño.
- **Software de Ilustración vectorial:** se le brinda al estudiante los conocimientos para la creación y manipulación de los documentos y los archivos empleando distintos elementos gráficos de acuerdo con el software de ilustración vectorial.
- **Software de diagramación editorial:** Instruye en el o la estudiante los conocimientos necesarios para la aplicación y el manejo de las diferentes herramientas computacionales que ofrece el software de diagramación editorial y maquetación de producciones gráficas.
- **Editor de texto:** desarrolla las habilidades y las destrezas básicas para la aplicación de las normas fundamentales para la digitación en la producción de diferentes tipos de material documental.
- **Diseño tipográfico:** el estudiante aplica con el software adecuado, los conocimientos, las habilidades y las diferentes técnicas de presentación en los proyectos tipográficos del diseño publicitario digital.

## OBJETIVOS GENERALES

Desarrollar en el o la estudiante los conocimientos, las habilidades y las destrezas para:

Conocer los aspectos básicos relacionados con la evolución de la Tecnología, la Informática y la Comunicación (TIC) como herramienta para el trabajo en el diseño publicitario.

Utilizar las herramientas disponibles en el software de aplicación para el desarrollo de su trabajo.

Emplear las funciones y las herramientas existentes en el software para la edición y manipulación de imágenes.

Aplicar las funciones y las herramientas existentes en el software de ilustración vectorial para la edición de imágenes y textos.

Determinar las herramientas disponibles en el software para la diagramación, la edición de textos y la maquetación.

Desarrollar adecuadamente las normas básicas de la digitación en el diseño publicitario.

Demostrar los métodos y las técnicas del diseño tipográfico en los procesos editoriales.

## DISTRIBUCIÓN DE LAS UNIDADES DE ESTUDIO FOTOGRAFÍA

Unidades	Nombre	Tiempo estimado en horas	Tiempo estimado en semanas
I	Fundamentos de informática.	16	2
II	Software de aplicación.	24	3
III	Software de edición fotográfica.	80	10
IV	Software de Ilustración vectorial.	80	10
V	Software de diagramación editorial.	72	9
VI	Editor de texto.	16	2
VII	Diseño tipográfico.	32	4
	<b>TOTAL</b>	320	40

Fórmula: horas de unidad / horas semanales = tiempo estimado en semanas

## NORMA TÉCNICA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

### DATOS GENERALES

**Título:** **Fundamentos de informática.**  
**Propósito:** Desarrollar en el o la estudiante los conocimientos básicos relacionados con la evolución de la Tecnología, la Informática y la Comunicación (TIC) como herramienta para el trabajo en el diseño publicitario.

**Nivel de competencia:** Básica.

### UNIDADES DE COMPETENCIA LABORAL QUE CONFORMAN LA NORMA.

Título	Clasificación
Comprende con claridad los orígenes de la computación y la informática.	Específica
Interpreta claramente las características de las generaciones de computadoras.	Específica
Cita claramente los aspectos del desarrollo de la tecnología de la información y la comunicación (TIC) de la vida cotidiana y empresarial en la actualidad.	Específica
Comprende correctamente los conceptos relacionados con la tecnología de la información y la comunicación (TIC).	Específica
Relaciona con precisión los conceptos de TIC en diferentes campos de aplicación.	Específica
Identifica correctamente la interacción entre el ser humano y las TIC.	Específica
Comprende con claridad la influencia de las TIC en la sociedad moderna.	Específica
Interpreta acertadamente los cambios que se han producido a partir de la relación ser humano – TIC.	Específica
Identifica con precisión los conceptos de derechos de autor y de propiedad intelectual.	Específica
Reconoce claramente las implicaciones legales de los convenios, las leyes y los reglamentos relacionados con la informática.	Específica
Interpreta eficientemente diferentes elementos de la legislación existente relacionados con la informática.	Específica

## ELEMENTOS DE COMPETENCIA

Referencia	Título del elemento
4 – 1	Desarrollar en el o la estudiante los conocimientos básicos relacionados con la evolución de la Tecnología, la Informática y la Comunicación (TIC) como herramienta para el trabajo en el diseño publicitario.

### CRITERIOS DE DESEMPEÑO:

Define los orígenes, el desarrollo de la informática y el impacto tecnológico.

Identifica los conceptos, las características y los elementos determinantes del desarrollo de las tecnologías, la información y la comunicación (TIC).

Identifica los principios fundamentales de la legislación vigente relacionada con el campo de la informática.

### CAMPO DE APLICACIÓN:

Categoría	Clase
Servicios	Prestación de servicios de Educación Técnica

### EVIDENCIAS DE CONOCIMIENTO:

Menciona los orígenes y el desarrollo de la computación y la informática.

Comprende los conceptos relacionados con la tecnología de la información y la comunicación.

Comprende la influencia de las TIC en la sociedad moderna.

Reconoce las implicaciones legales de los convenios, las leyes y los reglamentos relacionados con la informática.

## **EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO:**

- Describe las características de las generaciones de computadoras.
- Relaciona los aspectos de la vida cotidiana y empresarial en los que se evidencia el impacto de las TIC.
- Relaciona los conceptos de TIC en diferentes campos de aplicación.
- Identifica la interacción entre el ser humano y las TIC.
- Identifica los conceptos de derechos de autor y de propiedad intelectual.
- Describe los pasos para patentar creaciones.

## **EVIDENCIAS DE PRODUCTO:**

- Interpreta los cambios que se han producido a partir de la relación ser humano – TIC.
- Interpreta diferentes elementos de la legislación existente relacionados con la informática.

Modalidad: Industrial.

Especialidad: **DISEÑO PUBLICITARIO.**

Sub-área: **Diseño digital.**

Año: Undécimo.

Unidad de Estudio: Fundamentos de informática.

Tiempo Estimado: 16 horas.

Propósito: Desarrollar en el o la estudiante los conocimientos básicos relacionados con la evolución de la Tecnología, la Informática y la Comunicación (TIC) como herramienta para el trabajo en el diseño publicitario.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
1. Definir los orígenes, el desarrollo de la informática y el impacto tecnológico.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Historia de la computación y la informática.</li> <li>• Generaciones de computadoras.</li> <li>• Diferencias entre computación e informática.</li> <li>• Desarrollo de las tecnologías de información y comunicación.</li> <li>• Impacto de los avances tecnológicos en la vida cotidiana y empresarial.</li> </ul>	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menciona los orígenes y el desarrollo de la computación y la informática.</li> <li>• Describe las características de las generaciones de computadoras.</li> <li>• Relaciona los aspectos de la vida cotidiana y empresarial en los que se evidencia el impacto de las TIC.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interés por el logro de metas que beneficien a todos.</li> </ul>	<p><u>Cada estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Define los orígenes, el desarrollo de la informática y el impacto tecnológico.</li> </ul>



RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende los orígenes de la computación y la informática.</li> <li>• Interpreta las características de las generaciones de computadoras.</li> <li>• Cita los aspectos de la vida cotidiana y empresarial del desarrollo de la tecnología de la información y la comunicación (TIC) en la vida.</li> </ul>		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>2. Identificar los conceptos, las características y los elementos determinantes del desarrollo de las tecnologías, la información y la comunicación (TIC).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conceptos:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Información.</li> <li>• Comunicación.</li> <li>• TIC.</li> <li>• Informática.</li> <li>• Computadoras.</li> </ul> </li> <li>• Hardware:</li> <li>• Software:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• De aplicación.</li> <li>• Sistemas.</li> </ul> </li> </ul>	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Define los conceptos relacionados con la tecnología de la información y la comunicación y sus características.</li> <li>• Demuestra las aplicaciones de estos conceptos en diferentes campos.</li> <li>• Identifica las relaciones que se presentan en la interacción del hombre con las TIC.</li> <li>• Interpreta la influencia de las TIC en la sociedad moderna.</li> <li>• Explica los cambios producidos en la relación ser humano-TIC en la sociedad actual.</li> </ul>		<p><u>Cada estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica los conceptos, las características y los elementos determinantes del desarrollo de las tecnologías, la información y la comunicación (TIC).</li> </ul>

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende los conceptos relacionados con la tecnología de la información y la comunicación.</li> <li>• Relaciona los conceptos de TIC en diferentes campos de aplicación.</li> <li>• Identifica la interacción entre el ser humano y las TIC.</li> <li>• Comprende la influencia de las TIC en la sociedad moderna.</li> <li>• Interpreta los cambios que se han producido a partir de la relación ser humano – TIC.</li> </ul>		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>3. Interpretar los principales elementos relacionados con la legislación nacional asociados al campo de las TIC.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Derechos de autor y de propiedad intelectual.</li> <li>• Seguridad e integridad en la información y los usuarios de TIC.</li> <li>• Legislación en Costa Rica:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ley de Protección a la Propiedad Intelectual</li> <li>• Patentado de Creaciones e Inventos.</li> </ul> </li> </ul>	<p><u>El o la docente.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Define los conceptos de derechos de autor y de propiedad intelectual.</li> <li>• Explica la legislación internacional y la nacional respectivamente.</li> <li>• Nombra los principales aspectos de las legislaciones nacionales e internacionales relacionados con la informática.</li> <li>• Describe los pasos para patentar creaciones.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interpreta los principales elementos relacionados con la legislación nacional e internacional asociados al campo de las TIC.</li> </ul>

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica los conceptos de derechos de autor y de propiedad intelectual.</li> <li>• Reconoce las implicaciones legales de los convenios, las leyes y los reglamentos relacionados con la informática.</li> <li>• Interpreta diferentes elementos de la legislación existente relacionados con la informática.</li> <li>• Describe los pasos para patentar creaciones.</li> </ul>		

PRÁCTICAS Y LISTAS DE COTEJO

DESARROLLO DE LA PRÁCTICA

UNIDAD DE ESTUDIO: Fundamentos de informática.

PRÁCTICA No. 1

Propósito:

Escenario: Aula - Taller

Duración:

MATERIALES	MAQUINARIA	EQUIPO	HERRAMIENTA

## PROCEDIMIENTOS

El o la docente:

- Menciona los orígenes y el desarrollo de la computación y la informática.
- Describe las características de las generaciones de computadoras.
- Relaciona los aspectos de la vida cotidiana y empresarial en los que se evidencia el impacto de las TIC.
- Define los conceptos relacionados con la tecnología de la información y la comunicación y sus características.
- Demuestra las aplicaciones de estos conceptos en diferentes campos.
- Identifica las relaciones que se presentan en la interacción del ser humano con las TIC.
- Interpreta la influencia de las TIC en la sociedad moderna.
- Explica los cambios producidos en la relación ser humano- TIC en la sociedad actual.
- Define de los conceptos de derechos de autor y de propiedad intelectual.
- Explica la legislación internacional y la nacional respectivamente.
- Nombra los principales aspectos de las legislaciones nacionales e internacionales relacionados con la informática.
- Describe los pasos para patentar creaciones.

LISTA DE COTEJO SUGERIDA	Fecha:
--------------------------	--------

NOMBRE DE CADA ESTUDIANTE:	
----------------------------	--

**Instrucciones:**  
 A continuación se presentan los criterios que van a ser verificados en el desempeño del o la estudiante mediante la observación del mismo.  
 De la siguiente lista marque con una “X” la columna correspondiente, de acuerdo con el desempeño de cada estudiante.

DESARROLLO	SI	AUN NO	NO APLICA
Comprende con claridad los orígenes de la computación y la informática.			
Interpreta claramente las características de las generaciones de computadoras.			
Cita claramente los aspectos del desarrollo de la tecnología de la información y la comunicación (TIC) de la vida cotidiana y empresarial en la actualidad.			
Comprende correctamente los conceptos relacionados con la tecnología de la información y la comunicación.			
Relaciona con precisión los conceptos de TIC en diferentes campos de aplicación.			
Identifica correctamente la interacción entre el ser humano y las TIC.			
Comprende con claridad la influencia de las TIC en la sociedad moderna.			
Interpreta acertadamente los cambios que se han producido a partir de la relación ser humano – TIC.			
Interpreta acertadamente el estado actual de la TIC en el ámbito nacional e internacional.			
Identifica con precisión los conceptos de derechos de autor y de propiedad intelectual.			
Reconoce claramente las implicaciones legales de los convenios, las leyes y los reglamentos relacionados con la informática.			
Interpreta eficientemente diferentes elementos de la legislación existente relacionados con la informática.			
Describe los pasos para patentar creaciones.			

OBSERVACIONES:



### CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Definir los orígenes, el desarrollo de la informática y el impacto tecnológico.	Define los orígenes, el desarrollo de la informática y el impacto tecnológico.	Menciona los orígenes y el desarrollo de la computación y la informática.	Conocimiento	Comprende con claridad los orígenes de la computación y la informática.
		Describe las características de las generaciones de computadoras.	Desempeño	Interpreta claramente las características de las generaciones de computadoras.
		Relaciona los aspectos de la vida cotidiana y empresarial en los que se evidencia el impacto de las TIC.	Desempeño	Cita claramente los aspectos del desarrollo de la tecnología de la información y la comunicación (TIC) de la vida cotidiana y empresarial en la actualidad.
Identificar los conceptos, las características y los elementos determinantes del desarrollo de las tecnologías, la información y la comunicación (TIC).	Identifica los conceptos, las características y los elementos determinantes del desarrollo de las tecnologías, la información y la comunicación (TIC).	Comprende los conceptos relacionados con la tecnología de la información y la comunicación.	Conocimiento	Comprende correctamente los conceptos relacionados con la tecnología de la información y la comunicación.
		Relaciona los conceptos de TIC en diferentes campos de aplicación.	Desempeño	Relaciona con precisión los conceptos de TIC en diferentes campos de aplicación.
		Identifica la interacción entre el ser humano y las TIC.	Desempeño	Identifica correctamente la interacción entre el ser humano y las TIC.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
		Comprende la influencia de las TIC en la sociedad moderna.	Conocimiento	Comprende con claridad la influencia de las TIC en la sociedad moderna.
		Interpreta los cambios que se han producido a partir de la relación ser humano – TIC.	Producto	Interpreta acertadamente los cambios que se han producido a partir de la relación ser humano – TIC.
Interpretar los principales elementos relacionados con la legislación nacional e internacional asociados al campo de las TIC.	Interpreta los principales elementos relacionados con la legislación nacional e internacional asociados al campo de las TIC.	Identifica los conceptos de derechos de autor y de propiedad intelectual.	Desempeño	Identifica con precisión los conceptos de derechos de autor y de propiedad intelectual.
		Reconoce las implicaciones legales de los convenios, las leyes y los reglamentos relacionados con la informática.	Conocimiento	Reconoce claramente las implicaciones legales de los convenios, las leyes y los reglamentos relacionados con la informática.
		Interpreta diferentes elementos de la legislación existente relacionados con la informática.	Producto	Interpreta eficientemente diferentes elementos de la legislación existente relacionados con la informática.

## NORMA TECNICA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

### DATOS GENERALES

**Título:** **Software de aplicación.**  
**Propósito:** Desarrollar en el o la estudiante los conocimientos, las habilidades y las destrezas para el uso de las herramientas disponibles en el software de aplicación para el desarrollo de su trabajo.  
**Nivel de competencia:** Básica.

### UNIDADES DE COMPETENCIA LABORAL QUE CONFORMAN LA NORMA.

Título	Clasificación
Reconoce acertadamente los hábitos adecuados para el trabajo con computadoras.	Específica
Diferencia eficientemente los tipos de virus y antivirus.	Específica
Instala, corre y configura protecciones antivirus sin margen de error.	Específica
Sintetiza acertadamente las funciones y las utilidades del DOS.	Específica
Utiliza los comandos del DOS en el desarrollo de prácticas sin margen de error.	Específica
Identifica eficientemente los elementos que se presentan para la administración de programas.	Específica
Utiliza las funciones disponibles para el manejo del entorno del sistema operativo sin margen de error.	Específica
Distingue las herramientas disponibles para el manejo de los diferentes recursos sin margen de error.	Específica
Configura los diferentes equipos y recursos de la computadora sin margen de error.	Específica

## ELEMENTOS DE COMPETENCIA

Referencia	Título del elemento
4 – 2	Desarrollar en el o la estudiante los conocimientos, las habilidades y las destrezas para el uso de las herramientas disponibles en el software de aplicación para el desarrollo de su trabajo.

### CRITERIOS DE DESEMPEÑO:

Aplica hábitos de higiene y seguridad en el uso del computador.

Examina diferentes programas y dispositivos de almacenamiento utilizando antivirus.

Resuelve problemas básicos utilizando los comandos del DOS.

Aplica las funciones y las herramientas básicas del sistema operativo de ambiente gráfico.

Utiliza las funciones disponibles en un sistema operativo de ambiente gráfico en el manejo y administración de diferentes recursos.

### CAMPO DE APLICACIÓN:

Categoría	Clase
Servicios	Prestación de servicios de Educación Técnica

### EVIDENCIAS DE CONOCIMIENTO:

Define el concepto de virus y antivirus.

Define conceptos relacionados con los sistemas operativos.

## **EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO:**

Explica las normas y los cuidados que se deben seguir para el uso del computador.  
Reconoce los hábitos adecuados para el trabajo con computadoras.  
Diferencia los tipos de virus y antivirus.  
Explica el concepto de DOS.  
Identifica las características y las funciones del DOS.  
Sintetiza las funciones y las utilidades del DOS.  
Describe los comandos internos y externos del DOS.  
Diferencia los comandos del DOS.  
Explica el funcionamiento de las herramientas básicas del sistema.  
Identifica los elementos que se presentan para la administración de programas.  
Distingue las herramientas disponibles para el manejo de los diferentes recursos.  
Describe el procedimiento adecuado para el uso de cada una de las herramientas tecnológicas.  
Identifica las funciones disponibles para la creación, apertura, edición e impresión de documentos.  
Sigue el procedimiento para el manejo y la construcción de tablas y gráficos.  
Utiliza los comandos del DOS en el desarrollo de prácticas.  
Utiliza las funciones disponibles para el manejo del entorno gráfico del sistema operativo.  
Configura adecuadamente los diferentes equipos y recursos de la computadora.

## **EVIDENCIAS DE PRODUCTO:**

Documentos de texto.  
Informes relacionados con la detección, la corrección y la protección de programas.  
Casos resueltos por medio del uso de los comandos del DOS en el desarrollo de prácticas.  
Casos resueltos con el uso de las funciones disponibles para el manejo del entorno gráfico del sistema operativo.  
Diferentes equipos y recursos de la computadora configurados adecuadamente.

Modalidad: Industrial.

Especialidad: **DISEÑO PUBLICITARIO.**

Sub-área: **Diseño digital.**

Año: Undécimo.

Unidad de Estudio: Software de aplicación.

Tiempo Estimado: 24 horas.

Propósito: Desarrollar en el o la estudiante los conocimientos, las habilidades y las destrezas para el uso de las herramientas disponibles en el software de aplicación para el desarrollo de su trabajo.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
1. Aplicar normas básicas de trabajo para el uso correcto del equipo de cómputo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Normas básicas para utilizar el computador.</li> <li>• Cuidados que requiere el equipo de cómputo:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadoras</li> <li>• Equipos periféricos</li> <li>• Disquetes</li> <li>• Discos compactos</li> <li>• Flash disk – usb.</li> </ul> </li> <li>• Hábitos de trabajo en el laboratorio de cómputo.</li> <li>• Posición correcta frente a la computadora.</li> </ul>	<u>El o la docente:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Describe las normas básicas para el uso de computadoras y del laboratorio de cómputo.</li> <li>• Describe las reglas básicas para el uso y cuidado del equipo.</li> <li>• Ilustra los hábitos adecuados de trabajo.</li> <li>• Demuestra las medidas de trabajo e higiene.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tener una clara noción de los derechos fundamentales de cada persona.</li> </ul>	<u>Cada estudiante:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplica normas básicas de trabajo para el uso correcto del equipo de cómputo</li> </ul>

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explica las normas y los cuidados que se deben seguir para el uso del computador.</li> <li>• Reconoce los hábitos adecuados para el trabajo con computadoras.</li> <li>• Aplica hábitos de higiene y seguridad en el uso del computador.</li> </ul>		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>2. Resolver problemas de virus en las computadoras.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Virus en las computadoras:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Concepto</li> <li>• Características</li> <li>• Tipos de virus.</li> </ul> </li> <li>• Antivirus:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Concepto</li> <li>• Características</li> <li>• Detección de virus.</li> <li>• Corrección y protección de programas.</li> </ul> </li> <li>• Prevención:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Firewalls</li> <li>• Software de prevención.</li> </ul> </li> <li>• Conceptos de seguridad.</li> </ul>	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Define el concepto de virus.</li> <li>• Identifica las características de los virus.</li> <li>• Clasifica los diferentes virus existentes.</li> <li>• Describe los antivirus existentes</li> <li>• Compara las características de los diferentes antivirus.</li> <li>• Demuestra los procedimientos de detección, corrección y protección de programas.</li> </ul>		<p><u>Cada estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Resuelve problemas de virus en las computadoras.</li> </ul>



RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Define el concepto de virus y antivirus.</li> <li>• Diferencia los tipos de virus y antivirus.</li> <li>• Instala y configura protecciones contra antivirus.</li> <li>• Aplica los procedimientos para la detección, la corrección y la protección de programas.</li> <li>• Examina diferentes programas y dispositivos de almacenamiento utilizando antivirus.</li> </ul>		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>3. Utilizar las funciones disponibles en el sistema operativo en la administración del hardware y software de la computadora.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sistema operativo DOS:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Concepto</li> <li>• Características</li> <li>• Utilidades.</li> <li>• Controladores de dispositivos.</li> <li>• Configuración.</li> </ul> </li> <li>• Comandos Internos DOS:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Concepto</li> <li>• Características</li> <li>• Usos</li> <li>• Sintaxis.</li> </ul> </li> <li>• Comandos Externos DOS:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Concepto</li> <li>• Características</li> <li>• Usos</li> <li>• Sintaxis.</li> </ul> </li> </ul>	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Define el concepto de DOS.</li> <li>• Describe las características del DOS.</li> <li>• Clasifica las funciones del DOS.</li> <li>• Define los conceptos básicos relacionados con los comandos del DOS.</li> <li>• Diferencia los comandos internos y externos.</li> <li>• Ejemplifica los usos y la sintaxis de los comandos internos y externos.</li> </ul>		<p><u>Cada estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza las diferentes herramientas y funciones del sistema operativo en la administración de los diferentes recursos.</li> </ul>

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explica el concepto de DOS.</li> <li>• Identifica las características y las funciones del DOS.</li> <li>• Sintetiza las funciones y las utilidades del DOS.</li> <li>• Describe los comandos internos y externos del DOS.</li> <li>• Diferencia los comandos del DOS.</li> <li>• Utiliza los comandos del DOS en el desarrollo de prácticas.</li> </ul>		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>4. Utilizar las diferentes herramientas para manejo del entorno en un sistema operativo de ambiente gráfico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ambiente gráfico y manejo del entorno en el sistema operativo:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menús</li> <li>• Cuadros de diálogo</li> <li>• Ventanas</li> <li>• Selección de opciones.</li> </ul> </li> <li>• Inicialización y utilización:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cambio de unidades</li> <li>• Carpetas o subdirectorios</li> <li>• Barra de tareas</li> <li>• Función de inicio</li> <li>• Uso del mouse (botón izq. y der.).</li> </ul> </li> </ul>	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Define los conceptos relacionados con los sistemas operativos de ambiente gráfico.</li> <li>• Describe las diferentes herramientas disponibles en el sistema operativo.</li> <li>• Demuestra el funcionamiento de las herramientas.</li> <li>• Utiliza las funciones en la realización de tareas relacionadas con el manejo del entorno.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tener una clara noción de los derechos fundamentales de cada persona.</li> </ul>	<p><u>Cada estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza las herramientas y funciones del sistema operativo de ambiente gráfico para el manejo o personalización del entorno.</li> </ul>

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ventanas:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elementos de ventana.</li> <li>• Iconos.</li> <li>• Cuadros de diálogo.</li> <li>• Personalización.</li> </ul> </li> <li>• Menús:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Agregar y eliminar órdenes.</li> <li>• Accesos directos.</li> </ul> </li> <li>• Configuración del entorno de la pantalla.</li> </ul>	<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Define conceptos relacionados con los sistemas operativos de ambiente gráfico.</li> <li>• Explica el funcionamiento de las herramientas básicas del sistema.</li> <li>• Identifica los elementos que se presentan para la administración de programas.</li> <li>• Utiliza las funciones disponibles para el manejo del entorno del sistema operativo.</li> </ul>		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>5. Utilizar las herramientas disponibles para el manejo de diferentes recursos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilización de accesorios:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fax – módem</li> <li>• Impresoras</li> <li>• Sonido</li> <li>• Imagen</li> <li>• Multimedia</li> <li>• Dispositivos de red</li> <li>• Otros periféricos.</li> </ul> </li> <li>• Comunicaciones:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conexiones telefónicas</li> <li>• Comunicación directa por cable.</li> <li>• Servicios en línea.</li> </ul> </li> <li>• Configuración:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Herramientas de Internet</li> <li>• Equipos periféricos</li> <li>• Conexiones en red.</li> </ul> </li> </ul>	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Describe las herramientas disponibles para el manejo de los diferentes recursos.</li> <li>• Ilustra el procedimiento para el uso de los diferentes recursos.</li> <li>• Demuestra los procedimientos para la configuración de equipos y recursos.</li> <li>• Utiliza las opciones de configuración.</li> </ul>		<p><u>Cada estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza las herramientas disponibles para el manejo y configuración de diferentes recursos.</li> </ul>

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Distingue las herramientas disponibles para el manejo de los diferentes recursos.</li> <li>• Describe el procedimiento adecuado para el uso de cada una de las herramientas tecnológicas.</li> <li>• Configura adecuadamente los diferentes equipos y recursos de la computadora.</li> </ul>		

PRACTICAS Y LISTAS DE COTEJO

DESARROLLO DE LA PRACTICA

UNIDAD DE ESTUDIO: Software de aplicación.

PRÁCTICA No. 1

Propósito:

Escenario: Aula - Taller

Duración:

MATERIALES	MAQUINARIA	EQUIPO	HERRAMIENTA



## PROCEDIMIENTOS

El o la docente:

- Describe las normas básicas para el uso de computadoras y del laboratorio de cómputo.
- Describe las reglas básicas para el uso y cuidado del equipo.
- Ilustra los hábitos adecuados de trabajo.
- Demuestra las medidas de trabajo e higiene.
- Define el concepto de virus y antivirus.
- Diferencia los tipos de virus y antivirus.
- Aplica los procedimientos para la detección, la corrección y la protección de programas.
- Examina diferentes programas y dispositivos de almacenamiento utilizando antivirus.
- Define el concepto de DOS.
- Describe las características del DOS.
- Clasifica las funciones del DOS.
- Define los conceptos básicos relacionados con los comandos del DOS.
- Diferencia los comandos internos y externos.
- Ejemplifica los usos y la sintaxis de los comandos internos y externos.
- Define conceptos relacionados con los sistemas operativos de ambiente gráfico.
- Explica el funcionamiento de las herramientas básicas del sistema.
- Identifica los elementos que se presentan para la administración de programas.
- Utiliza las funciones disponibles para el manejo del entorno del sistema operativo.
- Describe las herramientas disponibles para el manejo de los diferentes recursos.
- Ilustra el procedimiento para el uso de los diferentes recursos.
- Demuestra los procedimientos para la configuración de equipos y recursos.
- Utiliza las opciones de configuración.

LISTA DE COTEJO SUGERIDA	Fecha:
--------------------------	--------

NOMBRE DE CADA ESTUDIANTES:	
-----------------------------	--

Instrucciones:  
A continuación se presentan los criterios que van a ser verificados en el desempeño del o la estudiante mediante la observación del mismo. De la siguiente lista marque con una “X” la columna correspondiente, de acuerdo con el desempeño de cada estudiante.

DESARROLLO	SI	AUN NO	NO APLICA
Reconoce acertadamente los hábitos adecuados para el trabajo con computadoras.			
Diferencia eficientemente los tipos de virus y antivirus.			
Aplica los procedimientos para la detección, la corrección y la protección de programas sin margen de error.			
Describe con claridad los comandos internos y externos del DOS.			
Diferencia los comandos del DOS sin margen de error.			
Utiliza los comandos del DOS en el desarrollo de prácticas sin margen de error.			
Identifica eficientemente los elementos que se presentan para la administración de programas.			
Utiliza las funciones disponibles para el manejo del entorno gráfico del sistema operativo sin margen de error.			
Distingue las herramientas disponibles para el manejo de los diferentes recursos sin margen de error.			
Configura los diferentes equipos y recursos de la computadora sin margen de error.			

OBSERVACIONES:

### CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Aplicar normas básicas de trabajo para el uso correcto del computador.	Aplica hábitos de higiene y seguridad en el uso del computador.	Explica las normas y los cuidados que se deben seguir para el uso del computador.	Desempeño	Explica cuidadosamente las normas y los cuidados que se deben seguir para el uso del computador.
		Reconoce los hábitos adecuados para el trabajo con computadoras.	Desempeño	Reconoce acertadamente los hábitos adecuados para el trabajo con computadoras.
Resolver problemas de virus en las computadoras.	Resuelve problemas de virus en las computadoras.	Define el concepto de virus y antivirus.	Conocimiento	Define con claridad el concepto de virus y antivirus.
		Diferencia los tipos de virus y antivirus.	Desempeño	Diferencia eficientemente los tipos de virus y antivirus.
		Aplica los procedimientos para la detección, la corrección y la protección de programas.	Producto	Aplica los procedimientos para la detección, la corrección y la protección de programas sin margen de error.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Utilizar las funciones disponibles en el sistema operativo en la administración del hardware y software de la computadora.	Utiliza las funciones disponibles en el sistema operativo en la administración del hardware y software de la computadora.	Explica el concepto de DOS.	Desempeño	Explica con claridad el concepto de DOS.
		Identifica las características y las funciones del DOS.	Desempeño	Identifica con precisión las características y las funciones del DOS.
		Sintetiza las funciones y las utilidades del DOS.	Desempeño	Sintetiza acertadamente las funciones y las utilidades del DOS.
		Describe los comandos internos y externos del DOS.	Desempeño	Describe con claridad los comandos internos y externos del DOS.
		Diferencia los comandos del DOS.	Desempeño	Diferencia los comandos del DOS sin margen de error.
		Utiliza los comandos del DOS en el desarrollo de prácticas.	Producto	Utiliza los comandos del DOS en el desarrollo de prácticas sin margen de error.

### CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Utilizar las diferentes herramientas para manejo del entorno en un sistema operativo de ambiente gráfico.	Utiliza las diferentes herramientas para manejo del entorno en un sistema operativo de ambiente gráfico.	Define conceptos relacionados con los sistemas operativos de ambiente gráfico.	Conocimiento	Define con claridad conceptos relacionados con los sistemas operativos de ambiente gráfico.
		Explica el funcionamiento de las herramientas básicas del sistema.	Desempeño	Explica con claridad el funcionamiento de las herramientas básicas del sistema.
		Identifica los elementos que se presentan para la administración de programas.	Desempeño	Identifica eficientemente los elementos que se presentan para la administración de programas.
		Utiliza las funciones disponibles para el manejo del entorno gráfico del sistema operativo.	Producto	Utiliza las funciones disponibles para el manejo del entorno gráfico del sistema operativo sin margen de error.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Utilizar las herramientas disponibles para el manejo de diferentes recursos.	Utiliza las herramientas disponibles para el manejo de diferentes recursos.	Distingue las herramientas disponibles para el manejo de los diferentes recursos.	Desempeño	Distingue las herramientas disponibles para el manejo de los diferentes recursos sin margen de error.
		Describe el procedimiento adecuado para el uso de cada una de las herramientas tecnológicas.	Desempeño	Describe con claridad el procedimiento adecuado para el uso de cada una de las herramientas tecnológicas.
		Configura adecuadamente los diferentes equipos y recursos de la computadora.	Producto	Configura los diferentes equipos y recursos de la computadora sin margen de error.

## NORMA TÉCNICA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

### DATOS GENERALES

**Título:** **Software de edición fotográfica.**  
**Propósito:** Desarrollar en el estudiantado los conocimientos, las habilidades y las destrezas para la utilización de las funciones y de las herramientas existentes en el software para la edición y manipulación de imágenes.

**Nivel de competencia:** Básica.

### UNIDADES DE COMPETENCIA LABORAL QUE CONFORMAN LA NORMA.

Título	Clasificación
Menciona con claridad los requerimientos de hardware que posee el software de edición fotográfica.	Específica
Describe adecuadamente las características, el uso y las aplicaciones del software de edición fotográfica.	Específica
Reconoce eficientemente el proceso de licenciamientos y su importancia en el marco de la Ley de Propiedad Intelectual.	Específica
Cita acertadamente las paletas y los menús disponibles para el uso y la aplicación del software de ilustración vectorial.	Específica
Identifica con eficiencia el procedimiento para el uso de las paletas y los menús del software de edición fotográfica.	Específica
Utiliza eficazmente las aplicaciones, las paletas y los menús en el software de edición fotográfica.	Específica
Distingue con claridad las fuentes desde las que se pueden capturar los tipos de gráficos vectoriales y las imágenes.	Específica
Prepara correctamente el procedimiento para la captura o importación de imágenes y gráficos vectoriales.	Específica
Efectúa eficientemente el proceso para la optimización de imágenes de antaño y ciudad ecológica, entre otras.	Específica
Define acertadamente las herramientas y los tipos de ajustes en el color que se pueden realizar a diferentes imágenes.	Específica
Ilustra claramente el procedimiento para la realización de diferentes ajustes de color en imágenes digitales.	Específica
Resuelve correctamente el proceso de ajuste del color en diferentes imágenes por medio de las herramientas del software de edición fotográfica.	Específica
Muestra claramente los tipos de preferencias y de selecciones con los que se puede realizar los diferentes procesos del software.	Específica
Determina eficazmente el procedimiento para el uso de las preferencias y de las selecciones.	Específica

Título

Clasificación

Aplica adecuadamente los procedimientos para el uso de las preferencias y las selecciones en procesos de edición fotográfica.	Específica
Enumera eficientemente el concepto, los tipos de capas, canales y máscaras con los que se puede trabajar.	Específica
Interpreta acertadamente los procedimientos para el uso de las capas, los canales y las máscaras en la edición de imágenes fotográficas.	Específica
Realiza correctamente los procedimientos para utilizar en la edición fotográfica las capas, los canales y las máscaras.	Específica
Ubica acertadamente las funciones con las que se puede elaborar el texto en la edición fotográfica.	Específica
Expresa con claridad el procedimiento para la edición, la selección e importación de textos en el software de edición fotográfica.	Específica
Emplea con precisión los procedimientos del software de edición fotográfica para la edición, la selección y la importación de textos en trabajos publicitarios.	Específica
Distingue correctamente las funciones del software de edición fotográfica para la aplicación de colores y texturas en proyectos publicitarios.	Específica
Representa adecuadamente las consideraciones técnicas y las estéticas para el uso de los colores, las texturas y los fondos, en proyectos digitales de edición fotográfica.	Específica
Diseña con eficacia el procedimiento para la creación de motivos, texturas y colores en proyectos publicitarios.	Específica
Selecciona adecuadamente el concepto y los diferentes tipos de filtros que se utilizan en el software de edición de imágenes.	Específica
Reconoce eficientemente las funciones y las herramientas utilizadas en los procesos digitales con tipos de filtros.	Específica
Determina con precisión los procedimientos y las técnicas para la utilización de filtros en el software de edición fotográfica.	Específica



## ELEMENTOS DE COMPETENCIA

Referencia	Título del elemento
4 – 3	Desarrollar en el estudiantado los conocimientos, las habilidades y las destrezas para la utilización de las funciones y de las herramientas existentes en el software para la edición y manipulación de imágenes.

### CRITERIOS DE DESEMPEÑO:

- Identifica las funciones y las herramientas disponibles en el software de edición fotográfica.
- Determina las herramientas disponibles en el software de edición fotográfica.
- Reconoce los tipos de imágenes y ajustes de color que se pueden trabajar con el software de edición fotográfica.
- Determina los ajustes del color en imágenes por medio del software de edición fotográfica.
- Distingue las opciones de preferencias y selecciones del software de edición fotográfica.
- Utiliza las herramientas y las funciones para el manejo de capas, canales y de las máscaras del software de edición fotográfica.
- Emplea las herramientas y las funciones disponibles para el manejo de texto en el software de edición fotográfica.
- Aplica las herramientas disponibles en el software de edición de imágenes para pintar y colorear.
- Demuestra las funciones y las herramientas del software de edición fotográfica para el uso de los filtros.

### CAMPO DE APLICACIÓN:

Categoría	Clase
Servicios	Prestación de servicios de Educación Técnica

## **EVIDENCIAS DE CONOCIMIENTO:**

- Menciona los requerimientos de hardware que posee el software de edición fotográfica.
- Cita las paletas y los menús disponibles para el uso y la aplicación del software de ilustración vectorial.
- Distingue las fuentes desde las que se pueden capturar los tipos de gráficos vectoriales y las imágenes.
- Define las herramientas y los tipos de ajustes en el color que se pueden realizar a diferentes imágenes.
- Muestra los tipos de preferencias y de selecciones con los que se puede realizar los diferentes procesos del software.
- Enumera el concepto, los tipos de capas, canales y máscaras con los que se puede trabajar.
- Ubica las funciones con las que se puede elaborar el texto en la edición fotográfica.
- Distingue las funciones del software de edición fotográfica para la aplicación de colores y texturas en proyectos publicitarios.
- Selecciona el concepto y los diferentes tipos de filtros que se utilizan en el software de edición de imágenes.

## **EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO:**

- Describe las características, el uso y las aplicaciones del software de edición fotográfica.
- Reconoce el proceso de licenciamientos y su importancia en el marco de la Ley de Propiedad Intelectual.
- Identifica el procedimiento para el uso de las paletas y los menús del software de edición fotográfica.
- Prepara el procedimiento para la captura o importación de imágenes y gráficos vectoriales.
- Ilustra el procedimiento para la realización de diferentes ajustes de color en imágenes digitales.
- Determina el procedimiento para el uso de las preferencias y de las selecciones.
- Interpreta los procedimientos para el uso de las capas, los canales y las máscaras en la edición de imágenes fotográficas.
- Expresa el procedimiento para la edición, la selección e importación de textos en el software de edición fotográfica.
- Representa las consideraciones técnicas y las estéticas para el uso de los colores, las texturas y los fondos, en proyectos digitales de edición fotográfica.
- Reconoce las funciones y las herramientas utilizadas en los procesos digitales con tipos de filtros.

## **EVIDENCIAS DE PRODUCTO:**

Utiliza las aplicaciones, las paletas y los menús en el software de edición fotográfica.

Efectúa el proceso para la optimización de imágenes de antaño y ciudad ecológica, entre otras.

Resuelve el proceso de ajuste del color en diferentes imágenes por medio de las herramientas del software de edición fotográfica.

Aplica los procedimientos para el uso de las preferencias y las selecciones en procesos de edición fotográfica.

Realiza los procedimientos para utilizar en la edición fotográfica las capas, los canales y las máscaras.

Emplea los procedimientos del software de edición fotográfica para la edición, la selección y la importación de textos en trabajos publicitarios.

Diseña el procedimiento para la creación de motivos, texturas y colores en proyectos publicitarios.

Determina los procedimientos y las técnicas para la utilización de filtros en el software de edición fotográfica.

Modalidad: Industrial.

Especialidad: **DISEÑO PUBLICITARIO.**

Sub-área: **Diseño digital.**

Año: Undécimo.

Unidad de Estudio: Software de edición fotográfica.

Tiempo Estimado: 80 horas.

Propósito: Desarrollar en el estudiantado los conocimientos, las habilidades y las destrezas para la utilización de las funciones y de las herramientas existentes en el software para la edición y manipulación de imágenes.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
1. Identificar las funciones y las herramientas disponibles en el software de edición fotográfica.	<p><b>Edición fotográfica (edición vigente):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Características.</li> <li>• Usos y aplicaciones.</li> <li>• Requerimientos de hardware.</li> <li>• Proceso de compra y licenciamiento del software.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>El o la docente:</u></li> <li>• Define los requerimientos de hardware que posee el software de edición fotográfica.</li> <li>• Identifica las características, el uso y las aplicaciones del software de edición fotográfica.</li> <li>• Explica el proceso de licenciamientos y su importancia en el marco de la Ley de Propiedad Intelectual.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Habilidad para enfrentarse a situaciones problemáticas.</li> </ul>	<p><u>Cada estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica las funciones y las herramientas disponibles en el software de edición fotográfica.</li> </ul>

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menciona los requerimientos de hardware que posee el software de edición fotográfica.</li> <li>• Describe las características, el uso y las aplicaciones del software de edición fotográfica.</li> <li>• Reconoce el proceso de licenciamientos y su importancia en el marco de la Ley de Propiedad Intelectual.</li> </ul>		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>2. Determinar las herramientas disponibles en el software de edición fotográfica.</p>	<p><b>Paletas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Navegador.</li> <li>• Información.</li> <li>• Opciones.</li> <li>• Color.</li> <li>• Muestras.</li> <li>• Pinceles.</li> <li>• Historia.</li> <li>• Acciones.</li> <li>• Capas.</li> <li>• Canales.</li> <li>• Trazados.</li> <li>• Otras herramientas.</li> </ul> <p><b>Menús:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Archivo.</li> <li>• Edición.</li> <li>• Imagen.</li> <li>• Capa.</li> <li>• Selección.</li> <li>• Filtro.</li> <li>• Vista.</li> <li>• Ventana.</li> <li>• Ayuda.</li> <li>• Otras opciones de menús.</li> </ul>	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Enumera las paletas y los menús disponibles para el uso y la aplicación del software de ilustración vectorial.</li> <li>• Describe el procedimiento para el uso de las paletas y los menús del software de edición fotográfica.</li> <li>• Ilustra las aplicaciones, las paletas y los menús en el software de edición fotográfica.</li> </ul>		<p><u>Cada estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Determina las herramientas disponibles en el software de edición fotográfica.</li> </ul>

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cita las paletas y los menús disponibles para el uso y la aplicación del software de ilustración vectorial.</li> <li>• Identifica el procedimiento para el uso de las paletas y los menús del software de edición fotográfica.</li> <li>• Utiliza las aplicaciones, las paletas y los menús en el software de edición fotográfica.</li> </ul>		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>3. Reconocer los tipos de imágenes y ajustes de color que se pueden trabajar con el software de edición fotográfica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipos de gráficos:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mapas de bits.</li> <li>• Gráficos vectoriales.</li> </ul> </li> <li>• Resoluciones:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Imagen.</li> <li>• Monitor.</li> <li>• Impresora.</li> </ul> </li> <li>• Sistemas de entrada:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Scanner.</li> <li>• Cámaras digitales y de video.</li> <li>• Otros sistemas.</li> </ul> </li> <li>• Sistemas de salida               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Impresoras.</li> <li>• Diapositivas.</li> <li>• Otros.</li> </ul> </li> <li>• Optimización de imágenes.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ciudad ecológica.</li> <li>• Imágenes de antaño.</li> </ul> </li> </ul>	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Señala las fuentes desde las que se pueden capturar los tipos de gráficos vectoriales y las imágenes.</li> <li>• Ilustra el procedimiento para la captura o importación de imágenes y gráficos vectoriales.</li> <li>• Ejemplifica el proceso para la optimización de imágenes de antaño y ciudad ecológica, entre otras.</li> </ul>		<p><u>Cada estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce los tipos de imágenes y ajustes de color que se pueden trabajar con el software de edición fotográfica.</li> </ul>



RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Distingue las fuentes desde las que se pueden capturar los tipos de gráficos vectoriales y las imágenes.</li> <li>• Prepara el procedimiento para la captura o importación de imágenes y gráficos vectoriales.</li> <li>• Efectúa el proceso para la optimización de imágenes de antaño y ciudad ecológica, entre otras.</li> </ul>		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>4. Determinar los ajustes del color en imágenes por medio del software de edición fotográfica.</p>	<p>Ajuste del color:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fotografías.</li> <li>• Histograma.</li> <li>• Niveles automáticos.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contraste automático.</li> <li>• Niveles.</li> <li>• Curvas.</li> <li>• Equilibrio del color.</li> <li>• Brillo y contraste.</li> <li>• Tono y saturación.</li> <li>• Desaturar.</li> <li>• Reemplazar color.</li> </ul> </li> <li>• Corregir selectivamente.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mezclador de canales.</li> <li>• Invertir.</li> <li>• Ecuilizar.</li> <li>• Umbral.</li> <li>• Posterizar.</li> <li>• Variaciones</li> </ul> </li> </ul>	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menciona las herramientas y los tipos de ajustes en el color que se pueden realizar a diferentes imágenes.</li> <li>• Expresa el procedimiento para la realización de diferentes ajustes de color en imágenes digitales.</li> <li>• Realiza el proceso de ajuste del color en diferentes imágenes por medio de las herramientas del software de edición fotográfica.</li> </ul>		<p><u>Cada estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Determina los ajustes del color en imágenes por medio del software de edición fotográfica.</li> </ul>

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Define las herramientas y los tipos de ajustes en el color que se pueden realizar a diferentes imágenes.</li> <li>• Ilustra el procedimiento para la realización de diferentes ajustes de color en imágenes digitales.</li> <li>• Resuelve el proceso de ajuste del color en diferentes imágenes por medio de las herramientas del software de edición fotográfica.</li> </ul>		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>5. Distinguir las opciones de preferencias y selecciones del software de edición fotográfica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Preferencias:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Generales.</li> <li>• Guardar archivo.</li> <li>• Pantalla y cursores.</li> <li>• Transparencia y gama.</li> <li>• Unidades y reglas.</li> <li>• Guías y cuadrícula.</li> </ul> </li> <li>• Selecciones:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trazados.</li> <li>• Herramientas marco de selección.</li> <li>• Herramientas lazo y varita mágica.</li> </ul> </li> </ul>	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cita los tipos de preferencias y de selecciones con los que se puede realizar los diferentes procesos del software.</li> <li>• Explica el procedimiento para el uso de las preferencias y de las selecciones.</li> <li>• Demuestra los procedimientos para el uso de las preferencias y las selecciones en procesos de edición fotográfica.</li> </ul>		<p><u>Cada estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Distingue las opciones de preferencias y selecciones del software de edición fotográfica.</li> </ul>

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Muestra los tipos de preferencias y de selecciones con los que se puede realizar los diferentes procesos del software.</li> <li>• Determina el procedimiento para el uso de las preferencias y de las selecciones.</li> <li>• Aplica los procedimientos para el uso de las preferencias y las selecciones en procesos de edición fotográfica.</li> </ul>		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>6. Utilizar las herramientas y las funciones para el manejo de capas, canales y de las máscaras del software de edición fotográfica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Capas:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicación.</li> <li>• Visualización.</li> <li>• Creación y eliminación.</li> <li>• Duplicar y eliminar.</li> <li>• Opciones.</li> <li>• Máscaras.</li> <li>• Mover.</li> <li>• Capas enlazadas.</li> <li>• Capas de ajuste.</li> </ul> </li> <li>• Canales:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opciones de canal.</li> <li>• Visualización.</li> <li>• Trabajar en canal.</li> <li>• Duplicación de canales.</li> <li>• Mezcla de canales.</li> <li>• Combinar colores.</li> </ul> </li> <li>• Máscaras:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicación.</li> <li>• Máscara rápida.</li> <li>• Aplicaciones.</li> </ul> </li> </ul>	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Muestra el concepto, los tipos de capas, canales y máscaras con los que se puede trabajar.</li> <li>• Informa los procedimientos para el uso de las capas, los canales y las máscaras en la edición de imágenes fotográficas.</li> <li>• Determina los procedimientos para utilizar en la edición fotográfica las capas, los canales y las máscaras.</li> </ul>		<p><u>Cada estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza las herramientas y las funciones para el manejo de capas, canales y de las máscaras del software de edición fotográfica.</li> </ul>

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Enumera el concepto, los tipos de capas, canales y máscaras con los que se puede trabajar.</li> <li>• Interpreta los procedimientos para el uso de las capas, los canales y las máscaras en la edición de imágenes fotográficas.</li> <li>• Realiza los procedimientos para utilizar en la edición fotográfica las capas, los canales y las máscaras.</li> </ul>		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>7. Emplear las herramientas y las funciones disponibles para el manejo de texto en el software de edición fotográfica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Texto:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplica diferentes textos.</li> <li>• Edición de textos.</li> <li>• Selección de textos.</li> <li>• Importación de textos.</li> </ul> </li> </ul>	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Formula las funciones con las que se puede elaborar el texto en la edición fotográfica.</li> <li>• Relaciona el procedimiento para la edición, la selección e importación de textos en el software de edición fotográfica.</li> <li>• Utiliza los procedimientos del software de edición fotográfica para la edición, la selección y la importación de textos en trabajos publicitarios.</li> </ul>		<p><u>Cada estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Emplea las herramientas y las funciones disponibles para el manejo de texto en el software de edición fotográfica.</li> </ul>



RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ubica las funciones con las que se puede elaborar el texto en la edición fotográfica.</li> <li>• Expresa el procedimiento para la edición, la selección e importación de textos en el software de edición fotográfica.</li> <li>• Emplea los procedimientos del software de edición fotográfica para la edición, la selección y la importación de textos en trabajos publicitarios.</li> </ul>		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>8. Aplicar las herramientas disponibles en el software de edición de imágenes para pintar y colorear.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pintar.</li> <li>• Paleta de pinceles:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cargar pinceles.</li> <li>• Eliminar pinceles.</li> <li>• Crear nuevos pinceles.</li> </ul> </li> <li>• Herramientas:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aerógrafo.</li> <li>• Pincel.</li> <li>• Tampón.</li> <li>• Borrador.</li> <li>• Lápiz.</li> <li>• Dedo.</li> <li>• Enfoque y desenfoque.</li> <li>• Esponja.</li> <li>• Degradado.</li> <li>• Bote de pintura.</li> <li>• Cuentagotas y muestra de color.</li> </ul> </li> </ul>	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Define las funciones del software de edición fotográfica para la aplicación de colores y texturas en proyectos publicitarios.</li> <li>• Interpreta las consideraciones técnicas y las estéticas para el uso de los colores, las texturas y los fondos, en proyectos digitales de edición fotográfica.</li> <li>• Ilustra el procedimiento para la creación de motivos, texturas y colores en proyectos publicitarios.</li> </ul>		<p><u>Cada estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplica las herramientas disponibles en el software de edición de imágenes para pintar y colorear.</li> </ul>

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Color y modos:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Modos de fusión.</li> <li>• Paleta muestras de color.</li> </ul> </li> <li>• Motivos y texturas:</li> <li>• Creación de motivos y texturas:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desde un documento en blanco.</li> <li>• Desde una imagen.</li> <li>• Creación de fondos.</li> <li>• Fondos a partir de una imagen.</li> <li>• Fondos con motivos y capas.</li> </ul> </li> </ul>	<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Distingue las funciones del software de edición fotográfica para la aplicación de colores y texturas en proyectos publicitarios.</li> <li>• Representa las consideraciones técnicas y las estéticas para el uso de los colores, las texturas y los fondos, en proyectos digitales de edición fotográfica.</li> <li>• Diseña el procedimiento para la creación de motivos, texturas y colores en proyectos publicitarios.</li> </ul>		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>9. Demostrar las funciones y las herramientas del software de edición fotográfica para el uso de los filtros.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipos de filtros:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aspecto artístico.</li> <li>• Bosquejo.</li> <li>• Texturizar.</li> <li>• Trazos de pincel.</li> <li>• Distorsión.</li> <li>• Estilización.</li> <li>• Pixelización.</li> <li>• Interpretación.</li> </ul> </li> </ul>	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menciona el concepto y los diferentes tipos de filtros que se utilizan en el software de edición de imágenes.</li> <li>• Describe las funciones y las herramientas utilizadas en los procesos digitales con tipos de filtros.</li> <li>• Expresa los procedimientos y las técnicas para la utilización de filtros en el software de edición fotográfica.</li> </ul>		<p><u>Cada estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Demuestra las funciones y las herramientas del software de edición fotográfica para el uso de los filtros.</li> </ul>

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Selecciona el concepto y los diferentes tipos de filtros que se utilizan en el software de edición de imágenes.</li> <li>• Reconoce las funciones y las herramientas utilizadas en los procesos digitales con tipos de filtros.</li> <li>• Determina los procedimientos y las técnicas para la utilización de filtros en el software de edición fotográfica.</li> </ul>		

PRÁCTICAS Y LISTAS DE COTEJO

DESARROLLO DE LA PRÁCTICA

UNIDAD DE ESTUDIO: Software de edición fotográfica.

PRÁCTICA No. 1

Propósito:

Escenario: Aula - Taller

Duración:

MATERIALES	MAQUINARIA	EQUIPO	HERRAMIENTA

## PROCEDIMIENTOS

El o la docente:

- Define los requerimientos de hardware que posee el software de edición fotográfica.
- Identifica las características, el uso y las aplicaciones del software de edición fotográfica.
- Explica el proceso de licenciamientos y su importancia en el marco de la Ley de Propiedad Intelectual.
- Enumera las paletas y los menús disponibles para el uso y la aplicación del software de ilustración vectorial.
- Describe el procedimiento para el uso de las paletas y los menús del software de edición fotográfica.
- Ilustra las aplicaciones, las paletas y los menús en el software de edición fotográfica.
- Señala las fuentes desde las que se pueden capturar los tipos de gráficos vectoriales y las imágenes.
- Ilustra el procedimiento para la captura o importación de imágenes y gráficos vectoriales.
- Ejemplifica el proceso para la optimización de imágenes de antaño y ciudad ecológica, entre otras.
- Menciona las herramientas y los tipos de ajustes en el color que se pueden realizar a diferentes imágenes.
- Expresa el procedimiento para la realización de diferentes ajustes de color en imágenes digitales.
- Realiza el proceso de ajuste del color en diferentes imágenes por medio de las herramientas del software de edición fotográfica.
- Cita los tipos de preferencias y de selecciones con los que se puede realizar los diferentes procesos del software.
- Explica el procedimiento para el uso de las preferencias y de las selecciones.
- Demuestra los procedimientos para el uso de las preferencias y las selecciones en procesos de edición fotográfica.
- Muestra el concepto, los tipos de capas, canales y máscaras con los que se puede trabajar.
- Informa los procedimientos para el uso de las capas, los canales y las máscaras en la edición de imágenes fotográficas.
- Determina los procedimientos para utilizar en la edición fotográfica las capas, los canales y las máscaras.
- Formula las funciones con las que se puede elaborar el texto en la edición fotográfica.
- Relaciona el procedimiento para la edición, la selección e importación de textos en el software de edición fotográfica.
- Utiliza los procedimientos del software de edición fotográfica para la edición, la selección y la importación de textos en trabajos publicitarios.
- Define las funciones del software de edición fotográfica para la aplicación de colores y texturas en proyectos publicitarios.
- Interpreta las consideraciones técnicas y las estéticas para el uso de los colores, las texturas y los fondos, en proyectos digitales de edición fotográfica.
- Ilustra el procedimiento para la creación de motivos, texturas y colores en proyectos publicitarios.
- Menciona el concepto y los diferentes tipos de filtros que se utilizan en el software de edición de imágenes.
- Describe las funciones y las herramientas utilizadas en los procesos digitales con tipos de filtros.
- Expresa los procedimientos y las técnicas para la utilización de filtros en el software de edición fotográfica.

LISTA DE COTEJO SUGERIDA	Fecha:
--------------------------	--------

NOMBRE DE CADA ESTUDIANTE:	
----------------------------	--

**Instrucciones:**  
A continuación se presentan los criterios que van a ser verificados en el desempeño del o la estudiante mediante la observación del mismo.  
De la siguiente lista marque con una “X” la columna correspondiente, de acuerdo con el desempeño de cada estudiante.

DESARROLLO	SI	AUN NO	NO APLICA
Menciona con claridad los requerimientos de hardware que posee el software de edición fotográfica.			
Describe adecuadamente las características, el uso y las aplicaciones del software de edición fotográfica.			
Reconoce eficientemente el proceso de licenciamientos y su importancia en el marco de la Ley de Propiedad Intelectual.			
Cita acertadamente las paletas y los menús disponibles para el uso y la aplicación del software de ilustración vectorial.			
Identifica con eficiencia el procedimiento para el uso de las paletas y los menús del software de edición fotográfica.			
Utiliza eficazmente las aplicaciones, las paletas y los menús en el software de edición fotográfica.			
Distingue con claridad las fuentes desde las que se pueden capturar los tipos de gráficos vectoriales y las imágenes.			
Prepara correctamente el procedimiento para la captura o importación de imágenes y gráficos vectoriales.			
Efectúa eficientemente el proceso para la optimización de imágenes de antaño y ciudad ecológica, entre otras.			
Define acertadamente las herramientas y los tipos de ajustes en el color que se pueden realizar a diferentes imágenes.			
Ilustra claramente el procedimiento para la realización de diferentes ajustes de color en imágenes digitales.			
Resuelve correctamente el proceso de ajuste del color en diferentes imágenes por medio de las herramientas del software de edición fotográfica.			
Muestra claramente los tipos de preferencias y de selecciones con los que se puede realizar los diferentes procesos del software.			



Determina eficazmente el procedimiento para el uso de las preferencias y de las selecciones.			
Aplica adecuadamente los procedimientos para el uso de las preferencias y las selecciones en procesos de edición fotográfica.			
Enumera eficientemente el concepto, los tipos de capas, canales y máscaras con los que se puede trabajar.			
Interpreta acertadamente los procedimientos para el uso de las capas, los canales y las máscaras en la edición de imágenes fotográficas.			
Realiza correctamente los procedimientos para utilizar en la edición fotográfica las capas, los canales y las máscaras.			
Ubica acertadamente las funciones con las que se puede elaborar el texto en la edición fotográfica.			
Expresa con claridad el procedimiento para la edición, la selección e importación de textos en el software de edición fotográfica.			
Emplea con precisión los procedimientos del software de edición fotográfica para la edición, la selección y la importación de textos en trabajos publicitarios.			
Distingue correctamente las funciones del software de edición fotográfica para la aplicación de colores y texturas en proyectos publicitarios.			
Representa adecuadamente las consideraciones técnicas y las estéticas para el uso de los colores, las texturas y los fondos, en proyectos digitales de edición fotográfica.			
Diseña con eficacia el procedimiento para la creación de motivos, texturas y colores en proyectos publicitarios.			
Selecciona adecuadamente el concepto y los diferentes tipos de filtros que se utilizan en el software de edición de imágenes.			
Reconoce eficientemente las funciones y las herramientas utilizadas en los procesos digitales con tipos de filtros.			
Determina con precisión los procedimientos y las técnicas para la utilización de filtros en el software de edición fotográfica.			

OBSERVACIONES:

### CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Identificar las funciones y las herramientas disponibles en el software de edición fotográfica.	Identifica las funciones y las herramientas disponibles en el software de edición fotográfica.	Menciona los requerimientos de hardware que posee el software de edición fotográfica.	Conocimiento	Menciona con claridad los requerimientos de hardware que posee el software de edición fotográfica.
		Describe las características, el uso y las aplicaciones del software de edición fotográfica.	Desempeño	Describe adecuadamente las características, el uso y las aplicaciones del software de edición fotográfica.
		Reconoce el proceso de licenciamientos y su importancia en el marco de la Ley de Propiedad Intelectual.	Producto	Reconoce eficientemente el proceso de licenciamientos y su importancia en el marco de la Ley de Propiedad Intelectual.
Determinar las herramientas disponibles en el software de edición fotográfica.	Determina las herramientas disponibles en el software de edición fotográfica.	Cita las paletas y los menús disponibles para el uso y la aplicación del software de ilustración vectorial.	Conocimiento	Cita acertadamente las paletas y los menús disponibles para el uso y la aplicación del software de ilustración vectorial.
		Identifica el procedimiento para el uso de las paletas y los menús del software de edición fotográfica.	Desempeño	Identifica con eficiencia el procedimiento para el uso de las paletas y los menús del software de edición fotográfica.
		Utiliza las aplicaciones, las paletas y los menús en el software de edición fotográfica.	Producto	Utiliza eficazmente las aplicaciones, las paletas y los menús en el software de edición fotográfica.

### CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Reconocer los tipos de imágenes y ajustes de color que se pueden trabajar con el software de edición fotográfica.	Reconoce los tipos de imágenes y ajustes de color que se pueden trabajar con el software de edición fotográfica.	Distingue las fuentes desde las que se pueden capturar los tipos de gráficos vectoriales y las imágenes.	Conocimiento	Distingue con claridad las fuentes desde las que se pueden capturar los tipos de gráficos vectoriales y las imágenes.
		Prepara el procedimiento para la captura o importación de imágenes y gráficos vectoriales.	Desempeño	Prepara correctamente el procedimiento para la captura o importación de imágenes y gráficos vectoriales.
		Efectúa el proceso para la optimización de imágenes de antaño y ciudad ecológica, entre otras.	Producto	Efectúa eficientemente el proceso para la optimización de imágenes de antaño y ciudad ecológica, entre otras.
Determinar los ajustes del color en imágenes por medio del software de edición fotográfica.	Determina los ajustes del color en imágenes por medio del software de edición fotográfica.	Define las herramientas y los tipos de ajustes en el color que se pueden realizar a diferentes imágenes.	Conocimiento	Define acertadamente las herramientas y los tipos de ajustes en el color que se pueden realizar a diferentes imágenes.
		Ilustra el procedimiento para la realización de diferentes ajustes de color en imágenes digitales.	Desempeño	Ilustra claramente el procedimiento para la realización de diferentes ajustes de color en imágenes digitales.
		Resuelve el proceso de ajuste del color en diferentes imágenes por medio de las herramientas del software de edición fotográfica.	Producto	Resuelve correctamente el proceso de ajuste del color en diferentes imágenes por medio de las herramientas del software de edición fotográfica.

### CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Distinguir las opciones de preferencias y selecciones del software de edición fotográfica.	Distingue las opciones de preferencias y selecciones del software de edición fotográfica.	Muestra los tipos de preferencias y de selecciones con los que se puede realizar los diferentes procesos del software.	Conocimiento	Muestra claramente los tipos de preferencias y de selecciones con los que se puede realizar los diferentes procesos del software.
		Determina el procedimiento para el uso de las preferencias y de las selecciones.	Desempeño	Determina eficazmente el procedimiento para el uso de las preferencias y de las selecciones.
		Aplica los procedimientos para el uso de las preferencias y las selecciones en procesos de edición fotográfica.	Producto	Aplica adecuadamente los procedimientos para el uso de las preferencias y las selecciones en procesos de edición fotográfica.
Utilizar las herramientas y las funciones para el manejo de capas, canales y de las máscaras del software de edición fotográfica.	Utiliza las herramientas y las funciones para el manejo de capas, canales y de las máscaras del software de edición fotográfica.	Enumera el concepto, los tipos de capas, canales y máscaras con los que se puede trabajar.	Conocimiento	Enumera eficientemente el concepto, los tipos de capas, canales y máscaras con los que se puede trabajar.
		Interpreta los procedimientos para el uso de las capas, los canales y las máscaras en la edición de imágenes fotográficas.	Desempeño	Interpreta acertadamente los procedimientos para el uso de las capas, los canales y las máscaras en la edición de imágenes fotográficas.
		Realiza los procedimientos para utilizar en la edición fotográfica las capas, los canales y las máscaras.	Producto	Realiza correctamente los procedimientos para utilizar en la edición fotográfica las capas, los canales y las máscaras.

### CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Emplear las herramientas y las funciones disponibles para el manejo de texto en el software de edición fotográfica.	Emplea las herramientas y las funciones disponibles para el manejo de texto en el software de edición fotográfica.	Ubica las funciones con las que se puede elaborar el texto en la edición fotográfica.	Conocimiento	Ubica acertadamente las funciones con las que se puede elaborar el texto en la edición fotográfica.
		Expresa el procedimiento para la edición, la selección e importación de textos en el software de edición fotográfica.	Desempeño	Expresa con claridad el procedimiento para la edición, la selección e importación de textos en el software de edición fotográfica.
		Emplea los procedimientos del software de edición fotográfica para la edición, la selección y la importación de textos en trabajos publicitarios.	Producto	Emplea con precisión los procedimientos del software de edición fotográfica para la edición, la selección y la importación de textos en trabajos publicitarios.
Aplicar las herramientas disponibles en el software de edición de imágenes para pintar y colorear.	Aplica las herramientas disponibles en el software de edición de imágenes para pintar y colorear.	Distingue las funciones del software de edición fotográfica para la aplicación de colores y texturas en proyectos publicitarios.	Conocimiento	Distingue correctamente las funciones del software de edición fotográfica para la aplicación de colores y texturas en proyectos publicitarios.
		Representa las consideraciones técnicas y las estéticas para el uso de los colores, las texturas y los fondos, en proyectos digitales de edición fotográfica.	Desempeño	Representa adecuadamente las consideraciones técnicas y las estéticas para el uso de los colores, las texturas y los fondos, en proyectos digitales de edición fotográfica.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
		Diseña el procedimiento para la creación de motivos, texturas y colores en proyectos publicitarios.	Producto	Diseña con eficacia el procedimiento para la creación de motivos, texturas y colores en proyectos publicitarios.
Demostrar las funciones y las herramientas del software de edición fotográfica para el uso de los filtros.	Demuestra las funciones y las herramientas del software de edición fotográfica para el uso de los filtros.	Selecciona el concepto y los diferentes tipos de filtros que se utilizan en el software de edición de imágenes.	Conocimiento	Selecciona adecuadamente el concepto y los diferentes tipos de filtros que se utilizan en el software de edición de imágenes.
		Reconoce las funciones y las herramientas utilizadas en los procesos digitales con tipos de filtros.	Desempeño	Reconoce eficientemente las funciones y las herramientas utilizadas en los procesos digitales con tipos de filtros.
		Determina los procedimientos y las técnicas para la utilización de filtros en el software de edición fotográfica.	Producto	Determina con precisión los procedimientos y las técnicas para la utilización de filtros en el software de edición fotográfica.

## NORMA TÉCNICA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

### DATOS GENERALES

**Título:** **Software de ilustración vectorial.**  
**Propósito:** Desarrollar en el grupo estudiantil las habilidades y las destrezas para la utilización de las funciones y de las herramientas existentes en el software de ilustración vectorial para la edición de imágenes y textos.

**Nivel de competencia:** Básica.

### UNIDADES DE COMPETENCIA LABORAL QUE CONFORMAN LA NORMA.

Título	Clasificación
Menciona con claridad los requerimientos de hardware que tiene el software de ilustración vectorial.	Específica
Describe adecuadamente las características, el uso y las aplicaciones del software de ilustración vectorial.	Específica
Reconoce eficientemente el proceso de licenciamientos y su importancia en el marco de la Ley de Propiedad Intelectual.	Específica
Cita correctamente las paletas y los menús disponibles para el uso y la aplicación del software de ilustración vectorial.	Específica
Identifica claramente el procedimiento para el uso y las aplicaciones de los menús del software de ilustración vectorial.	Específica
Utiliza con eficacia las aplicaciones de los menús disponibles en el software de ilustración vectorial.	Específica
Distingue eficazmente las funciones de las diferentes opciones que se muestra en la barra de trabajo del software de ilustración vectorial.	Específica
Prepara correctamente el procedimiento para la aplicación de las diferentes opciones que se encuentran en la barra de trabajo.	Específica
Efectúa con eficiencia el uso y las funciones de los diferentes botones de la barra de trabajo, durante la realización de proyectos de ilustración vectorial.	Específica
Define acertadamente las herramientas y los tipos de ajustes en el color que se pueden realizar a diferentes imágenes.	Específica
Ilustra claramente el procedimiento para la realización de diferentes ajustes de color en imágenes digitales.	Específica
Resuelve correctamente el proceso de ajuste del color en diferentes imágenes por medio de las herramientas del software de ilustración vectorial.	Específica
Enumera claramente el concepto, los tipos de capas y de máscaras con las que se puede trabajar.	Específica
Interpreta adecuadamente los procedimientos para el uso de las capas y las máscaras en el ilustrador vectorial.	Específica

Título

Clasificación

Realiza con precisión los procedimientos para utilizar en la ilustración vectorial las capas y las máscaras.	Específica
Ubica acertadamente las funciones con las que se puede elaborar el texto en la ilustración vectorial.	Específica
Expresa con claridad el procedimiento para la edición, la selección e importación de textos en el software de ilustración vectorial.	Específica
Emplea con precisión los procedimientos del software de ilustración vectorial para la edición, la selección y la importación de textos en trabajos publicitarios.	Específica
Elabora con eficacia una tarjeta postal relacionada con un tema específico o elementos urbanos que representen de manera gráfica la identidad de la comunidad.	Específica
Selecciona adecuadamente el concepto y los diferentes tipos de filtros que se utilizan en el software de ilustración vectorial.	Específica
Reconoce eficientemente las funciones y las herramientas utilizadas en los procesos digitales con tipos de filtros.	Específica
Determina con precisión los procedimientos y las técnicas para la utilización de filtros en el software de ilustración vectorial.	Específica



## ELEMENTOS DE COMPETENCIA

Referencia	Título del elemento
4 – 4	Desarrollar en el grupo estudiantil las habilidades y las destrezas para la utilización de las funciones y de las herramientas existentes en el software de ilustración vectorial para la edición de imágenes y textos.

### CRITERIOS DE DESEMPEÑO:

- Identifica las funciones y las herramientas disponibles en el software de ilustración vectorial.
- Determina las herramientas de trabajo disponibles en el software de ilustración vectorial.
- Describe las funciones que cumplen las opciones de la barra de trabajo en el software de ilustración vectorial.
- Determina las funciones básicas del ilustrador vectorial para la optimización de las imágenes.
- Utiliza las herramientas y las funciones para el manejo de las capas y las máscaras del ilustrador vectorial.
- Emplea las herramientas y las funciones disponibles para el manejo de texto en el software de ilustración vectorial.
- Utiliza las funciones y las herramientas disponibles en el ilustrador vectorial para el uso de los tipos de filtros.

### CAMPO DE APLICACIÓN:

Categoría	Clase
Servicios	Prestación de servicios de Educación Técnica

### EVIDENCIAS DE CONOCIMIENTO:

- Menciona los requerimientos de hardware que tiene el software de ilustración vectorial.
- Cita las paletas y los menús disponibles para el uso y la aplicación del software de ilustración vectorial.
- Distingue las funciones de las diferentes opciones que se muestra en la barra de trabajo del software de ilustración vectorial.
- Define las herramientas y los tipos de ajustes en el color que se pueden realizar a diferentes imágenes.
- Enumera el concepto, los tipos de capas y de máscaras con las que se puede trabajar.
- Ubica las funciones con las que se puede elaborar el texto en la ilustración vectorial.
- Selecciona el concepto y los diferentes tipos de filtros que se utilizan en el software de ilustración vectorial.

## **EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO:**

- Describe las características, el uso y las aplicaciones del software de ilustración vectorial.
- Identifica el procedimiento para el uso y las aplicaciones de los menús del software de ilustración vectorial.
- Prepara el procedimiento para la aplicación de las diferentes opciones que se encuentran en la barra de trabajo.
- Ilustra el procedimiento para la realización de diferentes ajustes de color en imágenes digitales.
- Interpreta los procedimientos para el uso de las capas y las máscaras en el ilustrador vectorial.
- Expresa el procedimiento para la edición, la selección e importación de textos en el software de edición ilustración vectorial.
- Reconoce las funciones y las herramientas utilizadas en los procesos digitales con tipos de filtros.

## **EVIDENCIAS DE PRODUCTO:**

- Reconoce el proceso de licenciamientos y su importancia en el marco de la Ley de Propiedad Intelectual.
- Utiliza las aplicaciones de los menús disponibles en el software de ilustración vectorial.
- Efectúa el uso y las funciones de los diferentes botones de la barra de trabajo, durante la realización de proyectos de ilustración vectorial.
- Resuelve el proceso de ajuste del color en diferentes imágenes por medio de las herramientas del software de ilustración vectorial.
- Realiza los procedimientos para utilizar en la ilustración vectorial las capas y las máscaras.
- Emplea los procedimientos del software de ilustración vectorial para la edición, la selección y la importación de textos en trabajos publicitarios.
- Elabora una tarjeta postal relacionada con un tema específico o elementos urbanos que representen de manera gráfica la identidad de la comunidad.
- Determina los procedimientos y las técnicas para la utilización de filtros en el software de ilustración vectorial.

Modalidad: Industrial.

Especialidad: **DISEÑO PUBLICITARIO.**

Sub-área: **Diseño digital.**

Año: Undécimo.

Unidad de Estudio: Software de ilustración vectorial.

Tiempo Estimado: 80 horas.

Propósito: Desarrollar en el grupo estudiantil las habilidades y las destrezas para la utilización de las funciones y de las herramientas existentes en el software de ilustración vectorial para la edición de imágenes y textos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
1. Identificar las funciones y las herramientas disponibles en el software de ilustración vectorial.	<p><b>Ilustración vectorial (edición vigente):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Características.</li> <li>• Usos y aplicaciones.</li> <li>• Requerimientos de hardware.</li> <li>• Proceso de compra y licenciamiento del software.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>El o la docente:</u></li> <li>• Define los requerimientos de hardware que tiene el software de ilustración vectorial.</li> <li>• Identifica las características, el uso y las aplicaciones del software de ilustración vectorial.</li> <li>• Explica el proceso de licenciamientos y su importancia en el marco de la Ley de Propiedad Intelectual.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respeto por las diferencias de las personas dentro de la institución y la comunidad.</li> </ul>	<p><u>Cada estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica las funciones y las herramientas disponibles en el software de ilustración vectorial.</li> </ul>

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menciona los requerimientos de hardware que tiene el software de ilustración vectorial.</li> <li>• Describe las características, el uso y las aplicaciones del software de ilustración vectorial.</li> <li>• Reconoce el proceso de licenciamientos y su importancia en el marco de la Ley de Propiedad Intelectual.</li> </ul>		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>2. Determinar las herramientas de trabajo disponibles en el software de ilustración vectorial.</p>	<p><b>Menús:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Archivo.</li> <li>• Edición.</li> <li>• Tipo.</li> <li>• Filtros.</li> <li>• Efectos.</li> <li>• Vistas.</li> <li>• Ventana.</li> <li>• Ayuda.</li> <li>• Opciones varias.</li> </ul>	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Enumera los menús disponibles para el uso y la aplicación del software de ilustración vectorial.</li> <li>• Describe el procedimiento para el uso y las aplicaciones de los menús del software de ilustración vectorial.</li> <li>• Ilustra las aplicaciones de los menús disponibles en el software de ilustración vectorial.</li> </ul>		<p><u>Cada estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Determina las herramientas de trabajo disponibles en el software de ilustración vectorial.</li> </ul>

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cita las paletas y los menús disponibles para el uso y la aplicación del software de ilustración vectorial.</li> <li>• Identifica el procedimiento para el uso y las aplicaciones de los menús del software de ilustración vectorial.</li> <li>• Utiliza las aplicaciones de los menús disponibles en el software de ilustración vectorial.</li> </ul>		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>3. Describir las funciones que cumplen las opciones de la barra de trabajo en el software de ilustración vectorial.</p>	<p><b>Opciones de la barra de trabajo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Selección y selección directa.</li> <li>• Lazo y lazo directo.</li> <li>• Pluma.</li> <li>• Tipo.</li> <li>• Elipse.</li> <li>• Rectángulo.</li> <li>• Pincel.</li> <li>• Lápiz.</li> <li>• Rotar.</li> <li>• Escala.</li> <li>• Reflejar.</li> <li>• Transformación libre.</li> <li>• Gráfico.</li> <li>• Gradientes.</li> <li>• Gotero.</li> <li>• Tijera.</li> <li>• Mano.</li> <li>• Zoom.</li> <li>• Otras opciones.</li> </ul>	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cita las funciones de las diferentes opciones que se muestra en la barra de trabajo del software de ilustración vectorial.</li> <li>• Ilustra el procedimiento para la aplicación de las diferentes opciones que se encuentran en la barra de trabajo.</li> <li>• Ejemplifica el uso y las funciones de los diferentes botones de la barra de trabajo, durante la realización de proyectos de ilustración vectorial.</li> </ul>		<p><u>Cada estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Describe las funciones que cumplen las opciones de la barra de trabajo en el software de ilustración vectorial.</li> </ul>

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Distingue las funciones de las diferentes opciones que se muestra en la barra de trabajo del software de ilustración vectorial.</li> <li>• Prepara el procedimiento para la aplicación de las diferentes opciones que se encuentran en la barra de trabajo.</li> <li>• Efectúa el uso y las funciones de los diferentes botones de la barra de trabajo, durante la realización de proyectos de ilustración vectorial.</li> </ul>		



RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>4. Determinar las funciones básicas del ilustrador vectorial para la optimización de las imágenes.</p>	<p>Ajuste del color:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Equilibrio del color.</li> <li>• Brillo y contraste.</li> <li>• Tono y saturación.</li> <li>• Pintar o colorear.</li> <li>• Fondos.</li> <li>• Texturas.</li> </ul>	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menciona las herramientas y los tipos de ajustes en el color que se pueden realizar a diferentes imágenes.</li> <li>• Expresa el procedimiento para la realización de diferentes ajustes de color en imágenes digitales.</li> <li>• Realiza el proceso de ajuste del color en diferentes imágenes por medio de las herramientas del software de ilustración vectorial.</li> </ul>		<p><u>Cada estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Determina las funciones básicas del ilustrador vectorial para la optimización de las imágenes.</li> </ul>

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Define las herramientas y los tipos de ajustes en el color que se pueden realizar a diferentes imágenes.</li> <li>• Ilustra el procedimiento para la realización de diferentes ajustes de color en imágenes digitales.</li> <li>• Resuelve el proceso de ajuste del color en diferentes imágenes por medio de las herramientas del software de ilustración vectorial.</li> </ul>		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>5. Utilizar las herramientas y las funciones para el manejo de las capas y las máscaras del ilustrador vectorial.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Capas:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicación.</li> <li>• Visualización.</li> <li>• Creación y eliminación.</li> <li>• Duplicar y eliminar.</li> <li>• Opciones.</li> <li>• Mover.</li> </ul> </li> <li>• Máscaras:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicación.</li> <li>• Máscara rápida.</li> <li>• Aplicaciones.</li> </ul> </li> </ul>	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Muestra el concepto, los tipos de capas y de máscaras con las que se puede trabajar.</li> <li>• Informa los procedimientos para el uso de las capas y las máscaras en el ilustrador vectorial.</li> <li>• Determina los procedimientos para utilizar en la ilustración vectorial las capas y las máscaras.</li> </ul>		<p><u>Cada estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza las herramientas y las funciones para el manejo de las capas y las máscaras del ilustrador vectorial.</li> </ul>

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Enumera el concepto, los tipos de capas y de máscaras con las que se puede trabajar.</li> <li>• Interpreta los procedimientos para el uso de las capas y las máscaras en el ilustrador vectorial.</li> <li>• Realiza los procedimientos para utilizar en la ilustración vectorial las capas y las máscaras.</li> </ul>		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>6. Emplear las herramientas y las funciones disponibles para el manejo de texto en el software de ilustración vectorial.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Texto:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipos.</li> <li>• Edición.</li> <li>• Selección.</li> <li>• Importación.</li> </ul> </li> <li>• <b>Creación de tarjeta postal:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Creatividad y originalidad.</li> <li>• Investigación sobre el tema.</li> <li>• Mensaje.</li> <li>• Color.</li> <li>• Formas de fondo.</li> <li>• Tipografía.</li> </ul> </li> </ul>	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Formula las funciones con las que se puede elaborar el texto en la ilustración vectorial.</li> <li>• Relaciona el procedimiento para la edición, la selección e importación de textos en el software de ilustración vectorial.</li> <li>• Utiliza los procedimientos del software de ilustración vectorial para la edición, la selección y la importación de textos en trabajos publicitarios.</li> <li>• Ejemplifica una tarjeta postal relacionada con un tema específico o elementos urbanos que representen de manera gráfica la identidad de la comunidad.</li> </ul>		<p><u>Cada estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Emplea las herramientas y las funciones disponibles para el manejo de texto en el software de ilustración vectorial.</li> </ul>

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ubica las funciones con las que se puede elaborar el texto en la ilustración vectorial.</li> <li>• Expresa el procedimiento para la edición, la selección e importación de textos en el software de ilustración vectorial.</li> <li>• Emplea los procedimientos del software de ilustración vectorial para la edición, la selección y la importación de textos en trabajos publicitarios.</li> <li>• Elabora una tarjeta postal relacionada con un tema específico o elementos urbanos que representen de manera gráfica la identidad de la comunidad.</li> </ul>		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>7. Utilizar las funciones y las herramientas disponibles en el ilustrador vectorial para el uso de los tipos de filtros.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipos de filtros:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Enfoque y desenfoco.</li> <li>• Aspecto artístico.</li> <li>• Texturizar.</li> <li>• Opciones de filtros.</li> </ul> </li> </ul>	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menciona el concepto y los diferentes tipos de filtros que se utilizan en el software de ilustración vectorial.</li> <li>• Describe las funciones y las herramientas utilizadas en los procesos digitales con tipos de filtros.</li> <li>• Expresa los procedimientos y las técnicas para la utilización de filtros en el software de ilustración vectorial.</li> </ul>		<p><u>Cada estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza las funciones y las herramientas disponibles en el ilustrador vectorial para el uso de los tipos de filtros.</li> </ul>

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Selecciona el concepto y los diferentes tipos de filtros que se utilizan en el software de ilustración vectorial.</li> <li>• Reconoce las funciones y las herramientas utilizadas en los procesos digitales con tipos de filtros.</li> <li>• Determina los procedimientos y las técnicas para la utilización de filtros en el software de ilustración vectorial.</li> </ul>		



PRÁCTICAS Y LISTAS DE COTEJO

DESARROLLO DE LA PRÁCTICA

UNIDAD DE ESTUDIO: Software de ilustración vectorial.

PRÁCTICA No. 1

Propósito:

Escenario: Aula - Taller

Duración:

MATERIALES	MAQUINARIA	EQUIPO	HERRAMIENTA

## PROCEDIMIENTOS

El o la docente:

- Define los requerimientos de hardware que tiene el software de ilustración vectorial.
- Identifica las características, el uso y las aplicaciones del software de ilustración vectorial.
- Explica el proceso de licenciamientos y su importancia en el marco de la Ley de Propiedad Intelectual.
- Enumera los menús disponibles para el uso y la aplicación del software de ilustración vectorial.
- Describe el procedimiento para el uso y las aplicaciones de los menús del software de ilustración vectorial.
- Ilustra las aplicaciones de los menús disponibles en el software de ilustración vectorial
- Cita las funciones de las diferentes opciones que se muestra en la barra de trabajo del software de ilustración vectorial.
- Ilustra el procedimiento para la aplicación de las diferentes opciones que se encuentran en la barra de trabajo.
- Ejemplifica el uso y las funciones de los diferentes botones de la barra de trabajo, durante la realización de proyectos de ilustración vectorial.
- Menciona las herramientas y los tipos de ajustes en el color que se pueden realizar a diferentes imágenes.
- Expresa el procedimiento para la realización de diferentes ajustes de color en imágenes digitales.
- Realiza el proceso de ajuste del color en diferentes imágenes por medio de las herramientas del software de ilustración vectorial.
- Muestra el concepto, los tipos de capas y de máscaras con las que se puede trabajar.
- Informa los procedimientos para el uso de las capas y las máscaras en el ilustrador vectorial.
- Determina los procedimientos para utilizar en la ilustración vectorial las capas y las máscaras.
- Formula las funciones con las que se puede elaborar el texto en la ilustración vectorial.
- Relaciona el procedimiento para la edición, la selección e importación de textos en el software de ilustración vectorial.
- Utiliza los procedimientos del software de ilustración vectorial para la edición, la selección y la importación de textos en trabajos publicitarios.
- Ejemplifica una tarjeta postal relacionada con un tema específico o elementos urbanos que representen de manera gráfica la identidad de la comunidad.
- Menciona el concepto y los diferentes tipos de filtros que se utilizan en el software de ilustración vectorial.
- Describe las funciones y las herramientas utilizadas en los procesos digitales con tipos de filtros.
- Expresa los procedimientos y las técnicas para la utilización de filtros en el software de ilustración vectorial.

LISTA DE COTEJO SUGERIDA	Fecha:
--------------------------	--------

NOMBRE DE CADA ESTUDIANTE:	
----------------------------	--

**Instrucciones:**  
 A continuación se presentan los criterios que van a ser verificados en el desempeño del o la estudiante mediante la observación del mismo.  
 De la siguiente lista marque con una “X” la columna correspondiente, de acuerdo con el desempeño de cada estudiante.

DESARROLLO	SI	AUN NO	NO APLICA
Menciona con claridad los requerimientos de hardware que tiene el software de ilustración vectorial.			
Describe adecuadamente las características, el uso y las aplicaciones del software de ilustración vectorial.			
Reconoce eficientemente el proceso de licenciamientos y su importancia en el marco de la Ley de Propiedad Intelectual.			
Cita correctamente las paletas y los menús disponibles para el uso y la aplicación del software de ilustración vectorial.			
Identifica claramente el procedimiento para el uso y las aplicaciones de los menús del software de ilustración vectorial.			
Utiliza con eficacia las aplicaciones de los menús disponibles en el software de ilustración vectorial.			
Distingue eficazmente las funciones de las diferentes opciones que se muestra en la barra de trabajo del software de ilustración vectorial.			
Prepara correctamente el procedimiento para la aplicación de las diferentes opciones que se encuentran en la barra de trabajo.			
Efectúa con eficiencia el uso y las funciones de los diferentes botones de la barra de trabajo, durante la realización de proyectos de ilustración vectorial.			
Define acertadamente las herramientas y los tipos de ajustes en el color que se pueden realizar a diferentes imágenes.			
Ilustra claramente el procedimiento para la realización de diferentes ajustes de color en imágenes digitales.			

Resuelve correctamente el proceso de ajuste del color en diferentes imágenes por medio de las herramientas del software de ilustración vectorial.			
Enumera claramente el concepto, los tipos de capas y de máscaras con las que se puede trabajar.			
Interpreta adecuadamente los procedimientos para el uso de las capas y las máscaras en el ilustrador vectorial.			
Realiza con precisión los procedimientos para utilizar en la ilustración vectorial las capas y las máscaras.			
Ubica acertadamente las funciones con las que se puede elaborar el texto en la ilustración vectorial.			
Expresa con claridad el procedimiento para la edición, la selección e importación de textos en el software de ilustración vectorial.			
Emplea con precisión los procedimientos del software de ilustración vectorial para la edición, la selección y la importación de textos en trabajos publicitarios.			
Elabora con eficacia una tarjeta postal relacionada con un tema específico o elementos urbanos que representen de manera gráfica la identidad de la comunidad.			
Selecciona adecuadamente el concepto y los diferentes tipos de filtros que se utilizan en el software de ilustración vectorial.			
Reconoce eficientemente las funciones y las herramientas utilizadas en los procesos digitales con tipos de filtros.			
Determina con precisión los procedimientos y las técnicas para la utilización de filtros en el software de ilustración vectorial.			

OBSERVACIONES:

### CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Identificar las funciones y las herramientas disponibles en el software de ilustración vectorial.	Identifica las funciones y las herramientas disponibles en el software de ilustración vectorial.	Menciona los requerimientos de hardware que tiene el software de ilustración vectorial.	Conocimiento	Menciona con claridad los requerimientos de hardware que tiene el software de ilustración vectorial.
		Describe las características, el uso y las aplicaciones del software de ilustración vectorial.	Desempeño	Describe adecuadamente las características, el uso y las aplicaciones del software de ilustración vectorial.
		Reconoce el proceso de licenciamientos y su importancia en el marco de la Ley de Propiedad Intelectual.	Producto	Reconoce eficientemente el proceso de licenciamientos y su importancia en el marco de la Ley de Propiedad Intelectual.
Determinar las herramientas de trabajo disponibles en el software de ilustración vectorial.	Determina las herramientas de trabajo disponibles en el software de ilustración vectorial.	Cita las paletas y los menús disponibles para el uso y la aplicación del software de ilustración vectorial.	Conocimiento	Cita correctamente las paletas y los menús disponibles para el uso y la aplicación del software de ilustración vectorial.
		Identifica el procedimiento para el uso y las aplicaciones de los menús del software de ilustración vectorial.	Desempeño	Identifica claramente el procedimiento para el uso y las aplicaciones de los menús del software de ilustración vectorial.
		Utiliza las aplicaciones de los menús disponibles en el software de ilustración vectorial.	Producto	Utiliza con eficacia las aplicaciones de los menús disponibles en el software de ilustración vectorial.

### CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Describir las funciones que cumplen las opciones de la barra de trabajo en el software de ilustración vectorial.	Describe las funciones que cumplen las opciones de la barra de trabajo en el software de ilustración vectorial.	Distingue las funciones de las diferentes opciones que se muestra en la barra de trabajo del software de ilustración vectorial.	Conocimiento	Distingue eficazmente las funciones de las diferentes opciones que se muestra en la barra de trabajo del software de ilustración vectorial.
		Prepara el procedimiento para la aplicación de las diferentes opciones que se encuentran en la barra de trabajo.	Desempeño	Prepara correctamente el procedimiento para la aplicación de las diferentes opciones que se encuentran en la barra de trabajo.
		Efectúa el uso y las funciones de los diferentes botones de la barra de trabajo, durante la realización de proyectos de ilustración vectorial.	Producto	Efectúa con eficiencia el uso y las funciones de los diferentes botones de la barra de trabajo, durante la realización de proyectos de ilustración vectorial.
Determinar las funciones básicas del ilustrador vectorial para la optimización de las imágenes.	Determina las funciones básicas del ilustrador vectorial para la optimización de las imágenes.	Define las herramientas y los tipos de ajustes en el color que se pueden realizar a diferentes imágenes.	Conocimiento	Define acertadamente las herramientas y los tipos de ajustes en el color que se pueden realizar a diferentes imágenes.
		Ilustra el procedimiento para la realización de diferentes ajustes de color en imágenes digitales.	Desempeño	Ilustra claramente el procedimiento para la realización de diferentes ajustes de color en imágenes digitales.
		Resuelve el proceso de ajuste del color en diferentes imágenes por medio de las herramientas del software de ilustración vectorial.	Producto	Resuelve correctamente el proceso de ajuste del color en diferentes imágenes por medio de las herramientas del software de ilustración vectorial.

### CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Utilizar las herramientas y las funciones para el manejo de las capas y las máscaras del ilustrador vectorial.	Utiliza las herramientas y las funciones para el manejo de las capas y las máscaras del ilustrador vectorial.	Enumera el concepto, los tipos de capas y de máscaras con las que se puede trabajar.	Conocimiento	Enumera claramente el concepto, los tipos de capas y de máscaras con las que se puede trabajar.
		Interpreta los procedimientos para el uso de las capas y las máscaras en el ilustrador vectorial.	Desempeño	Interpreta adecuadamente los procedimientos para el uso de las capas y las máscaras en el ilustrador vectorial.
		Realiza los procedimientos para utilizar en la ilustración vectorial las capas y las máscaras.	Producto	Realiza con precisión los procedimientos para utilizar en la ilustración vectorial las capas y las máscaras.

### CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Emplear las herramientas y las funciones disponibles para el manejo de texto en el software de edición fotográfica.	Emplea las herramientas y las funciones disponibles para el manejo de texto en el software de edición fotográfica.	Ubica las funciones con las que se puede elaborar el texto en la ilustración vectorial.	Conocimiento	Ubica acertadamente las funciones con las que se puede elaborar el texto en la ilustración vectorial.
		Expresa el procedimiento para la edición, la selección e importación de textos en el software de ilustración vectorial.	Desempeño	Expresa con claridad el procedimiento para la edición, la selección e importación de textos en el software de ilustración vectorial.
		Emplea los procedimientos del software de ilustración vectorial para la edición, la selección y la importación de textos en trabajos publicitarios.	Producto	Emplea con precisión los procedimientos del software de ilustración vectorial para la edición, la selección y la importación de textos en trabajos publicitarios.
		Elabora una tarjeta postal relacionada con un tema específico o elementos urbanos que representen de manera gráfica la identidad de la comunidad.	Producto	Elabora con eficacia una tarjeta postal relacionada con un tema específico o elementos urbanos que representen de manera gráfica la identidad de la comunidad.



### CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Utilizar las funciones y las herramientas disponibles en el ilustrador vectorial para el uso de los tipos de filtros.	Utiliza las funciones y las herramientas disponibles en el ilustrador vectorial para el uso de los tipos de filtros.	Selecciona el concepto y los diferentes tipos de filtros que se utilizan en el software de ilustración vectorial.	Conocimiento	Selecciona adecuadamente el concepto y los diferentes tipos de filtros que se utilizan en el software de ilustración vectorial.
		Reconoce las funciones y las herramientas utilizadas en los procesos digitales con tipos de filtros.	Desempeño	Reconoce eficientemente las funciones y las herramientas utilizadas en los procesos digitales con tipos de filtros.
		Determina los procedimientos y las técnicas para la utilización de filtros en el software de ilustración vectorial.	Producto	Determina con precisión los procedimientos y las técnicas para la utilización de filtros en el software de ilustración vectorial.

## NORMA TÉCNICA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

### DATOS GENERALES

Titulo:	<b>Diagramación editorial.</b>
Propósito:	Emplear los conocimientos, las habilidades y las destrezas para el uso de las herramientas disponibles en el software para la diagramación, la edición de textos y la maquetación.
Nivel de competencia:	Básica.

### UNIDADES DE COMPETENCIA LABORAL QUE CONFORMAN LA NORMA.

Título	Clasificación
Cita adecuadamente los conceptos y las características de los procesos editoriales y de maquetación.	Específica
Reconoce con claridad el ambiente gráfico empleado en el software de diagramación editorial y maquetación.	Específica
Realiza eficazmente las funciones y las herramientas disponibles en el software de diagramación editorial y maquetación.	Específica
Nombra claramente los conceptos y las características de la barra de trabajo en la diagramación editorial y maquetación.	Específica
Identifica correctamente las utilidades y las funciones de los elementos de la barra de diagramación editorial y de maquetación.	Específica
Aplica con precisión los componentes de la barra de trabajo del software de diagramación editorial y de maquetación.	Específica
Enumera con exactitud el concepto, los tipos de capas y de máscaras con las que se puede trabajar.	Específica
Interpreta eficientemente los procedimientos para el uso de las capas y las máscaras en el diagramador editorial.	Específica
Realiza adecuadamente los procedimientos para utilizar en la diagramación editorial de las capas y las máscaras.	Específica
Relaciona adecuadamente las herramientas y las funciones en la diagramación de textos.	Específica
Determina con claridad las normas básicas para la diagramación y la edición de textos en procesos editoriales.	Específica
Emplea con eficiencia las opciones y los procedimientos disponibles en las herramientas para la diagramación y la edición de textos en procesos editoriales.	Específica

## ELEMENTOS DE COMPETENCIA

Referencia	Título del elemento
4 – 5	Emplear los conocimientos, las habilidades y las destrezas para el uso de las herramientas disponibles en el software para la diagramación, la edición de textos y la maquetación.

### CRITERIOS DE DESEMPEÑO:

Describe las funciones y las herramientas disponibles en el software de diagramación editorial y de maquetación.

Identifica las funciones que cumplen los botones de la barra de trabajo del software de diagramación editorial y de maquetación.

Utiliza las herramientas y las funciones para el manejo de las capas y las máscaras del diagramador editorial.

Emplea las herramientas disponibles en el software de diagramación editorial y de maquetación.

### CAMPO DE APLICACIÓN:

Categoría	Clase
Servicios	Prestación de servicios de Educación Técnica

### EVIDENCIAS DE CONOCIMIENTO:

Cita los conceptos y las características de los procesos editoriales y de maquetación.

Nombra los conceptos y las características de la barra de trabajo en la diagramación editorial y maquetación.

Enumera el concepto, los tipos de capas y de máscaras con las que se puede trabajar.

Relaciona las herramientas y las funciones en la diagramación de textos.

### **EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO:**

Reconoce el ambiente gráfico empleado en el software de diagramación editorial y maquetación.  
Identifica las utilidades y las funciones de los elementos de la barra de diagramación editorial y de maquetación.  
Interpreta los procedimientos para el uso de las capas y las máscaras en el diagramador editorial.  
Determina las normas básicas para la diagramación y la edición de textos en procesos editoriales.

### **EVIDENCIAS DE PRODUCTO:**

Realiza las funciones y las herramientas disponibles en el software de diagramación editorial y maquetación.  
Aplica los componentes de la barra de trabajo del software de diagramación editorial y de maquetación.  
Realiza los procedimientos para utilizar en la diagramación editorial de las capas y las máscaras.  
Emplea las opciones y los procedimientos disponibles en las herramientas para la diagramación y la edición de textos en procesos editoriales.

Modalidad: Industrial.

Especialidad: **DISEÑO PUBLICITARIO.**

Sub-área: **Diseño digital.**

Año: Undécimo.

Unidad de Estudio: Diagramación editorial.

Tiempo Estimado: 72 horas.

Propósito: Emplear los conocimientos, las habilidades y las destrezas para el uso de las herramientas disponibles en el software para la diagramación, la edición de textos y la maquetación.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
1. Describir las funciones y las herramientas disponibles en el software de diagramación editorial y de maquetación.	<p><b>Diagramación editorial y maquetación (edición vigente):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Concepto de editorial y maquetación.</li> <li>• Características.</li> <li>• Ambiente de trabajo.</li> <li>• Herramientas.</li> <li>• Funciones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>El o la docente:</u></li> <li>• Define los conceptos y las características de los procesos editoriales y de maquetación.</li> <li>• Describe el ambiente gráfico empleado en el software de diagramación editorial y maquetación.</li> <li>• Demuestra las funciones y las herramientas disponibles en el software de diagramación editorial y maquetación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Autonomía en la toma de decisiones para favorecer el trato con sus compañeros.</li> </ul>	<p><u>Cada estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Describe las funciones y las herramientas disponibles en el software de diagramación editorial y de maquetación.</li> </ul>

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Funciones y herramientas:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Proceso de compra y licenciamiento del software.</li> <li>• Cuadros de diálogo.</li> <li>• Menús.</li> <li>• Barras de herramientas.</li> <li>• Botones.</li> <li>• Teclas rápidas.</li> <li>• Herramienta de ayuda.</li> </ul> </li> </ul>	<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cita los conceptos y las características de los procesos editoriales y de maquetación.</li> <li>• Reconoce el ambiente gráfico empleado en el software de diagramación editorial y maquetación.</li> <li>• Realiza las funciones y las herramientas disponibles en el software de diagramación editorial y maquetación.</li> </ul>		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>2. Identificar las funciones que cumplen los botones de la barra de trabajo del software de diagramación editorial y de maquetación.</p>	<p>Barra de trabajo del software de diagramación editorial y de maquetación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Concepto.</li> <li>• Características.</li> <li>• Utilidades.</li> <li>• Funciones:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Archivos.</li> <li>• Edición.</li> <li>• Inserción.</li> <li>• Formato.</li> <li>• Opciones varias.</li> </ul> </li> </ul>	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menciona los conceptos y las características de la barra de trabajo en la diagramación editorial y maquetación.</li> <li>• Ilustra las utilidades y las funciones de los elementos de la barra de diagramación editorial y de maquetación.</li> <li>• Determina las aplicaciones de los componentes de la barra de trabajo del software de diagramación editorial y de maquetación.</li> </ul>		<p><u>Cada estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica las funciones que cumplen los botones de la barra de trabajo del software de diagramación editorial y de maquetación.</li> </ul>

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nombra los conceptos y las características de la barra de trabajo en la diagramación editorial y maquetación.</li> <li>• Identifica las utilidades y las funciones de los elementos de la barra de diagramación editorial y de maquetación.</li> <li>• Aplica los componentes de la barra de trabajo del software de diagramación editorial y de maquetación.</li> </ul>		



RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>3. Utilizar las herramientas y las funciones para el manejo de las capas y las máscaras del diagramador editorial.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Capas:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicación.</li> <li>• Visualización.</li> <li>• Creación y eliminación.</li> <li>• Duplicación y eliminación.</li> <li>• Opciones.</li> <li>• Mover.</li> </ul> </li> <li>• Máscaras:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicación.</li> <li>• Máscara rápida.</li> <li>• Aplicaciones.</li> </ul> </li> </ul>	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Muestra el concepto, los tipos de capas y de máscaras con las que se puede trabajar.</li> <li>• Informa los procedimientos para el uso de las capas y las máscaras en el diagramador editorial.</li> <li>• Determina los procedimientos para utilizar en la diagramación editorial de las capas y las máscaras.</li> </ul>		<p><u>Cada estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza las herramientas y las funciones para el manejo de las capas y las máscaras del diagramador editorial.</li> </ul>

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Enumera el concepto, los tipos de capas y de máscaras con las que se puede trabajar.</li> <li>• Interpreta los procedimientos para el uso de las capas y las máscaras en el diagramador editorial.</li> <li>• Realiza los procedimientos para utilizar en la diagramación editorial de las capas y las máscaras.</li> </ul>		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>4. Emplear las herramientas disponibles en el software de diagramación editorial y de maquetación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Herramientas para la diagramación de textos:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Concepto de diagramación de textos.</li> <li>• Menús.</li> <li>• Cuadros de diálogo.</li> <li>• Ventanas.</li> <li>• Botones.</li> <li>• Teclas rápidas.</li> <li>• Selección de opciones,</li> <li>• Página.</li> </ul> </li> </ul>	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Compara las herramientas y las funciones en la diagramación de textos.</li> <li>• Explica las normas básicas para la diagramación y la edición de textos en procesos editoriales.</li> <li>• Efectúa las opciones y los procedimientos disponibles en las herramientas para la diagramación y la edición de textos en procesos editoriales.</li> </ul>		<p><u>Cada estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Emplea las herramientas disponibles en el software de diagramación editorial y de maquetación.</li> </ul>

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Relaciona las herramientas y las funciones en la diagramación de textos.</li> <li>• Determina las normas básicas para la diagramación y la edición de textos en procesos editoriales.</li> <li>• Emplea las opciones y los procedimientos disponibles en las herramientas para la diagramación y la edición de textos en procesos editoriales.</li> </ul>		

PRÁCTICAS Y LISTAS DE COTEJO

DESARROLLO DE LA PRÁCTICA

UNIDAD DE ESTUDIO: Diagramación editorial.

PRÁCTICA No. 1

Propósito:

Escenario: Aula - Taller

Duración:

MATERIALES	MAQUINARIA	EQUIPO	HERRAMIENTA

## PROCEDIMIENTOS

El o la docente:

- Define los conceptos y las características de los procesos editoriales y de maquetación.
- Describe el ambiente gráfico empleado en el software de diagramación editorial y maquetación.
- Demuestra las funciones y las herramientas disponibles en el software de diagramación editorial y maquetación.
- Menciona los conceptos y las características de la barra de trabajo en la diagramación editorial y maquetación.
- Ilustra las utilidades y las funciones de los elementos de la barra de diagramación editorial y de maquetación.
- Determina las aplicaciones de los componentes de la barra de trabajo del software de diagramación editorial y de maquetación.
- Muestra el concepto, los tipos de capas y de máscaras con las que se puede trabajar.
- Informa los procedimientos para el uso de las capas y las máscaras en el diagramador editorial.
- Determina los procedimientos para utilizar en la diagramación editorial de las capas y las máscaras.
- Compara las herramientas y las funciones en la diagramación de textos.
- Explica las normas básicas para la diagramación y la edición de textos en procesos editoriales.
- Efectúa las opciones y los procedimientos disponibles en las herramientas para la diagramación y la edición de textos en procesos editoriales.

LISTA DE COTEJO SUGERIDA	Fecha:
--------------------------	--------

NOMBRE DE CADA ESTUDIANTE:	
----------------------------	--

**Instrucciones:**  
A continuación se presentan los criterios que van a ser verificados en el desempeño del o la estudiante mediante la observación del mismo.  
De la siguiente lista marque con una “X” la columna correspondiente, de acuerdo con el desempeño de cada estudiante.

DESARROLLO	SI	AUN NO	NO APLICA
Cita adecuadamente los conceptos y las características de los procesos editoriales y de maquetación.			
Reconoce con claridad el ambiente gráfico empleado en el software de diagramación editorial y maquetación.			
Realiza eficazmente las funciones y las herramientas disponibles en el software de diagramación editorial y maquetación.			
Nombra claramente los conceptos y las características de la barra de trabajo en la diagramación editorial y maquetación.			
Identifica correctamente las utilidades y las funciones de los elementos de la barra de diagramación editorial y de maquetación.			
Aplica con precisión los componentes de la barra de trabajo del software de diagramación editorial y de maquetación.			
Enumera con exactitud el concepto, los tipos de capas y de máscaras con las que se puede trabajar.			
Interpreta eficientemente los procedimientos para el uso de las capas y las máscaras en el diagramador editorial.			
Realiza adecuadamente los procedimientos para utilizar en la diagramación editorial de las capas y las máscaras.			
Relaciona adecuadamente las herramientas y las funciones en la diagramación de textos.			
Determina con claridad las normas básicas para la diagramación y la edición de textos en procesos editoriales.			
Emplea con eficiencia las opciones y los procedimientos disponibles en las herramientas para la diagramación y la edición de textos en procesos editoriales.			

**OBSERVACIONES:**

### CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Describir las funciones y las herramientas disponibles en el software de diagramación editorial y de maquetación.	Describe las funciones y las herramientas disponibles en el software de diagramación editorial y de maquetación.	Cita los conceptos y las características de los procesos editoriales y de maquetación.	Conocimiento	Cita adecuadamente los conceptos y las características de los procesos editoriales y de maquetación.
		Reconoce el ambiente gráfico empleado en el software de diagramación editorial y maquetación.	Desempeño	Reconoce con claridad el ambiente gráfico empleado en el software de diagramación editorial y maquetación.
		Realiza las funciones y las herramientas disponibles en el software de diagramación editorial y maquetación.	Producto	Realiza eficazmente las funciones y las herramientas disponibles en el software de diagramación editorial y maquetación.
Identificar las funciones que cumplen los botones de la barra de trabajo del software de diagramación editorial y de maquetación.	Identifica las funciones que cumplen los botones de la barra de trabajo del software de diagramación editorial y de maquetación.	Nombra los conceptos y las características de la barra de trabajo en la diagramación editorial y maquetación.	Conocimiento	Nombra claramente los conceptos y las características de la barra de trabajo en la diagramación editorial y maquetación.
		Identifica las utilidades y las funciones de los elementos de la barra de diagramación editorial y de maquetación.	Desempeño	Identifica correctamente las utilidades y las funciones de los elementos de la barra de diagramación editorial y de maquetación.
		Aplica los componentes de la barra de trabajo del software de diagramación editorial y de maquetación.	Producto	Aplica con precisión los componentes de la barra de trabajo del software de diagramación editorial y de maquetación.



RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Utilizar las herramientas y las funciones para el manejo de las capas y las máscaras del diagramador editorial.	Utiliza las herramientas y las funciones para el manejo de las capas y las máscaras del diagramador editorial.	Enumera el concepto, los tipos de capas y de máscaras con las que se puede trabajar.	Conocimiento	Enumera con exactitud el concepto, los tipos de capas y de máscaras con las que se puede trabajar.
		Interpreta los procedimientos para el uso de las capas y las máscaras en el diagramador editorial.	Desempeño	Interpreta eficientemente los procedimientos para el uso de las capas y las máscaras en el diagramador editorial.
		Realiza los procedimientos para utilizar en la diagramación editorial de las capas y las máscaras.	Producto	Realiza adecuadamente los procedimientos para utilizar en la diagramación editorial de las capas y las máscaras.
Emplear las herramientas disponibles en el software de diagramación editorial y de maquetación.	Emplea las herramientas disponibles en el software de diagramación editorial y de maquetación.	Relaciona las herramientas y las funciones en la diagramación de textos.	Conocimiento	Relaciona adecuadamente las herramientas y las funciones en la diagramación de textos.
		Determina las normas básicas para la diagramación y la edición de textos en procesos editoriales.	Desempeño	Determina con claridad las normas básicas para la diagramación y la edición de textos en procesos editoriales.
		Emplea las opciones y los procedimientos disponibles en las herramientas para la diagramación y la edición de textos en procesos editoriales.	Producto	Emplea con eficiencia las opciones y los procedimientos disponibles en las herramientas para la diagramación y la edición de textos en procesos editoriales.

## NORMA TÉCNICA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

### DATOS GENERALES

**Título:** **Digitación.**  
**Propósito:** Desarrollar en el grupo estudiantil las habilidades y las destrezas para el uso adecuado de las normas básicas de la digitación en el diseño publicitario.  
**Nivel de competencia:** Básica.

### UNIDADES DE COMPETENCIA LABORAL QUE CONFORMAN LA NORMA.

Título	Clasificación
Identifica correctamente el concepto de digitación.	Específica
Reconoce con claridad las normas básicas para la digitación de textos.	Específica
Utiliza eficientemente la posición correcta del cuerpo y de las manos durante la digitación de textos.	Específica
Determina eficazmente la posición correcta de los dedos para el uso del teclado.	Específica
Aplica correctamente la manera correcta de ubicar el texto fuente.	Específica
Emplea adecuadamente las normas básicas para la digitación de textos.	Específica
Digita con precisión diferentes tipos de texto.	Específica

## ELEMENTOS DE COMPETENCIA

Referencia	Título del elemento
4 – 6	Desarrollar en el grupo estudiantil las habilidades y las destrezas para el uso adecuado de las normas básicas de la digitación en el diseño publicitario.

## CRITERIOS DE DESEMPEÑO:

Utiliza las normas básicas para la digitación de textos.

## CAMPO DE APLICACIÓN:

Categoría	Clase
Servicios	Prestación de servicios de Educación Técnica

## EVIDENCIAS DE CONOCIMIENTO:

Identifica el concepto de digitación.

### **EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO:**

Reconoce las normas básicas para la digitación de textos

Utiliza la posición correcta del cuerpo y de las manos durante la digitación de textos.

Determina la posición correcta de los dedos para el uso del teclado.

### **EVIDENCIAS DE PRODUCTO:**

Aplica la manera correcta de ubicar el texto fuente.

Emplea las normas básicas para la digitación de textos.

Digita diferentes tipos de texto.

Modalidad: Industrial.

Especialidad: **DISEÑO PUBLICITARIO.**

Sub-área: **Diseño digital.**

Año: Undécimo.

Unidad de Estudio: Editor de texto.

Tiempo Estimado: 16 horas.

Propósito: Desarrollar en el grupo estudiantil las habilidades y las destrezas para el uso adecuado de las normas básicas de la digitación en el diseño publicitario.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
1. Utilizar las normas básicas para la digitación de textos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Digitación:               <ul style="list-style-type: none"> <li>Concepto</li> <li>Posición correcta del cuerpo.</li> <li>Posición correcta de las manos.</li> <li>Utilización correcta de los dedos.</li> </ul> </li> <li>Teclado:               <ul style="list-style-type: none"> <li>Alfabético y numérico.</li> <li>Teclas de función, orden o comandos específicos.</li> </ul> </li> <li>Texto fuente:</li> <li>Ubicación con respecto al digitador.</li> </ul>	<u>El o la docente:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>Define el concepto de digitación.</li> <li>Identifica normas básicas para la digitación de textos.</li> <li>Describe la posición correcta del cuerpo y de las manos durante la digitación de textos.</li> <li>Ilustra la posición correcta de los dedos para el uso del teclado.</li> <li>Ejemplifica la manera correcta de ubicar el texto fuente.</li> <li>Emplea las normas básicas para la digitación de textos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Participación respetuosa en las actividades en las que se involucra.</li> </ul>	<u>Cada estudiante:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza las normas básicas para la digitación de textos.</li> </ul>

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica el concepto de digitación.</li> <li>• Reconoce las normas básicas para la digitación de textos.</li> <li>• Utiliza la posición correcta del cuerpo y de las manos durante la digitación de textos.</li> <li>• Determina la posición correcta de los dedos para el uso del teclado.</li> <li>• Aplica la manera correcta de ubicar el texto fuente.</li> <li>• Emplea las normas básicas para la digitación de textos.</li> <li>• Digita diferentes tipos de texto en diferentes plataformas.</li> </ul>		

Nota: El docente debe explicar el uso del editor de texto utilizado la plataforma Macintosh y la plataforma de Windows.

PRÁCTICAS Y LISTAS DE COTEJO

DESARROLLO DE LA PRÁCTICA

UNIDAD DE ESTUDIO: Digitación.

PRÁCTICA No. 1

Propósito:

Escenario: Aula - Taller

Duración:

MATERIALES	MAQUINARIA	EQUIPO	HERRAMIENTA

## PROCEDIMIENTOS

El o la docente:

- Define el concepto de digitación.
- Identifica normas básicas para la digitación de textos.
- Describe la posición correcta del cuerpo y de las manos durante la digitación de textos.
- Ilustra la posición correcta de los dedos para el uso del teclado.
- Ejemplifica la manera correcta de ubicar el texto fuente.
- Emplea las normas básicas para la digitación de textos.



LISTA DE COTEJO SUGERIDA	Fecha:
--------------------------	--------

NOMBRE DE CADA ESTUDIANTE:	
----------------------------	--

**Instrucciones:**  
 A continuación se presentan los criterios que van a ser verificados en el desempeño del o la estudiante mediante la observación del mismo.  
 De la siguiente lista marque con una "X" la columna correspondiente, de acuerdo con el desempeño de cada estudiante.

DESARROLLO	SI	AUN NO	NO APLICA
Identifica correctamente el concepto de digitación.			
Reconoce con claridad las normas básicas para la digitación de textos.			
Utiliza eficientemente la posición correcta del cuerpo y de las manos durante la digitación de textos.			
Determina eficazmente la posición correcta de los dedos para el uso del teclado.			
Aplica correctamente la manera correcta de ubicar el texto fuente.			
Emplea adecuadamente las normas básicas para la digitación de textos.			
Digita con precisión diferentes tipos de texto.			

OBSERVACIONES:

### CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Utilizar las normas básicas para la digitación de textos.	Utiliza las normas básicas para la digitación de textos.	Identifica el concepto de digitación.	Conocimiento	Identifica correctamente el concepto de digitación.
		Reconoce las normas básicas para la digitación de textos.	Desempeño	Reconoce con claridad las normas básicas para la digitación de textos.
		Utiliza la posición correcta del cuerpo y de las manos durante la digitación de textos.	Desempeño	Utiliza eficientemente la posición correcta del cuerpo y de las manos durante la digitación de textos.
		Determina la posición correcta de los dedos para el uso del teclado.	Desempeño	Determina eficazmente la posición correcta de los dedos para el uso del teclado.
		Aplica la manera correcta de ubicar el texto fuente.	Producto	Aplica correctamente la manera correcta de ubicar el texto fuente.
		Emplea las normas básicas para la digitación de textos.	Producto	Emplea adecuadamente las normas básicas para la digitación de textos.
		Digita diferentes tipos de texto.	Producto	Digita con precisión diferentes tipos de texto.

## NORMA TÉCNICA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

### DATOS GENERALES

**Título:** **Diseño tipográfico.**  
**Propósito:** Desarrollar en los y las estudiantes los conocimientos, las habilidades y las destrezas para la aplicación de los métodos y las técnicas del diseño tipográfico en los procesos editoriales.  
**Nivel de competencia:** Básica.

### UNIDADES DE COMPETENCIA LABORAL QUE CONFORMAN LA NORMA.

Título	Clasificación
Distingue correctamente las características, los usos y las aplicaciones de los elementos del diseño tipográfico asistido por computadora.	Específica
Identifica con claridad los tipos de líneas, de letras y de fondos que se utilizan en el diseño tipográfico digital.	Específica
Aplica adecuadamente los criterios para la selección, el diseño y la creación de tipografías con herramientas computacionales.	Específica
Cita acertadamente los conceptos y las normas básicas para el diseño tipográfico digital.	Específica
Describe claramente los procedimientos y las técnicas para la aplicación de las normas de diseño tipográfico.	Específica
Resuelve eficazmente las aplicaciones, las normas y el procedimiento para determinar las características de la escritura en los procesos tipográficos.	Específica
Define claramente las reglas básicas y los procedimientos para la conformación de letras y el manejo de textos.	Específica
Reconoce con exactitud los procedimientos y las formas de aplicación en las técnicas de diseño tipográfico asistido por computadora.	Específica
Elabora con precisión las técnicas para la conformación en el diseño de letras y el manejo de textos, en procesos digitales del diseño tipográfico.	Específica

## ELEMENTOS DE COMPETENCIA

Referencia	Título del elemento
4 – 7	Desarrollar en los y las estudiantes los conocimientos, las habilidades y las destrezas para la aplicación de los métodos y las técnicas del diseño tipográfico en los procesos editoriales.

### CRITERIOS DE DESEMPEÑO:

Reconoce los elementos fundamentales para el uso de las herramientas computacionales en el diseño tipográfico.

Identifica las normas para el diseño tipográfico utilizando el software específico.

Aplica las normas y las técnicas del diseño tipográfico utilizando las herramientas computacionales y el software específico.

### CAMPO DE APLICACIÓN:

Categoría	Clase
Servicios	Prestación de servicios de Educación Técnica

### EVIDENCIAS DE CONOCIMIENTO:

Distingue las características, los usos y las aplicaciones de los elementos del diseño tipográfico asistido por computadora.

Cita los conceptos y las normas básicas para el diseño tipográfico digital.

Define las reglas básicas y los procedimientos para la conformación de letras y el manejo de textos.

### **EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO:**

Identifica los tipos de líneas, de letras y de fondos que se utilizan en el diseño tipográfico digital.  
Describe los procedimientos y las técnicas para la aplicación de las normas de diseño tipográfico.  
Reconoce los procedimientos y las formas de aplicación en las técnicas de diseño tipográfico asistido por computadora.

### **EVIDENCIAS DE PRODUCTO:**

Aplica los criterios para la selección, el diseño y la creación de tipografías con herramientas computacionales.  
Resuelve las aplicaciones, las normas y el procedimiento para determinar las características de la escritura en los procesos tipográficos.  
Elabora las técnicas para la conformación en el diseño de letras y el manejo de textos, en procesos digitales del diseño tipográfico.

Modalidad: Industrial.

Especialidad: **DISEÑO PUBLICITARIO.**

Sub-área: **Diseño digital.**

Año: Undécimo.

Unidad de Estudio: Diseño tipográfico.

Tiempo Estimado: 32 horas.

Propósito: Desarrollar en los y las estudiantes los conocimientos, las habilidades y las destrezas para la aplicación de los métodos y las técnicas del diseño tipográfico en los procesos editoriales.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
1. Reconocer los elementos fundamentales para el uso de las herramientas computacionales en el diseño tipográfico.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trazado de líneas:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Verticales.</li> <li>• Horizontales.</li> <li>• Inclinas.</li> <li>• Curvas.</li> </ul> </li> <li>• Tipos de letras:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cursiva.</li> <li>• Gótica.</li> <li>• Romana.</li> <li>• Textual.</li> </ul> </li> <li>• Colores:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Selección.</li> </ul> </li> <li>• Fondos:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipos.</li> <li>• Selección.</li> <li>• Colores.</li> </ul> </li> <li>• Estilos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>El o la docente:</u></li> <li>• Define las características, los usos y las aplicaciones de los elementos del diseño tipográfico asistido por computadora.</li> <li>• Describe los tipos de líneas, de letras y de fondos que se utilizan en el diseño tipográfico digital.</li> <li>• Explica los criterios para la selección, el diseño y la creación de tipografías con herramientas computacionales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conciencia de la justicia en los juegos que practica con sus compañeros.</li> </ul>	<p><u>Cada estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce los elementos fundamentales para el uso de las herramientas computacionales en el diseño tipográfico.</li> </ul>

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Distingue las características, los usos y las aplicaciones de los elementos del diseño tipográfico asistido por computadora.</li> <li>• Identifica los tipos de líneas, de letras y de fondos que se utilizan en el diseño tipográfico digital.</li> <li>• Aplica los criterios para la selección, el diseño y la creación de tipografías con herramientas computacionales.</li> </ul>		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>2. Identificar las normas para el diseño tipográfico utilizando el software específico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Normas básicas para el diseño tipográfico:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Alfabetos.</li> <li>• Escritura.</li> <li>• Rasgos de las letras y la escritura.</li> <li>• Proporciones básicas para la conformación de letras.</li> <li>• Conformación de letras con rasgos artísticos.</li> </ul> </li> </ul>	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Enumera los conceptos y las normas básicas para el diseño tipográfico digital.</li> <li>• Informa los procedimientos y las técnicas para la aplicación de las normas de diseño tipográfico.</li> <li>• Demuestra las aplicaciones, las normas y el procedimiento para determinar las características de la escritura en los procesos tipográficos.</li> </ul>		<p><u>Cada estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica las normas para el diseño tipográfico utilizando el software específico.</li> </ul>



RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cita los conceptos y las normas básicas para el diseño tipográfico digital.</li> <li>• Describe los procedimientos y las técnicas para la aplicación de las normas de diseño tipográfico.</li> <li>• Resuelve las aplicaciones, las normas y el procedimiento para determinar las características de la escritura en los procesos tipográficos.</li> </ul>		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>3. Aplicar las normas y las técnicas del diseño tipográfico utilizando las herramientas computacionales y el software específico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conformación y diseño de letras:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Creación de estilos.</li> <li>• Construcción de letras.</li> <li>• Diseño y uso de matrices.</li> </ul> </li> <li>• Manejo de textos:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Escritura.</li> <li>• Tipos de texto</li> <li>• Diagramación del texto.</li> <li>• Formato del texto.</li> </ul> </li> </ul>	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nombra las reglas básicas y los procedimientos para la conformación de letras y el manejo de textos.</li> <li>• Determina los procedimientos y las formas de aplicación en las técnicas de diseño tipográfico asistido por computadora.</li> <li>• Resuelve las técnicas para la conformación en el diseño de letras y el manejo de textos, en procesos digitales del diseño tipográfico.</li> </ul>		<p><u>Cada estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplica las normas y las técnicas del diseño tipográfico utilizando las herramientas computacionales y el software específico.</li> </ul>

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Define las reglas básicas y los procedimientos para la conformación de letras y el manejo de textos.</li> <li>• Reconoce los procedimientos y las formas de aplicación en las técnicas de diseño tipográfico asistido por computadora.</li> <li>• Elabora las técnicas para la conformación en el diseño de letras y el manejo de textos, en procesos digitales del diseño tipográfico.</li> </ul>		

PRÁCTICAS Y LISTAS DE COTEJO

DESARROLLO DE LA PRÁCTICA

UNIDAD DE ESTUDIO: Diseño tipográfico.

PRÁCTICA No. 1

Propósito:

Escenario: Aula - Taller

Duración:

MATERIALES	MAQUINARIA	EQUIPO	HERRAMIENTA

## PROCEDIMIENTOS

El o la docente:

- Define las características, los usos y las aplicaciones de los elementos del diseño tipográfico asistido por computadora.
- Describe los tipos de líneas, de letras y de fondos que se utilizan en el diseño tipográfico digital.
- Explica los criterios para la selección, el diseño y la creación de tipografías con herramientas computacionales.
- Enumera los conceptos y las normas básicas para el diseño tipográfico digital.
- Informa los procedimientos y las técnicas para la aplicación de las normas de diseño tipográfico.
- Demuestra las aplicaciones, las normas y el procedimiento para determinar las características de la escritura en los procesos tipográficos.
- Nombra las reglas básicas y los procedimientos para la conformación de letras y el manejo de textos.
- Determina los procedimientos y las formas de aplicación en las técnicas de diseño tipográfico asistido por computadora.
- Resuelve las técnicas para la conformación en el diseño de letras y el manejo de textos, en procesos digitales del diseño tipográfico.

LISTA DE COTEJO SUGERIDA	Fecha:
--------------------------	--------

NOMBRE DE CADA ESTUDIANTE:	
----------------------------	--

**Instrucciones:**  
 A continuación se presentan los criterios que van a ser verificados en el desempeño del o la estudiante mediante la observación del mismo.  
 De la siguiente lista marque con una “X” la columna correspondiente, de acuerdo con el desempeño de cada estudiante.

DESARROLLO	SI	AUN NO	NO APLICA
Distingue correctamente las características, los usos y las aplicaciones de los elementos del diseño tipográfico asistido por computadora.			
Identifica con claridad los tipos de líneas, de letras y de fondos que se utilizan en el diseño tipográfico digital.			
Aplica adecuadamente los criterios para la selección, el diseño y la creación de tipografías con herramientas computacionales.			
Cita acertadamente los conceptos y las normas básicas para el diseño tipográfico digital.			
Describe claramente los procedimientos y las técnicas para la aplicación de las normas de diseño tipográfico.			
Resuelve eficazmente las aplicaciones, las normas y el procedimiento para determinar las características de la escritura en los procesos tipográficos.			
Define claramente las reglas básicas y los procedimientos para la conformación de letras y el manejo de textos.			
Reconoce con exactitud los procedimientos y las formas de aplicación en las técnicas de diseño tipográfico asistido por computadora.			
Elabora con precisión las técnicas para la conformación en el diseño de letras y el manejo de textos, en procesos digitales del diseño tipográfico.			

OBSERVACIONES:

### CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Reconocer los elementos fundamentales para el uso de las herramientas computacionales en el diseño tipográfico.	Reconoce los elementos fundamentales para el uso de las herramientas computacionales en el diseño tipográfico.	Distingue las características, los usos y las aplicaciones de los elementos del diseño tipográfico asistido por computadora.	Conocimiento	Distingue correctamente las características, los usos y las aplicaciones de los elementos del diseño tipográfico asistido por computadora.
		Identifica los tipos de líneas, de letras y de fondos que se utilizan en el diseño tipográfico digital.	Desempeño	Identifica con claridad los tipos de líneas, de letras y de fondos que se utilizan en el diseño tipográfico digital.
		Aplica los criterios para la selección, el diseño y la creación de tipografías con herramientas computacionales.	Producto	Aplica adecuadamente los criterios para la selección, el diseño y la creación de tipografías con herramientas computacionales.
Identificar las normas para el diseño tipográfico utilizando el software específico.	Identifica las normas para el diseño tipográfico utilizando el software específico.	Cita los conceptos y las normas básicas para el diseño tipográfico digital.	Conocimiento	Cita acertadamente los conceptos y las normas básicas para el diseño tipográfico digital.
		Describe los procedimientos y las técnicas para la aplicación de las normas de diseño tipográfico.	Desempeño	Describe claramente los procedimientos y las técnicas para la aplicación de las normas de diseño tipográfico.
		Resuelve las aplicaciones, las normas y el procedimiento para determinar las características de la escritura en los procesos tipográficos.	Producto	Resuelve eficazmente las aplicaciones, las normas y el procedimiento para determinar las características de la escritura en los procesos tipográficos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Aplicar las normas y las técnicas del diseño tipográfico utilizando las herramientas computacionales y el software específico.	Aplica las normas y las técnicas del diseño tipográfico utilizando las herramientas computacionales y el software específico.	Define las reglas básicas y los procedimientos para la conformación de letras y el manejo de textos.	Conocimiento	Define claramente las reglas básicas y los procedimientos para la conformación de letras y el manejo de textos.
		Reconoce los procedimientos y las formas de aplicación en las técnicas de diseño tipográfico asistido por computadora.	Desempeño	Reconoce con exactitud los procedimientos y las formas de aplicación en las técnicas de diseño tipográfico asistido por computadora.
		Elabora las técnicas para la conformación en el diseño de letras y el manejo de textos, en procesos digitales del diseño tipográfico.	Producto	Elabora con precisión las técnicas para la conformación en el diseño de letras y el manejo de textos, en procesos digitales del diseño tipográfico.



# EDUCACIÓN TÉCNICA PROGRAMA DE ESTUDIO



DÉCIMO, UNDÉCIMO Y DUODÉCIMO  
PARA LAS ESPECIALIDADES TÉCNICAS

English classes have given me confidence in the four skills, no matter what profession I choose!

**M.Ed. Lizzette M. Vargas Murillo**

Asesora Nacional de Inglés

SAN JOSÉ- COSTA RICA  
SETIEMBRE, 2009

*“Al desarrollo por la educación “*

## **SUB – AREA: ENGLISH FOR COMMUNICATION**

# **ELEVENTH LEVEL**



*English have given me confidence, no matter what profession I choose*

## DISTRIBUTION OF UNITS ENGLISH FOR COMMUNICATION

### Eleventh Level

Unit	Name of the unit	Estimated time in hours	Amount of weeks per unit
1	Safe Work	10 hrs	5 weeks
2	Introductions in the business activities	10 hrs	5 weeks
3	Regulations, rules and advice.	12 hrs	6 weeks
4	Complaints and solving problems.	12 hrs	6 weeks
5	Following instructions from manual and catalogs.	12 hrs	6 weeks
6	Making telephone arrangements.	12 hrs	6 weeks
7	Entertaining	12 hrs	6 weeks
	Total	80 hrs	40 weeks

Sub-área: English for Communication	Level: Eleventh
Unit 1: <b>Safe work</b>	Hours per unit: 10 hours
<b>Cognitive target:</b> Exchanging information about: safe and unsafe driving, accidents and job benefits.	

LINGUISTIC ACHIEVEMENTS	CONTENT (FUNCTIONS AND LANGUAGE)	PROCEDURES	VALUES AND ATTITUDES	LEARNING OUTCOMES
<p><b>LISTENING</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Giving reasons for being late at work, school or meeting.</li> <li>• Identifying different signs and prevention procedures.</li> </ul> <p><b>SPEAKING</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Describing consequences of accidents and prevention procedures at work.</li> <li>• Identifying special clothes and equipment used at work.</li> </ul>	<p><b>Functions</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Avoiding dangerous situations at work.</li> <li>• Acquiring and giving information.</li> <li>• Interpreting and communicating information.</li> <li>• Conveying ideas in writing.</li> </ul>	<p><b><u>The students:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Study different signs used for prevention.</li> <li>• Interpret the meaning of universal warnings.</li> <li>• Give prevention procedures.</li> <li>• Explain how to avoid accidents at work.</li> <li>• Role-play using difficult situations at work and what to do, to prevent them or face them.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Discipline at work.</li> <li>• Order and cleanness at work.</li> <li>• Friendship.</li> </ul>	<p><b><u>The students:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Give reasons for being late at work, school or a meeting by performing the situation in the class.</li> <li>• Identifying different signs and prevention procedures.</li> <li>• Describe prevention measures to avoid traffic accidents or accidents at work.</li> <li>• Identify special clothes and equipment used at work.</li> </ul>

LINGUISTIC ACHIEVEMENTS	CONTENT (FUNCTIONS AND LANGUAGE)	PROCEDURES	VALUES AND ATTITUDES	LEARNING OUTCOMES
<p><b>READING</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Scanning for specific information related to safety at work.</li> <li>Reading stories about accidents at work and prevention measures.</li> </ul> <p><b>WRITING</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Describe the advantages of working in a company.</li> </ul>	<p><b>Language</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Past continuous</li> <li>Past continuous with when clauses.</li> <li>Wh-questions with the past continuous.</li> <li>Past continuous with while clauses.</li> </ul>	<p><b><u>The students:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Present some procedures to follow in case of an accident at work.</li> <li>Read about worker 's compensation in case of accident.</li> <li>Write an accident description.</li> <li>Fill out an employee accident report.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Discipline to perform different tasks.</li> <li>Love for working.</li> <li>Respect for others.</li> </ul>	<p><b><u>The students:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Scan for specific information related to safety at work.</li> <li>Read stories about accidents and at work and prevention measures.</li> <li>Describe the advantages of working in a company.</li> </ul>

Sub-área: English for Communication	Level: Eleventh
Unit 2: <b>Introductions in the business activities.</b>	Hours per unit: 10 hours
<b>Cognitive target:</b> Interprets and communicates information about: Business activities.	

LINGUISTIC ACHIEVEMENTS	CONTENT (FUNCTIONS AND LANGUAGE)	PROCEDURES	VALUES AND ATTITUDES	LEARNING OUTCOMES
<p><b>LISTENING</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Comparing the increasing profitability of department stores in our country.</li> </ul> <p><b>SPEAKING</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Discussing conditions for starting new business in public and private sector companies.</li> </ul>	<p><b>Functions</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Dealing with numbers.               <ul style="list-style-type: none"> <li>-millions</li> <li>-billions</li> <li>-trillions</li> </ul> </li> <li>Choosing a location for a new factory.</li> </ul>	<p><b>The students:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Listen to descriptions and dialogues about people's future businesses.</li> <li>Perform given instructions.</li> <li>Role-play situations such as interviews, dialogues in a company where the participants represent the boss, the secretary, the board of directors discussing the conditions to start a business situation.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Attitudes toward money.</li> <li>Tolerance for others.</li> </ul>	<p><b>The students:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Compare the increasing profitability of department stores in our country.</li> <li>Discuss conditions for starting new business in public and private sector companies.</li> </ul>

LINGUISTIC ACHIEVEMENTS	CONTENT (FUNCTIONS AND LANGUAGE)	PROCEDURES	VALUES AND ATTITUDES	LEARNING OUTCOMES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Making predictions about products or services of the future.</li> </ul> <p><b>READING</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reading about the development of industries.</li> </ul> <p><b>WRITING</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Providing advice for people who are starting new business by writing a letter.</li> </ul>	<p><b>Language</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Economic terms               <ul style="list-style-type: none"> <li>- interest rate.</li> <li>- Exchange rate</li> <li>- Inflation</li> <li>- Labor force</li> <li>- Tax incentives</li> <li>- Foreign investment</li> <li>- Balance of trade</li> </ul> </li> <li>• Time clauses</li> <li>• Future tenses</li> <li>• Present continuous for future</li> </ul>	<p><b><u>The students:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interview people to collect the necessary information.</li> <li>• Develop reading comprehension skills by doing different exercises.</li> <li>• Develop writing skills by composing different type of letters</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respect for other people's way of expressing themselves.</li> <li>• Good manners when dealing with other people's requests.</li> </ul>	<p><b><u>The students:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Make predictions about products or services of the future.</li> <li>• Read about the development of industries.</li> <li>• Provide advice for people who are starting new business.</li> </ul>

Sub-área: English for Communication	Level: Eleventh
Unit 3: <b>Regulations, rules and advice.</b>	Hours per unit: 12 hours
<b>Cognitive target:</b> Interprets and communicates information about: workplace rules and following them.	

LINGUISTIC ACHIEVEMENTS	CONTENT (FUNCTIONS AND LANGUAGE)	PROCEDURES	VALUES AND ATTITUDES	LEARNING OUTCOMES
<p><b>LISTENING</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Discussing situations when foreign business people make a “cultural mistake.”</li> </ul> <p><b>SPEAKING</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Talking to a manager about not following rules by performing a conversation.</li> <li>Comparing companies’ regulations and giving advice.</li> </ul>	<p><b>Functions</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Understanding rules.</li> <li>Distinguishing cultural patterns.</li> <li>Acquiring and evaluating information.</li> <li>Reading with understanding.</li> <li>Speaking clearly.</li> <li>Listening actively.</li> </ul>	<p><b>The students:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Listen carefully to different scripts read by the teacher about working rules.</li> <li>Discuss about a workplace safety rules and why they are important.</li> <li>Talk about rules, regulation and give advice.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Follow rules in public places.</li> </ul>	<p><b>The students:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Discuss situations when foreign business people make a “cultural mistake.”</li> <li>Talk to a manager about not following rules by performing a conversation.</li> <li>Compare companies’ regulations and giving advice</li> </ul>



LINGUISTIC ACHIEVEMENTS	CONTENT (FUNCTIONS AND LANGUAGE)	PROCEDURES	VALUES AND ATTITUDES	LEARNING OUTCOMES
<p><b>READING</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Learning about dress code in my country to put it into practice at school or work.</li> </ul> <p><b>WRITING</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Writing employee dress-code rules to be applied in a company.</li> </ul>	<p><b>Language</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• May and can to indicate that something is allowed.</li> <li>• May not and can not to indicate prohibition.</li> <li>• Must and have to for necessity.</li> <li>• Must not for prohibition.</li> <li>• Don't have to for lack of necessity.</li> </ul>	<p><b><u>The students:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Practice intonation in statements when reading a text.</li> <li>• Writing paragraphs about school rules.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Read sign in a park and follow instructions</li> </ul>	<p><b><u>The students:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Learn about dress code in my country to put it into practice at school or work.</li> <li>• Write employee dress-code rules to be applied in a company.</li> </ul>

Sub-área: English for Communication	Level: Eleventh
Unit 4: <b>Complaints and solving problems</b>	
Hours per unit: 12 hours	
<b>Cognitive target:</b> Exchanging information about: making complaints, apologizing and solving problems	

LINGUISTIC ACHIEVEMENTS	CONTENT (FUNCTIONS AND LANGUAGE)	PROCEDURES	VALUES AND ATTITUDES	LEARNING OUTCOMES
<p><b>LISTENING</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Learning how to deal with a complaint by voice mail and automated telephone information.</li> </ul> <p><b>SPEAKING</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Apologizing when it is required.</li> <li>Solving problems at the office</li> </ul>	<p><b>Functions</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Choosing the correct action to respond to an emergency.</li> <li>Maintaining and troubleshooting technology.</li> <li>Understanding systems.</li> <li>Interpreting and communicating information.</li> <li>Applying technology to a task.</li> <li>Selecting technology.</li> </ul>	<p><b>The students:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Listen to input language</li> <li>Identify basic vocabulary from oral and visual stimuli.</li> <li>Perform instructions given by the teacher or partners.</li> <li>Match meanings with visual images such as pictures, drawings and charts.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Solve problems at the school, house or work.</li> </ul>	<p><b>The students:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Learn how to deal with a complaint by voice mail and automated telephone information.</li> <li>Apologize when it is required.</li> <li>Solve problems at the office</li> </ul>

LINGUISTIC ACHIEVEMENTS	CONTENT (FUNCTIONS AND LANGUAGE)	PROCEDURES	VALUES AND ATTITUDES	LEARNING OUTCOMES
<p><b>READING</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dealing with problems, clients complains and giving apologize</li> <li>• Comprehending the usage of items in a first-aid kit.</li> </ul> <p><b>WRITING</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Writing about solutions to a problem at work or school.</li> </ul>	<p><b>Language</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Present conditionals. real</li> <li>• In case....</li> <li>• Future conditionals. real</li> <li>• First aid.</li> <li>• Office machines.</li> <li>• Machines at school.</li> <li>• Notices.</li> <li>• Other machines or devices.</li> </ul>	<p><b>The students:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Describe how to use machines and devices step by step.</li> <li>• Operating different type of machines.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Friendliness with others.</li> <li>• Self-respect for others.</li> </ul>	<p><b>The students:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Deal with problems, clients complains and giving apologize</li> <li>• Comprehend the usage of items I a first-aid kit.</li> <li>• Write about solutions to a problem at work or school.</li> </ul>

Sub-área: English for Communication	Level: Eleventh
Unit 5: <b>Following instructions from manual and catalogs.</b>	
Hours per unit: 12 hours	
<b>Cognitive target:</b> Interprets and communicates information about: technical vocabulary related to manuals and catalogues instructions.	

LINGUISTIC ACHIEVEMENTS	CONTENT (FUNCTIONS AND LANGUAGE)	PROCEDURES	VALUES AND ATTITUDES	LEARNING OUTCOMES
<p><b>LISTENING</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Understanding or using appropriate language for informational purposes.</li> </ul> <p><b>SPEAKING</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Comparing equipment used in a job taken from different catalogues.</li> </ul>	<p><b>Functions</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Identifying equipment from technical catalogues.</li> <li>Identifying components from technical catalogues.</li> <li>Advantages and disadvantages in the field.</li> <li>Comparing different equipment at work.</li> <li>Directing how to perform a task based on catalogues' instructions.</li> </ul>	<p><b>The students:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Participate in oral and written exercises using vocabulary according to the field of study.</li> <li>Interpret directions from a pamphlet to carry out a specific task.</li> <li>Give oral reports about equipments, components and how to use them.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Friendship</li> </ul>	<p><b>The students:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Understand or use appropriate language for informational purposes.</li> <li>Compare equipment used in a job taken from different catalogues.</li> </ul>

LINGUISTIC ACHIEVEMENTS	CONTENT (FUNCTIONS AND LANGUAGE)	PROCEDURES	VALUES AND ATTITUDES	LEARNING OUTCOMES
<p><b>READING</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Identifying different equipment and components in catalogues used in a specific field of study.</li> </ul> <p><b>WRITING</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Interpreting written instructions from a technical manual in a specific field of study</li> </ul>	<p><b>Language</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Machines at school.</li> <li>Vocabulary about a specific field of study.</li> <li>Different kind of machines at work.</li> <li>Written and oral Instructions in the field.</li> </ul>	<p><b><u>The students:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Scan for specific information in a reading passage.</li> <li>Define different uses of equipment and devices used at work.</li> <li>Identify brands, characteristics, prices and advantages of equipment and devices.</li> <li>Talk about advantages and disadvantages of equipment.</li> <li>Role-play situations about equipment sales and devices.</li> <li>Ask and answer questions about equipment and components used at work.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Discipline at work.</li> <li>Order and cleanness at work.</li> </ul>	<p><b><u>The students:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Identify different equipment and components in catalogues used in a specific field of study.</li> <li>Interpret written instructions from a technical manual in a specific field of study</li> </ul>

Sub-área: English for Communication	Level: Eleventh
Unit 6: <b>Making telephone arrangements</b>	
Hours per unit: 12 hours	
<b>Cognitive target:</b> Exchanging information about: telephone calls and arrangements.	

LINGUISTIC ACHIEVEMENTS	CONTENT (FUNCTIONS AND LANGUAGE)	PROCEDURES	VALUES AND ATTITUDES	LEARNING OUTCOMES
<p><b>LISTENING</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Exchanging information in telephone conversations</li> </ul> <p><b>SPEAKING</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Expressing fluently to leave and take a message.</li> <li>Making appointment an by telephone.</li> </ul>	<p><b>Functions</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Answering the phone when you are at work, at home, at a hotel room.</li> <li>Answering your mobile phone.</li> <li>Making appointments.</li> <li>Arranging a business meeting.</li> <li>Exchanging information by telephone.</li> <li>Responding to telephone messages.</li> </ul>	<p><b>The students:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Listen to conversations and pay attention to solve some of the problems people have when answering the phone.</li> <li>Role play a caller and receptionist by taking turns performing different situations.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Love for working.</li> <li>Discipline to perform actions.</li> </ul>	<p><b>The students:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Exchange information in telephone conversations.</li> <li>Express fluently to leave and take a message.</li> <li>Make an appointment by telephone.</li> </ul>

LINGUISTIC ACHIEVEMENTS	CONTENT (FUNCTIONS AND LANGUAGE)	PROCEDURES	VALUES AND ATTITUDES	LEARNING OUTCOMES
<p><b>READING</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Comparing the different ways of communication people use in one culture such as expressions or gestures that people from another culture might not understand.</li> </ul> <p><b>WRITING</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Writing a paragraph about how culture affects business life.</li> </ul>	<p><b>Language</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Phrasal verb (verb + preposition)</li> <li>Phone verbs:               <ul style="list-style-type: none"> <li>-to get through</li> <li>-to put through</li> <li>-to cut off</li> <li>-to hang up</li> <li>-to hold on</li> <li>-to connect</li> <li>-to be concerned</li> <li>-to disconnect</li> <li>-to wait</li> <li>-to put down the receiver.</li> </ul> </li> <li>Modals for request.               <ul style="list-style-type: none"> <li>-Can we meet on Tuesday?</li> <li>-Could I speak to ...?</li> <li>-May I have your name, please?</li> <li>-Can you hold, please?</li> </ul> </li> </ul>	<p><b>The students:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Distinguish the variety of telephone phrases when:               <ul style="list-style-type: none"> <li>-Asking to speak to someone.</li> <li>-asking someone to wait.</li> <li>-asking for the person 's name.</li> <li>-saying that you 'll phone again later.</li> </ul> </li> <li>Read about trends in cell phones use and discuss their own use by bringing magazine advertisements for cell phones to class.</li> <li>Read an e-mail, and then write your own response to a telephone message.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Respect others. for</li> </ul>	<p><b>The students:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Compare the different ways of communication people use in one culture such as expressions or gestures that people from another culture might not understand.</li> <li>Write a paragraph about how culture affects business life.</li> </ul>

Sub-área: English for Communication	Level: Eleventh
Unit 7: <b>Entertaining!</b>	Hours per unit: 12 hours
<b>Cognitive target:</b> Demonstrate ability to work cooperatively with others.	

LINGUISTIC ACHIEVEMENTS	CONTENT (FUNCTIONS AND LANGUAGE)	PROCEDURES	VALUES AND ATTITUDES	LEARNING OUTCOMES
<p><b>LISTENING</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Entertaining guests and promote leisure activities.</li> <li>Listening to information about TV schedule</li> </ul> <p><b>SPEAKING</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Discussing about corporate entertaining.</li> </ul>	<p><b>Functions</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Taking a guest to dinner.</li> <li>Making invitations</li> <li>Describing food.</li> <li>Greetings and small talk.</li> <li>Organizing types of events</li> </ul>	<p><b>The students:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Complete a personal timeline.</li> <li>Take conversation notes.</li> <li>Talk about activities with surprise and empathy.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Punctuality.</li> <li>Dependability.</li> <li>Recognize cultural differences.</li> </ul>	<p><b>The students:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Entertain guests and promote leisure activities.</li> <li>Listen to information about TV schedule</li> <li>Discuss about corporate entertaining.</li> </ul>



LINGUISTIC ACHIEVEMENTS	CONTENT (FUNCTIONS AND LANGUAGE)	PROCEDURES	VALUES AND ATTITUDES	LEARNING OUTCOMES
<p><b>READING</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reading a journal about a trip on magazine descriptions.</li> </ul> <p><b>WRITING</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organizing a conference at another country including a variety of aspects.</li> </ul>	<p><b>Language</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Past perfect tense to express an action which occurred before another past action.</li> <li>• Past Perfect continuous.</li> <li>• Use so or such with adjectives.</li> <li>• Use adverbial clauses of time with when, as soon as, before, after and until in order to establish a time sequence.</li> <li>• Words for talking about eating and drinking.</li> <li>• Dating</li> <li>• Outings.</li> <li>• Media</li> </ul>	<p><b><u>The students:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Read and discuss the entertainment section of the newspaper to make selections.</li> <li>• Developing different types of reading skills</li> <li>• Developing different types of writing skills on the following topics: <ul style="list-style-type: none"> <li>- how to make the conference abroad successful</li> <li>- The staff should be friendly and helpful.</li> <li>- All equipment in the conference room should work.</li> <li>- The quality of the food in the restaurants and the speed of service.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sociability</li> <li>• Teamwork.</li> <li>• Leadership.</li> </ul>	<p><b><u>The students:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reading a journal about a trip on magazine descriptions.</li> <li>• Organize a conference at another country including a variety of aspects.</li> </ul>

## BIBLIOGRAFÍA

- Allan, Pipes, El Diseño tridimensional, del boceto a la pantalla.
- Ames, Jin, Color theory made easy. New York, Watson-Guption Publications, 1996.
- Anatomía para el artista, Colección Leonardo.
- Anne and Henry Emvlen, Packaging 2 prototypes. Roto Visión .S.A., 2000.
- Arrellano, F. Jaime. Los elementos de Investigación. Editorial UNED, San José, 1991-
- Asti Vera, Armando. Metodología de la Investigación. 5ta. Edición, Editorial Kapeluz, Argentina, 1973.
- Baena, Guillermina. Manual para Elaborar Trabajos de Investigación, Documental, 5ta. Edición, Editores Mexicanos Unidos, 1986.
- Bainet, D, Dibujo Creador Básico.
- Blanc Masías, Marcelo. Cómo Investigar, Editorial UNED, San José 1984.
- Bonilla M. Vladich, S. Recursos Audiovisuales. San José.
- Boston, Gary David y otros. (2001): Edición Especial Photoshop 6, Pearson Educación S.A.
- Brenes Chacón, Albam. Los Trabajos Finales de Graduación, su elaboración y presentación en las ciencias sociales. San José.
- Brenes, Carlos, Fotomecánica.
- Camp, Jeffry, Dibujar con los Grandes Maestros, Hermann, Blune Ediciones, Primera Edición, Impreso en España, 1982.
- Caricaturas, Colección Leonardo.
- Casalvolone, Carmen María. El Proceso de Investigación. Editorial Nueva Década, San José, 1984.
- Castro de Bravo, Bertha. Technical English For Business. México: Editorial MCGRAW-HILL, 1980.
- Centro de investigación y Perfeccionamiento para Educación Técnica (CIPET). Seguridad e Higiene Ocupacional. Costa Rica, 1981.
- Cirlot, J.E., Diccionario de Símbolos, Labor, 1985.
- Clerc J.M. Introducción a las condiciones y medio ambiente de trabajo OIT: 1987.
- Colección Leonardo
- Consejo Salud Ocupacional, Ministerio de Educación Pública. Antología Salud Ocupacional. Costa Rica: 1993.
- Conway, Lloyd Morgan, Diseño de empaques, Index Bookc, 1997.
- Cosmo H., Gregory (1997): Técnicas de collage con Photoshop TM, Prentice-Hall Hispanoamericana, S.A. México.
- Dalley, Terence: Guía completa de Ilustración y de diseño. Técnicas y los materiales. Primera edición. H. Blume Ediciones. 1981. Impreso en España.
- Dawson, John: Guía compelta de Grabado e Impresión. Técnicas y los materiales. Primera Edición. H. Blume Ediciones. 1982. Impreso en España.
- Desnudos y la Estructura del cuerpo humano, colección Leonardo.
- Di Mare Mota, Cecilia. La formación y la vivencia de los valores en las Escuelas Costarricenses. San José, Costa Rica. Litográficos Profesionales S.A. 1994.
- Dodd, Eugenie, Tipografía decorativa.
- Doerner, Max, Los materiales de pintura y su empleo en elarte.
- Dondis, D.A., La sintaxis de la imagen, Gustavo Gili, 1997.
- Dooley, Brian J., El camino fácil a Windows. México: Editorial MCGRAW-HILL, 1995.
- Droblas G., Adele y Grenberg Seth (2001): Premiere 6, Anaya Multimedia, Madrid.
- Droblas G., Adele y Grenberg Seth. (1994): Manual de Photoshop, Osborne/McGraw-Hill, Madrid.
- Eco, Umberto, La estructura Ausente, Lúmen, 1977.
- Eco, Umberto, Tratado de Semiótica General, Lúmen 1974.
- Edwards, Betty, Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro, tercera edición, Ediciones Urug S.A., 1994.
- El dibujo Animado y humorístico. Colección Leonardo.
- Enciclopedia Multimedia. ENCARTA. CD-Microsoft 1997-1998.



- Letayf Acar, Jorge y Carlos González González. Seguridad, Higiene y Control Ambiental. México: Editorial MCGRAW-HILL, 1994.
- Levi, Gutiérrez, Guillermo. Los elementos de computación. México: Editorial MCGRAW-HILL, 1993.
- Lois Monserrat, Carlos Roche, Manuel Úbeda, La fotografía Digital, equipos, técnicas y las aplicaciones básicas. Barcelona, 2001.
- López de Fernández, Ligia María. Investigación Bibliográfica. 2da. Edición Editorial UNED, San José 1981.
- Lorenz, Konrad, La Otra Cara del Espejo, Planza & Janés, 1974.
- Los animales de M. Meheut, Colección Leonardo.
- Llovet, Jordi, Ideología y metodología del diseño. Gustavo Gili, 1981.
- Magnuss, G. Manual para dibujantes e ilustradores. Editorial Gustavo Gil.
- Manual del Programa Quark Xpress.
- Marshall Mc Luhan y Bruce R. Power La Aldea Global. Editorial Gedisa, Barcelona 1995.
- Marshall, Hugh. Diseño fotográfico. Barcelona: Editorial Gustavo Gill, S.A. 1993.
- Martín, Gerard, Problemas de imprimibilidad, primera edición en español, 1967, Publicaciones FOCET , Barcelona, España.
- Martínez Leal, Luisa, Treinta siglos de tipos y letras, UAMA, México.
- Méndez A. Carlos. Metodología. Editorial Mac. Graw-Hill. 1997.
- Michael Freeman. Guía completa de fotografía (nueva edición revisada y actualizada), Barcelona, 2000.
- Michael Langford. La fotografía paso a paso: un curso completo. Madrid 1990.
- Ministerio de Ciencia y Tecnología. Apuntes éticos para la calidad. Costa Rica: 1995.
- Modern School, Curso de Dibujo.
- Mora G, Guillermo. Valores humanos y actitudes positivas. Colombia: Editorial MCGRAW-HILL, 1989.
- Mulherin, J., Técnicas de representación para el artista gráfico.
- Muller Brokmann, Josef, Historia de la comunicación visual.
- Muller, Rudolf, Luz y visión.
- Nicolaus, Typo y tipografyc.
- Ortiz, Giorgina, El significado de los colores, Editorial Trillas.
- Panosfsky, El significado de las artes visuales.
- Peirce, Ch. S., La Ciencia de la Semiótica, Nueva Visión, 1974.
- Perspectiva y teoría de las Sombras, Colección Leonardo.
- Phil Metzger. La perspectiva a su alcance, tomo I y tomo II. Ever Green, Alemania 1991.
- Rainwater, Clarence, Luz y color.
- Reirs, Ler. Navegue en Internet. México: Editorial MCGRAW-HILL, 1995.
- Risk Eduard. The black book . del año.
- Rock, Irvin, La Percepción, Labor, 1985.
- Ronald P. Lovell, Fred C. Zwaheln. James A. Folts, Manual completo de fotografía. España, 1998.
- Russell, Dale, El libro amarillo
- Russell, Dale, El libro azul.
- Russell, Dale, El libro blanco y negro.
- Russell, Dale, El libro rojo.
- Russell, Dale, El libro verde.
- Salomón, Paul R. Informes de Investigación. Trillas, México 1989.
- Salva, Gemma, Como combinar y elegir colores para el diseño.
- Shamms Mortiner, R. (1999) Adobe Alter Effects 4, Anaya Multimedia. Madrid.
- Sin autor, (2000): Diccionario de Informática. Computer Hoy, Ediciones Hobby Press, S.A., Madrid.
- Sin autor. (2000): 201 trucos para Photoshop, Folleto de Revista Arte y de diseño por ordenador, 10, Barcelona.

- Software arts factory, Dibuje con lápiz y papel frente al ordenador. Ubi Soft. Sant Cugat del Vallés, Barcelona.
- Software Fábrica de Caricaturas, PC Magacine, Edición Española.
- Sontag, Susan, Sobre fotografía. Editorial Sudamericana.
- Sott, Robert, Fundamentos del diseño, México, 1991.
- Spenser, Herbert, Pion, tipografía moderna, Editorial Gustavo Gili, México 1995.
- Stein, Bernard, Typo y tipografyc.
- Swann, Alan, Bases del diseño gráfico.
- Swann, Alan, La creación de bocetos gráficos, Manuales de diseño, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1990.
- Tenorio Bahena, Jorge. Técnicas de Investigación Documental. 2da. Edición, Editorial Mac. Graw-Hill. 1983.
- Terence Gordon y Susan Wilmarth Mc Luhan Principiantes. Editorial Errepar. 1997.
- Tim, Daly, Manual de fotografía digital. Kölm, 2000.
- Tipo de maquinaria y los materiales para las Artes Gráficas, USA Nathional Paper Type Company.
- Vanghan, Tay. Todo el poder de multimedia. México: Editorial MCGRAW-HILL, 1995.
- Varios (2001): Experto Universitario en Diseño por ordenador, Revista Ns. 1, 4, 10, 16, 18, 19, 21, 22, 23, 24, 27, Barcelona.
- Varios (2001): Experto Universitario en Diseño y Construcción de las páginas www. (1ª. Edición), Mimeógrafo, Universidad de Granada, Granada.
- Varios. (2000-2002) Arte y de diseño por ordenador, Revista Ns. 1, 4, 10, 16, 18, 19, 21, 22, 23, 24, 27, Barcelona.
- Vela, Gabriel, Técnicas del impresor y el litógrafo.
- Venegas Jiménez Pedro. Algunos los elementos de Investigación. Editorial UNED, San José 1981.
- Verlagsgesellschaft. Escuela de dibujo de anatomía. Könnemann, 1996.
- Walte, Charlie, 100 fotos de paisaje, Barcelona: Ediciones CEAC, 1992
- Weinmann, Elaine y Lourekas, Meter. (2001): Ulustrador 9 para Windows y Macintosh, Pearson Educación, S.A, Madrid.
- Wong, Wucius, Fundamentos del diseño bi y tridimensional, Barcelona, 1986.
- Wong, Wucius, Principios del diseño en color.
- Wyatl, Allen L. La magia de Internet. México: Editorial MCGRAW-HILL, 1995.
- Nicolaus, Typo y tiphogrfyc.
- Quirós Valverde, Luis, Diseño, teoría, acción, sentido.
- Revista conversión y empaque, varios volúmenes
- Salva, Gemma, Como combinar y elegir colores para el diseño.
- Sawahatea, Lesa, Paper. Building great designs whith paper, Graphic Idea Resource, 1998.
- Spencer, Herbert, Pion, tipografía moderna, Editorial Gustavo Gili, México, 1995.
- Stafford, Cliff, Diseño de escaparates y puntos de venta.
- Stein, Bernard, Typo y tiphogrfyc.
- Sott, Robert, Fundamentos del diseño, México, 1991.
- Barthes, Roland, (1989).La Cámara Lúcida, ediciones Paidós Comunicación, sétima edición, Barcelona,
- Caballero, José. (1981). Morfología, Simbólica, Alegórica y Siginica, Gráfica San Julián, Polígono Congost – Barcelona España,
- Dondis,A., Dondis. (1988). La Sintaxis de la Imagen, GG Diseño, España,

- Gauthier, Guy. (1996). Veinte lecciones lo relacionado con la imagen y el sentido, Ediciones Cátedra S.A., tercera edición, Madrid, España,
- GROUPE μ, (1993). Tratado del signo visual, Ediciones Cátedra S.A., Madrid, España,
- Ledo, Margarita (1998). Documentalismo fotográfico, Ediciones Cátedra S.A., Madrid, España.
- Souguez, Marie-Loup, (2006). Historia de la fotografía, Ediciones Cátedra, décima edición, Madrid.
- Vilches, Lorenzo (1993) Teoría de la imagen periodística, Ediciones Paidós Ibérica S.A., 2ª edición, Barcelona, España.
- Vilches, Lorenzo, La lectura de la imagen – prensa, cine y televisión, Ediciones Paidós Ibérica S.A., Barcelona, España.
- Armstrong, Thomas. 7 Kinds of Smart: Identifying and developing your many Intelligences. New York: Dutton /Signet, 2000.
- Bain, Richard. Reflections: Talking about Language. St. Edmundsbury Press. London. 1999
- Brown, Douglas. Teaching by Principles. An Interactive Approach to Language Pedagogy. Longman. 2000
- Brumfit, C.J y K. Johnson (eds.) The Communicative Approach to Language Teaching. Oxford University Press. 2000
- Campbell, Linda, Bruce Campbell, and Dee Dickinson. Teaching and Learning Through Multiple Intelligences. Tucson, AZ : Zephyr Press, 2000.
- Campbell, Bruce. Multiple Intelligences Handbook. Tucson, AZ : Zephyr Press, 2000.
- Campos, F & Viquez O. 102 Communicative Activities.
- Dudley-Evans, T., & St John, M.. Developments in ESP: A multi-disciplinary approach. Cambridge: Cambridge University Press. 1998
- Forstrom J, Vargo M, Pitt, M & Valsco S. Excellent English 1 : Language Skills for Success: Mc Graw Hill, 2008
- Forstrom J, Vargo M, Pitt, M & Valsco S. Excellent English 2 : Language Skills for Success: Mc Graw Hill, 2008
- Forstrom J, Vargo M, Pitt, M & Valsco S. Excellent English 3 : Language Skills for Success: Mc Graw Hill, 2008
- Forstrom J, Vargo M, Pitt, M & Valsco S. Excellent English 4 : Language Skills for Success: Mc Graw Hill, 2008
- Gardner, Howard. Frames of Mind : The theory of Multiple Intelligences. New York : Basic Books, 1998.
- Gardner, Howard Multiple Intelligences: The Theory in Practice. New York: Basic Books, 2000.
- Gatehouse, Kristen. Key Issues in English for Specific Purposes (ESP) Curriculum Development. The Internet TESL Journal, Vol. VII, No. 10, October 2001
- Haggerty, Brian. Nurturing Intelligences. Menlo Park, CA : Addison Wesley, 2000
- Harmer, Jeremy. The Practice of English Language Teaching. Longman Handbook for Language Teachers. 2000.
- Johns, A., & Dudley-Evans, T. English for Specific Purposes: International in scope, specific in purpose. TESOL Quarterly, 2. 1991
- Jones, G. ESP textbooks: Do they really exist?  
English for Specific Purposes, 9, 1990
- Larsen- Freeman, Diane. Techniques and Principles in Language Teaching. Oxford University Press. 2000.
- Lazear, David. Seven Ways of Knowing : Teaching for Multiple Intelligences. Palatine, I L: Skylight Pubs.,2001.
- Littlewood, W.T. Communicative Language Teaching. Cambridge University Press. 2000.
- Ministerio de Educación Pública. Programas de Inglés I y II Ciclos. Costa Rica: 2005.
- Ministerio de Educación Pública. Programas de Inglés III Ciclo y Ed. Diversificada. Costa Rica: 2005.
- Ministerio de Educación Pública. Sub-area de Inglés Conversacional del programa de Ejecutivo para Centros de Servicio. Costa Rica: 2006.
- Nunan, D. The teacher as curriculum developer: An investigation of curriculum processes within the Adult Migrant Education Program. South Australia: National Curriculum Resource Centre. 2000
- Nunan, D. (Ed.). Collaborative language learning and teaching. New York: Cambridge University Press. 1995
- Pauline Robinson. ESP Today: A Practitioner's Guide. Prentice Hall, 1991
- Richards, Jack and S. Rodgers. Approaches and Methods in Language Teaching. Cambridge, London 2005.
- Terroux Georges and Woods Howard. Teaching English in a World at Peace. Professional Handbook. McGill University. 1990.





Ministerio de Educación Pública  
Departamento de Educación Técnica

Dirección de Educación Técnica  
y Capacidades Emprendedoras

White, Ronald V. *New Ways in Teaching Writing*. Teachers of English to Speakers of Other Languages, Inc: 1995  
White, Ronald V. *New Ways in Teaching Speaking*. Teachers of English to Speakers of Other Languages, Inc: 1995  
White, Ronald V. *New Ways in Teaching Reading*. Teachers of English to Speakers of Other Languages, Inc: 1995  
White, Ronald V. *New Ways in Teaching Reading*. TESOL:1995  
White, Ronald V. *New Ways in Teaching Writing*. TESOL:1995

Electronic References

Time for English Net: From teachers to teachers: <http://www.timeforenglish.net/resources/index.htm>

For English teachers of the world: [www.english](http://www.english.to) to go.com

The Internet TESL Journal, Vol. VII, No. 10, October 2001

<http://iteslj.org/> <http://iteslj.org/Articles/Gatehouse-ESP.html>

# ANEXO



## PORTAFOLIOS DE EVIDENCIA

### 1. CONCEPTO

La integración del Portafolios de Evidencias es el proceso mediante el cual se realiza la recopilación de instrumentos de acuerdo con la Norma Técnica de Competencia Laboral que se evalúa y que permiten demostrar la competencia de un estudiante.

El portafolio de evidencias es un archivo de evidencias conformado por el mismo alumno, con la guía del docente. Es un instrumento que auxilia en la organización de las evidencias recabadas durante la evaluación y de otros documentos o materiales que son prueba de la demostración del desempeño competente del estudiante. El análisis de las evidencias recabadas en el portafolio, sirve de base para determinar los logros obtenidos por el alumno en cuanto a una competencia o una unidad de competencia determinada.

Es una herramienta que le permite al docente tener una completa colección de instrumentos de verificación de las evidencias allegadas para poder compararlas con las especificaciones de la norma de competencia con la que está trabajando; y a partir de la información recopilada emitir un juicio de competente o aún no competente para cada estudiante en particular.

### 2. CARACTERÍSTICAS

- Permite reunir información relacionada tanto con los logros y fortalezas, como con aquellos aspectos que se debe mejorar.
- Es un instrumento que permite implementar procesos de evaluación formativa, permitiendo orientar tanto al docente como al estudiante hacia una toma de decisiones efectiva.
- Facilita la realimentación del proceso de enseñanza y aprendizaje, identificando al mismo tiempo las potencialidades como las debilidades del mismo; con esto contribuye con el mejoramiento continuo del mismo.
- Supone un proceso de recolección de información, sistematización, valoración y toma de decisiones.

### 3. USOS Y LAS APLICACIONES

- **Para el docente**

- Permitirá realizar una toma de decisiones más pertinente y acorde con las características particulares de cada estudiante.
- Facilitará el seguimiento del progreso y alcance de los resultados de aprendizaje para cada estudiante.
- Posibilitará el desarrollo de un proceso de formación y desarrollo de competencias continuo e individualizado.

- **Para el estudiante**

- Permite una participación más activa y responsable en la construcción de sus conocimientos, las habilidades y las destrezas.
- Posibilita el desarrollo de procesos de autoevaluación, objetivos y acordes con los resultados de aprendizaje que se proponen para cada área de aprendizaje.

### 4. ESTRATEGIAS PARA SU CONFORMACIÓN

Algunos de los elementos que se deben considerar a la hora de construir el portafolio de evidencias son:

- **Evidencias directas**

- Prácticas.
- Listas de cotejo, hojas de observación, escalas de calificación.
- Producto realizado.

- **Evidencias indirectas**

- Reportes.
- Informes.
- Proyectos.

- **Evidencias complementarias**

- Entrevistas (preguntas orales).
- Cuestionarios.
- Ensayos.
- Simulaciones.

Es importante recordar que el portafolio de evidencias es un medio para reunir información que luego permita realizar una toma de decisiones acertada. Por esto es necesario que:

- Diseñar un modelo de fácil construcción y bajo costo para el estudiante.
- Explicar a los estudiantes al inicio del curso lectivo las reglas básicas para su construcción.
- Informar por escrito, utilizando algún medio para la verificación, a los padres de familia de la importancia y uso que se hará de este material dentro del proceso de evaluación del estudiante.
- Definir las normas por las cuales se regirá el uso, transporte y manejo del portafolio de evidencias por parte de los estudiantes o docentes.

Se debe tener presente que, los portafolios de evidencias pueden ser diferentes tanto en su contenido como en su forma de presentación, pero debe existir una normalización con respecto a los materiales mínimos que deberán integrarlo, de modo que:

- El docente tenga una idea clara de que los elementos va a requerir para poder emitir un juicio con respecto a la competencia del estudiante, de modo que pueda diseñar una estructura organizativa completa y atinente para el portafolio.
- Se le permita al estudiante manejarlo como un instrumento personal, y que por ende refleje su creatividad. Para esto debe considerarse como un instrumento flexible.

## 5. ESTRUCTURA BÁSICA DEL PORTAFOLIO

Se recomienda que como mínimo el portafolio de evidencias contenga los siguientes los elementos:

- **PORTADA**
- **TABLA DE CONTENIDOS**
- **INFORMACIÓN GENERAL**
  - Nombre del Colegio Técnico Profesional.
  - Nombre de la especialidad.
  - Nivel.
- **INFORMACIÓN GENERAL DE LA SUB – ÁREA**
  - Nombre de la sub – área.
  - Nombre del docente que desarrolla la sub – área.
  - Número de horas.
- **INFORMACIÓN GENERAL DEL ESTUDIANTE**

- Nombre y apellidos.
- Dirección exacta de la residencia.
- Teléfonos (casa, celular, otros).
- Correo electrónico.
- Nombre de los padres de familia o encargados.
- Teléfonos donde ubicar, los padres de familia o encargados.
- **ANTECEDENTES ACADÉMICOS**
  - Cursos recibidos.
  - Pasantías realizadas.
  - Prácticas empresariales.
- **DIAGNÓSTICO**
  - Pruebas.
  - Cuestionarios.
  - Entrevistas.
- **PLAN DE EVALUACIÓN**
  - Desglose de la evaluación para la sub – área, entregada por el docente al inicio del curso lectivo.
- **EVIDENCIAS**
  - **Conocimiento**
    - Cuestionarios.
    - Pruebas escritas.
    - Otros.
  - **Desempeño**
    - Prácticas de laboratorio o taller.
    - Pruebas de ejecución.
    - Otros.
  - **Producto**
    - Muestras de productos desarrollados.
    - Hojas de verificación.
    - Otros.

- **INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

- Trabajo cotidiano – solo las listas de calificación o las hojas de cotejo.
- Trabajos extraclase – solo las listas de calificación o las hojas de cotejo.
- Otros instrumentos utilizados.

- **INSTRUMENTOS DE REVISIÓN DEL PORTAFOLIO**

- Hojas o instrumentos utilizados por el docente para la revisión del portafolio.

- **OTROS MATERIALES RELEVANTES**

## **6. REVISIÓN DEL PORTAFOLIO DE EVIDENCIAS**

El docente deberá establecer un cronograma para las revisiones del portafolio, de modo que se haga de forma periódica; este cronograma debe ser entregado al estudiante al inicio del curso lectivo, conjuntamente con el desglose de los criterios de evaluación para la sub – área.

Se deben diseñar herramientas específicas para la revisión del portafolio, de modo que se disponga de un instrumento completo y objetivo para la realización de esta tarea. Estos documentos, una vez aplicados, serán entregados al estudiante para que los adjunte en su portafolio de evidencias.

EJEMPLO  
FORMATO PARA LA CONSTRUCCIÓN  
DE UN PORTAFOLIO DE EVIDENCIAS



Ministerio de Educación Pública  
Departamento de Educación Técnica

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN PÚBLICA  
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN TÉCNICA  
COLEGIO TÉCNICO PROFESIONAL.....**

**PORTAFOLIO DE EVIDENCIAS**  
**PORTAFOLIO DE EVIDENCIAS**

**Estudiante:**

**Lugar y fecha**



Ministerio de Educación Pública  
Departamento de Educación Técnica

## TABLA DE CONTENIDOS



## PORTAFOLIO DE EVIDENCIAS

Colegio Técnico Profesional:	
Especialidad:	
Nivel:	
Sub – área:	
Unidad de Estudio:	
Número de horas:	

Nombre y apellidos del o la docente:
--------------------------------------

## HOJA DE VIDA

DATOS PERSONALES
• Nombre:
• Fecha de nacimiento:
• Dirección:
• Teléfono:
• Correo electrónico:
• Nombre de los padres de familia o encargado:
• Dirección y teléfono de los padres de familia o encargado:

ANTECEDENTES ACADÉMICOS
• Escuela:
• Colegio:
• Cursos recibidos:  1. 2.



PASANTÍAS Y PRÁCTICAS EMPRESARIALES

Empresa:

Dirección:

Teléfono:

Actividades desempeñadas:

## **EVIDENCIAS**

En las siguientes hojas se introducen todas las evidencias necesarias para que el o la estudiante demuestre su competencia.

Cada evidencia según corresponda (conocimientos, desempeño y producto) se incluye en la tabla de contenidos.

### HOJA DE COMPARACIÓN DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Unidad de estudio					
Título:					
Propósito:					
Resultado de aprendizaje	Criterios de desempeño	Evidencias	Competente		
			Sí	Aún no	
Nombre del o la estudiante:			Firma:		
Nombre del o la docente:			Firma:		
Lugar y fecha de revisión:					

## HOJA DE CONCLUSIONES

Observaciones:

1. De acuerdo con la revisión de las evidencias presentadas por ( nombre del estudiante) y después de haber hecho la comparación con los resultados de aprendizaje, se puede afirmar lo siguiente:
  - Para el resultado de aprendizaje (escribir el resultado de aprendizaje), quedó demostrado que ...

Sugerencias:

Estas sugerencias deben ir en dos sentidos y de acuerdo con la evaluación realizada:

- A. Validación del alcance de los resultados de aprendizaje, según conclusiones
- B. Recomendación de medidas de refuerzo, especificando cuál es la o las debilidades y el tipo de estrategias pedagógicas: participar en alguna actividad específica, recibir un reforzamiento por parte del docente, realizar más prácticas o la que se estime pertinente, hasta que presente la evidencia para demostrar que ha desarrollado el conocimiento, habilidad o destreza requerida.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bertrand, Olivier. Evaluación y certificación de competencias y cualificaciones profesionales. IBERFORP. 1997.  
CONALEP. Formación de Formadores - Módulo 4: Evaluación. México. 2000.

## REFERENCIAS EN INTERNET

Crispín, María Luisa y otra. El portafolio como herramienta para mejorar la calidad. Publicación Web – Universidad Iberoamericana. 2005.

Feixas, Mónica y Otro. El portafolio como herramienta. Publicación WEB de Universidades de Barcelona y Cataluña. OEI. 2005.

OEI. Las 40 preguntas más frecuentes con respecto a EBNC. - [www.oei.org](http://www.oei.org)