MODALIDAD
INDUSTRIAL

ESPECIALIDAD
DISEÑO GRÁFICO

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

AUTORIDADES SUPERIORES

Dr. Leonardo Garnier Rímolo.
Ministro de Educación Pública.

Msc. Dyalah Calderón de la O.
Viceministra Académica de Educación Pública.

Msc. Silvia Víquez Ramírez.
Viceministra Administrativa de Educación Pública.

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

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

Departamento de Especialidades Técnicas
Ing. Gerardo Ávila Villalobos
Jefe de Departamento

Msc. Damaris Foster Lewis
Jefe de Sección Curricular

San José – Costa Rica
MAYO, 2011

INDUSTRIAL

ESPECIALIDAD: DISEÑO GRÁFICO

NIVEL: UNDÉCIMO

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

ELABORADO POR:

Msc. GIOVANNI SEGURA MORALES
ASESOR NACIONAL DE DIBUJO

MAYO, 2011

REVISADO POR:
Msc. Damaris Foster Lewis.
Jefe Sección Curricular.

Aprobado por el Consejo Superior de Educación, en la sesión 30-2011, acuerdo 04-30-11 del 29-08-2011.

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, habilidades y 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 detención 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 sobre 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 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, habilidades y 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 vigencia 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.

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

M.Sc. Priscilla Arce León. DANEA.

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

M.Sc. Mario Segura Castillo. Departamento de Evaluación Educativa.

M.Sc. Carlos Rojas Montoya. Departamento de Educación Ambiental.

AGRADECIMIENTO

El Ministerio de Educación Pública y específicamente el Departamento de Especialidades Técnicas, agradecen profundamente la apertura de los profesionales que hicieron aportes muy valiosos a la Asesoría de Diseño gráfico. De esta manera, se entrega un programa remozado en Diseño Gráfico 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 los profesores:

Gabriela Barquero Sanabria.
Wendy Gómez Umaña.
Mauricio Aguilar Mora.
Orlando Rojas Corredera.
Chistian Marcel González Jiménez.

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

	Página
Fundamentación.	**11**
Justificación.	**14**
Orientaciones Generales para la Labor Docente.	**16**
Lineamientos Generales para la Evaluación.	**22**
Planeamiento Pedagógico del Docente.	**24**
Perfil Profesional.	**27**
Perfil Ocupacional.	**28**
Objetivos Generales de la Especialidad.	**29**
Estructura Curricular.	**30**
Malla Curricular.	**31**
Mapa Curricular.	**34**
UNDÉCIMO AÑO.	
Sub. Área de principios y técnicas del Diseño gráfico.	**62**
Sub. Área de Pre-prensa e impresión para Diseño gráfico.	**130**
Sub. Área de diseño gráfico digital.	**232**
Sub. Área de english for communication.	**312**
Bibliografía.	**329**
Anexos.	**335**

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 Gráfico, 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 Gráfico para que este se ajuste a las necesidades del sector empresarial, 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, habilidades y 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, habilidades y 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.
- Cultura de la calidad: Le permite al estudiante adquirir los conocimientos y destrezas necesarios para implementar procesos de mejoramiento continuo para la calidad en las diferentes tareas asociadas a su desempeño, como un mecanismo para aumentar su competitividad. Se incluyen también elementos relacionados con el servicio al cliente.
- Herramientas Computacionales o Computación: Proporciona conocimientos y destrezas básicas mediante los cuales el estudiante puede afrontar los constantes cambios tecnológicos de la actualidad; así como las bases de los

distintos softwares que serán de vital importancia en el desarrollo de su especialidad. Esta es una unidad de estudio que se encuentra integrada a lo largo de esta especialidad, pues se considera básico el manejo de la computadora.

Sub-área:

- English for communication: Esta sub área le permite al estudiante obtener un conocimiento más amplio del idioma inglés, lo cual le proporciona un mayor potencial como capital humano que es. Todo esto en un mundo en cada día se hace más necesario el conocimiento de este idioma, debido a la globalización del mercado de bienes y servicios y donde las capacidades del ser humano se hacen indispensables como herramienta diferenciadora.

JUSTIFICACIÓN
ESPECIALIDAD de DISEÑO GRÁFICO

La especialidad de Diseño Gráfico 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 impresión y 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 que la haga ser competitiva en el presente siglo.

La tecnología ha venido experimentando cambios vertiginosos en la actualidad, siendo sometida a constantes modificaciones no solo en sus estructuras sino también en sus fines, esto influencia inevitablemente todos los ámbitos de la vida social, económica y cultural del individuo.

Estos hechos afectan directamente la concepción que se tiene en el sector productivo acerca de los conocimientos, las habilidades y las destrezas que debe tener el recurso humano que requiere para desarrollar sus diferentes procesos productivos; insertando conceptos como la calidad, la competitividad y la productividad, ya no como metas institucionales sino también como valores intrínsecos a sus colaboradores.

Particularmente, lo anterior se aplica también en el campo de las Ártes Gráficas en Diseño Gráfico, convirtiéndola en un área de gran dinamismo; en la actualidad, se introducen nuevas herramientas de trabajo, salen al mercado nuevos equipos o dispositivo, se actualizan tanto los equipos como las herramientas de manera constante, este cambio tan rápido exige al sector educativo una capacidad de adaptación mayor.

Como una forma de responder a estas nuevas demandas, así como a los constantes cambios tecnológicos mencionados, se incorpora una estrategia metodológica en el diseño y planteamiento de los contenidos del programa de estudio, procurando hacer un mayor énfasis en los principios fundamentales, los paradigmas y los elementos

conceptuales más que en las herramientas utilizadas para desarrollarlos; de este modo se pueden realizar las adecuaciones y las actualizaciones que se hagan necesarias, en el futuro, de una manera más eficiente y rápida; esto permitirá que estas especialidades se puedan mantener más acordes con el mercado productivo al cual deben responder.

Se propone además una actualización de la oferta educativa, específicamente en la especialidad de Diseño Gráfico, integrando: en su plan de estudios los siguientes aspectos:

- Inglés técnico: Se pretende desarrollar los conocimientos, las habilidades y las destrezas para la interpretación y la comprensión del lenguaje técnico asociado a la especialidad; cabe destacar que se contempla una sub-área específica de dibujo técnico que debe ser desarrollada en inglés.
- Diseño gráfico: Se pretende desarrollar en el o la estudiante los conocimientos, las habilidades y las destrezas necesarias para el correcto desempeño en el campo laboral relativo al Diseño Grafico en especial en el área de los materiales impresos así como también en el diseño digital.
- Pre-prensa: Se pretende desarrollar en el alumnado los conocimientos, las habilidades y las destrezas en la preparación de los artes digitales para impresión.
- Dibujo artístico: Se pretende desarrollar en el o la estudiante los conocimientos básicos, las habilidades y las destrezas en sistemas de dibujo; tanto como dibujo técnico dirigido a las artes gráficas, dibujo artístico y manejo del color necesarios para el diseño eficiente del material impreso y digital.
- Impresión offset: Se pretende desarrollar en el grupo estudiantil las habilidades básicas, las destrezas y los conocimientos relativos al método de impresión en offset para capacitarlos en el diseño eficiente de materiales impresos en dicha técnica, además de otros sistemas de impresión como flexografía y serigrafía.

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

La especialidad de Diseño Gráfico prepara técnicos en el nivel medio capaces de conducir, instruir, administrar y de proyectar tareas de carácter técnico, con la finalidad de diseñar y de administrar propuestas que ayuden al proceso y darle asistencia a los profesionales en el campo de las artes gráficas, mercadeo, diseño de imagen empresarial, entre otras especialidades utilizadas en el campo del diseño gráfico, impresión 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, habilidades y 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 habilidades y 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: [1]

- 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 elementos materiales, técnicos y humanos, a partir de los cuales se pueda articular un contenido didáctico y promover su aprendizaje.

[1] Ávila, Gerardo y López, Xinia. Educación basada en normas por competencia. SINETEC. 2000.

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.
    - 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.

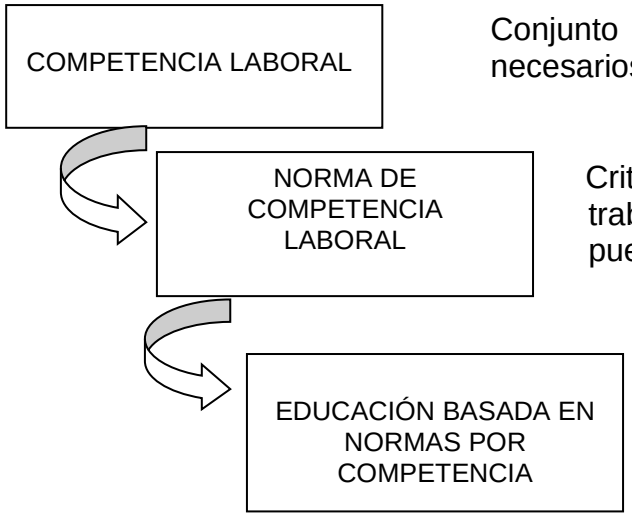
Seguidamente, se **ofrecen recomendaciones generales** que indican el camino para el logro de objetivos y propósitos de la especialidad:

- El colegio en donde se imparte esta especialidad debe contar con equipo e infraestructura adecuada y 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 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 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.



Conjunto de habilidades, conocimientos, actitudes y destrezas necesarios para desempeñar un trabajo específico.

Criterio cuantitativo a partir del cual se precisa la capacidad de un trabajador para el desempeño de una función o tarea dentro de un puesto laboral específico.

Proceso integral de capacitación orientado al desarrollo de las capacidades o competencias del individuo de acuerdo con normas preestablecidas de una actividad económicamente productiva.

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:[2]

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:

[2] 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 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:		Profesor:	
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 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.

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 GRÁFICO

- Interpreta la 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 propias de la especialidad.
- 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 en la creación de micro empresas.
- Posee la capacidad y la proyección para estudios superiores.
- Utiliza la computadora como herramienta, en las tareas propias de la especialidad.
- Posee la capacidad de administrar pequeñas empresas.
- Demuestra la calidad y la responsabilidad en el desenvolvimiento de sus funciones.
- Demuestra ética profesional en el cumplimiento de las tareas que forman parte de la especialidad.
- Reconoce la relación entre salud ocupacional- el trabajo y el ambiente.
- Determina la importancia del trabajo en equipo con el fin de lograr un objetivo en común.
- Elabora y evalúa los proyectos de la especialidad.
- Aplica sistemas de mantenimiento preventivo y correctivo en el equipo, la maquinaria y la herramienta, propias de la especialidad.
- Organiza el taller de acuerdo con las normas técnicas, propias de la especialidad.
- Usa racionalmente los materiales, los equipos, las maquinarias y las herramientas que se requieren en la especialidad.
- Utiliza tecnología apropiada en la especialidad para contribuir a la competitividad, la calidad y el desarrollo del país.
- Protege el ambiente, eliminando los focos de contaminación que se originan en los procesos de producción industrial.

PERFIL OCUPACIONAL
TÉCNICO EN EL NIVEL MEDIO
DISEÑO GRAFICO

1. Asesorar al cliente sobre los procesos de diseño, asegurando la mejor efectividad del diseño solicitado, al aplicar sus conocimientos técnicos propios de su especialidad.
2. Aplicar normas de calidad propias de la industria gráfica.
3. Desarrollar proyectos gráficos con gran creatividad, de acuerdo con las normas del diseño moderno y la comunicación gráfica efectiva.
4. Aplicar las técnicas clásicas de la ilustración con la habilidad y el conocimiento del oficio propio de cada una de ellas en trabajos de ilustración complementaria a textos de artículos y libros.
5. Organizar su propia empresa de diseño en alguna de las ramas que le son propias.
6. Manejar los programas de diseño, de diagramación, de ilustración y de animación más comunes del mercado con alto grado de habilidad.
7. Realizar proyectos de Multimedia, utilizando diversas técnicas manuales y digitales, en proyectos de comunicación gráfica integral.
8. Realizar las gestiones necesarias para la creación de la imagen corporativa de una empresa, en todos sus entornos y medios de promoción convencional y digital.
9. Aconsejar las gestiones necesarias para la creación de la imagen corporativa de una empresa, en todos sus entornos y los medios de promoción convencional y digital.
10. Diseñar la imagen gráfica de empaques con las normas propias de la mercadotecnia y la promoción de productos.
11. Diseñar la imagen gráfica de páginas web, en colaboración con programadores del medio, con la creatividad y la efectividad en la navegación y el procesamiento de la información.
12. Fungir como director de arte al realizar estudios superiores en su especialidad.
13. Diagramar libros, folletos, revistas, y periódicos aplicando los conocimientos propios de su especialidad.
14. Aplicar las técnicas fotográficas para las fotografías de productos e imágenes complementarias a un proyecto gráfico.
15. Asesorar sobre la mejor utilización de materiales de empaque con vistas al uso racional de los recursos.
16. Aplicar las normas ISO al proceso del Diseño.

OBJETIVOS GENERALES

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

- Respetar las normas nacionales e internacionales que rigen la salud ocupacional.
- Interpretar manuales técnicos, utilizando las herramientas básicas del idioma inglés.
- Reconocer los procesos de producción, de distribución y logística en una empresa gráfica.
- Usar la tecnología y la informática como una herramienta de trabajo.
- Adquirir el compromiso con la vivencia de los valores éticos y profesionales.
- Formar un individuo capaz de integrarse a la sociedad con los valores y las actitudes necesarios en un mundo globalizante.
- Coadyuvar al profesional de nivel superior en la organización y el desarrollo de proyectos relacionados con la especialidad.
- Favorecer el desarrollo de las habilidades y de las destrezas en los procesos y las técnicas de la especialidad.
- Concienzar al individuo en temas relacionados con el ambiente para que lo incorpore dentro de la especialidad.
- Aplicar los principios del dibujo técnico en el desarrollo de diferentes tareas asociadas al diseño publicitario.
- Emplear los métodos y las técnicas de impresión offset en la ejecución de proyectos específicos.
- Organizar diferentes tipos de trabajo que demande la impresión offset.
- Emplear la calidad como norma en cada unos de los trabajos realizados.

ESPECIALIDAD: DISEÑO GRÁFICO
ESTRUCTURA CURRICULAR

SUB - ÁREA	NÚMERO DE HORAS POR NIVEL		
	Décimo	**Undécimo**	**Duodécimo**
Principios y técnicas del Diseño gráfico.	10	6	10
Pre-prensa e impresión para Diseño gráfico.	8	8	-
Diseño gráfico digital.	4	8	8
Gestión gráfica.	-	-	4
English for communication.	2	2	2
TOTAL	**24**	**24**	**24**

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

MALLA CURRICULAR
ESPECIALIDAD DE DISEÑO GRÁFICO

UNIDADES DE ESTUDIO POR NIVEL						
SUB-ÁREA	**Décimo**		**Undécimo**		**Duodécimo**	
Principios y técnicas del Diseño gráfico.	Salud ocupacional. Historia del arte y el diseño. Principios de diseño. Principios de tipografía. Técnicas de ilustración. Técnicas de boceto gráfico. Técnicas de diagramación. Dibujo a mano alzada. Teoría del color. Proyecciones. **Total**	60 h 30 h 60 h 20 h 80 h 60 h 10 h 20 h 20 h 40 h 400 h	Diseño de imagen corporativa. Diseño de empaques y afines. Dibujo de historietas y story board. Gestión empresarial. **Total**	54 h 54 h 84 h 48 h 240 h	Técnicas de publicidad y mercadeo. Diseño de multimedia y web (software). Diseño de carteles y gigantografía. Diseño de periódicos, revistas y libros. Cultura de la calidad. **Total**	40 h 70 h 50 h 50 h 40 h 250 h
Pre-prensa e impresión para Diseño gráfico.	Nociones de fotorreproducción convencional. Preparación de artes finales. Montaje de negativos para impresión. Exposición y preparación de planchas para impresión. Historia y generalidades de la impresión offset. **Subtotal**	32 h 40 h 48 h 40 h 24 h 184 h	Controles productivos para pre-prensa. Fotorreproducción digital. Administración del color. Uso del equipo fotográfico convencional y digital. Técnicas de iluminación de estudio fotográfico. Composición aplicada a la toma de fotografía. **Subtotal**	56 h 56 h 48 h 24 h 32 h 24 h 240 h		

UNIDADES DE ESTUDIO POR NIVEL						
SUB-ÁREA	**Décimo**		**Undécimo**		**Duodécimo**	
Pre-prensa e impresión para Diseño gráfico.	Técnicas de impresión. Limpieza y lubricación de las prensas. Sistemas de alimentación. Sistemas de registro. Cuerpos impresores. Sistemas de entintado. Sistemas de humectación. **Subtotal** **Total**	16 h 32 h 16 h 16 h 24 h 16 h 16 h 136 h 320 h	Corrección digital y técnicas de manipulación fotográfica. **Subtotal** **Total**	80 h 80 h 320 h		
Diseño gráfico digital.	Fundamentos de informática. Digitación. Principios digitales para Diseño gráfico. **Total**	16 h 16 h 128 h 160 h	Ilustración digital avanzada, vectorizada. Aplicación artística de programas de edición de imágen. Diagramación y montaje. **Total**	96 h 120 h 104 h 320 h	Aplicaciones en tres dimensiones. Aplicaciones en dos dimensiones. Edición básica de video. **Total**	80 h 60 h 60 h 200
Gestión gráfica.					El proyecto gráfico. Costos de producción. Presupuesto del proyecto gráfico. Mercadeo en el sector gráfico. **Total**	24 h 32 h 32 h 12 h 100 h

CURRICULAR FRAMEWORK
ENGLISH FOR COMMUNICATION

SUB-AREA	UNITS IN EACH LEVEL					
	TENTH	**HOURS**	**ELEVENTH**	**HOURS**	**TWELFTH**	**HOURS**
English for Communication.	Building personal interaction at the company. Daily life activities. Working conditions and success at work. Describing acompany, equipment and tools. Talking about plans, personal and educational goals. Communicating effectively and giving presentations. Raising economic success. **Total**	10 h 10 h 10 h 10 h 10 h 10 h 20 h 80 h	Safe work. Introductions in the business activities. Regulations, rules and advice. Complaints and solving problems. Following instructions from manual and catalogs. Making telephone arrangements. Entertaining. **Total**	10 h 10 h 12 h 12 h 12 h 12 h 12 h 80 h	Day to day. Customer service Stand for excellence. Travel. Astounding future career. **Total**	10 h 10 h 10 h 10 h 10 h 50 h

ESPECIALIDAD: DISEÑO GRÁFICO
MAPA CURRICULAR
DÉCIMO AÑO

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
	Salud ocupacional. (60 horas)	• Reconocer la relación entre la salud, el trabajo y el ambiente. • Clasificar los factores de riesgo en un taller o laboratorio de diseño gráfico de acuerdo con la herramienta y el equipo que allí se encuentre. • Aplicar medidas de salud ocupacional ante los riesgos potenciales que presenta la corriente eléctrica. • Reconocer los principales derechos y las obligaciones del trabajador y del patrono, de acuerdo con la legislación laboral actual.
Principios y técnicas del Diseño gráfico. (400 horas)	Historia del arte y el diseño. (30 horas)	• Conocer la evolución del arte a lo largo de la historia. • Reconocer las principales características de cada cultura y cada tendencia. • Aplicar el conocimiento del arte al Diseño gráfico.
	Principios de diseño. (60 horas)	• Describir las etapas previas a la elaboración de un proyecto gráfico. • Elaborar proyectos gráficos aplicando los principios del diseño. • Desarrollar los principios de la composición artística en obras y en diseños.

ESPECIALIDAD: DISEÑO GRÁFICO
MAPA CURRICULAR
DÉCIMO AÑO

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Principios y técnicas del Diseño gráfico. **(400 horas)**	Principios de tipografía. (20 horas)	• Construir conversiones de unidades tipográficas e internacionales. • Determinar las normas tipográficas en el levantado de texto. • Utilizar los estilos de letra en proyectos gráficos.
	Técnicas de ilustración. (80 horas)	• Clasificar los estilos de ilustración. • Efectuar dibujos básicos con distintos medios (grafito, tinta china, pastel seco y el lápiz de color).
	Técnicas de boceto gráfico. (60 horas)	• Dibujar bocetos por el método de la observación, aplicando diversas estrategias. • Experimentar distintas técnicas de presentación de bocetos publicitarios.
	Técnicas de diagramación. (10 horas)	• Conocer los pasos para diagramar un impreso. • Determinar la retícula para los impresos diversos. • Clasificar los distintos sistemas de impresión. • Distinguir los distintos tipos de impresos.

ESPECIALIDAD: DISEÑO GRÁFICO
MAPA CURRICULAR
DÉCIMO AÑO

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Principios y técnicas del Diseño gráfico. (400 horas)	Dibujo a mano alzada. (20 horas)	• Desarrollar las técnicas de trazado a mano alzada en el boceto gráfico.
	Teoría del color. (20 horas)	• Reconocer el significado de los colores en el Diseño gráfico. • Interpretar los elementos y las nociones de la teoría del color.
	Proyecciones. (40 horas)	• Describir gráficamente los objetos mediante vistas, utilizando correctamente los instrumentos de dibujo. • Explicar los principios del sistema de representación diédrica, para la descripción gráfica de objetos en el primer y en el tercer cuadrante.

ESPECIALIDAD: DISEÑO GRÁFICO
MAPA CURRICULAR
DÉCIMO AÑO

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Pre-prensa e impresión para Diseño gráfico. (320 horas)	Nociones de fotorreproducción convencional. (32 horas)	• Distinguir las partes de las cámaras fotográficas. • Clasificar los tipos de película utilizados para la reproducción offset y la fotografía. • Determinar las técnicas de exposición de artes gráficas en la cámara fotográfica. • Reconocer los distintos tipos de artes para la reproducción en los diversos medios de impresión. • Aplicar las normas de control de calidad y densitometría en la exposición y el revelado de película fotográfica.
	Preparación de artes finales. (40 horas)	• Trazar ejercicios de línea a tinta china aplicados a la elaboración de artes finales. • Elaborar los artes finales en forma manual con separación de colores planos. • Aplicar las técnicas de separación de color manual en las artes gráficas. • Elaborar las separaciones de color digital, aplicando las técnicas correspondientes. • Realizar correcciones de colores digitales en las diversas fotografías. • Utilizar las normas de control de calidad en la reproducción de imágenes para impresión.

ESPECIALIDAD: DISEÑO GRÁFICO
MAPA CURRICULAR
DÉCIMO AÑO

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
	Montaje de negativos para impresión. (48 horas)	• Enumerar las normas para el montaje correcto de negativos. • Preparar el montaje de los negativos para la exposición de planchas offset.
Pre-prensa e impresión para Diseño gráfico. (320 horas)	Exposición y preparación de planchas para impresión. (40 horas)	• Reconocer los distintos tipos de planchas utilizadas para la impresión offset. • Describir los diferentes moldes utilizados en otros medios de impresión (serigrafía, flexografía, huecograbado y tampografía). • Efectuar la exposición y el revelado de planchas del sistema de impresión offset.

ESPECIALIDAD: DISEÑO GRÁFICO
MAPA CURRICULAR
DÉCIMO AÑO

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Pre-prensa e impresión para Diseño gráfico. (320 horas)	Historia y generalidades de la impresión offset. (24 horas)	• Reconocer las etapas evolutivas, los orígenes y el desarrollo de la imprenta litográfica. • Distinguir el funcionamiento y los componentes básicos para imprimir en el sistema offset. • Identificar los puntos de acceso de la corriente eléctrica a la prensa offset. • Reconocer los tipos de bombas y el funcionamiento de los compresores utilizados en las prensas del sistema de impresión offset. • Definir las funciones de los paneles de mando y la determinación del mantenimiento preventivo en los compresores y las bombas de aire de las prensas offset. • Distinguir las teclas de mando en los páneles y los tipos de alimentadores de pliegos utilizados en las prensas de impresión offset. • Identificar los componentes de cada sistema de alimentación y su correcto ajuste de acuerdo con los tipos y los formatos de papel.
	Técnicas de impresión. (16 horas)	• Explicar el desarrollo y la evolución de cada técnica de impresión. • Identificar las diferentes técnicas de impresión. • Demostrar las aplicaciones de cada técnica de impresión. • Clasificar los materiales que se pueden imprimir en cada técnica de impresión.

ESPECIALIDAD: DISEÑO GRÁFICO
MAPA CURRICULAR
DÉCIMO AÑO

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Pre-prensa e impresión para Diseño gráfico. (320 horas)	Limpieza y lubricación de las prensas. (32 horas)	• Explicar los procesos de limpieza y la lubricación de las prensas offset. • Diferenciar los tipos de mantenimiento que se aplica en las máquinas de impresión offset • Aplicar el mantenimiento preventivo a las diferentes prensas de impresión offset.
	Sistemas de alimentación. (16 horas)	• Distinguir los tipos de alimentadores de pliegos utilizados en las prensas de impresión offset. • Explicar los principales elementos relacionados con el diseño y la construcción geométrica. • Realizar el correcto ajuste en los alimentadores, de acuerdo con los tipos y los formatos de papel utilizado en el mercado de la imprenta.
	Sistemas de registro. (16 horas)	• Citar los diferentes sistemas de registro de las prensas. • Distinguir los componentes de ajuste de cada sistema de registro en impresión offset. • Efectuar el ajuste correcto a las mesas de registro de acuerdo con los tipos y formatos de papel.

ESPECIALIDAD: DISEÑO GRÁFICO
MAPA CURRICULAR
DÉCIMO AÑO

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Pre-prensa e impresión para Diseño gráfico. (320 horas)	Cuerpos impresores. (24 horas)	• Diferenciar los cuerpos impresores que existen en cada prensa de impresión offset. • Identificar los ajustes y la preparación de cada cilindro del cuerpo impresor. • Colocar las planchas, las mantillas y las chapas en los cilindros del cuerpo impresor. • Realizar el ajuste de las presiones en cada prensa, de acuerdo con las recomendaciones industriales.
	Sistemas de entintado. (16 horas)	• Explicar la finalidad y el funcionamiento de los sistemas de entintado. • Reconocer los tipos de rodillos que componen la batería de entintado. • Efectuar el ajuste parcial del entintado con las clavijas de acuerdo con la imagen en la plancha de impresión offset.
	Sistemas de humectación. (16 horas)	• Señalar los sistemas de la humectación en las prensas de impresión offset. • Diferenciar los tipos de rodillos que componen una batería de humectación. • Realizar ajuste básico del flujo de humectación.

ESPECIALIDAD: DISEÑO GRÁFICO
MAPA CURRICULAR
DÉCIMO AÑO

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Diseño gráfico digital. (160 horas)	Fundamentos de informática. (16 horas)	• Definir los orígenes, el desarrollo de la informática y el impacto tecnológico. • Identificar los conceptos, las características y los elementos determinantes del desarrollo de las tecnologías, la información y la comunicación (TIC). • Interpretar los principales elementos relacionados con la legislación nacional asociados al campo de las TIC.
	Digitación. (16 horas)	• Utilizar las normas básicas para la digitación de textos.
	Principios digitales para Diseño gráfico. (128 horas)	• Reconocer el software de escritura, de presentación y de bases de datos aplicables en el Diseño gráfico. • Determinar el software propio del diseño gráfico a nivel básico. • Aplicar las acciones básicas para el dibujo, la diagramación y la manipulación de imágenes digitales. • Manipular imágenes utilizando las distintas herramientas de los programas de diseño y la diagramación digital.

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)	Cognitive Target: 1 Exchanging information about: Personal interaction at the company, ways of interacting, meeting people, ethics, personal skills, cultural aspects.	• Understanding simple familiar phrases and short statements. • Asking and responding to questions in clearly defined situations. • Reading personal information forms. • Reading a personal letter. • Writing about occupations and writing the name and address on an envelope.
	Daily life activities. (10 hours)	Cognitive Target: 2 Interprets and communicates information about: daily activities at home, school and job. Daily routines	• Making appointments for personal business. • Describing my personal schedules. • Talking about daily routines at home, at school and at work. • Predicting the content of a story from the title. • Writing about daily routine.

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)	Cognitive Target: 3 Interprets and communicates information about: someone ´s job, working tasks, and job positions, responsibilities	• Asking and answering about job positions and respond to job interview questions. • Describing someone ´s job. and uncompleted work tasks. • Reading and interpret a job application. and reading magazine article. • Writing a paragraph describing a job I would like to have. • Filling out a job application.
	Describing company furniture, equipment and tools. (10 hours)	Cognitive Target: 4 Interprets and communicates information about: company furniture, equipment and tools.	• Asking for and give information on companies and products, furniture. • Communicating messages with little or no difficulty about equipment and tools. • Reading and interpreting companies descriptions. • Writing lists of equipment and tools from different companies.

CURRICULAR MAP
ENGLISH FOR COMMUNICATION
TENTH LEVEL

SUB-ÁREA	UNITS	TARGET	LINGUISTIC ACHIEVEMENT
English for communication (80 Hours)	Talking about plans, personal and educational goals. (10 hours)	Cognitive Target: 5 Exchanging information about: leisure activities, holidays and special occasions. Planning educational and personal goals.	• Talking about holiday celebrations. And leisure activities. • Describing the steps to fill out different type of forms by doing college enrollement • Reading news and articles about people ´s plans. • Describing possible weekend activities.
	Communicating effectively and giving presentations. (10 hours)	Cognitive Target: 6 Interprets and communicates information about: daily activities at home, school and job. Daily routines.	• Solving problems by phone and making telephone arrangements. • Describing what makes a good communicator. • Evaluating the effects of stress factors and get advice on presenting. • Describing the facts that affect the success of a presentation.

CURRICULAR MAP
ENGLISH FOR COMMUNICATION
TENTH LEVEL

SUB-ÁREA	UNITS	TARGET	LINGUISTIC ACHIEVEMENT
English for communication (80 Hours)	Raising economic success (20 hours)	Cognitive Target: 7 Using appropriate language for comparing goods, discussing advertisements, describing products and your preferences.	• Discussing about advertisements from different means of communication. • Comparing goods and services and explaining the reasons why I like a product. • Describing product characteristics by contrasting and comparing different goods or services. • Expanding reading skills by reading job ads from newspaper or magazines and reading formal letters of complaint. • Writing a formal letter of complaint, completing a product comparison chart and writing an advertisement.

ESPECIALIDAD: DISEÑO GRÁFICO
MAPA CURRICULAR
UNDÉCIMO AÑO

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Principios y técnicas del Diseño gráfico. (240 horas)	Diseño de imagen corporativa. (54 horas)	• Definir los principios básicos del diseño de logotipos y marcas, que intervienen en la imagen corporativa. • Identificar los conceptos y los elementos básicos de la imagen corporativa. • Elaborar el proceso técnico de una campaña gráfica para un ente determinado.
	Diseño de empaques y afines. (54 horas)	• Identificar las características y los elementos que intervienen en el diseño de empaques y afines. • Reconocer los elementos que intervienen en la percepción visual de los empaques y afines. • Diseñar empaques y afines de acuerdo con las características de productos específicos.

ESPECIALIDAD: DISEÑO GRÁFICO
MAPA CURRICULAR
UNDÉCIMO AÑO

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Principios y técnicas del Diseño gráfico. (240 horas)	Dibujo de historietas y story board. (84 horas)	• Identificar los principios teóricos que dan origen al dibujo de historietas y story board. • Interpretar los conceptos y los elementos fundamentales relacionados con el diseño de bocetos y las historietas en las artes gráficas. • Aplicar los principios que rigen el diseño racional creativo, los guiones gráficos y la confección de bocetos y acabados en story board.
	Gestión empresarial. (48 horas)	• Reconocer el contexto de la gestión empresarial en nuestro medio. • Identificar oportunidades de negocio en el campo de las finanzas a través del análisis de ideas empresariales. • Elaborar un plan de producción de una empresa relacionada con la especialidad. • Elaborar un estudio de mercado para una actividad productiva determinada. • Elaborar documentos para la solicitud, la contratación y la supervisión de personal. • Aplicar las destrezas, las habilidades y los conocimientos adquiridos referentes a la programación, por medio de una pasantía.

ESPECIALIDAD: DISEÑO GRÁFICO
MAPA CURRICULAR
UNDÉCIMO AÑO

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Pre-prensa e impresión para Diseño gráfico. (320 horas)	Controles productivos para pre-prensa. (56 horas)	• Identificar la normalización INTE-ISO vigente, aplicada a las artes gráficas. • Realizar los controles en el manejo y la calibración de los equipos y los procesos de la pre-prensa. • Aplicar en los procesos de la pre-prensa digital los sistemas de calibración, ajuste, manipulación y el control de imágenes.
	Fotorreproducción digital. (56 horas)	• Identificar los equipos y los materiales necesarios para el manejo técnico de la fotorreproducción digital. • Aplicar las herramientas disponibles en el software de fotorreproducción para el arte final de los procesos de impresión digital.
	Administración de color. (48 horas)	• Interpretar los aspectos técnicos de los equipos y los sistemas de color en la administración del color para proyectos gráficos. • Reconocer los lenguajes de descripción de páginas y los factores que influyen en la reproducción del color.

ESPECIALIDAD: DISEÑO GRÁFICO
MAPA CURRICULAR
UNDÉCIMO AÑO

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Pre-prensa e impresión para Diseño gráfico. (320 horas)	Uso del equipo fotográfico convencional y digital. (24 horas)	• Distinguir los equipos y los instrumentos básicos para la toma de fotografías. • Emplear los aspectos de seguridad e higiene en el proceso gráfico de la toma de fotografías con diferentes elementos.
	Técnicas de iluminación de estudio fotográfico. (32 horas)	• Identificar los criterios básicos para la toma de fotografías en estudio. • Describir las técnicas de ambientación e iluminación en la toma de fotografías en estudio. • Distinguir los equipos e instrumentos básicos para la toma de fotografías en estudio. • Realizar tomas de fotografías en un estudio fotográfico.
	Composición aplicada a la toma de fotografía. (24 horas)	• Emplear los principios de composición y de diseño en la toma de fotografías. • Aplicar las técnicas de iluminación en la toma de fotos artísticas. • Explicar los aspectos fundamentales para la toma de fotografías a color.

ESPECIALIDAD: DISEÑO GRÁFICO
MAPA CURRICULAR
UNDÉCIMO AÑO

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Pre-prensa e impresión para Diseño gráfico. (320 horas)	Corrección digital y técnicas de manipulación fotográfica. (80 horas)	• Identificar los aspectos generales de los modos y las gamas de color en los sistemas de manipulación de imagen. • Distinguir las normas básicas para la corrección del tono y del color en la producción de imágenes fotográficas. • Demostrar el manejo, los métodos de retoque y la restauración de las imágenes fotográficas en los procesos gráficos.
Diseño gráfico digital. (320 horas)	Ilustración digital avanzada, vectorizada. (96 horas)	• Identificar las funciones y las herramientas disponibles en el software de ilustración vectorial. • Determinar las herramientas de trabajo disponibles en el software de ilustración vectorial. • Describir las funciones que cumplen las opciones de la barra de trabajo en el software de ilustración vectorial. • Determinar las funciones básicas del ilustrador vectorial para la optimización de las imágenes. • Utilizar las herramientas y las funciones para el manejo de las capas y las máscaras en las imágenes del programa vectorial. • Emplear las herramientas y las funciones disponibles para el manejo de texto en el software de ilustración vectorial.

ESPECIALIDAD: DISEÑO GRÁFICO
MAPA CURRICULAR
UNDÉCIMO AÑO

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Diseño gráfico digital. (320 horas)	Ilustración digital avanzada, vectorizada. (96 horas)	• Utilizar las funciones y las herramientas disponibles en el programa vectorial para el uso de filtros y los efectos.
Diseño gráfico digital. (320 horas)	Aplicación artística de programas de edición de imagen. (120 horas)	• Identificar las funciones y las herramientas disponibles en el software de edición fotográfica. • Determinar las herramientas disponibles en el software de edición fotográfica. • Reconocer los tipos de imágenes y ajustes de color que se pueden trabajar con el software de edición fotográfica. • Determinar los ajustes del color en imágenes por medio del software de edición fotográfica. • Distinguir las opciones de preferencias y selecciones del software de edición fotográfica. • Utilizar las herramientas y las funciones para el manejo de capas, canales y de las máscaras del software de edición fotográfica. • Emplear las herramientas y las funciones disponibles para el manejo de texto en el software de edición fotográfica. • Aplicar las herramientas disponibles en el software de edición de imágenes para pintar y colorear. • Demostrar las funciones y las herramientas del software de edición fotográfica con el uso de los filtros.

ESPECIALIDAD: DISEÑO GRÁFICO
MAPA CURRICULAR
UNDÉCIMO AÑO

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Diseño gráfico digital. (320 horas)	Diagramación y montaje. (104 horas)	• Describir las funciones y las herramientas disponibles en el software de diagramación editorial y de maquetación. • Identificar las funciones que cumplen los botones de la barra de trabajo del software de diagramación editorial y de maquetación. • Utilizar las herramientas y las funciones para el manejo de las capas y las máscaras del diagramador editorial. • Emplear las herramientas disponibles en el software de diagramación editorial y de maquetación.

CURRICULAR MAP
ENGLISH FOR COMMUNICATION
ELEVENTH LEVEL

SUB-ÁREA	UNITS	TARGET	LINGUISTIC ACHIEVEMENT
English for communication (80 Hours)	Safe work (10 hours)	Cognitive Target: 1 Exchanging information about: safe and unsafe driving, accidents and job benefits	• Giving reasons for being late at work, school or meeting. • Identifying different signs and prevention procedures. • Describing consequences of accidents and prevention procedures at work. • Identifying special clothes and equipment used at work. • Scanning for specific information related to safety at work. • Reading stories about accidents at work and prevention measures. • Describing the advantages of working in a company.

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)	Cognitive Target: 3 Interprets and communicates information about: workplace rules and following them.	• Discussing situations when foreign business people make a “cultural mistake.” • Talking to a manager about not following rules by performing a conversation. • Comparing companies´ regulations and giving advice. • Learning about dress code in my country to put it into practice at school or work. • Writing employee dress-code rules to be applied in a company.

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.

CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS

UNDÉCIMO AÑO

SUB-ÁREA: PRINCIPIOS Y TÉCNICAS DEL DISEÑO GRÁFICO.

SUB-ÁREA
PRINCIPIOS Y TÉCNICAS DEL DISEÑO GRÁFICO

DESCRIPCIÓN

Conformada por cuatro unidades de estudio con un espacio adecuado para que los aspectos teórico-prácticos, se desarrollen durante seis horas semanales, para un total de 240 horas anuales comprendidas en un curso lectivo. Esta sub-área está compuesta por las siguientes unidades de estudio:

- **Diseño de imagen 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 imagen corporativa en un ente determinado.

- **Diseño de empaques y afines:** el joven reconoce la importancia del diseño en los objetos, creados, cosechados y fabricados por el ser humano, los cuales requieren de un empaque para su almacenamiento, transporte y venta. Esa necesidad explica la importancia del empaque en los procesos gráficos.

- **Dibujos de historietas y story board:** se elaboran diferentes historietas, comic o tebeo, utilizando una narrativa gráfica, realizada mediante dibujos, en donde cada cuadro debe estar relacionado con el siguiente y el anterior, se elaboran en formato papel o digital o bien construir una simple tira en la prensa, en una página completa, una revista o un libro.

- **Gestión empresarial:** estudia el contexto de la gestión empresarial en nuestro medio y los procesos de planificación realizados en la formación de una empresa**.**

OBJETIVOS GENERALES

Desarrollar en el grupo estudiantil los conocimientos, las habilidades y las destrezas para:

Elaborar el proceso de diseño de la imagen corporativa de un ente determinado.

Diseñar empaques y embalajes con las características de productos específicos.

Realizar dibujos de historietas con la aplicación de las técnicas ilustrativas en proyectos de tipo manual y digital.

Intervenir en el proceso de la gestión empresarial en el ámbito del trabajo asociado a las artes gráficas.

DISTRIBUCIÓN DE LAS UNIDADES DE ESTUDIO
PRINCIPIOS Y TÉCNICAS DEL DISEÑO GRÁFICO

Unidades	Nombre	Tiempo estimado en horas	Tiempo estimado en semanas
I	Diseño de imagen corporativa.	54	9
II	Diseño de empaques y afines.	54	9
III	Dibujo de historietas y story board.	84	14
IV	Gestión empresarial.	48	8
	TOTAL	240	40

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

NORMA TÉCNICA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

DATOS GENERALES

Titulo: Diseño de imagen corporativa.

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

Nivel de competencia: Básica.

UNIDADES DE COMPETENCIA LABORAL QUE CONFORMAN LA NORMA.

Título	Clasificación
Define correctamente los conceptos asociados con la historia de los logotipos y las marcas publicitarias.	Específica
Determina con precisión los tipos de logotipos y los principios del diseño en proyectos gráficos.	Específica
Resuelve eficazmente los principios básicos para el diseño de logotipos y marcas, empleado el manual de la imagen corporativa.	Específica
Cita con eficiencia el concepto y las características de la imagen corporativa.	Específica
Reconoce acertadamente la relación y los principios que dan fundamento a la imagen corporativa y el desempeño de la organización.	Específica
Determina con exactitud los elementos que intervienen en el proceso de diseño de la imagen corporativa.	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 gráfica de una organización.	Específica
Realiza adecuadamente los procedimientos y las técnicas para el montaje, la presentación y la ejecución de la campaña gráfica.	Específica

ELEMENTOS DE COMPETENCIA

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

CRITERIOS DE DESEMPEÑO:

Define los principios básicos del diseño de logotipos y marcas, que intervienen en la imagen corporativa.
Identifica los conceptos y los elementos básicos de la imagen corporativa.
Elabora el proceso técnico de una campaña gráfica para un ente determinado.

CAMPO DE APLICACIÓN:

Categoría	Clase
Servicios	**Prestación de servicios de Educación Técnica**

EVIDENCIAS DE CONOCIMIENTO:

Define los conceptos asociados con la historia de los logotipos y las marcas publicitarias.
Cita el concepto y las características de la imagen corporativa.
Distingue los conceptos relacionados con el proceso de diseño y las técnicas para la realización del análisis de la organización.

EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO:

Determina los tipos de logotipos y los principios del diseño en proyectos gráficos.
Reconoce la relación y los principios que dan fundamento a la imagen corporativa y el desempeño de la organización.
Describe las etapas del proceso de estudio y de diseño en la campaña gráfica de una organización.

EVIDENCIAS DE PRODUCTO:

Resuelve los principios básicos para el diseño de logotipos y marcas, empleado el manual de la imagen corporativa.
Determina los elementos que intervienen en el proceso de diseño de la imagen corporativa.
Realiza los procedimientos y las técnicas para el montaje, la presentación y la ejecución de la campaña gráfica.

Modalidad: Industrial.

Especialidad: Diseño gráfico.

Sub-área: Principios y técnicas del Diseño gráfico.

Año: Undécimo.

Unidad de Estudio: Diseño de imagen corporativa.

Tiempo Estimado: 54 horas.

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO

1. Definir los principios básicos del diseño de logotipos y marcas, que intervienen en la imagen corporativa.	• Historia de los logotipos y las marcas.
	• Logotipos:
	  • Concepto.
	  • Características.
	  • Tipos.
	• Principios del diseño de logotipos:
	  • Significado de formas y colores.
	• Manual de Imagen Corporativa:
	  • Concepto.
	  • Importancia.
	  • Elementos.
		<u>El o La docente:</u>
		• Señala los conceptos asociados con la historia de los logotipos y las marcas publicitarias.
		• Describe los tipos de logotipos y los principios del diseño en proyectos gráficos.
		• Demuestra los principios básicos para el diseño de logotipos y marcas, empleado el manual de la imagen corporativa.
			• Adopción de posturas propias en un ambiente tolerante.	<u>Cada estudiante:</u>
				• Define los principios básicos del diseño de logotipos y marcas, que intervienen en la imagen corporativa.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		El o La estudiante: • Define los conceptos asociados con la historia de los logotipos y las marcas publicitarias. • Determina los tipos de logotipos y los principios del diseño en proyectos gráficos. • Resuelve los principios básicos para el diseño de logotipos y marcas, empleado el manual de la imagen corporativa.		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO

2. Identificar los conceptos y los elementos básicos de la imagen corporativa.	• Imagen corporativa:
	  • Concepto.
	  • Características.
	  • Importancia.
	  • Relación entre la imagen corporativa y el desempeño de la organización.
	  • Principios para el diseño de la imagen corporativa.
	  • Elementos que intervienen.
		<u>El o La docente:</u>
		
		• Define el concepto y las características de la imagen corporativa.
		• Determina la relación y los principios que dan fundamento a la imagen corporativa y el desempeño de la organización.
		• Interpreta los elementos que intervienen en el proceso de diseño de la imagen corporativa.
		
		<u>El o La estudiante:</u>
		
		• Cita el concepto y las características de la imagen corporativa.
				<u>Cada estudiante:</u>
				
				• Identifica los conceptos y los elementos básicos de la imagen corporativa.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		• Reconoce la relación y los principios que dan fundamento a la imagen corporativa y el desempeño de la organización. • Determina los elementos que intervienen en el proceso de diseño de la imagen corporativa.		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO

3. Elaborar el proceso técnico de una campaña gráfica para un ente determinado.	• Campaña gráfica:
	  • Concepto.
	  • Características
	  • Componentes
	  • Principios para la creación.
	  • Técnicas para el diseño, el montaje y la presentación de la campaña gráfica.
	  • Presupuesto.
	  • Ejecución de la Campaña gráfica.
	  • Control y seguimiento de los resultados.
		<u>El o La docente:</u>
		
		• 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 gráfica de una organización.
		• Expresa los procedimientos y las técnicas para el montaje, la presentación y la ejecución de la campaña gráfica.
				<u>Cada estudiante:</u>
				
				• Elabora el proceso técnico de una campaña gráfica para un ente determinado.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		El o La estudiante: • Distingue 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 gráfica de una organización. • Realiza los procedimientos y las técnicas para el montaje, la presentación y la ejecución de la campaña gráfica.		

PRÁCTICAS Y LISTAS DE COTEJO

DESARROLLO DE LA PRÁCTICA

UNIDAD DE ESTUDIO: Diseño de imagen corporativa.	**PRÁCTICA No. 1**

PROPÓSITO:

ESCENARIO: Aula - Taller.	**DURACIÓN:**

MATERIALES	MAQUINARIA	EQUIPO	HERRAMIENTA

PROCEDIMIENTOS

El o La docente:

- Señala los conceptos asociados con la historia de los logotipos y las marcas publicitarias.
- Describe los tipos de logotipos y los principios del diseño en proyectos gráficos.
- Demuestra los principios básicos para el diseño de logotipos y marcas, empleado el manual de la imagen corporativa.
- Define el concepto y las características de la imagen corporativa.
- Determina la relación y los principios que dan fundamento a la imagen corporativa y el desempeño de la organización.
- Interpreta los elementos que intervienen en el proceso de diseño de la imagen corporativa.
- 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 gráfica de una organización.
- Expresa los procedimientos y las técnicas para el montaje, la presentación y la ejecución de la campaña gráfica.

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**	**AÚN NO**	**NO APLICA**
Define correctamente los conceptos asociados con la historia de los logotipos y las marcas publicitarias.			
Determina con precisión los tipos de logotipos y los principios del diseño en proyectos gráficos.			
Resuelve eficazmente los principios básicos para el diseño de logotipos y marcas, empleado el manual de la imagen corporativa.			
Cita con eficiencia el concepto y las características de la imagen corporativa.			
Reconoce acertadamente la relación y los principios que dan fundamento a la imagen corporativa y el desempeño de la organización.			
Determina con exactitud los elementos que intervienen en el proceso de diseño de la imagen corporativa.			
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 gráfica de una organización.			
Realiza adecuadamente los procedimientos y las técnicas para el montaje, la presentación y la ejecución de la campaña gráfica.			

OBSERVACIONES:

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Definir los principios básicos del diseño de logotipos y marcas, que intervienen en la imagen corporativa.	Define los principios básicos del diseño de logotipos y marcas, que intervienen en la imagen corporativa.	Define los conceptos asociados con la historia de los logotipos y las marcas publicitarias.	Conocimiento	Define correctamente los conceptos asociados con la historia de los logotipos y las marcas publicitarias.
		Determina los tipos de logotipos y los principios del diseño en proyectos gráficos.	Desempeño	Determina con precisión los tipos de logotipos y los principios del diseño en proyectos gráficos.
		Resuelve los principios básicos para el diseño de logotipos y marcas, empleado el manual de la imagen corporativa.	Producto	Resuelve eficazmente los principios básicos para el diseño de logotipos y marcas, empleado el manual de la imagen corporativa.
Identificar los conceptos y los elementos básicos de la imagen corporativa.	Identifica los conceptos y los elementos básicos de la imagen corporativa.	Cita el concepto y las características de la imagen corporativa.	Conocimiento	Cita con eficiencia el concepto y las características de la imagen corporativa.
		Reconoce la relación y los principios que dan fundamento a la imagen corporativa y el desempeño de la organización.	Desempeño	Reconoce acertadamente la relación y los principios que dan fundamento a la imagen corporativa y el desempeño de la organización.
		Determina los elementos que intervienen en el proceso de diseño de la imagen corporativa.	Producto	Determina con exactitud los elementos que intervienen en el proceso de diseño de la imagen corporativa.

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

NORMA TÉCNICA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

DATOS GENERALES

Titulo: Diseño de empaques y afines.

Propósito: Desarrollar en los y las estudiantes los conocimientos, las habilidades y las destrezas para diseñar empaques con las características de productos específicos.

Nivel de competencia: Básica.

UNIDADES DE COMPETENCIA LABORAL QUE CONFORMAN LA NORMA.

Título	Clasificación
Menciona acertadamente los conceptos y las características de los empaques y afines.	Específica
Muestra con precisión la relación entre producto-empaque y afines.	Específica
Reconoce eficientemente las reglas y los principios aplicados al diseño de diferentes empaques y afines.	Específica
Desarrolla correctamente los elementos necesarios para la especificación de los requisitos de diseño en empaques y afines.	Específica
Distingue con eficacia la relación entre la percepción visual y el diseño de empaques y afines.	Específica
Identifica acertadamente los elementos y la influencia de la posición de las diferentes figuras en la percepción visual.	Específica
Ilustra con eficiencia el efecto producido por el uso de diferentes figuras y elementos en el proceso de diseño de empaques y afines.	Específica
Define adecuadamente los métodos y las estrategias para el estudio de productos del mercado, de acuerdo con sus características.	Específica
Representa con precisión las técnicas adecuadas para la definición de las etapas del proceso de diseño de empaques y afines.	Específica
Aplica eficazmente los procedimientos para la ejecución de cada una de las etapas del diseño de empaques y afines.	Específica

ELEMENTOS DE COMPETENCIA

Referencia	Título del elemento
1 – 2	Desarrollar en los y las estudiantes los conocimientos, las habilidades y las destrezas para diseñar empaques con las características de productos específicos.

CRITERIOS DE DESEMPEÑO:

Identifica las características y los elementos que intervienen en el diseño de empaques y afines.
Reconoce los elementos que intervienen en la percepción visual de los empaques y afines.
Diseña empaques y afines de acuerdo con las características de productos específicos.

CAMPO DE APLICACIÓN:

Categoría	Clase
Servicios	**Prestación de servicios de Educación Técnica**

EVIDENCIAS DE CONOCIMIENTO:

Menciona los conceptos y las características de los empaques y afines.
Muestra la relación entre producto-empaque y afines.
Distingue la relación entre la percepción visual y el diseño de empaques y afines.
Define los métodos y las estrategias para el estudio de productos del mercado, de acuerdo con sus características.

EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO:

Reconoce las reglas y los principios aplicados al diseño de diferentes empaques y afines.
Identifica los elementos y la influencia de la posición de las diferentes figuras en la percepción visual.
Representa las técnicas adecuadas para la definición de las etapas del proceso de diseño de empaques y afines.

EVIDENCIAS DE PRODUCTO:

Desarrolla los elementos necesarios para la especificación de los requisitos de diseño en empaques y afines.
Ilustra el efecto producido por el uso de diferentes figuras y elementos en el proceso de diseño de empaques y afines.
Aplica los procedimientos para la ejecución de cada una de las etapas del diseño de empaques y afines.

Modalidad: Industrial.

Especialidad: Diseño gráfico.

Sub-área: Principios y técnicas del Diseño gráfico.

Año: Undécimo.

Unidad de Estudio: Diseño de empaques y afines.

Tiempo Estimado: 54 horas.

Propósito: Desarrollar en los y las estudiantes los conocimientos, las habilidades y las destrezas para diseñar empaques con las características de productos específicos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO

1. Identificar las características y los elementos que intervienen en el diseño de empaques y afines.	• Empaques y afines:
	  • Concepto.
	  • Características.
	  • Importancia y utilidad.
	• Relación producto - empaque – embalaje:
	  • Tipos de empaques y afines.
	• Reglas y principios para el diseño.
	• Requisitos:
	  • Funcionalidad.
	  • Practicidad.
	  • Adaptabilidad.
	  • Costos de producción, entre otros.
		<u>El o La docente:</u>
		• Define los conceptos y las características de los empaques y afines.
		• Cita la relación entre producto-empaque y afines.
		• Describe las reglas y los principios aplicados al diseño de diferentes empaques y afines.
		• Ilustra los elementos necesarios para la especificación de los requisitos de diseño en empaques y afines.
			• Solidaridad al no discriminar a las personas por sus características étnicas o de otra índole.	<u>Cada estudiante:</u>
				• Identifica las características y los elementos que intervienen en el diseño de empaques y afines.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		El o La estudiante: • Menciona los conceptos y las características de los empaques y afines. • Muestra la relación entre producto-empaque y afines. • Reconoce las reglas y los principios aplicados al diseño de diferentes empaques y afines. • Desarrolla los elementos necesarios para la especificación de los requisitos de diseño en empaques y afines.		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO

2. Reconocer los elementos que intervienen en la percepción visual de los empaques y afines.	• Percepción visual:
	  • Concepto.
	  • Características.
	  • Relación entre la percepción visual y el diseño de empaques.
	• Elementos que intervienen en la percepción de los empaques y afines:
	  • Objetos o figuras.
	  • Colores.
	  • Efectos ópticos.
	  • Materiales.
	  • Otros.
	• Mensaje:
	  • Concepto.
	  • Características del mensaje que se asocian al diseño de empaques y afines.
		<u>El o La docente:</u>
		
		• Enumera la relación entre la percepción visual y el diseño de empaques y afines.
		• Explica los elementos y la influencia de la posición de las diferentes figuras en la percepción visual.
		• Determina el efecto producido por el uso de diferentes figuras y elementos en el proceso de diseño de empaques y afines.
				<u>Cada estudiante:</u>
				
				• Reconoce los elementos que intervienen en la percepción visual de los empaques y afines.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		El o La estudiante: • Distingue la relación entre la percepción visual y el diseño de empaques y afines. • Identifica los elementos y la influencia de la posición de las diferentes figuras en la percepción visual. • Ilustra el efecto producido por el uso de diferentes figuras y elementos en el proceso de diseño de empaques y afines.		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO

3. Diseñar empaques y afines de acuerdo con las características de productos específicos.	• Producto:
	  • Definición.
	  • Características.
	  • Mercado meta.
	  • Necesidades que satisface.
	  • Métodos de distribución.
	• Características de diseño:
	  • Tamaño.
	  • Forma.
	  • Peso.
	  • Otras
	• Empaque y afines:
	  • Análisis del producto.
	  • Diseño del empaque.
	  • Bocetos.
	  • Presupuesto.
	  • Selección de materiales y métodos de producción.
	  • Construcción de modelos.
		<u>El o La docente:</u>
		
		• Cita los métodos y las estrategias para el estudio de productos del mercado, de acuerdo con sus características.
		• Describe las técnicas adecuadas para la definición de las etapas del proceso de diseño de empaques y afines.
		• Emplea los procedimientos para la ejecución de cada una de las etapas del diseño de empaques y afines.
				<u>Cada estudiante:</u>
				
				• Diseña empaques y afines de acuerdo con las características de productos específicos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		El o La estudiante: • Define los métodos y las estrategias para el estudio de productos del mercado, de acuerdo con sus características. • Representa las técnicas adecuadas para la definición de las etapas del proceso de diseño de empaques y afines. • Aplica los procedimientos para la ejecución de cada una de las etapas del diseño de empaques y afines.		

PRÁCTICAS Y LISTAS DE COTEJO

DESARROLLO DE LA PRÁCTICA

UNIDAD DE ESTUDIO: Diseño de empaques y afines.	**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 empaques y afines.
- Cita la relación entre producto-empaque y afines.
- Describe las reglas y los principios aplicados al diseño de diferentes empaques y afines.
- Ilustra los elementos necesarios para la especificación de los requisitos de diseño en empaques y afines.
- Enumera la relación entre la percepción visual y el diseño de empaques y afines.
- Explica los elementos y la influencia de la posición de las diferentes figuras en la percepción visual.
- Determina el efecto producido por el uso de diferentes figuras y elementos en el proceso de diseño de empaques y afines
- Cita los métodos y las estrategias para el estudio de productos del mercado, de acuerdo con sus características.
- Describe las técnicas adecuadas para la definición de las etapas del proceso de diseño de empaques y afines.
- Emplea los procedimientos para la ejecución de cada una de las etapas del diseño de empaques y afines.

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**	**AÚN NO**	**NO APLICA**
Menciona acertadamente los conceptos y las características de los empaques y afines.			
Muestra con precisión la relación entre producto-empaque y afines.			
Reconoce eficientemente las reglas y los principios aplicados al diseño de diferentes empaques y afines.			
Desarrolla correctamente los elementos necesarios para la especificación de los requisitos de diseño en empaques y afines.			
Distingue con eficacia la relación entre la percepción visual y el diseño de empaques y afines.			
Identifica acertadamente los elementos y la influencia de la posición de las diferentes figuras en la percepción visual.			
Ilustra con eficiencia el efecto producido por el uso de diferentes figuras y elementos en el proceso de diseño de empaques y afines.			
Define adecuadamente los métodos y las estrategias para el estudio de productos del mercado, de acuerdo con sus características.			
Representa con precisión las técnicas adecuadas para la definición de las etapas del proceso de diseño de empaques y afines.			
Aplica eficazmente los procedimientos para la ejecución de cada una de las etapas del diseño de empaques y afines.			

OBSERVACIONES:

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Identificar las características y los elementos que intervienen en el diseño de empaques y afines	Identifica las características y los elementos que intervienen en el diseño de empaques y afines	Menciona los conceptos y las características de los empaques y afines.	Conocimiento	Menciona acertadamente los conceptos y las características de los empaques y afines.
		Muestra la relación entre producto-empaque y afines.	Conocimiento	Muestra con claridad la relación entre producto-empaque y afines.
		Reconoce las reglas y los principios aplicados al diseño de diferentes empaques y afines.	Desempeño	Reconoce eficientemente las reglas y los principios aplicados al diseño de diferentes empaques y afines.
		Desarrolla los elementos necesarios para la especificación de los requisitos de diseño en empaques y afines.	Producto	Desarrolla correctamente los elementos necesarios para la especificación de los requisitos de diseño en empaques y afines.

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Reconocer los elementos que intervienen en la percepción visual de los empaques y afines.	Reconoce los elementos que intervienen en la percepción visual de los empaques y afines.	Distingue la relación entre la percepción visual y el diseño de empaques y afines.	Conocimiento	Distingue con eficacia la relación entre la percepción visual y el diseño de empaques y afines.
		Identifica los elementos y la influencia de la posición de las diferentes figuras en la percepción visual.	Desempeño	Identifica acertadamente los elementos y la influencia de la posición de las diferentes figuras en la percepción visual.
		Ilustra el efecto producido por el uso de diferentes figuras y elementos en el proceso de diseño de empaques y afines.	Producto	Ilustra claramente el efecto producido por el uso de diferentes figuras y elementos en el proceso de diseño de empaques y afines.
Diseñar empaques y afines de acuerdo con las características de productos específicos.	Diseña empaques y afines de acuerdo con las características de productos específicos.	Define los métodos y las estrategias para el estudio de productos del mercado, de acuerdo con sus características.	Conocimiento	Define adecuadamente los métodos y las estrategias para el estudio de productos del mercado, de acuerdo con sus características.
		Representa las técnicas adecuadas para la definición de las etapas del proceso de diseño de empaques y afines.	Desempeño	Representa con precisión las técnicas adecuadas para la definición de las etapas del proceso de diseño de empaques y afines.
		Aplica los procedimientos para la ejecución de cada una de las etapas del diseño de empaques y afines.	Producto	Aplica eficazmente los procedimientos para la ejecución de cada una de las etapas del diseño de empaques y afines.

NORMA TÉCNICA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

DATOS GENERALES

Titulo: Dibujos de historietas y story board.

Propósito: Desarrollar en el estudiantado los conocimientos, las habilidades y las destrezas para la realización de dibujos de historietas con la aplicación de las técnicas ilustrativas en proyectos de tipo manual y digital.

Nivel de competencia: Básica.

UNIDADES DE COMPETENCIA LABORAL QUE CONFORMAN LA NORMA.

Título	Clasificación
Define adecuadamente los elementos y los principios que rigen el dibujo de las historietas.	Específica
Ilustra eficientemente las aplicaciones de la estructura de narración y los elementos de las historietas.	Específica
Determina con precisión el uso de las historietas y story board en diferentes procesos gráficos.	Específica
Nombra correctamente los tipos de encuadres cinematográficos y los guiones empleados en historietas.	Específica
Reconoce eficazmente los elementos que intervienen en los efectos especiales relacionados con los textos de las historietas.	Específica
Interpreta eficientemente de acuerdo con el sistema manual o digital, el diseño de los bocetos y las historietas.	Específica
Distingue adecuadamente los elementos básicos aplicados en el diseño racional creativo de story board.	Específica
Determina acertadamente los principios que rigen el diseño y las aplicaciones de los guiones gráficos para story board.	Específica
Elabora con precisión los diferentes tipos de bocetos y acabados finales aplicando el sistema manual o digital en story board.	Específica

ELEMENTOS DE COMPETENCIA

Referencia	Título del elemento
1 – 3	Desarrollar en el estudiantado los conocimientos, las habilidades y las destrezas para la realización de dibujos de historietas con la aplicación de las técnicas ilustrativas en proyectos de tipo manual y digital.

CRITERIOS DE DESEMPEÑO:

Identifica los principios teóricos que dan origen al dibujo de historietas y story board.
Interpreta los conceptos y los elementos fundamentales relacionados con el diseño de bocetos y las historietas en las artes gráficas.
Aplica los principios que rigen el diseño racional creativo, los guiones gráficos y la confección de bocetos y acabados en story board.

CAMPO DE APLICACIÓN:

Categoría	Clase
Servicios	**Prestación de servicios de Educación Técnica**

EVIDENCIAS DE CONOCIMIENTO:

Define los elementos y los principios que rigen el dibujo de las historietas.
Nombra los tipos de encuadres cinematográficos y los guiones empleados en historietas.
Distingue los elementos básicos aplicados en el diseño racional creativo de story board.

EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO:

Ilustra las aplicaciones de la estructura de narración y los elementos de las historietas.
Reconoce los elementos que intervienen en los efectos especiales relacionados con los textos de las historietas.
Determina los principios que rigen el diseño y las aplicaciones de los guiones gráficos para story board.

EVIDENCIAS DE PRODUCTO:

Determina el uso de las historietas y story board en diferentes procesos gráficos.
Interpreta de acuerdo con el sistema manual o digital, el diseño de los bocetos y las historietas.
Elabora los diferentes tipos de bocetos y acabados finales aplicando el sistema manual o digital en story board.

Modalidad: Industrial.

Especialidad: Diseño gráfico.

Sub-área: Principios y técnicas del Diseño gráfico.

Año: Undécimo.

Unidad de Estudio: Dibujo de historietas y story board.

Tiempo Estimado: 84 horas.

Propósito: Desarrollar en el estudiantado los conocimientos, las habilidades y las destrezas para la realización de dibujos de historietas con la aplicación de las técnicas ilustrativas en proyectos de tipo manual y digital.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO

1. Identificar los principios teóricos que dan origen al dibujo de historietas y story board.	• Aspectos históricos de las historietas.
	• Estructura de la narración.
	• Historietas:
	  • Función.
	  • Técnicas.
	  • Tipos.
	  • Influencia en el lector.
		<u>El o La docente:</u>
		• Menciona los elementos y los principios que rigen el dibujo de las historietas.
		• Describe las aplicaciones de la estructura de narración y los elementos de las historietas.
		• Expresa el uso de las historietas y story board en diferentes procesos gráficos.
			• Solidaridad con su grupo, en busca del éxito en el estudio.	<u>Cada estudiante:</u>
				• Identifica los principios teóricos que dan origen al dibujo de historietas y story board.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		El o La estudiante: • Define los elementos y los principios que rigen el dibujo de las historietas. • Ilustra las aplicaciones de la estructura de narración y los elementos de las historietas. • Determina el uso de las historietas y story board en diferentes procesos gráficos.		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO

2. Interpretar los conceptos y los elementos fundamentales relacionados con el diseño de bocetos y las historietas en las artes gráficas.	• Encuadres cinematográficos.
	• Guiones gráficos para historieta.
	• Efectos especiales para textos en historietas.
	• Bocetos y acabados en historietas:
	  • Manual.
	  • Digital.
		<u>El o La docente:</u>
		
		• Cita los tipos de encuadres cinematográficos y los guiones empleados en historietas.
		• Identifica los elementos que intervienen en los efectos especiales relacionados con los textos de las historietas.
		• Clasifica de acuerdo con el sistema manual o digital, el diseño de los bocetos y las historietas.
				<u>Cada estudiante:</u>
				
				• Interpreta los conceptos y los elementos fundamentales relacionados con el diseño de bocetos y las historietas en las artes gráficas.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		El o La estudiante: • Nombra los tipos de encuadres cinematográficos y los guiones empleados en historietas. • Reconoce los elementos que intervienen en los efectos especiales relacionados con los textos de las historietas. • Interpreta de acuerdo con el sistema manual o digital, el diseño de los bocetos y las historietas.		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO

3. Aplicar los principios que rigen el diseño racional creativo, los guiones gráficos y la confección de bocetos y acabados en story board.	• Racional creativo (Briefing):
	  • Concepto.
	  • Características.
	  • Elementos.
	• Guiones gráficos para story board.
	• Bocetos y acabados en story board:
	  • Manual.
	  • Digital.
		El o La docente:
		
		• Define los elementos básicos aplicados en el diseño racional creativo de story board.
		• Formula los principios que rigen el diseño y las aplicaciones de los guiones gráficos para story board.
		• Ilustra los diferentes tipos de bocetos y acabados finales aplicando el sistema manual o digital en story board.
				Cada estudiante:
				
				• Aplica los principios que rigen el diseño racional creativo, los guiones gráficos y la confección de bocetos y acabados en story board.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		El o La estudiante: • Distingue los elementos básicos aplicados en el diseño racional creativo de story board. • Determina los principios que rigen el diseño y las aplicaciones de los guiones gráficos para story board. • Elabora los diferentes tipos de bocetos y acabados finales aplicando el sistema manual o digital en story board.		

PRÁCTICAS Y LISTAS DE COTEJO

DESARROLLO DE LA PRÁCTICA

UNIDAD DE ESTUDIO: Dibujo de historietas y story board.	**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 dibujo de las historietas.
- Describe las aplicaciones de la estructura de narración y los elementos de las historietas.
- Expresa el uso de las historietas y story board en diferentes procesos gráficos.
- Cita los tipos de encuadres cinematográficos y los guiones empleados en historietas.
- Identifica los elementos que intervienen en los efectos especiales relacionados con los textos de las historietas.
- Clasifica de acuerdo con el sistema manual o digital, el diseño de los bocetos y las historietas.
- Define los elementos básicos aplicados en el diseño racional creativo de story board.
- Formula los principios que rigen el diseño y las aplicaciones de los guiones gráficos para story board.
- Ilustra los diferentes tipos de bocetos y acabados finales aplicando el sistema manual o digital en story board.

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**	**AÚN NO**	**NO APLICA**
Define adecuadamente los elementos y los principios que rigen el dibujo de las historietas.			
Ilustra eficientemente las aplicaciones de la estructura de narración y los elementos de las historietas.			
Determina con precisión el uso de las historietas y story board en diferentes procesos gráficos.			
Nombra correctamente los tipos de encuadres cinematográficos y los guiones empleados en historietas.			
Reconoce eficazmente los elementos que intervienen en los efectos especiales relacionados con los textos de las historietas.			
Interpreta eficientemente de acuerdo con el sistema manual o digital, el diseño de los bocetos y las historietas.			
Distingue adecuadamente los elementos básicos aplicados en el diseño racional creativo de story board.			
Determina acertadamente los principios que rigen el diseño y las aplicaciones de los guiones gráficos para story board.			
Elabora con precisión los diferentes tipos de bocetos y acabados finales aplicando el sistema manual o digital en story board.			

OBSERVACIONES:

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Identificar los principios teóricos que dan origen al dibujo de historietas y story board.	Identifica los principios teóricos que dan origen al dibujo de historietas y story board.	Define los elementos y los principios que rigen el dibujo de las historietas.	Conocimiento	Define adecuadamente los elementos y los principios que rigen el dibujo de las historietas.
		Ilustra las aplicaciones de la estructura de narración y los elementos de las historietas.	Desempeño	Ilustra eficientemente las aplicaciones de la estructura de narración y los elementos de las historietas.
		Determina el uso de las historietas y story board en diferentes procesos gráficos.	Producto	Determina con claridad el uso de las historietas y story board en diferentes procesos gráficos.
Interpretar los conceptos y los elementos fundamentales relacionados con el diseño de bocetos y las historietas en las artes gráficas.	Interpreta los conceptos y los elementos fundamentales relacionados con el diseño de bocetos y las historietas en las artes gráficas.	Nombra los tipos de encuadres cinematográficos y los guiones empleados en historietas.	Conocimiento	Nombra correctamente los tipos de encuadres cinematográficos y los guiones empleados en historietas.
		Reconoce los elementos que intervienen en los efectos especiales relacionados con los textos de las historietas.	Desempeño	Reconoce eficazmente los elementos que intervienen en los efectos especiales relacionados con los textos de las historietas.
		Interpreta de acuerdo con el sistema manual o digital, el diseño de los bocetos y las historietas.	Producto	Interpreta eficientemente de acuerdo con el sistema manual o digital, el diseño de los bocetos y las historietas.

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Aplicar los principios que rigen el diseño racional creativo, los guiones gráficos y la confección de bocetos y acabados en story board.	Aplica los principios que rigen el diseño racional creativo, los guiones gráficos y la confección de bocetos y acabados en story board.	Distingue los elementos básicos aplicados en el diseño racional creativo de story board.	Conocimiento	Distingue adecuadamente los elementos básicos aplicados en el diseño racional creativo de story board.
		Determina los principios que rigen el diseño y las aplicaciones de los guiones gráficos para story board.	Desempeño	Determina acertadamente los principios que rigen el diseño y las aplicaciones de los guiones gráficos para story board.
		Elabora los diferentes tipos de bocetos y acabados finales aplicando el sistema manual o digital en story board.	Producto	Elabora con precisión los diferentes tipos de bocetos y acabados finales aplicando el sistema manual o digital en story board.

NORMA TÉCNICA DE INSTITUCIÓN EDUCATIVA

DATOS GENERALES

Titulo: 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
Describe con precisión la realidad costarricense dentro del mercado mundial.	Específica
Distingue correctamente los factores de éxito de un empresario.	Específica
Reconoce 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 las zonas de almacenamiento de materia prima y producto terminado.	Específica
Elabora correctamente un plan de producción de una empresa dedicada a actividades propias de la especialidad.	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 actividad empresarial.	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 - 4	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.
Elabora un estudio de mercado para una actividad productiva determinada.
Elabora documentos para la solicitud, la contratación y la supervisión de personal.
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.
Distingue los factores de éxito de un empresario.
Señala la importancia de la planificación.
Describe las áreas funcionales de la empresa.
Describe las zonas de almacenamiento de materia prima y producto terminado.
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:

Describe la realidad costarricense dentro del mercado mundial.
Reconoce los tipos de empresa.
Reconoce las etapas de la planificación.
Reconoce las mezclas de mercadeo que se presentan en una empresa.
Reconoce los aspectos que intervienen en la solicitud de trabajo.

EVIDENCIAS DE PRODUCTO:

Realiza un análisis FODA.
Elabora un plan de producción de una empresa dedicada a actividades propias de la especialidad.
Elabora un plan de mercadeo de un producto o servicio nuevo.
Elabora los documentos que se requieren en los procesos de selección, contratación y supervisión de personal.
Elabora 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.

Modalidad: Industrial

Especialidad: Diseño gráfico.

Sub.-área: Principios y técnicas del Diseño gráfico.

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.	• Las empresas dentro de la comunidad:
	  • Concepto.
	  • Importancia.
	  • Contribución a la economía nacional.
	• Tipos de empresas:
	  • Fabricación.
	  • Comerciales.
	  • De servicio.
	  • No lucrativa.
	  • Producción agrícola.
	  • Mixtos.
		<u>El o La docente:</u>
		• Define los conceptos relacionados con la gestión empresarial.
		• Explica la realidad costarricense dentro del mercado mundial.
		• Cita los factores de éxito de un empresario.
		• Clasifica los tipos de empresa.
			• Capacidad de autoanálisis en situaciones conflictivas.	<u>Cada estudiante:</u>
				• Reconoce el contexto de la gestión empresarial en nuestro medio.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO

	• Costa Rica en el mercado mundial:
	  • Exportación/ Importación.
	  • Globalización.
	  • Tecnología moderna.
	  • La competencia.
	• Empresarios exitosos:
	  • Cualidades personales.
	  • Liderazgo.
	  • Factores de éxito.
		<u>El o La estudiante:</u>
		
		• Distingue los conceptos relacionados con la gestión empresarial.
		• Describe la realidad costarricense dentro del mercado mundial.
		• Distingue los factores de éxito de un empresario.
		• Reconoce los tipos de empresa.		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO

2. Identificar oportunidades de negocio en el campo de las finanzas a través del análisis de ideas empresariales.	• Proceso de planificación:
	  • Importancia.
	  • Plan de acción personal. y Empresarial.
	  • Implementación de un plan.
	• Análisis FODA:
	  • Fortalezas.
	  • Oportunidades.
	  • Debilidades.
	  • Amenazas.
	  • Riesgo.
	  • El análisis FODA como instrumento de planificación.
	• Investigación de un negocio.
	• Aspectos internos y externos de una empresa.
	• Áreas funcionales de una empresa:
	  • Producción.
	  • Mercadeo.
	  • Personal.
	  • Finanzas.
		<u>El o La docente :</u>
		• Identifica la importancia de la planificación.
		• Explica las etapas de la planificación.
		• Demuestra la creación de un FODA.
		
		<u>El o La estudiante:</u>
		• Señala la importancia de la planificación.
		• Reconoce las etapas de la planificación.
		• Describe las áreas funcionales de la empresa.
		• Realiza un análisis FODA.
				<u>Cada estudiante:</u>
				• Identifica oportunidades de negocio en el campo de las finanzas a través del análisis de ideas empresariales.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO

3.Elaborar un plan de producción de una empresa relacionada con la especialidad.	• Plan de producción:
	  • Elementos de eficiencia.
	  • Diseño y distribución de la planta física: (Ubicación, área, equipo, maquinaria, mobiliario, etc.).
	• Zonas de almacenamiento:
	  • Materia prima. Producto terminado.
	  • Ambiente de trabajo.
	  • Áreas Ventilación.
	  • Iluminación.
	  • Efecto psicológico del color.
	  • Espacio de trabajo.
	  • Distribución eléctrica.
	  • Señalamiento de zonas.
		<u>El o La docente:</u>
		
		• Identifica las zonas de almacenamiento de materia prima y producto terminado.
		• Explica el plan de producción en una empresa dedicada a actividades propias de la especialidad.
		• Explica aspectos relacionados con la competitividad y los sistemas de calidad.
				<u>Cada estudiante:</u>
				
				• Elabora un plan de producción de una empresa relacionada con la especialidad.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO

	• Sistemas de calidad:
	  • Concepto.
	• Importancia de hacer las cosas bien desde el principio:
	  • Necesidades del cliente.
	  • Normas de calidad (ISO) 9000 para el funcionamiento de una empresa.
	• Competitividad.
		<u>El o La estudiante:</u>
		
		• Describe las zonas de almacenamiento de materia prima y producto terminado.
		• Elabora de un plan de producción de una empresa dedicada a actividades propias de la especialidad.
		• Comenta lo relacionado con la competitividad y los sistemas de calidad para lograr mayor eficiencia.		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
4. Elaborar un estudio de mercado para una actividad productiva determinada.	• Características de un mercado. • Tipos de clientes. • Aspectos considerados por el cliente para comprar. • Segmentación del mercado. • La competencia. • Oferta y demanda. • Mezclas de mercadeo. • Producto. • Marca, gama, empaque, calidad. • Precio. • Utilidad, estrategias. • Promoción. • Medios de comunicación, publicidad. • Plaza. • Canales de Distribución. • Plan de mercadeo. • Diseño de un producto servicio nuevo.	El o La docente: • Identifica las necesidades del cliente en relación con la actividad empresarial que se proyecta realizar. • Explica las mezclas de mercadeo que se pueden presentar en una actividad empresarial. • Demuestra la elaboración de un plan de mercadeo de un producto o servicio nuevo.		Cada estudiante: • Elabora un estudio de mercado para una actividad productiva determinada.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
	• Elaboración del plan. • Presentación de los productos. • Evaluación de productos.	<u>El o La estudiante:</u> • Distingue las necesidades del cliente en relación con la actividad empresarial que se proyecta realizar. • Reconoce las mezclas de mercadeo que se pueden presentar en una actividad empresarial. • Elabora un plan de mercadeo de un producto o servicio nuevo.		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO

5. Elaborar documentos para la solicitud, la contratación y la supervisión de personal.	• Solicitudes de trabajo:
	  • Destrezas del empleo.
	  • Encuestas de interés.
	  • Curriculum Vitae.
	  • Solicitud de empleo.
	  • Comportamientos en el trabajo.
	  • Entrevistas.
	  • Contratación de personal.
	• Aspectos de supervisión:
	  • Motivación del personal.
	  • Realimentación positiva.
	  • Resolución de conflictos.
	  • Reconocimiento a la eficiencia.
		<u>El o La docente:</u>
		
		• Explica el proceso de selección y contratación de personal.
		• Demuestra los aspectos relacionados con la supervisión de personal.
		
		<u>El o La estudiante:</u>
		
		• Reconoce los aspectos que intervienen en la solicitud de trabajo.
		• Elabora documentos que se requieren en los procesos de selección, contratación y supervisión de personal.
				<u>Cada estudiante:</u>
				
				• Elabora documentos para la solicitud, la contratación y la supervisión de personal.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
6. Aplicar las destrezas, las habilidades y los conocimientos adquiridos referentes a la programación, por medio de una pasantía.	• Pasantías.	El o La docente: • Menciona la importancia de las pasantías en las empresas. • Señala cuál es la filosofía de las pasantías. • Ilustra 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.		Cada estudiante: • Aplica las destrezas, las habilidades y los conocimientos adquiridos referentes a la programación, por medio de una pasantía.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		El o La estudiante: • Comenta la importancia de las pasantías en las empresas. • Menciona la filosofía de las pasantías. • Elabora 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.		

PRÁCTICAS Y LISTA DE COTEJO

DESARROLLO DE LA PRÁCTICA

UNIDAD DE ESTUDIO: Gestión empresarial.	**PRÁCTICA No. 1**

PROPÓSITO:

ESCENARIO: Aula - Taller.	**DURACIÓN:**

MATERIALES	MAQUINARIA	EQUIPO	HERRAMIENTAS

PROCEDIMIENTOS

El y la Docente:

- Define los conceptos relacionados con la gestión empresarial.
- Explica la realidad costarricense dentro del mercado mundial.
- Cita los factores de éxito de un empresario.
- Clasifica los tipos de empresa.
- Identifica la importancia de la planificación.
- Explica las etapas de la planificación.
- Demuestra la creación de un FODA.
- Identifica las zonas de almacenamiento de materia prima y producto terminado.
- Explica el plan de producción en una empresa dedicada a actividades propias de la especialidad.
- Explica aspectos relacionados con la competitividad y los sistemas de calidad.
- Identifica las necesidades del cliente en relación con la actividad empresarial que se proyecta realizar.
- Explica las mezclas de mercadeo que se pueden presentar en una actividad empresarial.
- Demuestra la elaboración de un plan de mercadeo de un producto o servicio nuevo.
- Explica el proceso de selección y contratación de personal.
- Demuestra los aspectos relacionados con la supervisión de personal.
- Menciona la importancia de las pasantías en las empresas.
- Señala cuál es la filosofía de las pasantías.
- Ilustra 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	AÚN NO	NO APLICA
Distingue correctamente los conceptos relacionados con la gestión empresarial.			
Describe con precisión la realidad costarricense dentro del mercado mundial.			
Distingue correctamente los factores de éxito de un empresario.			
Reconoce 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 las zonas de almacenamiento de materia prima y producto terminado.			
Elabora correctamente un plan de producción de una empresa dedicada a actividades propias de la especialidad.			
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 actividad empresarial.			
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.			

DESARROLLO	SI	AÚN NO	NO APLICA
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.
		Describe la realidad costarricense dentro del mercado mundial.	Desempeño	Describe con precisión la realidad costarricense dentro del mercado mundial.
		Distingue los factores de éxito de un empresario.	Conocimiento	Distingue correctamente los factores de éxito de un empresario.
		Reconoce los tipos de empresa.	Desempeño	Reconoce 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 FODA.	Producto	Realiza correctamente un análisis FODA.

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIAS
Elaborar un plan de producción de una empresa relacionada con la especialidad.	Elabora un plan de producción de una empresa relacionada con la especialidad.	Describe las zonas de almacenamiento de materia prima y producto terminado.	Conocimiento	Describe acertadamente las zonas de almacenamiento de materia prima y producto terminado.
		Elabora un plan de producción de una empresa dedicada a actividades propias de la especialidad.	Producto	Elabora correctamente un plan de producción de una empresa dedicada a actividades propias de la especialidad.
		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 estudio de mercado para una actividad productiva determinada.	Elabora un estudio de mercado para una actividad productiva determinada.	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.	Producto	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.

SUB-ÁREA: PRE-PRENSA E IMPRESIÓN PARA DISEÑO GRÁFICO.

SUB-ÁREA
PRE-PRENSA E IMPRESIÓN PARA DISEÑO GRÁFICO

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:

- **Controles productivos para pre-prensa:** el estudiante trabaja en la planificación de la producción, determina las unidades futuras a producir así como los recursos necesarios para realizar esa producción tratando de ser lo más eficientes posible, es decir, tratando de reducir al máximo los costos en procesos gráficos.

- **Fotorreproducción digital:** adquiere el conocimiento necesario para la elaboración del arte final, la imposición de documentos y el manejo técnico de los elementos gráficos por medio de las herramientas informáticas.

- **Administración de color:** se prepara en el campo de la administración del color, dejando a un lado los planteamientos gráficos y desempeñando entre otras tareas fundamentales: por un lado marca el desarrollo del color y por otro su aplicación a los procesos editoriales.

- **Uso del equipo fotográfico convencional y digital:** Instruye en el o la estudiante los conocimientos necesarios para la aplicación y el manejo de las diferentes herramientas y el equipo fotográfico convencional y digital, empleado en los procesos de la toma de fotografías en diferentes tipos de ambiente.

- **Técnicas de iluminación de estudio fotográfico:** se aprenden los fundamentos de la iluminación, el uso y el manejo de los dispositivos en los estudios fotográficos y en ambientes externos.

- **Composición aplicada a la toma de fotografía:** el joven estudia la forma de transmitir sensaciones o resaltar ciertos mensajes con una fotografía, conociendo la forma cómo funcionan estos mecanismos de la percepción del ser humano de cara a aplicar las técnicas oportunas para transmitir lo que se desea.

- **Corrección digital y técnicas de manipulación fotográfica:** el estudiante aplica a los sistemas de imágines las clases de modos, modelos y tipos de color que se requiere en la restauración y modificación de los detalles en las fotografías.

OBJETIVOS GENERALES

Desarrollar en el grupo estudiantil los conocimientos, las habilidades y las destrezas para:

Aplicar los controles de producción de artes gráfica en los procesos del sistema de pre-prensa.

Utilizar las herramientas computacionales de los sistemas de captura digital de imágenes en los procesos de arte final en la fotorreproducción.

Utilizar los elementos fundamentales de la administración del color a los procesos gráficos del sistema de pre-prensa.

Usar y dar mantenimiento básico de los instrumentos y los equipos fotográficos, en la producción de imágenes gráficas.

Realizar tomas fotográficas en estudios.

Aplicar los principios de composición y de diseño en la toma de fotografías.

Manipular las imágenes, por medio de las herramientas informáticas y las técnicas fotográficas en proyectos gráficos.

DISTRIBUCIÓN DE LAS UNIDADES DE ESTUDIO
PRE-PRENSA E IMPRESIÓN PARA DISEÑO GRÁFICO

Unidades	Nombre	Tiempo estimado en horas	Tiempo estimado en semanas
I	Controles productivos para pre-prensa.	56	7
II	Fotorreproducción digital.	56	7
III	Administración del color.	48	6
IV	Uso del equipo fotográfico convencional y digital.	24	3
V	Técnicas de iluminación de estudio fotográfico.	32	4
VI	Composición aplicada a la toma de fotografía.	24	3
VII	Corrección digital y técnicas de manipulación fotográfica.	80	10
	TOTAL	320	40

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

NORMA TÉCNICA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

DATOS GENERALES

Titulo: Controles productivos para pre-prensa.

Propósito: Desarrollar en el estudiantado los conocimientos, las habilidades y las destrezas para la aplicación de los controles de producción de artes gráfica en los procesos del sistema de pre-prensa.

Nivel de competencia: Básica.

UNIDADES DE COMPETENCIA LABORAL QUE CONFORMAN LA NORMA.

Título	Clasificación
Cita con precisión las normas INTE-ISO (vigentes) y las clasifica de acuerdo con su aplicación a los procesos de las artes gráficas.	Específica
Identifica eficazmente la terminología y las aplicaciones de la normalización vigente en las artes gráficas.	Específica
Clasifica correctamente las normas INTE-ISO 11091, INTE-ISO 5457 (vigentes) y otras normas que regulen los procesos gráficos.	Específica
Define adecuadamente las normas básicas de calidad en el uso del equipo y las herramientas para los controles técnicos de la pre-prensa.	Específica
Reconoce eficientemente las características de los equipos empleados en el proceso de manejo y calibración en los controles de la pre-prensa convencional.	Específica
Realiza con exactitud las operaciones requeridas para las pruebas de texto e imagen y los controles de traspaso de los elementos a la plancha.	Específica
Señala con eficiencia los sistemas de calibración, ajuste y manipulación de los controles en la pre-prensa digital.	Específica
Interpreta con precisión los elementos digitales que se emplean en los ajustes y controles de los instrumentos de la pre-prensa.	Específica
Demuestra correctamente las técnicas de ajuste, manipulación y el control de los procesos gráficos de la pre-prensa digital.	Específica

ELEMENTOS DE COMPETENCIA

Referencia	Título del elemento
2 – 1	Desarrollar en el estudiantado los conocimientos, las habilidades y las destrezas para la aplicación de los controles de producción de artes gráfica en los procesos del sistema de pre-prensa.

CRITERIOS DE DESEMPEÑO:

Identifica la normalización vigente, aplicada a las artes gráficas.
Realiza los controles en el manejo y la calibración de los equipos y los procesos de la pre-prensa.
Aplica en los procesos de la pre-prensa digital los sistemas de calibración, ajuste, manipulación y el control de imágenes.

CAMPO DE APLICACIÓN:

Categoría	Clase
Servicios	**Prestación de servicios de Educación Técnica**

EVIDENCIAS DE CONOCIMIENTO:

Cita las normas INTE-ISO (vigentes) y las clasifica de acuerdo con su aplicación a los procesos de las artes gráficas.
Define las normas básicas de calidad en el uso del equipo y las herramientas para los controles técnicos de la pre-prensa.
Señala los sistemas de calibración, ajuste y manipulación de los controles en la pre-prensa digital.

EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO:

Identifica la terminología y las aplicaciones de la normalización vigente en las artes gráficas.
Reconoce las características de los equipos empleados en el proceso de manejo y calibración en los controles de la pre-prensa convencional.
Interpreta los elementos digitales que se emplean en los ajustes y controles de los instrumentos de la pre-prensa.

EVIDENCIAS DE PRODUCTO:

Clasifica las normas INTE-ISO 11091, INTE-ISO 5457 (vigentes) y otras normas que regulen los procesos gráficos.
Realiza las operaciones requeridas para las pruebas de texto e imagen y los controles de traspaso de los elementos a la plancha.
Demuestra las técnicas de ajuste, manipulación y el control de los procesos gráficos de la pre-prensa digital.

Modalidad: Industrial.

Especialidad: Diseño gráfico

Sub-área: Pre-prensa e impresión para Diseño gráfico.

Año: Undécimo.

Unidad de Estudio: Controles productivos para pre-prensa.

Tiempo Estimado: 56 horas.

Propósito: Desarrollar en el estudiantado los conocimientos, las habilidades y las destrezas para la aplicación de los controles de producción de artes gráfica en los procesos del sistema de pre-prensa.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO

1. Identificar la normalización INTE-ISO vigente, aplicada a las artes gráficas.	• Normas INTE-ISO (vigentes) para las artes gráficas:
	  • Tipos de normas.
	  • Clasificación.
	  • Terminología básica.
	  • Aplicaciones.
	• INTE-ISO 11091:2010 (dibujos de construcción. Practica en el dibujo de paisajes).
	• INTE-ISO 5457-2008 (Documentación técnica de productos–Formatos y presentación de los elementos gráficos de las hojas de dibujo).
	• Otras normas vigentes.
		<u>El o La docente:</u>
		• Menciona las normas INTE-ISO (vigentes) y las clasifica de acuerdo con su aplicación a los procesos de las artes gráficas.
		• Describe la terminología y las aplicaciones de la normalización vigente en las artes gráficas.
		• Ilustra las normas INTE-ISO 11091, INTE-ISO 5457 (vigentes) y otras normas que regulen los procesos gráficos.
			• Disposición al diálogo abierto en las conversaciones con los compañeros.	<u>Cada estudiante:</u>
				• Identifica la normalización INTE-ISO vigente aplicada, a las artes gráficas.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		El o La estudiante: • Cita las normas INTE-ISO (vigentes) y las clasifica de acuerdo con su aplicación a los procesos de las artes gráficas. • Identifica la terminología y las aplicaciones de la normalización vigente en las artes gráficas. • Clasifica las normas INTE-ISO 11091, INTE-ISO 5457 (vigentes) y otras normas que regulen los procesos gráficos.		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO

2. Realizar los controles en el manejo y la calibración de los equipos y los procesos de la pre-prensa.	• Controles en la pre-prensa convencional:
	  • Instrumentos de medición.
	  • Calibración de los equipos.
	  • Control de la imposición.
	  • Pruebas para texto e imagen.
	  • Control del traspaso de la imagen a la plancha.
		El o La docente:
		
		• Enumera las normas básicas de calidad en el uso del equipo y las herramientas para los controles técnicos de la pre-prensa.
		• Formula las características de los equipos empleados en el proceso de manejo y calibración en los controles de la pre-prensa convencional.
		• Resuelve las operaciones requeridas para las pruebas de texto e imagen y los controles de traspaso de los elementos a la plancha.
				Cada estudiante:
				
				• Realiza los controles en el manejo y la calibración de los equipos y los procesos de la pre-prensa.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		El o La estudiante: • Define las normas básicas de calidad en el uso del equipo y las herramientas para los controles técnicos de la pre-prensa. • Reconoce las características de los equipos empleados en el proceso de manejo y calibración en los controles de la pre-prensa convencional. • Realiza las operaciones requeridas para las pruebas de texto e imagen y los controles de traspaso de los elementos a la plancha.		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO

3. Aplicar en los procesos de la pre-prensa digital los sistemas de calibración, ajuste, manipulación y el control de imágenes.	• Control en la pre-prensa digital:
	  • Calibración de los equipos.
	  • Ajustes básicos de la imagen.
	  • Elementos del archivo digital.
	  • Ajustes para la impresión.
	  • Manipulación del color.
	  • Control de la imposición digital.
	  • Pruebas para texto e imagen.
	  • Control de la plancha en CTP.
		<u>El o La docente:</u>
		
		• Muestra los sistemas de calibración, ajuste y manipulación de los controles en la pre-prensa digital.
		• Determina los elementos digitales que se emplean en los ajustes y controles de los instrumentos de la pre-prensa.
		• Ilustra las técnicas de ajuste, manipulación y el control de los procesos gráficos de la pre-prensa digital.
				<u>Cada estudiante:</u>
				
				• Aplica en los procesos de la pre-prensa digital los sistemas de calibración, ajuste, manipulación y el control de imágenes.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		El o La estudiante: • Señala los sistemas de calibración, ajuste y manipulación de los controles en la pre-prensa digital. • Interpreta los elementos digitales que se emplean en los ajustes y controles de los instrumentos de la pre-prensa. • Demuestra las técnicas de ajuste, manipulación y el control de los procesos gráficos de la pre-prensa digital.		

PRÁCTICAS Y LISTAS DE COTEJO

DESARROLLO DE LA PRÁCTICA

UNIDAD DE ESTUDIO: Controles productivos para pre-prensa.	**PRÁCTICA No. 1**

PROPÓSITO:

ESCENARIO: Aula - Taller.	**DURACIÓN:**

MATERIALES	MAQUINARIA	EQUIPO	HERRAMIENTA

PROCEDIMIENTOS

El o La docente:

- Menciona las normas INTE-ISO (vigentes) y las clasifica de acuerdo con su aplicación a los procesos de las artes gráficas.
- Describe la terminología y las aplicaciones de la normalización vigente en las artes gráficas.
- Ilustra las normas INTE-ISO 11091, INTE-ISO 5457 (vigentes) y otras normas que regulen los procesos gráficos.
- Enumera las normas básicas de calidad en el uso del equipo y las herramientas para los controles técnicos de la pre-prensa.
- Formula las características de los equipos empleados en el proceso de manejo y calibración en los controles de la pre-prensa convencional.
- Resuelve las operaciones requeridas para las pruebas de texto e imagen y los controles de traspaso de los elementos a la plancha.
- Muestra los sistemas de calibración, ajuste y manipulación de los controles en la pre-prensa digital.
- Determina los elementos digitales que se emplean en los ajustes y controles de los instrumentos de la pre-prensa.
- Ilustra las técnicas de ajuste, manipulación y el control de los procesos gráficos de la pre-prensa 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**	**AÚN NO**	**NO APLICA**
Cita con precisión las normas INTE-ISO (vigentes) y las clasifica de acuerdo con su aplicación a los procesos de las artes gráficas.			
Identifica eficazmente la terminología y las aplicaciones de la normalización vigente en las artes gráficas.			
Clasifica correctamente las normas INTE-ISO 11091, INTE-ISO 5457 (vigentes) y otras normas que regulen los procesos gráficos.			
Define adecuadamente las normas básicas de calidad en el uso del equipo y las herramientas para los controles técnicos de la pre-prensa.			
Reconoce eficientemente las características de los equipos empleados en el proceso de manejo y calibración en los controles de la pre-prensa convencional.			
Realiza con exactitud las operaciones requeridas para las pruebas de texto e imagen y los controles de traspaso de los elementos a la plancha.			
Señala con eficiencia los sistemas de calibración, ajuste y manipulación de los controles en la pre-prensa digital.			
Interpreta con precisión los elementos digitales que se emplean en los ajustes y controles de los instrumentos de la pre-prensa.			
Demuestra correctamente las técnicas de ajuste, manipulación y el control de los procesos gráficos de la pre-prensa digital.			

OBSERVACIONES:

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Identificar la normalización INTE-ISO vigente, aplicada a las artes gráficas.	Identifica la normalización INTE-ISO vigente, aplicada a las artes gráficas.	Cita las normas INTE-ISO (vigentes) y las clasifica de acuerdo con su aplicación a los procesos de las artes gráficas.	Conocimiento	Cita con precisión las normas INTE-ISO (vigentes) y las clasifica de acuerdo con su aplicación a los procesos de las artes gráficas.
		Identifica la terminología y las aplicaciones de la normalización vigente en las artes gráficas.	Desempeño	Identifica eficazmente la terminología y las aplicaciones de la normalización vigente en las artes gráficas.
		Clasifica las normas INTE-ISO 11091, INTE-ISO 5457 (vigentes) y otras normas que regulen los procesos gráficos	Producto	Clasifica correctamente las normas INTE-ISO 11091, INTE-ISO 5457 (vigentes) y otras normas que regulen los procesos gráficos.
Realizar los controles en el manejo y la calibración de los equipos y los procesos de la pre-prensa.	Realiza los controles en el manejo y la calibración de los equipos y los procesos de la pre-prensa.	Define las normas básicas de calidad en el uso del equipo y las herramientas para los controles técnicos de la pre-prensa.	Conocimiento	Define adecuadamente las normas básicas de calidad en el uso del equipo y las herramientas para los controles técnicos de la pre-prensa.
		Reconoce las características de los equipos empleados en el proceso de manejo y calibración en los controles de la pre-prensa convencional.	Desempeño	Reconoce eficientemente las características de los equipos empleados en el proceso de manejo y calibración en los controles de la pre-prensa convencional.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
		Realiza las operaciones requeridas para las pruebas de texto e imagen y los controles de traspaso de los elementos a la plancha.	Producto	Realiza con exactitud las operaciones requeridas para las pruebas de texto e imagen y los controles de traspaso de los elementos a la plancha.
Aplicar en los procesos de la pre-prensa digital los sistemas de calibración, ajuste, manipulación y el control de imágenes.	Aplica en los procesos de la pre-prensa digital los sistemas de calibración, ajuste, manipulación y el control de imágenes.	Señala los sistemas de calibración, ajuste y manipulación de los controles en la pre-prensa digital.	Conocimiento	Señala con eficiencia los sistemas de calibración, ajuste y manipulación de los controles en la pre-prensa digital.
		Interpreta los elementos digitales que se emplean en los ajustes y controles de los instrumentos de la pre-prensa.	Desempeño	Interpreta con precisión los elementos digitales que se emplean en los ajustes y controles de los instrumentos de la pre-prensa.
		Demuestra las técnicas de ajuste, manipulación y el control de los procesos gráficos de la pre-prensa digital.	Producto	Demuestra correctamente las técnicas de ajuste, manipulación y el control de los procesos gráficos de la pre-prensa digital.

NORMA TÉCNICA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

DATOS GENERALES

Titulo: Fotorreproducción digital.

Propósito: Desarrollar en el grupo de estudiantes los conocimientos, las habilidades y las destrezas para la utilización de las herramientas computacionales de los sistemas de captura digital de imágenes en los procesos de arte final en la fotorreproducción.

Nivel de competencia: Básica.

UNIDADES DE COMPETENCIA LABORAL QUE CONFORMAN LA NORMA.

Título	Clasificación
Distingue correctamente los requerimientos técnicos que posee el software de captura digital de imágenes.	Específica
Describe adecuadamente las características, el uso y las aplicaciones del software de captura digital de imágenes.	Específica
Interpreta eficientemente los elementos técnicos para el uso de la captura digital de imágenes en procesos de fotorreproducción digital.	Específica
Cita con precisión las normas básicas de calidad en los procesos de impresión de artes finales.	Específica
Distingue con exactitud las características de la imposición de documentos y el control de archivos digitales.	Específica
Realiza correctamente las aplicaciones de las herramientas en los procesos finales de impresión, en el software de fotorreproducción.	Específica

ELEMENTOS DE COMPETENCIA

Referencia	Título del elemento
2 – 2	Desarrollar en el grupo de estudiantes los conocimientos, las habilidades y las destrezas para la utilización de las herramientas computacionales de los sistemas de captura digital de imágenes en los procesos de arte final en la fotorreproducción.

CRITERIOS DE DESEMPEÑO:

Identifica los equipos y los materiales necesarios para el manejo técnico de la fotorreproducción digital.
Aplica las herramientas disponibles en el software de fotorreproducción para el arte final de los procesos de impresión digital.

CAMPO DE APLICACIÓN:

Categoría	Clase
Servicios	**Prestación de servicios de Educación Técnica**

EVIDENCIAS DE CONOCIMIENTO:

Distingue los requerimientos técnicos que posee el software de captura digital de imágenes.
Cita las normas básicas de calidad en los procesos de impresión de artes finales.

EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO:

Describe las características, el uso y las aplicaciones del software de captura digital de imágenes.
Distingue las características de la imposición de documentos y el control de archivos digitales.

EVIDENCIAS DE PRODUCTO:

Interpreta los elementos técnicos para el uso de la captura digital de imágenes en procesos de fotorreproducción digital.
Realiza las aplicaciones de las herramientas en los procesos finales de impresión, en el software de fotorreproducción.

Modalidad: Industrial.

Especialidad: Diseño gráfico.

Sub-área: Pre-prensa e impresión para Diseño gráfico.

Año: Undécimo.

Unidad de Estudio: Fotorreproducción digital.

Tiempo Estimado: 56 horas.

Propósito: Desarrollar en el grupo de estudiantes los conocimientos, las habilidades y las destrezas para la utilización de las herramientas computacionales de los sistemas de captura digital de imágenes en los procesos de arte final en la fotorreproducción.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO

1. Identificar los equipos y los materiales necesarios para el manejo técnico de la fotorreproducción digital.	• Captura digital de imágenes:
	  • Resolución y tamaño.
	  • Profundidad de color.
	  • Formatos de grabación.
	  • Ajustes directos de la imagen.
		<u>El o La docente:</u>
		
		• Define los requerimientos técnicos que posee el software de captura digital de imágenes.
		• Identifica las características, el uso y las aplicaciones del software de captura digital de imágenes.
		• Determina los elementos técnicos para el uso de la captura digital de imágenes en procesos de fotorreproducción digital.
			• Moderación al ajustarse a los recursos disponibles del entorno.	<u>Cada estudiante:</u>
				
				• Identifica los equipos y los materiales necesarios para el manejo técnico de la fotorreproducción digital.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		El o La estudiante: • Distingue los requerimientos técnicos que posee el software de captura digital de imágenes. • Describe las características, el uso y las aplicaciones del software de captura digital de imágenes. • Interpreta los elementos técnicos para el uso de la captura digital de imágenes en procesos de fotorreproducción digital.		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO

2. Aplicar las herramientas disponibles en el software de fotorreproducción para el arte final de los procesos de impresión digital.	• Salida digital de documentos:
	  • Arte final digital.
	  • Imposición de documentos.
	  • Exportación e impresión de archivos.
		<u>El o La docente:</u>
		
		• Enumera las normas básicas de calidad en los procesos de impresión de artes finales.
		• Formula las características de la imposición de documentos y el control de archivos digitales.
		• Resuelve las aplicaciones de las herramientas en los procesos finales de impresión, en el software de fotorreproducción.
				<u>Cada estudiante:</u>
				
				• Aplica las herramientas disponibles en el software de fotorreproducción para el arte final de los procesos de impresión digital.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		El o La estudiante: • Cita las normas básicas de calidad en los procesos de impresión de artes finales. • Distingue las características de la imposición de documentos y el control de archivos digitales. • Realiza las aplicaciones de las herramientas en los procesos finales de impresión, en el software de fotorreproducción.		

PRÁCTICAS Y LISTAS DE COTEJO

DESARROLLO DE LA PRÁCTICA

UNIDAD DE ESTUDIO: Fotorreproducción digital.	**PRÁCTICA No. 1**

PROPÓSITO:

ESCENARIO: Aula - Taller.	**DURACIÓN:**

MATERIALES	MAQUINARIA	EQUIPO	HERRAMIENTA

PROCEDIMIENTOS

El o La docente:

- Define los requerimientos técnicos que posee el software de captura digital de imágenes.
- Identifica las características, el uso y las aplicaciones del software de captura digital de imágenes.
- Determina los elementos técnicos para el uso de la captura digital de imágenes en procesos de fotorreproducción digital.
- Enumera las normas básicas de calidad en los procesos de impresión de artes finales.
- Formula las características de la imposición de documentos y el control de archivos digitales.
- Resuelve las aplicaciones de las herramientas en los procesos finales de impresión, en el software de fotorreproducción.

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**	**AÚN NO**	**NO APLICA**
Distingue correctamente los requerimientos técnicos que posee el software de captura digital de imágenes.			
Describe adecuadamente las características, el uso y las aplicaciones del software de captura digital de imágenes.			
Interpreta eficientemente los elementos técnicos para el uso de la captura digital de imágenes en procesos de fotorreproducción digital.			
Cita con precisión las normas básicas de calidad en los procesos de impresión de artes finales.			
Distingue con exactitud las características de la imposición de documentos y el control de archivos digitales.			
Realiza correctamente las aplicaciones de las herramientas en los procesos finales de impresión, en el software de fotorreproducción.			

OBSERVACIONES:

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Identificar los equipos y los materiales necesarios para el manejo técnico de la fotorreproducción digital	Identifica los equipos y los materiales necesarios para el manejo técnico de la fotorreproducción digital	Distingue los requerimientos técnicos que posee el software de captura digital de imágenes.	Conocimiento	Distingue correctamente los requerimientos técnicos que posee el software de captura digital de imágenes.
		Describe las características, el uso y las aplicaciones del software de captura digital de imágenes.	Desempeño	Describe adecuadamente las características, el uso y las aplicaciones del software de captura digital de imágenes.
		Interpreta los elementos técnicos para el uso de la captura digital de imágenes en procesos de fotorreproducción digital.	Producto	Interpreta eficientemente los elementos técnicos para el uso de la captura digital de imágenes en procesos de fotorreproducción digital.
Aplicar las herramientas disponibles en el software de fotorreproducción para el arte final de los procesos de impresión digital.	Aplica las herramientas disponibles en el software de fotorreproducción para el arte final de los procesos de impresión digital.	Cita las normas básicas de calidad en los procesos de impresión de artes finales.	Conocimiento	Cita con precisión las normas básicas de calidad en los procesos de impresión de artes finales.
		Distingue las características de la imposición de documentos y el control de archivos digitales.	Desempeño	Distingue con exactitud las características de la imposición de documentos y el control de archivos digitales.
		Realiza las aplicaciones de las herramientas en los procesos finales de impresión, en el software de fotorreproducción.	Producto	Realiza correctamente las aplicaciones de las herramientas en los procesos finales de impresión, en el software de fotorreproducción.

NORMA TÉCNICA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

DATOS GENERALES

Titulo: Administración del color.

Propósito: Desarrollar en el o la estudiante los conocimientos, las habilidades y las destrezas para la utilización de los elementos fundamentales de la administración del color a los procesos gráficos del sistema de pre-prensa.

Nivel de competencia: Básica.

UNIDADES DE COMPETENCIA LABORAL QUE CONFORMAN LA NORMA.

Título	Clasificación
Define correctamente la estandarización del espacio de trabajo y la calibración de los equipos para la administración del color.	Específica
Identifica con precisión las características que definen el tipo de espacio de trabajo y la calibración de los dispositivos del sistema de administración del color.	Específica
Aplica eficientemente los aspectos técnicos para el manejo de los equipos y los sistemas para el color.	Específica
Cita con eficiencia las normas básicas de calidad en los procesos de la gestión del color en el sistema de pre-prensa.	Específica
Determina adecuadamente las características de los diferentes elementos que intervienen en la gestión del color.	Específica
Demuestra eficazmente las operaciones que se requiere para la aplicación del color en los procesos y preparación de la gama de colores.	Específica

ELEMENTOS DE COMPETENCIA

Referencia	Título del elemento
2 – 3	Desarrollar en el o la estudiante los conocimientos, las habilidades y las destrezas para la utilización de los elementos fundamentales de la administración del color a los procesos gráficos del sistema de pre-prensa.

CRITERIOS DE DESEMPEÑO:

Interpreta los aspectos técnicos de los equipos y los sistemas de color en la administración del color para proyectos gráficos.
Reconoce los lenguajes de descripción de páginas y los factores que influyen en la reproducción del color.

CAMPO DE APLICACIÓN:

Categoría	Clase
Servicios	**Prestación de servicios de Educación Técnica**

EVIDENCIAS DE CONOCIMIENTO:

Define la estandarización del espacio de trabajo y la calibración de los equipos para la administración del color.
Cita las normas básicas de calidad en los procesos de la gestión del color en el sistema de pre-prensa.

EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO:

Identifica las características que definen el tipo de espacio de trabajo y la calibración de los dispositivos del sistema de administración del color.
Determina las características de los diferentes elementos que intervienen en la gestión del color.

EVIDENCIAS DE PRODUCTO:

Aplica los aspectos técnicos para el manejo de los equipos y los sistemas para el color.
Demuestra las operaciones que se requiere para la aplicación del color en los procesos y preparación de la gama de colores.

Modalidad: Industrial.

Especialidad: Diseño gráfico.

Sub-área: Pre-prensa e impresión para Diseño gráfico.

Año: Undécimo.

Unidad de Estudio: Administración de color.

Tiempo Estimado: 48 horas.

Propósito: Desarrollar en el o la estudiante los conocimientos, las habilidades y las destrezas para la utilización de los elementos fundamentales de la administración del color a los procesos gráficos del sistema de pre-prensa.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO

1. Interpretar los aspectos técnicos de los equipos y los sistemas de color en la administración del color para proyectos gráficos.	• Estandarización del espacio de trabajo:
	  • Luz normalizada.
	  • Color de paredes y superficies de trabajo.
	• Calibración de los equipos:
	  • Dispositivos y guías de medición.
	  • Perfilación del color.
		<u>El o La docente:</u>
		• Menciona la estandarización del espacio de trabajo y la calibración de los equipos para la administración del color.
		• Expresa las características que definen el tipo de espacio de trabajo y la calibración de los dispositivos del sistema de administración del color.
		• Demuestra los aspectos técnicos para el manejo de los equipos y los sistemas para el color.
			• Flexibilidad ante las necesidades que podrían ser diferentes a las suyas.	<u>Cada estudiante:</u>
				• Interpreta los aspectos técnicos de los equipos y los sistemas de color en la administración del color para proyectos gráficos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		El o La estudiante: • Define la estandarización del espacio de trabajo y la calibración de los equipos para la administración del color. • Identifica las características que definen el tipo de espacio de trabajo y la calibración de los dispositivos del sistema de administración del color. • Aplica los aspectos técnicos para el manejo de los equipos y los sistemas para el color.		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO

2. Reconocer los lenguajes de descripción de páginas y los factores que influyen en la reproducción del color.	• Gestión del color:
	  • Espacios de color.
	  • Gamas de color.
	  • Perfiles de color.
	  • Conversión del color.
	  • Colores proceso y preparados.
		<u>El o La docente:</u>
		
		• Enumera las normas básicas de calidad en los procesos de la gestión del color en el sistema de pre-prensa.
		• Formula las características de los diferentes elementos que intervienen en la gestión del color.
		• Resuelve las operaciones que se requiere para la aplicación del color en los procesos y preparación de la gama de colores.
				<u>Cada estudiante:</u>
				
				• Reconoce los lenguajes de descripción de páginas y los factores que influyen en la reproducción del color.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		El o La estudiante: • Cita las normas básicas de calidad en los procesos de la gestión del color en el sistema de pre-prensa. • Determina las características de los diferentes elementos que intervienen en la gestión del color. • Demuestra las operaciones que se requiere para la aplicación del color en los procesos y preparación de la gama de colores.		

PRÁCTICAS Y LISTAS DE COTEJO

DESARROLLO DE LA PRÁCTICA

UNIDAD DE ESTUDIO: Administración del color.	**PRÁCTICA No. 1**

PROPÓSITO:

ESCENARIO: Aula - Taller.	**DURACIÓN:**

MATERIALES	MAQUINARIA	EQUIPO	HERRAMIENTA

PROCEDIMIENTOS

El o La docente:

- Menciona la estandarización del espacio de trabajo y la calibración de los equipos para la administración del color.
- Expresa las características que definen el tipo de espacio de trabajo y la calibración de los dispositivos del sistema de administración del color.
- Demuestra los aspectos técnicos para el manejo de los equipos y los sistemas para el color.
- Enumera las normas básicas de calidad en los procesos de la gestión del color en el sistema de pre-prensa.
- Formula las características de los diferentes elementos que intervienen en la gestión del color.
- Resuelve las operaciones que se requiere para la aplicación del color en los procesos y preparación de la gama de colores.

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**	**AÚN NO**	**NO APLICA**
Define correctamente la estandarización del espacio de trabajo y la calibración de los equipos para la administración del color.			
Identifica con precisión las características que definen el tipo de espacio de trabajo y la calibración de los dispositivos del sistema de administración del color.			
Aplica eficientemente los aspectos técnicos para el manejo de los equipos y los sistemas para el color.			
Cita con eficiencia las normas básicas de calidad en los procesos de la gestión del color en el sistema de pre-prensa.			
Determina adecuadamente las características de los diferentes elementos que intervienen en la gestión del color.			
Demuestra eficazmente las operaciones que se requiere para la aplicación del color en los procesos y preparación de la gama de colores.			

OBSERVACIONES:

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Interpretar los aspectos técnicos de los equipos y los sistemas de color en la administración del color para proyectos gráficos.	Interpreta los aspectos técnicos de los equipos y los sistemas de color en la administración del color para proyectos gráficos.	Define la estandarización del espacio de trabajo y la calibración de los equipos para la administración del color.	Conocimiento	Define correctamente la estandarización del espacio de trabajo y la calibración de los equipos para la administración del color.
		Identifica las características que definen el tipo de espacio de trabajo y la calibración de los dispositivos del sistema de administración del color.	Desempeño	Identifica con precisión las características que definen el tipo de espacio de trabajo y la calibración de los dispositivos del sistema de administración del color.
		Aplica los aspectos técnicos para el manejo de los equipos y los sistemas para el color.	Producto	Aplica eficientemente los aspectos técnicos para el manejo de los equipos y los sistemas para el color.
Reconocer los lenguajes de descripción de páginas y los factores que influyen en la reproducción del color.	Reconoce los lenguajes de descripción de páginas y los factores que influyen en la reproducción del color.	Cita las normas básicas de calidad en los procesos de la gestión del color en el sistema de pre-prensa.	Conocimiento	Cita con eficiencia las normas básicas de calidad en los procesos de la gestión del color en el sistema de pre-prensa.
		Determina las características de los diferentes elementos que intervienen en la gestión del color.	Desempeño	Determina adecuadamente las características de los diferentes elementos que intervienen en la gestión del color.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
		Demuestra las operaciones que se requiere para la aplicación del color en los procesos y preparación de la gama de colores.	Producto	Demuestra eficazmente las operaciones que se requiere para la aplicación del color en los procesos y preparación de la gama de colores.

NORMA TÉCNICA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

DATOS GENERALES

Titulo: Uso del equipo fotográfico convencional y digital.

Propósito: Desarrollar en el o la estudiante los conocimientos, las habilidades y las destrezas para el uso y el mantenimiento básico de los instrumentos y los equipos fotográficos, en la producción de imágenes gráficas.

Nivel de competencia: Básica.

UNIDADES DE COMPETENCIA LABORAL QUE CONFORMAN LA NORMA.

Título	Clasificación
Distingue con precisión los conceptos básicos relacionados con los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías.	Específica
Determina eficientemente los usos y las características de las aplicaciones de los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías y ambientes externos.	Específica
Aplica correctamente los procedimientos y las técnicas para el uso de los instrumentos y los equipos durante los procesos de la toma de fotografías.	Específica
Nombra con acierto las normas de seguridad e higiene en los diferentes ambientes fotográficos.	Específica
Reconoce con eficiencia los procedimientos para la limpieza y el almacenamiento de equipos e instrumentos.	Específica
Emplea con precisión los elementos técnicos que componen el proceso para la toma de fotografías con diferentes elementos.	Específica

ELEMENTOS DE COMPETENCIA

Referencia	Título del elemento
2 – 4	Desarrollar en el o la estudiante los conocimientos, las habilidades y las destrezas para el uso y el mantenimiento básico de los instrumentos y los equipos fotográficos, en la producción de imágenes gráficas.

CRITERIOS DE DESEMPEÑO:

Distingue los equipos y los instrumentos básicos para la toma de fotografías.
Emplea los aspectos de seguridad e higiene en el proceso gráfico de la toma de fotografías con diferentes elementos.

CAMPO DE APLICACIÓN:

Categoría	Clase
Servicios	**Prestación de servicios de Educación Técnica**

EVIDENCIAS DE CONOCIMIENTO:

Distingue los conceptos básicos relacionados con los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías.
Nombra las normas de seguridad e higiene en los diferentes ambientes fotográficos.

EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO:

Determina los usos y las características de las aplicaciones de los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías y ambientes externos.
Reconoce los procedimientos para la limpieza y el almacenamiento de equipos e instrumentos

EVIDENCIAS DE PRODUCTO:

Aplica los procedimientos y las técnicas para el uso de los instrumentos y los equipos durante los procesos de la toma de fotografías.
Emplea los elementos técnicos que componen el proceso para la toma de fotografías con diferentes elementos.

Modalidad: Industrial.

Especialidad: Diseño gráfico.

Sub-área: Pre-prensa e impresión para Diseño gráfico.

Año: Undécimo.

Unidad de Estudio: Uso del equipo fotográfico convencional y digital.

Tiempo Estimado: 24 horas.

Propósito: Desarrollar en el o la estudiante los conocimientos, las habilidades y las destrezas para el uso y el mantenimiento básico de los instrumentos y los equipos fotográficos, en la producción de imágenes gráficas.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO

1. Distinguir los equipos y los instrumentos básicos para la toma de fotografías.	• Equipos e instrumentos básicos para la toma de fotografías:
	• Tipos de cámaras fotográficas, convencionales y digitales:
	  • Características.
	  • Componentes.
	  • Tipos de memorias.
	• Dispositivos adicionales:
	  • Reflectores.
	  • Lentes.
	  • Flash.
	  • Trípodes.
	  • Pantallas.
	  • Lámparas.
		<u>El o La docente:</u>
		• Define los conceptos básicos relacionados con los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías.
		• Describe los usos y las características de las aplicaciones de los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías y ambientes externos.
		• Demuestra los procedimientos y las técnicas para el uso de los instrumentos y los equipos durante los procesos de la toma de fotografías.
			• Iniciativa propia al buscar nuevas perspectivas respecto de lo convencional.	<u>Cada estudiante:</u>
				• Distingue los equipos y los instrumentos básicos para la toma de fotografías.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		El o La estudiante: • Distingue los conceptos básicos relacionados con los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías. • Determina los usos y las características de las aplicaciones de los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías y ambientes externos. • Aplica los procedimientos y las técnicas para el uso de los instrumentos y los equipos durante los procesos de la toma de fotografías.		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO

2. Emplear los aspectos de seguridad e higiene en el proceso gráfico de la toma de fotografías con diferentes elementos.	• Seguridad e higiene:
	  • Posición y sujeción correcta.
	  • Uso correcto de los dispositivos.
	  • Instrumentos y los equipos requeridos.
	  • La limpieza y el almacenamiento de los instrumentos y el equipo fotográfico.
		El o La docente:
		
		• Cita las normas de seguridad e higiene en los diferentes ambientes fotográficos.
		• Identifica los procedimientos para la limpieza y el almacenamiento de equipos e instrumentos.
		• Determina los elementos técnicos que componen el proceso para la toma de fotografías con diferentes elementos.
				Cada estudiante:
				
				• Emplea los aspectos de seguridad e higiene en el proceso gráfico de la toma de fotografías con diferentes elementos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		El o La estudiante: • Nombra las normas de seguridad e higiene en los diferentes ambientes fotográficos. • Reconoce los procedimientos para la limpieza y el almacenamiento de equipos e instrumentos. • Emplea los elementos técnicos que componen el proceso para la toma de fotografías con diferentes elementos.		

PRÁCTICAS Y LISTAS DE COTEJO

DESARROLLO DE LA PRÁCTICA

UNIDAD DE ESTUDIO: Uso del equipo fotográfico convencional y digital.	**PRÁCTICA No. 1**

PROPÓSITO:

ESCENARIO: Aula - Taller.	**DURACIÓN:**

MATERIALES	MAQUINARIA	EQUIPO	HERRAMIENTA

PROCEDIMIENTOS

El o La docente:

- Define los conceptos básicos relacionados con los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías.
- Describe los usos y las características de las aplicaciones de los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías y ambientes externos.
- Demuestra los procedimientos y las técnicas para el uso de los instrumentos y los equipos durante los procesos de la toma de fotografías.
- Cita las normas de seguridad e higiene en los diferentes ambientes fotográficos.
- Identifica los procedimientos para la limpieza y el almacenamiento de equipos e instrumentos.
- Determina los elementos técnicos que componen el proceso para la toma de fotografías con diferentes elementos.

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**	**AÚN NO**	**NO APLICA**
Distingue con precisión los conceptos básicos relacionados con los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías.			
Determina eficientemente los usos y las características de las aplicaciones de los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías y ambientes externos.			
Aplica correctamente los procedimientos y las técnicas para el uso de los instrumentos y los equipos durante los procesos de la toma de fotografías.			
Nombra con acierto las normas de seguridad e higiene en los diferentes ambientes fotográficos.			
Reconoce con eficiencia los procedimientos para la limpieza y el almacenamiento de equipos e instrumentos.			
Emplea con precisión los elementos técnicos que componen el proceso para la toma de fotografías con diferentes elementos.			

OBSERVACIONES:

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Distinguir los equipos y los instrumentos básicos para la toma de fotografías.	Distingue los equipos y los instrumentos básicos para la toma de fotografías.	Distingue los conceptos básicos relacionados con los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías.	Conocimiento	Distingue con precisión los conceptos básicos relacionados con los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías.
		Determina los usos y las características de las aplicaciones de los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías y ambientes externos.	Desempeño	Determina eficientemente los usos y las características de las aplicaciones de los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías y ambientes externos.
		Aplica los procedimientos y las técnicas para el uso de los instrumentos y los equipos durante los procesos de la toma de fotografías.	Producto	Aplica correctamente los procedimientos y las técnicas para el uso de los instrumentos y los equipos durante los procesos de la toma de fotografías.
Emplear los aspectos de seguridad e higiene en el proceso gráfico de la toma de fotografías con diferentes elementos.	Emplea los aspectos de seguridad e higiene en el proceso gráfico de la toma de fotografías con diferentes elementos.	Nombra las normas de seguridad e higiene en los diferentes ambientes fotográficos.	Conocimiento	Nombra con acierto las normas de seguridad e higiene en los diferentes ambientes fotográficos.
		Reconoce los procedimientos para la limpieza y el almacenamiento de equipos e instrumentos.	Desempeño	Reconoce con eficiencia los procedimientos para la limpieza y el almacenamiento de equipos e instrumentos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
		Emplea los elementos técnicos que componen el proceso para la toma de fotografías con diferentes elementos.	Producto	Emplea con precisión los elementos técnicos que componen el proceso para la toma de fotografías con diferentes elementos.

NORMA TÉCNICA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

DATOS GENERALES

Titulo: Técnicas de iluminación de estudio fotográfico.

Propósito: Desarrollar en el o la estudiante los conocimientos, las habilidades y las destrezas para la realización de tomas de fotografías en estudios.

Nivel de competencia: Básica.

UNIDADES DE COMPETENCIA LABORAL QUE CONFORMAN LA NORMA.

Título	Clasificación
Identifica eficientemente las normas de seguridad e higiene en el estudio fotográfico	Específica
Distingue con eficiencia los procedimientos para la limpieza y el almacenamiento de equipos e instrumentos.	Específica
Menciona correctamente los conceptos básicos relacionados con la toma de fotografías en estudio.	Específica
Cita eficientemente las características del proceso de toma de fotografías en estudio.	Específica
Reconoce con precisión los elementos que componen el proceso para la toma de fotografías en estudio.	Específica
Distingue eficientemente las diferencias que se dan en el proceso de toma de fotografías en estudio de acuerdo con el objeto.	Específica
Menciona correctamente los conceptos básicos relacionados con las técnicas de ambientación e iluminación.	Específica
Selecciona con precisión las características de las técnicas de ambientación e iluminación.	Específica
Reconoce eficientemente los elementos que componen las diferentes técnicas de ambientación e iluminación.	Específica
Interpreta con eficiencia los procedimientos para realizar la ambientación e iluminación en estudio.	Específica
Distingue correctamente la relación que debe existir entre el ambiente, la iluminación y el objetivo del proyecto fotográfico.	Específica
Aplica con eficiencia diferentes técnicas de ambientación e iluminación en los proyectos fotográficos.	Específica
Realiza con eficiencia diferentes ambientaciones en el estudio fotográfico.	Específica
Define correctamente los conceptos básicos relacionados con los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías en estudio.	Específica
Cita eficientemente las características de los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías en	Específica

Título	Clasificación
estudio.	
Describe adecuadamente los usos y las aplicaciones de los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías en estudio.	Específica
Demuestra con eficiencia los procedimientos para el uso de los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías en estudio.	Específica
Distingue con eficiencia los usos y las aplicaciones de los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías en estudio.	Específica
Aplica con eficiencia los procedimientos para el uso de los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías en estudio.	Específica
Aplica con eficiencia las técnicas para el uso de los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías en estudio.	Específica
Realiza con eficiencia diferentes tomas fotográficas en el estudio.	Específica

LOS ELEMENTOS DE COMPETENCIA

Referencia	Título del elemento
2 – 5	Desarrollar en el o la estudiante los conocimientos, las habilidades y las destrezas para la realización de tomas de fotografías en estudio.

CRITERIOS DE DESEMPEÑO:

Identifica los criterios básicos para la toma de fotografías en estudio.
Describe las técnicas de ambientación e iluminación en la toma de fotografías en estudio.
Distingue los equipos e instrumentos básicos para la toma de fotografías en estudio.
Realiza tomas de fotografías en un estudio fotográfico.

CAMPO DE APLICACIÓN:

Categoría	Clase
Servicios	**Prestación de servicios de Educación Técnica**

EVIDENCIAS DE CONOCIMIENTO:

Identifica las normas de seguridad e higiene en el estudio fotográfico.
Distingue los procedimientos para la limpieza y el almacenamiento de equipos e instrumentos.
Menciona los conceptos básicos relacionados con la toma de fotografías en estudio.
Cita las características del proceso de toma de fotografías en estudio.
Menciona los conceptos básicos relacionados con las técnicas de ambientación e iluminación.
Selecciona las características de las técnicas de ambientación e iluminación.
Define los conceptos básicos relacionados con los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías en estudio.
Cita las características de los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías en estudio.

EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO:

Reconoce los elementos que componen el proceso para la toma de fotografías en estudio.
Distingue las diferencias que se dan en el proceso de toma de fotografías en estudio de acuerdo con el objeto.
Reconoce los elementos que componen las diferentes técnicas de ambientación e iluminación.
Interpreta los procedimientos para realizar la ambientación e iluminación en estudio.
Distingue la relación que debe existir entre el ambiente, la iluminación y el objetivo del proyecto fotográfico.
Describe los usos y las aplicaciones de los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías en estudio.
Demuestra los procedimientos para el uso de los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías en estudio.
Distingue los usos y las aplicaciones de los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías en estudio.

EVIDENCIAS DE PRODUCTO:

Aplica diferentes técnicas de ambientación e iluminación en los proyectos fotográficos.
Realiza diferentes ambientaciones en el estudio fotográfico.
Aplica los procedimientos para el uso de los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías en estudio.
Aplica las técnicas para el uso de los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías en estudio.
Realiza diferente tomas fotográfica en el estudio.

Modalidad: Industrial.

Especialidad: Diseño gráfico.

Sub-área: Pre-prensa e impresión para Diseño gráfico.

Año: Undécimo.

Unidad de Estudio: Técnicas de iluminación de estudio fotográfico.

Tiempo Estimado: 32 horas.

Propósito: Desarrollar en el o la estudiante los conocimientos, las habilidades y las destrezas para la realización de tomas de fotografías en estudio.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO

1. Identificar los criterios básicos para la toma de fotografías en estudio.	• Seguridad e higiene:
	  • Normas de seguridad e higiene en el estudio fotográfico.
	  • Instrumentos y los equipos requeridos.
	  • La limpieza y el almacenamiento de instrumentos y equipo.
	• Tomas de fotografías en estudio:
	  • Exposición e iluminación.
	  • Filtros.
	  • Ambientes para las tomas.
		<u>El o La docente:</u>
		• Define las normas de seguridad e higiene en el estudio fotográfico.
		• Menciona los procedimientos para la limpieza y el almacenamiento de equipos e instrumentos.
		• Define los conceptos básicos relacionados con la toma de fotografías en estudio.
		• Señala las características del proceso de toma de fotografías en estudio.
			• Conciencia acerca de las consecuencias que tiene todo lo que hacemos o dejamos de hacer.	<u>Cada estudiante:</u>
				• Identifica los criterios básicos para la toma de fotografías en estudio.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO

	• Los elementos a fotografiar:
	  • Naturaleza viva.
	  • Naturaleza muerta.
		• Describe los elementos que componen el proceso para la toma de fotografías en estudio.
		• Explica las diferencias que se dan en el proceso de toma de fotografías en estudio.
		
		<u>El o La estudiante:</u>
		
		• Reconoce las normas de seguridad e higiene en el estudio fotográfico.
		• Distingue los procedimientos para la limpieza y el almacenamiento de equipos e instrumentos.
		• Menciona los conceptos básicos relacionados con la toma de fotografías en estudio.		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		• Cita las características del proceso de toma de fotografías en estudio. • Reconoce los elementos que componen el proceso para la toma de fotografías en estudio. • Distingue las diferencias que se dan en el proceso de toma de fotografías en estudio de acuerdo con el objeto.		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO

2. Describir las técnicas de ambientación e iluminación en la toma de fotografías en estudio.	• Técnicas de ambientación:
	  • Concepto.
	  • Características.
	  • Usos y las aplicaciones.
	  • Criterios para el diseño y selección de ambientes.
	  • Relación ambiente – objetivo del proyecto fotográfico.
	• Técnicas de iluminación:
	  • Concepto.
	  • Características.
	  • Usos y las aplicaciones.
	  • Criterios para el diseño y selección de la iluminación.
	• Estrategias para el manejo de:
	  • Sombras.
		<u>El o La docente:</u>
		• Define los conceptos básicos relacionados con las técnicas de ambientación e iluminación.
		• Enuncia las características de las técnicas de ambientación e iluminación.
		• Describe los elementos que componen las diferentes técnicas de ambientación e iluminación.
		• Describe los procedimientos para realizar la ambientación e iluminación en estudio.
		• Ejemplifica la relación que debe existir entre el ambiente, la iluminación y el objetivo del proyecto fotográfico.
				<u>Cada estudiante:</u>
				• Describe las técnicas de ambientación e iluminación en la toma de fotografías en estudio.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
	• Siluetas. • Reflejos. • Estrategias de ambientación e iluminación: • Siluetas. • Contraluz. • Eliminación de reflejos. • Iluminación: • Especular. • Difusa. • Ultra difusa. • Fondos: • Blanco. • Negro. • Filtros: • Contraste de corrección. • Polarizados. • UV. • De efectos especiales.	• Ilustra diferentes técnicas de ambientación e iluminación en los proyectos fotográficos. • Determina diferentes ambientaciones en el estudio fotográfico. <u>El o La estudiante:</u> • Menciona los conceptos básicos relacionados con las técnicas de ambientación e iluminación. • Selecciona las características de las técnicas de ambientación e iluminación. • Interpreta los procedimientos para realizar la ambientación e iluminación en estudio.		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		• Distingue la relación que debe existir entre el ambiente, la iluminación y el objetivo del proyecto fotográfico. • Aplica diferentes técnicas de ambientación e iluminación en los proyectos fotográficos. • Realiza diferentes ambientaciones en el estudio fotográfico.		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
3. Distinguir los equipos e instrumentos básicos para la toma de fotografías en estudio.	• Equipos e instrumentos básicos para la toma de fotografías en estudio: • Cámaras fotográficas. • Trípodes. • Pantallas. • Filtros. • Lámparas. • Otros.	<u>El o La docente:</u> • Enumera los conceptos básicos relacionados con los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías en estudio. • Señala las características de los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías en estudio. • Identifica los usos y las aplicaciones de los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías en estudio. • Describe los procedimientos para el uso de los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías en estudio.		<u>Cada estudiante:</u> • Distingue los equipos e instrumentos básicos para la toma de fotografías en estudio.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		El o La estudiante: • Define los conceptos básicos relacionados con los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías en estudio. • Cita las características de los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías en estudio. • Describe los usos y las aplicaciones de los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías en estudio. • Demuestra los procedimientos para el uso de los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías en estudio.		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO

4. Realizar tomas de fotografías en un estudio fotográfico.	• Toma de fotografías en estudio:
	  • Instrumentos.
	  • Equipos.
	  • Ambientación.
	  • Iluminación.
	  • Modelos.
		<u>El o La docente:</u>
		
		• Clasifica los usos y las aplicaciones de los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías en estudio.
		• Determina los procedimientos para el uso de los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías en estudio.
		• Demuestra las técnicas para el uso de los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías en estudio.
		• Desarrolla diferente tomas fotográfica en el estudio.
				<u>Cada estudiante:</u>
				
				• Realiza tomas de fotografías en un estudio fotográfico.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		El o La estudiante: • Distingue los usos y las aplicaciones de los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías en estudio. • Aplica los procedimientos para el uso de los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías en estudio. • Aplica las técnicas para el uso de los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías en estudio. • Realiza diferente tomas fotográfica en el estudio.		

PRÁCTICAS Y LISTAS DE COTEJO

DESARROLLO DE LA PRÁCTICA

UNIDAD DE ESTUDIO: Técnicas de iluminación de estudio fotográfico.	**PRÁCTICA No. 1**

PROPÓSITO:

ESCENARIO: Aula - Taller.	**DURACIÓN:**

MATERIALES	MAQUINARIA	EQUIPO	HERRAMIENTA

PROCEDIMIENTOS

El o La docente:

- Define las normas de seguridad e higiene en el estudio fotográfico.
- Menciona los procedimientos para la limpieza y el almacenamiento de equipos e instrumentos.
- Define los conceptos básicos relacionados con la toma de fotografías en estudio.
- Define los conceptos básicos relacionados con las técnicas de ambientación e iluminación.
- Enuncia las características de las técnicas de ambientación e iluminación.
- Describe los elementos que componen las diferentes técnicas de ambientación e iluminación.
- Describe los procedimientos para realizar la ambientación e iluminación en estudio.
- Ejemplifica la relación que debe existir entre el ambiente, la iluminación y el objetivo del proyecto fotográfico.
- Ilustra diferentes técnicas de ambientación e iluminación en los proyectos fotográficos.
- Determina diferentes ambientaciones en el estudio fotográfico.
- Enumera los conceptos básicos relacionados con los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías en estudio.
- Señala las características de los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías en estudio.
- Identifica los usos y las aplicaciones de los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías en estudio.
- Describe los procedimientos para el uso de los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías en estudio.
- Clasifica los usos y las aplicaciones de los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías en estudio.
- Determina los procedimientos para el uso de los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías en estudio.
- Demuestra las técnicas para el uso de los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías en estudio.
- Desarrolla diferente tomas fotográfica en el estudio.

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**	**AÚN NO**	**NO APLICA**
Identifica eficientemente las normas de seguridad e higiene en el estudio fotográfico			
Distingue con eficiencia los procedimientos para la limpieza y el almacenamiento de equipos e instrumentos.			
Menciona correctamente los conceptos básicos relacionados con la toma de fotografías en estudio.			
Cita eficientemente las características del proceso de toma de fotografías en estudio.			
Reconoce con precisión los elementos que componen el proceso para la toma de fotografías en estudio.			
Distingue eficientemente las diferencias que se dan en el proceso de toma de fotografías en estudio de acuerdo con el objeto.			
Menciona correctamente los conceptos básicos relacionados con las técnicas de ambientación e iluminación.			
Selecciona con precisión las características de las técnicas de ambientación e iluminación.			
Reconoce eficientemente los elementos que componen las diferentes técnicas de ambientación e iluminación.			
Interpreta con eficiencia los procedimientos para realizar la ambientación e iluminación en estudio.			
Distingue correctamente la relación que debe existir entre el ambiente, la iluminación y el objetivo del proyecto fotográfico.			

DESARROLLO	SI	AÚN NO	NO APLICA
Aplica con eficiencia. diferentes técnicas de ambientación e iluminación en los proyectos fotográficos.			
Realiza con eficiencia diferentes ambientaciones en el estudio fotográfico.			
Define correctamente los conceptos básicos relacionados con los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías en estudio.			
Cita eficientemente las características de los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías en estudio.			
Describe adecuadamente los usos y las aplicaciones de los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías en estudio.			
Demuestra con eficiencia los procedimientos para el uso de los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías en estudio.			
Distingue con eficiencia los usos y las aplicaciones de los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías en estudio.			
Aplica con eficiencia los procedimientos para el uso de los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías en estudio			
Aplica con eficiencia las técnicas para el uso de los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías en estudio			
Realiza con eficiencia diferentes tomas fotográficas en el estudio.			

OBSERVACIONES:

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Identificar los criterios básicos para la toma de fotografías en estudio.	Identifica los criterios básicos para la toma de fotografías en estudio.	Identifica las normas de seguridad e higiene en el estudio fotográfico.	Conocimiento	Identifica eficientemente las normas de seguridad e higiene en el estudio fotográfico
		Distingue los procedimientos para la limpieza y el almacenamiento de equipos e instrumentos.	Conocimiento	Distingue con eficiencia los procedimientos para la limpieza y el almacenamiento de equipos e instrumentos.
		Menciona los conceptos básicos relacionados con la toma de fotografías en estudio.	Conocimiento	Menciona correctamente los conceptos básicos relacionados con la toma de fotografías en estudio.
		Identifica las características del proceso de toma de fotografías en estudio.	Conocimiento	Identifica eficientemente las características del proceso de toma de fotografías en estudio.
		Reconoce los elementos que componen el proceso para la toma de fotografías en estudio.	Desempeño	Reconoce con precisión los elementos que componen el proceso para la toma de fotografías en estudio.
		Distingue las diferencias que se dan en el proceso de toma de fotografías en estudio de acuerdo con el objeto.	Desempeño	Distingue eficientemente las diferencias que se dan en el proceso de toma de fotografías en estudio de acuerdo con el objeto.

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Describir las técnicas de ambientación e iluminación en la toma de fotografías en estudio.	Describe las técnicas de ambientación e iluminación en la toma de fotografías en estudio.	Menciona los conceptos básicos relacionados con las técnicas de ambientación e iluminación.	Conocimiento	Menciona correctamente los conceptos básicos relacionados con las técnicas de ambientación e iluminación.
		Selecciona las características de las técnicas de ambientación e iluminación.	Conocimiento	Selecciona con precisión las características de las técnicas de ambientación e iluminación.
		Reconoce los elementos que componen las diferentes técnicas de ambientación e iluminación.	Desempeño	Reconoce eficientemente los elementos que componen las diferentes técnicas de ambientación e iluminación.
		Interpreta los procedimientos para realizar la ambientación e iluminación en estudio.	Desempeño	Interpreta con eficiencia los procedimientos para realizar la ambientación e iluminación en estudio.
		Distingue la relación que debe existir entre el ambiente, la iluminación y el objetivo del proyecto fotográfico.	Desempeño	Distingue correctamente la relación que debe existir entre el ambiente, la iluminación y el objetivo del proyecto fotográfico.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
		Aplica diferentes técnicas de ambientación e iluminación en los proyectos fotográficos.	Producto	Aplica con eficiencia diferentes técnicas de ambientación e iluminación en los proyectos fotográficos.
		Realiza diferentes ambientaciones en el estudio fotográfico.	Producto	Realiza con eficiencia diferentes ambientaciones en el estudio fotográfico.
Distinguir los equipos e instrumentos básicos para la toma de fotografías en estudio.	Distingue los equipos e instrumentos básicos para la toma de fotografías en estudio.	Define los conceptos básicos relacionados con los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías en estudio.	Conocimiento	Define correctamente los conceptos básicos relacionados con los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías en estudio.
		Cita las características de los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías en estudio.	Conocimiento	Cita eficientemente las características de los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías en estudio.
		Describe los usos y las aplicaciones de los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías en estudio.	Desempeño	Describe adecuadamente los usos y las aplicaciones de los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías en estudio.
		Demuestra los procedimientos para el uso de los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías en estudio.	Desempeño	Demuestra con eficiencia los procedimientos para el uso de los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías en estudio.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Realizar tomas de fotografías en un estudio fotográfico.	Realiza tomas de fotografías en un estudio fotográfico.	Distingue los usos y las aplicaciones de los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías en estudio.	Desempeño	Distingue con eficiencia los usos y las aplicaciones de los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías en estudio.
		Aplica los procedimientos para el uso de los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías en estudio.	Producto	Aplica con eficiencia los procedimientos para el uso de los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías en estudio.
		Aplica las técnicas para el uso de los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías en estudio.	Producto	Aplica con eficiencia.las técnicas para el uso de los instrumentos y los equipos en la toma de fotografías en estudio
		Realiza diferente tomas fotográfica en el estudio.	Producto	Realiza con eficiencia diferente toma fotográfica en el estudio.

NORMA TÉCNICA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

DATOS GENERALES

Titulo: Composición aplicada a la toma de fotografía.

Propósito: Desarrollar en el o la estudiante los conocimientos, las habilidades y las destrezas para la aplicación de los principios de composición y de diseño en la toma de fotografías.

Nivel de competencia: Básica.

UNIDADES DE COMPETENCIA LABORAL QUE CONFORMAN LA NORMA.

Título	Clasificación
Cita con precisión los conceptos y los elementos presentes en la composición y el diseño.	Específica
Describe eficientemente el procedimiento para el uso de los efectos visuales por medio del lente y el filtro en la composición y el diseño.	Específica
Determina correctamente el procedimiento para realizar el montaje preliminar para la toma fotográfica.	Específica
Distingue con eficacia los conceptos asociados a la iluminación y su uso como recurso en la fotografía.	Específica
Determina eficazmente las fuentes y el procedimiento establecido para la iluminación como recurso en la fotografía.	Específica
Reconoce acertadamente los criterios técnicos y el procedimiento para el diseño de efectos visuales a través de la iluminación.	Específica
Realiza con eficiencia el procedimiento para el montaje preliminar en la toma fotográfica con la iluminación adecuada.	Específica
Define con eficiencia los conceptos básicos relacionados con la toma de fotografías a color.	Específica
Expresa correctamente los elementos que intervienen en el proceso de toma de fotografías a color.	Específica
Aplica con precisión las etapas que integran el proceso fotográfico a color.	Específica

LOS ELEMENTOS DE COMPETENCIA

Referencia	Título del elemento
2 – 6	Desarrollar en el o la estudiante los conocimientos, las habilidades y las destrezas para la aplicación de los principios de composición y de diseño en la toma de fotografías.

CRITERIOS DE DESEMPEÑO:

Emplea los principios de composición y de diseño en la toma de fotografías.
Aplica las técnicas de iluminación en la toma de fotos artísticas.
Explica los aspectos fundamentales para la toma de fotografías a color.

CAMPO DE APLICACIÓN:

Categoría	Clase
Servicios	**Prestación de servicios de Educación Técnica**

EVIDENCIAS DE CONOCIMIENTO:

Cita los conceptos y los elementos presentes en la composición y el diseño.
Distingue los conceptos asociados a la iluminación y su uso como recurso en la fotografía.
Define los conceptos básicos relacionados con la toma de fotografías a color.

EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO:

Describe el procedimiento para el uso de los efectos visuales por medio del lente y el filtro en la composición y el diseño.
Determina las fuentes y el procedimiento establecido para la iluminación como recurso en la fotografía.
Reconoce los criterios técnicos y el procedimiento para el diseño de efectos visuales a través de la iluminación.
Expresa los elementos que intervienen en el proceso de toma de fotografías a color.

EVIDENCIAS DE PRODUCTO:

Determina el procedimiento para realizar el montaje preliminar para la toma fotográfica.
Realiza el procedimiento para el montaje preliminar en la toma fotográfica con la iluminación adecuada.
Aplica las etapas que integran el proceso fotográfico a color.

Modalidad: Industrial.

Especialidad: Diseño gráfico.

Sub-área: Pre-prensa e impresión para Diseño gráfico.

Año: Undécimo.

Unidad de Estudio: Composición aplicada a la toma de fotografía.

Tiempo Estimado: 24 horas.

Propósito: Desarrollar en el o la estudiante los conocimientos, las habilidades y las destrezas para la aplicación de los principios de composición y de diseño en la toma de fotografías.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO

1. Emplear los principios de composición y de diseño en la toma de fotografías.	• Composición y diseño:
	  • Unidad.
	  • Variedad.
	  • Volumen.
	  • Configuración.
	  • Tamaño.
	  • Luz.
	  • Color.
	  • Textura.
	  • Ritmo.
	  • Movimiento.
	  • Espacio.
	  • Sección áurea.
	  • Equilibrio.
	  • Balance.
	  • Recorrido visual.
		<u>El o La docente:</u>
		• Define los conceptos y los elementos presentes en la composición y el diseño.
		• Determina el procedimiento para el uso de los efectos visuales por medio del lente y el filtro en la composición y el diseño.
		• Demuestra el procedimiento para realizar el montaje preliminar para la toma fotográfica.
			• Seguridad en la toma de decisiones referentes a su sexualidad desde un proyecto de vida.	<u>Cada estudiante:</u>
				• Emplea los principios de composición y de diseño en la toma de fotografías.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO

	• Efectos visuales por medio del lente y el filtro:
	  • Encuadre.
	  • Montaje preliminar.
	  • Toma fotográfica.
		<u>El o La estudiante:</u>
		
		• Cita los conceptos y los elementos presentes en la composición y el diseño.
		• Describe el procedimiento para el uso de los efectos visuales por medio del lente y el filtro en la composición y el diseño.
		• Determina el procedimiento para realizar el montaje preliminar para la toma fotográfica.		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO

2. Aplicar las técnicas de iluminación en la toma de fotos artísticas.	• Iluminación:
	  • Fuente.
	  • Natural.
	  • Artificial.
	• Uso de dispositivos auxiliares:
	  • Pantallas.
	  • Filtros.
	  • Otros.
	• Efectos visuales a través de la iluminación.
		<u>El o La docente:</u>
		
		• Menciona los conceptos asociados a la iluminación y su uso como recurso en la fotografía.
		• Identifica las fuentes y el procedimiento establecido para la iluminación como recurso en la fotografía.
		• Clasifica los criterios técnicos y el procedimiento para el diseño de efectos visuales a través de la iluminación.
		• Determina el procedimiento para el montaje preliminar en la toma fotográfica con la iluminación adecuada.
				<u>Cada estudiante:</u>
				
				• Aplica las técnicas de iluminación en la toma de fotos artísticas.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		El o La estudiante: • Distingue los conceptos asociados a la iluminación y su uso como recurso en la fotografía. • Determina las fuentes y el procedimiento establecido para la iluminación como recurso en la fotografía. • Reconoce los criterios técnicos y el procedimiento para el diseño de efectos visuales a través de la iluminación. • Realiza el procedimiento para el montaje preliminar en la toma fotográfica con la iluminación adecuada.		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO

3. Explicar los aspectos fundamentales para la toma de fotografías a color.	• Principios de la luz:
	  • Propiedades.
	  • Comporta-miento de la luz.
	• Proceso fotográfico:
	  • Selección del equipo.
	  • Distancia focal.
	  • Círculo de iluminación.
	  • Cobertura visual.
	  • Profundidad de campo.
	  • Tamaño de las imágenes.
	  • Montaje preliminar de la imagen.
	  • Toma de la fotografía a color.
		<u>El o La docente:</u>
		• Cita los conceptos básicos relacionados con la toma de fotografías a color.
		• Interpreta los elementos que intervienen en el proceso de toma de fotografías a color.
		• Ilustra las etapas que integran el proceso fotográfico a color.
		
		<u>El o La estudiante:</u>
		• Define los conceptos básicos relacionados con la toma de fotografías a color.
		• Expresa los elementos que intervienen en el proceso de toma de fotografías a color.
		• Aplica las etapas que integran el proceso fotográfico a color.
				<u>Cada estudiante:</u>
				• Explica los aspectos fundamentales para la toma de fotografías a color.

PRÁCTICAS Y LISTAS DE COTEJO

DESARROLLO DE LA PRÁCTICA

UNIDAD DE ESTUDIO: Composición aplicada a la toma de fotografía.	**PRÁCTICA No. 1**

PROPÓSITO:

ESCENARIO: Aula - Taller.	**DURACIÓN:**

MATERIALES	MAQUINARIA	EQUIPO	HERRAMIENTA

PROCEDIMIENTOS

El o La docente:

- Define los conceptos y los elementos presentes en la composición y el diseño.
- Determina el procedimiento para el uso de los efectos visuales por medio del lente y el filtro en la composición y el diseño.
- Demuestra el procedimiento para realizar el montaje preliminar para la toma fotográfica.
- Menciona los conceptos asociados a la iluminación y su uso como recurso en la fotografía.
- Identifica las fuentes y el procedimiento establecido para la iluminación como recurso en la fotografía.
- Clasifica los criterios técnicos y el procedimiento para el diseño de efectos visuales a través de la iluminación.
- Determina el procedimiento para el montaje preliminar en la toma fotográfica con la iluminación adecuada.
- Cita los conceptos básicos relacionados con la toma de fotografías a color.
- Interpreta los elementos que intervienen en el proceso de toma de fotografías a color.
- Ilustra las etapas que integran el proceso fotográfico a color.

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**	**AÚN NO**	**NO APLICA**
Cita con precisión los conceptos y los elementos presentes en la composición y el diseño.			
Describe eficientemente el procedimiento para el uso de los efectos visuales por medio del lente y el filtro en la composición y el diseño.			
Determina correctamente el procedimiento para realizar el montaje preliminar para la toma fotográfica.			
Distingue con eficacia los conceptos asociados a la iluminación y su uso como recurso en la fotografía.			
Determina eficazmente las fuentes y el procedimiento establecido para la iluminación como recurso en la fotografía.			
Reconoce acertadamente los criterios técnicos y el procedimiento para el diseño de efectos visuales a través de la iluminación.			
Realiza con eficiencia el procedimiento para el montaje preliminar en la toma fotográfica con la iluminación adecuada.			
Define con eficiencia los conceptos básicos relacionados con la toma de fotografías a color.			
Expresa correctamente los elementos que intervienen en el proceso de toma de fotografías a color.			
Aplica con precisión las etapas que integran el proceso fotográfico a color.			

OBSERVACIONES:

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Emplear los principios de composición y de diseño en la toma de fotografías.	Emplea los principios de composición y de diseño en la toma de fotografías.	Cita los conceptos y los elementos presentes en la composición y el diseño.	Conocimiento	Cita con precisión los conceptos y los elementos presentes en la composición y el diseño.
		Describe el procedimiento para el uso de los efectos visuales por medio del lente y el filtro en la composición y el diseño.	Desempeño	Describe eficientemente el procedimiento para el uso de los efectos visuales por medio del lente y el filtro en la composición y el diseño.
		Determina el procedimiento para realizar el montaje preliminar para la toma fotográfica.	Producto	Determina correctamente el procedimiento para realizar el montaje preliminar para la toma fotográfica.
Aplicar las técnicas de iluminación en la toma de fotos artísticas.	Aplica las técnicas de iluminación en la toma de fotos artísticas.	Distingue los conceptos asociados a la iluminación y su uso como recurso en la fotografía.	Conocimiento	Distingue con eficacia los conceptos asociados a la iluminación y su uso como recurso en la fotografía.
		Determina las fuentes y el procedimiento establecido para la iluminación como recurso en la fotografía.	Desempeño	Determina eficazmente las fuentes y el procedimiento establecido para la iluminación como recurso en la fotografía.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
		Reconoce los criterios técnicos y el procedimiento para el diseño de efectos visuales a través de la iluminación.	Desempeño	Reconoce acertadamente los criterios técnicos y el procedimiento para el diseño de efectos visuales a través de la iluminación.
		Realiza el procedimiento para el montaje preliminar en la toma fotográfica con la iluminación adecuada.	Producto	Realiza con eficiencia el procedimiento para el montaje preliminar en la toma fotográfica con la iluminación adecuada.
Explicar los aspectos fundamentales para la toma de fotografías a color.	Explica los aspectos fundamentales para la toma de fotografías a color.	Define los conceptos básicos relacionados con la toma de fotografías a color.	Conocimiento	Define con eficiencia los conceptos básicos relacionados con la toma de fotografías a color.
		Expresa los elementos que intervienen en el proceso de toma de fotografías a color.	Desempeño	Expresa correctamente los elementos que intervienen en el proceso de toma de fotografías a color.
		Aplica las etapas que integran el proceso fotográfico a color.	Producto	Aplica con precisión las etapas que integran el proceso fotográfico a color.

NORMA TÉCNICA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

DATOS GENERALES

Titulo: Corrección digital y técnicas de manipulación fotográfica.

Propósito: Desarrollar en el grupo estudiantil los principios fundamentales para la manipulación de imágenes, por medio de las herramientas informáticas y las técnicas fotográficas en proyectos gráficos.

Nivel de competencia: Básica.

UNIDADES DE COMPETENCIA LABORAL QUE CONFORMAN LA NORMA.

Título	Clasificación
Menciona correctamente los aspectos generales de los tipos de modos y la gama de colores en imágenes gráficas.	Específica
Reconoce con precisión las características de los tipos de modelos y la gama de colores en imágenes gráficas.	Específica
Interpreta eficazmente la tipología de colores y los modos de color en los sistemas de manipulación de la imagen.	Específica
Enumera con eficiencia las características principales de corrección y manipulación en imágenes fotográficas.	Específica
Interpreta acertadamente el método de ajuste y equilibrio adecuado, en la corrección de imágenes fotográficas.	Específica
Demuestra eficientemente las técnicas básicas para la corrección de los elementos principales en las imágenes fotográficas.	Específica
Define acertadamente la forma de manipulación de las herramientas para el retoque y la restauración de imágenes.	Específica
Ilustra con eficiencia los elementos que afectan directamente la calidad de las imágenes durante el proceso fotográfico.	Específica
Realiza con precisión los procesos digitales de retoque y la restauración de las imperfecciones en los elementos gráficos de las imágenes.	Específica

ELEMENTOS DE COMPETENCIA

Referencia	Título del elemento
2 – 7	Desarrollar en el grupo estudiantil los principios fundamentales para la manipulación de imágenes, por medio de las herramientas informáticas y las técnicas fotográficas en proyectos gráficos.

CRITERIOS DE DESEMPEÑO:

Identifica los aspectos generales de los modos y las gamas de color en los sistemas de manipulación de imagen.
Distingue las normas básicas para la corrección del tono y del color en la producción de imágenes fotográficas.
Demuestra el manejo, los métodos de retoque y la restauración de las imágenes fotográficas en los procesos gráficos.

CAMPO DE APLICACIÓN:

Categoría	Clase
Servicios	**Prestación de servicios de Educación Técnica**

EVIDENCIAS DE CONOCIMIENTO:

Menciona los aspectos generales de los tipos de modos y la gama de colores en imágenes gráficas.
Enumera las características principales de corrección y manipulación en imágenes fotográficas.
Define la forma de manipulación de las herramientas para el retoque y la restauración de imágenes.

EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO:

Reconoce las características de los tipos de modelos y la gama de colores en imágenes gráficas.
Interpreta el método de ajuste y equilibrio adecuado, en la corrección de imágenes fotográficas.
Ilustra los elementos que afectan directamente la calidad de las imágenes durante el proceso fotográfico.

EVIDENCIAS DE PRODUCTO:

Interpreta la tipología de colores y los modos de color en los sistemas de manipulación de la imagen.
Demuestra las técnicas básicas para la corrección de los elementos principales en las imágenes fotográficas.
Realiza los procesos digitales de retoque y la restauración de las imperfecciones en los elementos gráficos de las imágenes.

Modalidad: Industrial.

Especialidad: Diseño gráfico.

Sub-área: Pre-prensa e impresión para Diseño gráfico.

Año: Undécimo.

Unidad de Estudio: Corrección digital y técnicas de manipulación fotográfica.

Tiempo Estimado: 80 horas.

Propósito: Desarrollar en el grupo estudiantil los principios fundamentales para la manipulación de imágenes, por medio de las herramientas informáticas y las técnicas fotográficas en proyectos gráficos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO

1. Identificar los aspectos generales de los modos y las gamas de color en los sistemas de manipulación de imagen.	• Modos o modelos y gamas de colores:
	• Clases de modos y modelos:
	  • RGB.
	  • CMYK.
	  • LAB.
	  • HSB.
	• Tipos de gamas:
	  • Monitor
	  • Escáner.
	  • Impresora.
		<u>El o La docente:</u>
		• Define los aspectos generales de los tipos de modos y la gama de colores en imágenes gráficas.
		• Identifica las características de los tipos de modelos y la gama de colores en imágenes gráficas.
		• Demuestra la tipología de colores y los modos de color en los sistemas de manipulación de la imagen.
			• Capacidad para el cambio y la aceptación de pensamientos divergentes.	<u>Cada estudiante:</u>
				• Identifica los aspectos generales de los modos y las gamas de color en los sistemas de manipulación de imagen.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		El o La estudiante: • Menciona los aspectos generales de los tipos de modos y la gama de colores en imágenes gráficas. • Reconoce las características de los tipos de modelos y la gama de colores en imágenes gráficas. • Interpreta la tipología de colores y los modos de color en los sistemas de manipulación de la imagen.		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO

2. Distinguir las normas básicas para la corrección del tono y del color en la producción de imágenes fotográficas.	• Corrección del tono y del color en las imágenes:
	  • Ajuste del brillo y el contraste.
	  • Ajuste del rango tonal.
	  • Equilibrio del color.
	  • Variaciones y corrección selectiva.
		<u>El o La docente:</u>
		
		• Cita las características principales de corrección y manipulación en imágenes fotográficas.
		• Describe el método de ajuste y equilibrio adecuado, en la corrección de imágenes fotográficas.
		• Ilustra las técnicas básicas para la corrección de los elementos principales en las imágenes fotográficas.
				<u>Cada estudiante:</u>
				
				• Distingue las normas básicas para la corrección del tono y del color en la producción de imágenes fotográficas.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		El o La estudiante: • Enumera las características principales de corrección y manipulación en imágenes fotográficas. • Interpreta el método de ajuste y equilibrio adecuado, en la corrección de imágenes fotográficas. • Demuestra las técnicas básicas para la corrección de los elementos principales en las imágenes fotográficas.		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO

3. Demostrar el manejo, los métodos de retoque y la restauración de las imágenes fotográficas en los procesos gráficos.	• Retoque y restauración de imágenes:
	  • Clases de retoque.
	  • Eliminación de imperfecciones.
	  • Filtros de corrección.
	  • Coloreado de imágenes.
	  • Eliminación de fondos.
	  • Encuadre de imágenes.
	  • Máscaras y recortes
		<u>El o La docente:</u>
		
		• Nombra la forma de manipulación de las herramientas para el retoque y la restauración de imágenes.
		• Explica los elementos que afectan directamente la calidad de las imágenes durante el proceso fotográfico.
		• Aplica los procesos digitales de retoque y la restauración de las imperfecciones en los elementos gráficos de las imágenes.
				<u>Cada estudiante:</u>
				
				• Demuestra el manejo, los métodos de retoque y la restauración de las imágenes fotográficas en los procesos gráficos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		El o La estudiante: • Define la forma de manipulación de las herramientas para el retoque y la restauración de imágenes. • Ilustra los elementos que afectan directamente la calidad de las imágenes durante el proceso fotográfico. • Realiza los procesos digitales de retoque y la restauración de las imperfecciones en los elementos gráficos de las imágenes.		

PRÁCTICAS Y LISTAS DE COTEJO

DESARROLLO DE LA PRÁCTICA

UNIDAD DE ESTUDIO: Corrección digital y técnicas de manipulación fotográfica.	**PRÁCTICA No. 1**

PROPÓSITO:

ESCENARIO: Aula - Taller.	**DURACIÓN:**

MATERIALES	MAQUINARIA	EQUIPO	HERRAMIENTA

PROCEDIMIENTOS

El o La docente:

- Define los aspectos generales y los tipos de modelos y la gama de colores en imágenes gráficas.
- Identifica las características de los tipos de modelos y la gama de colores en imágenes gráficas.
- Demuestra la tipología de colores y los modos de color en los sistemas de manipulación de la imagen.
- Cita las características principales de corrección y manipulación en imágenes fotográficas.
- Describe el método de ajuste y equilibrio adecuado, en la corrección de imágenes fotográficas.
- Ilustra las técnicas básicas para la corrección de los elementos principales en las imágenes fotográficas.
- Nombra la forma de manipulación de las herramientas para el retoque y la restauración de imágenes.
- Explica los elementos que afectan directamente la calidad de las imágenes durante el proceso fotográfico.
- Aplica los procesos digitales de retoque y la restauración de las imperfecciones en los elementos gráficos de las imágenes.

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**	**AÚN NO**	**NO APLICA**
Menciona correctamente los aspectos generales de los tipos de modos y la gama de colores en imágenes gráficas.			
Reconoce con precisión las características de los tipos de modelos y la gama de colores en imágenes gráficas.			
Interpreta eficazmente la tipología de colores y los modos de color en los sistemas de manipulación de la imagen.			
Enumera con eficiencia las características principales de corrección y manipulación en imágenes fotográficas.			
Interpreta acertadamente el método de ajuste y equilibrio adecuado, en la corrección de imágenes fotográficas.			
Demuestra eficientemente las técnicas básicas para la corrección de los elementos principales en las imágenes fotográficas.			
Define acertadamente la forma de manipulación de las herramientas para el retoque y la restauración de imágenes.			
Ilustra con eficiencia los elementos que afectan directamente la calidad de las imágenes durante el proceso fotográfico.			
Realiza con precisión los procesos digitales de retoque y la restauración de las imperfecciones en los elementos gráficos de las imágenes.			

OBSERVACIONES:

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Identificar los aspectos generales de los modos y las gamas de color en los sistemas de manipulación de imagen.	Identifica los aspectos generales de los modos y las gamas de color en los sistemas de manipulación de imagen.	Menciona los aspectos generales de los tipos de modos y la gama de colores en imágenes gráficas.	Conocimiento	Menciona correctamente los aspectos generales de los tipos de modos y la gama de colores en imágenes gráficas.
		Reconoce las características de los tipos de modelos y la gama de colores en imágenes gráficas.	Desempeño	Reconoce con precisión las características de los tipos de modelos y la gama de colores en imágenes gráficas.
		Interpreta la tipología de colores y los modos de color en los sistemas de manipulación de la imagen.	Producto	Interpreta eficazmente la tipología de colores y los modos de color en los sistemas de manipulación de la imagen.
Distinguir las normas básicas para la corrección del tono y del color en la producción de imágenes fotográficas.	Distingue las normas básicas para la corrección del tono y del color en la producción de imágenes fotográficas.	Enumera las características principales de corrección y manipulación en imágenes fotográficas.	Conocimiento	Enumera con eficiencia las características principales de corrección y manipulación en imágenes fotográficas.
		Interpreta el método de ajuste y equilibrio adecuado, en la corrección de imágenes fotográficas.	Desempeño	Interpreta acertadamente el método de ajuste y equilibrio adecuado, en la corrección de imágenes fotográficas.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
		Demuestra las técnicas básicas para la corrección de los elementos principales en las imágenes fotográficas.	Producto	Demuestra eficientemente las técnicas básicas para la corrección de los elementos principales en las imágenes fotográficas.
Demostrar el manejo, los métodos de retoque y la restauración de las imágenes fotográficas en los procesos gráficos.	Demuestra el manejo, los métodos de retoque y la restauración de las imágenes fotográficas en los procesos gráficos.	Define la forma de manipulación de las herramientas para el retoque y la restauración de imágenes.	Conocimiento	Define acertadamente la forma de manipulación de las herramientas para el retoque y la restauración de imágenes.
		Ilustra los elementos que afectan directamente la calidad de las imágenes durante el proceso fotográfico.	Desempeño	Ilustra con eficiencia los elementos que afectan directamente la calidad de las imágenes durante el proceso fotográfico.
		Realiza los procesos digitales de retoque y la restauración de las imperfecciones en los elementos gráficos de las imágenes.	Producto	Realiza con precisión los procesos digitales de retoque y la restauración de las imperfecciones en los elementos gráficos de las imágenes.

SUB-ÁREA: DISEÑO GRAFICO DIGITAL.

SUB-ÁREA
DISEÑO GRÁFICO DIGITAL

DESCRIPCIÓN

Conformada por tres 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:

- **Ilustración digital avanzada, vectorizada:** 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.

- **Aplicación artística de programas de edición de imagen:** se utilizarán las herramientas, los efectos y los páneles, 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.

- **Diagramación y montaje:** 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.

OBJETIVOS GENERALES

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

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

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

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

DISTRIBUCIÓN DE LAS UNIDADES DE ESTUDIO
DISEÑO GRÁFICO DIGITAL

Unidades	Nombre	Tiempo estimado en horas	Tiempo estimado en semanas
I	Ilustración digital avanzada, vectorizada.	96	12
II	Aplicación artística de programas de edición de imagen.	120	15
III	Diagramación y montaje.	104	13
	TOTAL	320	40

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

NORMA TÉCNICA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

DATOS GENERALES

Titulo: Ilustración digital avanzada, vectorizada.

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 precisión 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
Aplica eficientemente el proceso de licenciamientos y su importancia en el marco de la Ley de Propiedad Intelectual.	Específica
Cita correctamente las paletas y los menúes disponibles para el uso y la aplicación del software de ilustración vectorial.	Específica
Identifica con eficiencia el procedimiento para el uso y las aplicaciones de los menúes del software de ilustración vectorial.	Específica
Utiliza con eficacia las aplicaciones de los menúes 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 sin error 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 con exactitud el concepto, los tipos de capas y de máscaras con las que se puede trabajar.	Específica

Título	Clasificación
Interpreta adecuadamente los procedimientos para el uso de las capas y las máscaras en el programa vectorial.	Específica
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 facilidad 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
3 – 1	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 en las imágenes del programa 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 programa vectorial para el uso de filtros y los efectos.

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 menúes 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 menúes 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 programa 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:

Aplica el proceso de licenciamientos y su importancia en el marco de la Ley de Propiedad Intelectual.
Utiliza las aplicaciones de los menúes 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 gráfico.

Sub-área: Diseño gráfico digital.

Año: Undécimo.

Unidad de Estudio: Ilustración digital avanzada, vectorizada.

Tiempo Estimado: 96 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.	• Ilustración vectorial (edición vigente):
	  • Características.
	  • Usos y aplicaciones.
	  • Requerimientos de hardware.
	  • Proceso de compra y licenciamiento del software.
	  • Otros programas o software afines o equivalentes:
	  • Otras marcas comerciales.
	  • Software libre.
		<u>El o La docente:</u>
		
		• 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.
		• Ilustra el proceso de licenciamientos y su importancia en el marco de la Ley de Propiedad Intelectual.
			• Respeto por las diferencias de las personas dentro de la institución y la comunidad.	<u>Cada estudiante:</u>
				
				• Identifica las funciones y las herramientas disponibles en el software de ilustración vectorial.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		El o La estudiante: • Menciona los requerimientos de hardware que tiene el software de ilustración vectorial. • Describe las características, el uso y las aplicaciones del software de ilustración vectorial. • Aplica el proceso de licenciamientos y su importancia en el marco de la Ley de Propiedad Intelectual.		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO

2. Determinar las herramientas de trabajo disponibles en el software de ilustración vectorial.	• Menúes:
	  • Archivo.
	  • Edición.
	  • Tipo.
	  • Selección.
	  • Filtros.
	  • Efectos.
	  • Vistas.
	  • Ventana.
	  • Ayuda.
	  • Opciones varias.
		El o La docente:
		
		• Enumera las paletas y los menúes disponibles para el uso y la aplicación del software de ilustración vectorial.
		• Describe el procedimiento para el uso y las aplicaciones de los menúes del software de ilustración vectorial.
		• Ilustra las aplicaciones de los menúes disponibles en el software de ilustración vectorial.
				Cada estudiante:
				
				• Determina las herramientas de trabajo disponibles en el software de ilustración vectorial.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		El o La estudiante: • Cita las paletas y los menúes disponibles para el uso y la aplicación del software de ilustración vectorial. • Identifica el procedimiento para el uso y las aplicaciones de los menúes del software de ilustración vectorial. • Utiliza las aplicaciones de los menúes disponibles en el software de ilustración vectorial.		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
3. Describir las funciones que cumplen las opciones de la barra de trabajo en el software de ilustración vectorial.	• Opciones de la barra de trabajo: • Selección y selección directa. • Lazo y lazo directo. • Pluma y opciones. • Tipo. • Elipse y opciones. • Rectángulo. • Pincel. • Lápiz. • Rotar y opciones. • Escala y opciones. • Reflejar y opciones. • Transformación libre. • Gráfico y opciones. • Gradientes. • Gotero. • Tijera. • Mano - página.	<u>El o La docente:</u> • 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. • Demuestra el uso y las funciones de los diferentes botones de la barra de trabajo, durante la realización de proyectos de ilustración vectorial.		<u>Cada estudiante:</u> • Describe las funciones que cumplen las opciones de la barra de trabajo en el software de ilustración vectorial.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
	• Zoom. • Deformación. • Sectores. • Símbolos. • Otras opciones.	<u>El o La estudiante:</u> • Distingue 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. • Efectúa el uso y las funciones de los diferentes botones de la barra de trabajo, durante la realización de proyectos de ilustración vectorial.		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO

4. Determinar las funciones básicas del ilustrador vectorial para la optimización de las imágenes.	• Ajuste del color:
	  • Calibración.
	  • Pintar o colorear.
	  • Fondos.
	  • Texturas.
	  • Conversión de imagen a vectores.
		<u>El o La docente:</u>
		
		• 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.
				<u>Cada estudiante:</u>
				
				• Determina las funciones básicas del ilustrador vectorial para la optimización de las imágenes.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		El o La estudiante: • Define 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. • Resuelve el proceso de ajuste del color en diferentes imágenes por medio de las herramientas del software de ilustración vectorial.		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO

5. Utilizar las herramientas y las funciones para el manejo de las capas y las máscaras en las imágenes del programa vectorial.	• Capas:
	  • Aplicación.
	  • Visualización.
	  • Creación y eliminación.
	  • Duplicar y eliminar.
	  • Opciones.
	  • Mover.
	• Máscaras:
	  • Aplicaciones.
	  • Funciones de transparencia.
	  • Máscara de opacidad.
	  • Máscara de recorte.
		<u>El o La docente:</u>
		
		• 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 programa vectorial.
		• Determina los procedimientos para utilizar en la ilustración vectorial las capas y las máscaras.
				<u>Cada estudiante:</u>
				
				• Utiliza las herramientas y las funciones para el manejo de las capas y las máscaras en las imágenes del programa vectorial.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		El o La estudiante: • Enumera 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 programa vectorial. • Realiza los procedimientos para utilizar en la ilustración vectorial las capas y las máscaras.		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO

6. Emplear las herramientas y las funciones disponibles para el manejo de texto en el software de ilustración vectorial.	• Texto:
	  • Tipos.
	  • Edición.
	  • Selección.
	  • Importación.
	  • Conversión a curvas.
	• Creación de tarjeta postal:
	  • Creatividad y originalidad.
	  • Investigación sobre el tema.
	  • Mensaje.
	  • Color.
	  • Formas de fondo.
	  • Tipografía.
		<u>El o La docente:</u>
		
		• 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.
		• Ilustra una tarjeta postal relacionada con un tema específico o elementos urbanos.
				<u>Cada estudiante:</u>
				
				• Emplea las herramientas y las funciones disponibles para el manejo de texto en el software de ilustración vectorial.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		• que representen de manera gráfica la identidad de la comunidad. <u>El o La estudiante:</u> • Ubica 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. • Emplea los procedimientos del software de ilustración vectorial para la edición, la selección y la importación de textos en trabajos publicitarios.		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		• Elabora una tarjeta postal relacionada con un tema específico o elementos urbanos que representen de manera gráfica la identidad de la comunidad.		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO

7. Utilizar las funciones y las herramientas disponibles en el programa vectorial para el uso de filtros y los efectos.	• Tipos de filtros:
	  • Enfoque y desenfoque.
	  • Aspecto artístico.
	  • Texturizar.
	  • Opciones de filtros y efectos.
	  • Resolución aplicada a los efectos.
		<u>El o La docente:</u>
		
		• 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.
				<u>Cada estudiante:</u>
				
				• Utiliza las funciones y las herramientas disponibles en el programa vectorial para el uso de filtros y los efectos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		El o La estudiante: • Selecciona 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. • Determina los procedimientos y las técnicas para la utilización de filtros en el software de ilustración vectorial.		

Nota: Se recomienda investigar y utilizar otros programas afines a la ilustración vectorial, esto incluye el software de uso libre.

PRÁCTICAS Y LISTAS DE COTEJO

DESARROLLO DE LA PRÁCTICA

UNIDAD DE ESTUDIO: Ilustración digital avanzada, vectorizada.	**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 menúes disponibles para el uso y la aplicación del software de ilustración vectorial.
- Describe el procedimiento para el uso y las aplicaciones de los menúes del software de ilustración vectorial.
- Ilustra las aplicaciones de los menúes 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.
- Demuestra 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 programa 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.
- Ilustra 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	AÚN NO	NO APLICA
Menciona con precisión 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.			
Aplica eficientemente el proceso de licenciamientos y su importancia en el marco de la Ley de Propiedad Intelectual.			
Cita correctamente las paletas y los menúes disponibles para el uso y la aplicación del software de ilustración vectorial.			
Identifica con eficiencia el procedimiento para el uso y las aplicaciones de los menúes del software de ilustración vectorial.			
Utiliza con eficacia las aplicaciones de los menúes 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 sin error 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 con exactitud 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 programa 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 facilidad 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 precisión 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.
		Aplica el proceso de licenciamientos y su importancia en el marco de la Ley de Propiedad Intelectual.	Producto	Aplica 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 menúes disponibles para el uso y la aplicación del software de ilustración vectorial.	Conocimiento	Cita correctamente las paletas y los menúes disponibles para el uso y la aplicación del software de ilustración vectorial.
		Identifica el procedimiento para el uso y las aplicaciones de los menúes del software de ilustración vectorial.	Desempeño	Identifica con eficiencia el procedimiento para el uso y las aplicaciones de los menúes del software de ilustración vectorial.
		Utiliza las aplicaciones de los menúes disponibles en el software de ilustración vectorial.	Producto	Utiliza con eficacia las aplicaciones de los menúes 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 sin error 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 en las imágenes del programa vectorial.	Utiliza las herramientas y las funciones para el manejo de las capas y las máscaras en las imágenes del programa vectorial.	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 programa vectorial.	Desempeño	Interpreta adecuadamente los procedimientos para el uso de las capas y las máscaras en el programa 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.
Emplear las herramientas y las funciones disponibles para el manejo de texto en el software de ilustración vectorial.	Emplea las herramientas y las funciones disponibles para el manejo de texto en el software de ilustración vectorial	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 facilidad el procedimiento para la edición, la selección e importación de textos en el software de ilustración vectorial.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
		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.
Utilizar las funciones y las herramientas disponibles en el programa vectorial para el uso de filtros y los efectos.	Utiliza las funciones y las herramientas disponibles en el programa vectorial para el uso de filtros y los efectos.	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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
		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: Aplicación artística de programas de edición de imagen.

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 precisión 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
Aplica eficientemente el proceso de licenciamientos y su importancia en el marco de la Ley de Propiedad Intelectual.	Específica
Cita acertadamente las paletas y los menúes 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 menúes del software de edición fotográfica.	Específica
Utiliza eficazmente las aplicaciones, las paletas y los menúes en el software de edición fotográfica.	Específica
Distingue con exactitud 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 correctamente 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 acertadamente los tipos de preferencias y de selecciones con los que se puede realizar los	Específica

Título	Clasificación
diferentes procesos del software.	
Determina eficazmente el procedimiento para el uso de las preferencias y de las selecciones.	Específica
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 eficientemente 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
3 – 2	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 con 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 menúes 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.
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.
Identifica el procedimiento para el uso de las paletas y los menúes 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:

Aplica el proceso de licenciamientos y su importancia en el marco de la Ley de Propiedad Intelectual.
Utiliza las aplicaciones, las paletas y los menúes 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 gráfico.

Sub-área: Diseño gráfico digital.

Año: Undécimo.

Unidad de Estudio: Aplicación artística de programas de edición de imagen.

Tiempo Estimado: 120 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.	• Edición fotográfica (edición vigente):
	  • Características
	  • Usos y aplicaciones.
	  • Requerimien-tos de hardware.
	  • Proceso de Compra y licenciamiento del software.
		<u>El o La docente:</u>
		
		• 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.
		• Ilustra el proceso de licenciamientos y su importancia en el marco de la Ley de Propiedad Intelectual.
			• Habilidad para enfrentarse a situaciones problemáticas.	<u>Cada estudiante:</u>
				
				• Identifica las funciones y las herramientas disponibles en el software de edición fotográfica.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		El o La estudiante: • Menciona los requerimientos de hardware que posee el software de edición fotográfica. • Describe las características, el uso y las aplicaciones del software de edición fotográfica. • Aplica el proceso de licenciamientos y su importancia en el marco de la Ley de Propiedad Intelectual.		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO

2. Determinar las herramientas disponibles en el software de edición fotográfica.	• Paletas:
	  • Navegador.
	  • Información.
	  • Opciones.
	  • Color.
	  • Muestras.
	  • Pinceles.
	  • Historia.
	  • Acciones.
	  • Capas.
	  • Canales.
	  • Trazados.
	  • Otras herramientas.
	• Menúes:
	  • Archivo.
	  • Edición.
	  • Imagen.
	  • Tipos de capas.
	  • Objeto inteligente en 3D.
	  • Modos de capa.
	  • Selección.
	  • Filtro.
	  • Vista.
	  • Ventana.
	  • Ayuda.
		<u>El o La docente:</u>
		
		• Enumera las paletas y los menúes disponibles para el uso y la aplicación del software de ilustración vectorial.
		• Describe el procedimiento para el uso de las paletas y los menúes del software de edición fotográfica.
		• Ilustra las aplicaciones, las paletas y los menúes en el software de edición fotográfica.
				<u>Cada estudiante:</u>
				
				• Determina las herramientas disponibles en el software de edición fotográfica.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
	• Otras opciones de menúes.	<u>El o La estudiante:</u> • Cita las paletas y los menúes disponibles para el uso y la aplicación del software de ilustración vectorial. • Identifica el procedimiento para el uso de las paletas y los menúes del software de edición fotográfica. • Utiliza las aplicaciones, las paletas y los menúes en el software de edición fotográfica.		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO

3. Reconocer los tipos de imágenes y ajustes de color que se pueden trabajar con el software de edición fotográfica.	• Tipos de gráficos:
	  • Mapas de bits.
	  • Gráficos vectoriales.
	• Resoluciones:
	  • Imagen.
	  • Monitor.
	  • Impresora.
	• Sistemas de entrada:
	  • Scanner.
	  • Cámaras digitales y de video.
	  • Otros sistemas.
	• Sistemas de salida:
	  • Impresoras.
	  • Diapositivas.
	  • Otros.
	• Optimización de imágenes.
	  • Ciudad ecológica.
	  • Imágenes de antaño.
		<u>El o La docente:</u>
		
		• 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.
		• Ilustra el proceso para la optimización de imágenes de antaño y ciudad ecológica, entre otras.
				<u>Cada estudiante:</u>
				
				• Reconoce los tipos de imágenes y ajustes de color que se pueden trabajar con el software de edición fotográfica.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		El o La estudiante: • Distingue 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. • Efectúa el proceso para la optimización de imágenes de antaño y ciudad ecológica, entre otras.		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
4. Determinar los ajustes del color en imágenes por medio del software de edición fotográfica.	• Ajuste del color: • Fotografías. • Histograma. • Niveles automáticos. • Contraste y color automático. • Niveles. • Curvas. • Equilibrio del color. • Brillo y contraste. • Tono y saturación. • Desaturar. • Reemplazar color. • Corregir selectivamente. • Mezclador de canales. • Invertir. • Ecualizar. • Umbral. • Posterizar. • Variaciones • Matiz y saturación.	<u>El o La docente:</u> • 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.		<u>Cada estudiante:</u> • Determina los ajustes del color en imágenes por medio del software de edición fotográfica.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
	• Iluminación y sombras.	<u>El o La estudiante:</u> • Define 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. • Resuelve el proceso de ajuste del color en diferentes imágenes por medio de las herramientas del software de edición fotográfica.		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO

5. Distinguir las opciones de preferencias y selecciones del software de edición fotográfica.	• Preferencias:
	  • Generales.
	  • Guardar archivo.
	  • Pantalla y cursores.
	  • Transparencia y gama.
	  • Unidades y reglas.
	  • Guías y cuadrícula.
	• Selecciones:
	  • Trazados.
	  • Herramientas marco de selección.
	  • Herramientas lazo y varita mágica.
		<u>El o La docente:</u>
		
		• 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.
				<u>Cada estudiante:</u>
				
				• Distingue las opciones de preferencias y selecciones del software de edición fotográfica.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		El o La estudiante: • Muestra 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. • Aplica los procedimientos para el uso de las preferencias y las selecciones en procesos de edición fotográfica.		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO

6. Utilizar las herramientas y las funciones para el manejo de capas, canales y de las máscaras del software de edición fotográfica.	• Capas:
	  • Aplicación.
	  • Visualización.
	  • Creación y eliminación.
	  • Duplicar y eliminar.
	  • Opciones.
	  • Máscaras.
	  • Mover.
	  • Capas enlazadas.
	  • Capas de ajuste.
	  • Efectos y opciones de fusión.
	• Canales:
	  • Opciones de canal.
	  • Visualización.
	  • Trabajar en canal.
	  • Duplicación de canales.
	  • Mezcla de canales.
	  • Combinar colores.
	  • Canal de
		<u>El o La docente:</u>
		
		• 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.
				<u>Cada estudiante:</u>
				
				• Utiliza las herramientas y las funciones para el manejo de capas, canales y de las máscaras del software de edición fotográfica.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO

	terreno.
	• Máscaras:
	  • Aplicación.
	  • Máscara rápida.
	  • Máscaras de capa.
	• Agrupar capas.
		<u>El o La estudiante:</u>
		
		• Enumera 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.
		• Realiza los procedimientos para utilizar en la edición fotográfica las capas, los canales y las máscaras.		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO

7. Emplear las herramientas y las funciones disponibles para el manejo de texto en el software de edición fotográfica.	• Texto:
	  • Aplica diferentes textos.
	  • Edición de textos.
	  • Selección de textos.
	  • Importación de textos.
	  • Distorsión del texto.
	  • Filtros para texto.
		<u>El o La docente:</u>
		
		• 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.
				<u>Cada estudiante:</u>
				
				• Emplea las herramientas y las funciones disponibles para el manejo de texto en el software de edición fotográfica.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		El o La estudiante: • Ubica 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. • Emplea los procedimientos del software de edición fotográfica para la edición, la selección y la importación de textos en trabajos publicitarios.		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO

8. Aplicar las herramientas disponibles en el software de edición de imágenes para pintar y colorear.	• Pintar.
	• Paleta de pinceles:
	  • Cargar pinceles.
	  • Eliminar pinceles.
	  • Crear nuevos pinceles.
	• Herramientas:
	  • Aerógrafo.
	  • Pincel.
	  • Tampón.
	  • Borrador.
	  • Lápiz.
	  • Dedo.
	  • Enfoque y desenfoque.
	  • Esponja.
	  • Degradado.
	  • Bote de pintura.
	  • Cuentagotas y muestra de color.
		<u>El o La docente:</u>
		• 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.
				<u>Cada estudiante:</u>
				• Aplica las herramientas disponibles en el software de edición de imágenes para pintar y colorear.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO

	• Color y modos:
	  • Modos de fusión.
	  • Paleta muestras de color.
	• Motivos y texturas:
	  • Creación de motivos y texturas.
	  • Desde un documento en blanco.
	  • Desde una imagen.
	  • Creación de fondos.
	  • Fondos a partir de una imagen.
	  • Fondos con motivos y capas.
		<u>El o La estudiante:</u>
		
		• Distingue 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.
		• Diseña el procedimiento para la creación de motivos, texturas y colores en proyectos publicitarios.		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO

9. Demostrar las funciones y las herramientas del software de edición fotográfica con el uso de los filtros.	• Tipos de filtros:
	  • Aspecto artístico.
	  • Bosquejo.
	  • Texturizar.
	  • Trazos de pincel.
	  • Distorsión.
	  • Estilización.
	  • Pixelización.
	  • Interpretación.
	  • Máscara de enfoque.
	  • Ruido.
	  • Video.
	  • Paso alto.
	  • Otros.
		<u>El o La docente:</u>
		
		• 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.
				<u>Cada estudiante:</u>
				
				• Demuestra las funciones y las herramientas del software de edición fotográfica con el uso de los filtros.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		El o La estudiante: • Selecciona 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. • Determina los procedimientos y las técnicas para la utilización de filtros en el software de edición fotográfica.		

PRÁCTICAS Y LISTAS DE COTEJO

DESARROLLO DE LA PRÁCTICA

UNIDAD DE ESTUDIO: Aplicación artística de programas de edición de imagen.	**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.
- Ilustra el proceso de licenciamientos y su importancia en el marco de la Ley de Propiedad Intelectual.
- Enumera las paletas y los menúes disponibles para el uso y la aplicación del software de ilustración vectorial.
- Describe el procedimiento para el uso de las paletas y los menúes del software de edición fotográfica.
- Ilustra las aplicaciones, las paletas y los menúes 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.
- Ilustra 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 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**	**AÚN NO**	**NO APLICA**
Menciona con precisión 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 menúes 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 menúes del software de edición fotográfica.			
Utiliza eficazmente las aplicaciones, las paletas y los menúes en el software de edición fotográfica.			
Distingue con exactitud 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 correctamente 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 acertadamente 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 eficientemente 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 precisión 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.
		Aplica el proceso de licenciamientos y su importancia en el marco de la Ley de Propiedad Intelectual.	Producto	Aplica 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 menúes disponibles para el uso y la aplicación del software de ilustración vectorial.	Conocimiento	Cita acertadamente las paletas y los menúes disponibles para el uso y la aplicación del software de ilustración vectorial.
		Identifica el procedimiento para el uso de las paletas y los menúes del software de edición fotográfica.	Desempeño	Identifica con eficiencia el procedimiento para el uso de las paletas y los menúes del software de edición fotográfica.
		Utiliza las aplicaciones, las paletas y los menúes en el software de edición fotográfica.	Producto	Utiliza eficazmente las aplicaciones, las paletas y los menúes 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 exactitud 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 correctamente 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 acertadamente 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 eficientemente 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 con el uso de los filtros.	Demuestra las funciones y las herramientas del software de edición fotográfica con 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

Titulo: Diagramación y montaje.

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 precisión 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 con exactitud 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
Menciona adecuadamente las herramientas y las funciones en la diagramación de textos.	Específica
Determina correctamente 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
3 – 3	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.
Menciona 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 gráfico.

Sub-área: Diseño gráfico digital.

Año: Undécimo.

Unidad de Estudio: Diagramación y montaje.

Tiempo Estimado: 104 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.	• Diagramación editorial y maquetación (edición vigente):
	  • Concepto de editorial y maquetación.
	  • Características.
	  • Ambiente de trabajo.
	  • Herramientas.
	  • Funciones.
		<u>El o La docente:</u>
		
		• 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.
			• Autonomía en la toma de decisiones para favorecer el trato con sus compañeros.	<u>Cada estudiante:</u>
				
				• Describe las funciones y las herramientas disponibles en el software de diagramación editorial y de maquetación.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO

	• Funciones y herramientas:
	  • Proceso de compra y licenciamiento del software.
	  • Cuadros de diálogo.
	  • Menúes.
	  • Barras de herramientas.
	  • Botones.
	  • Teclas rápidas.
	  • Herramienta de ayuda.
		<u>El o La estudiante:</u>
		
		• Cita 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.
		• Realiza las funciones y las herramientas disponibles en el software de diagramación editorial y maquetación.		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO

2. Identificar las funciones que cumplen los botones de la barra de trabajo del software de diagramación editorial y de maquetación.	• Barra de trabajo del software de diagramación editorial y de maquetación:
	  • Concepto.
	  • Características.
	  • Utilidades.
	• Funciones:
	  • Archivos.
	  • Edición.
	  • Inserción.
	  • Formato.
	  • Opciones varias.
	  • Páginas maestras.
	  • Estilos de párrafos.
	  • Estilos de caracteres.
		<u>El o La docente:</u>
		
		• 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.
				<u>Cada estudiante:</u>
				
				• Identifica las funciones que cumplen los botones de la barra de trabajo del software de diagramación editorial y de maquetación.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		El o La estudiante: • Nombra 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. • Aplica los componentes de la barra de trabajo del software de diagramación editorial y de maquetación.		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO

3. Utilizar las herramientas y las funciones para el manejo de las capas y las máscaras del diagramador editorial.	• Capas:
	  • Aplicación.
	  • Visualización.
	  • Creación y eliminación.
	  • Duplicación y eliminación.
	  • Opciones.
	  • Mover.
	• Máscara de recorte:
	  • Automático.
	  • Manual.
		<u>El o La docente:</u>
		
		• 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.
				<u>Cada estudiante:</u>
				
				• Utiliza las herramientas y las funciones para el manejo de las capas y las máscaras del diagramador editorial.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		El o La estudiante: • Enumera 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. • Realiza los procedimientos para utilizar en la diagramación editorial de las capas y las máscaras.		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
4. Emplear las herramientas disponibles en el software de diagramación editorial y de maquetación.	• Herramientas para la diagramación de textos: • Concepto de diagramación de textos. • Menúes. • Cuadros de diálogo. • Ventanas. • Botones. • Teclas rápidas. • Selección de opciones, • Página. • Numeración automática. • Creación de tablas de contenido e índices. • Guardado y exportación de archivos.	<u>El o La docente:</u> • Muestra 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.		<u>Cada estudiante:</u> • Emplea las herramientas disponibles en el software de diagramación editorial y de maquetación.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		El o La estudiante: • Menciona 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. • Emplea las opciones y los procedimientos disponibles en las herramientas para la diagramación y la edición de textos en procesos editoriales.		

PRÁCTICAS Y LISTAS DE COTEJO

DESARROLLO DE LA PRÁCTICA

UNIDAD DE ESTUDIO: Diagramación y montaje.	**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.
- Muestra 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.

	SI	AÚN NO	NO APLICA
Cita adecuadamente los conceptos y las características de los procesos editoriales y de maquetación.			
Reconoce con precisión 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 con exactitud 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.			
Menciona adecuadamente las herramientas y las funciones en la diagramación de textos.			
Determina correctamente 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 precisión 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 con exactitud 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.	Menciona las herramientas y las funciones en la diagramación de textos.	Conocimiento	Menciona 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 correctamente 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.

EDUCACIÓN TÉCNICA
PROGRAMA DE ESTUDIO

INGLES PARA LA COMUNICACIÓN

DÉCIMO, UNDÉCIMO Y DUODÉCIMO PARA LAS ESPECIALIDADES TÉCNICAS

English classes have given me confidence in the four skills, no matter what profession I choose!

"Al desarrollo por la educación "

M.Ed. Lizzette M. Vargas Murillo
Asesora Nacional de Inglés

SAN JOSÉ- COSTA RICA
SETIEMBRE, 2009

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: **Safe work**	Hours per unit: 10 hours
Cognitive target: Exchanging information about: safe and unsafe driving, accidents and job benefits**.**	

LINGUISTIC ACHIEVEMENTS	**CONTENT (FUNCTIONS AND LANGUAGE)**	**PROCEDURES**	**VALUES AND ATTITUDES**	**LEARNING OUTCOMES**
LISTENING • Giving reasons for being late at work, school or meeting. • Identifying different signs and prevention procedures. **SPEAKING** • Describing consequences of accidents and prevention procedures at work. • Identifying special clothes and equipment used at work.	**Functions** • Avoiding dangerous situations at work. • Acquiring and giving information. • Interpreting and communicating information. • Conveying ideas in writing.	**The students:** • Study different signs used for prevention. • Interpret the meaning of universal warnings. • Give prevention procedures. • Explain how to avoid accidents at work. • Role-play using difficult situations at work and what to do, to prevent them or face them.	• Discipline at work. • Order and cleanness at work. • Friendship.	**The students:** • Give reasons for being late at work, school or a meeting by performing the situation in the class. • Identifying different signs and prevention procedures. • Describe prevention measures to avoid traffic accidents or accidents at work. • Identify special clothes and equipment used at work.

LINGUISTIC ACHIEVEMENTS	CONTENT (FUNCTIONS AND LANGUAGE)	PROCEDURES	VALUES AND ATTITUDES	LEARNING OUTCOMES
READING • Scanning for specific information related to safety at work. • Reading stories about accidents at work and prevention measures. **WRITING** • Describe the advantages of working in a company.	**Language** • Past continuous • Past continuous with when clauses. • Wh-questions with the past continuous. • Past continuous with while clauses.	**The students:** • Present some procedures to follow in case of an accident at work. • Read about worker ´s compensation in case of accident. • Write an accident description. • Fill out an employee accident report.	• Discipline to perform different tasks. • Love for working. • Respect for others.	**The students:** • Scan for specific information related to safety at work. • Read stories about accidents and at work and prevention measures. • Describe the advantages of working in a company.

Sub-área: English for Communication	Level: Eleventh
Unit 2: **Introductions in the business activities.**	Hours per unit: 10 hours
Cognitive target: Interprets and communicates information about: Business activities.	

LINGUISTIC ACHIEVEMENTS	**CONTENT** **(FUNCTIONS AND LANGUAGE)**	**PROCEDURES**	**VALUES AND ATTITUDES**	**LEARNING OUTCOMES**
LISTENING • Comparing the increasing profitability of department stores in our country. **SPEAKING** • Discussing conditions for starting new business in public and private sector companies.	**Functions** • Dealing with numbers. -millions -billions -trillions • Choosing a location for a new factory.	**The students:** • Listen to descriptions and dialogues about people ´s future businesses. • Perform given instructions. • 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.	• Attitudes toward money. • Tolerance for others.	**The students:** • Compare the increasing profitability of department stores in our country. • Discuss conditions for starting new business in public and private sector companies.

LINGUISTIC ACHIEVEMENTS	CONTENT (FUNCTIONS AND LANGUAGE)	PROCEDURES	VALUES AND ATTITUDES	LEARNING OUTCOMES
• Making predictions about products or services of the future. **READING** • Reading about the development of industries. **WRITING** • Providing advice for people who are starting new business by writing a letter.	**Language** • Economic terms - interest rate. - Exchange rate - Inflation - Labor force - Tax incentives - Foreign investment - Balance of trade • Time clauses • Future tenses • Present continuous for future	**The students:** • Interview people to collect the necessary information. • Develop reading comprehension skills by doing different exercises. • Develop writing skills by composing different type of letters	• Respect for other people's way of expressing themselves. • Good manners when dealing with other people' requests.	**The students:** • Make predictions about products or services of the future. • Read about the development of industries. • Provide advice for people who are starting new business.

Sub-área: English for Communication	Level: Eleventh
Unit 3: **Regulations, rules and advice.**	Hours per unit: 12 hours
Cognitive target: Interprets and communicates information about: workplace rules and following them.	

LINGUISTIC ACHIEVEMENTS	CONTENT (FUNCTIONS AND LANGUAGE)	PROCEDURES	VALUES AND ATTITUDES	LEARNING OUTCOMES
LISTENING • Discussing situations when foreign business people make a "cultural mistake." **SPEAKING** • Talking to a manager about not following rules by performing a conversation. • Comparing companies´ regulations and giving advice.	**Functions** • Understanding rules. • Distinguishing cultural patterns. • Acquiring and evaluating information. • Reading with understanding. • Speaking clearly. • Listening actively.	**The students:** • Listen carefully to different scripts read by the teacher about working rules. • Discuss about a workplace safety rules and why they are important. • Talk about rules, regulation and give advice.	• Follow rules in public places.	**The students:** . • Discuss situations when foreign business people make a "cultural mistake." • Talk to a manager about not following rules by performing a conversation. • Compare companies´ regulations and giving advice

LINGUISTIC ACHIEVEMENTS	CONTENT (FUNCTIONS AND LANGUAGE)	PROCEDURES	VALUES AND ATTITUDES	LEARNING OUTCOMES
READING • Learning about dress code in my country to put it into practice at school or work. **WRITING** • Writing employee dress-code rules to be applied in a company.	**Language** • May and can to indicate that something is allowed. • May not and can not to indicate prohibition. • Must and have to for necessity. • Must not for prohibition. • Don ´t have to for lack of necessity.	**The students:** • Practice intonation in statements when reading a text. • Writing paragraphs about school rules.	• Read sign in a park and follow instructions	**The students:** • Learn about dress code in my country to put it into practice at school or work. • Write employee dress-code rules to be applied in a company.

Sub-área: English for Communication	Level: Eleventh
Unit 4: **Complaints and solving problems**	Hours per unit: 12 hours
Cognitive target: Exchanging information about: making complaints, apologizing and solving problems	

LINGUISTIC ACHIEVEMENTS	CONTENT (FUNCTIONS AND LANGUAGE)	PROCEDURES	VALUES AND ATTITUDES	LEARNING OUTCOMES
LISTENING • Learning how to deal with a complaint by voice mail and automated telephone information. **SPEAKING** • Apologizing when it is required. • Solving problems at the office	**Functions** • Choosing the correct action to respond to an emergency. • Maintaining and troubleshoots technology. • Understanding systems. • Interpreting and communicating information. • Applying technology to a task. • Selecting technology.	**The students:** • Listen to input language • Identify basic vocabulary from oral and visual stimuli. • Perform instructions given by the teacher or partners. • Match meanings with visual images such as pictures, drawings and charts.	• Solve problems at the school, house or work.	**The students:** . • Learn how to deal with a complaint by voice mail and automated telephone information. • Apologize when it is required. • Solve problems at the office

LINGUISTIC ACHIEVEMENTS	CONTENT (FUNCTIONS AND LANGUAGE)	PROCEDURES	VALUES AND ATTITUDES	LEARNING OUTCOMES
READING • Dealing with problems, clients complains and giving apologize • Comprehending the usage of items in a first-aid kit. **WRITING** • Writing about solutions to a problem at work or school.	**Language** • Present real conditionals. • In case…. • Future real conditionals. • First aid. • Office machines. • Machines at school. • Notices. • Other machines or devices.	**The students:** • Describe how to use machines and devices step by step. • Operating different type of machines.	• Friendliness with others. • Self-respect for others.	**The students:** • Deal with problems, clients complains and giving apologize • Comprehend the usage of items I a first-aid kit. • Write about solutions to a problem at work or school.

Sub-área: English for Communication	Level: Eleventh
Unit 5**: Following instructions from manual and catalogs.**	Hours per unit: 12 hours
Cognitive target: 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
LISTENING • Understanding or using appropriate language for informational purposes. **SPEAKING** • Comparing equipment used in a job taken from different catalogues.	**Functions** • Identifying equipment from technical catalogues. • Identifying components from technical catalogues. • Advantages and disadvantages in the field. • Comparing different equipment at work. • Directing how to perform a task based on catalogues´ instructions.	**The students:** • Participate in oral and written exercises using vocabulary according to the field of study. • Interpret directions from a pamphlet to carry out a specific task. • Give oral reports about equipments, components and how to use them.	• Friendship	**The students:** • Understand or use appropriate language for informational purposes. • Compare equipment used in a job taken from different catalogues.

LINGUISTIC ACHIEVEMENTS	CONTENT (FUNCTIONS AND LANGUAGE)	PROCEDURES	VALUES AND ATTITUDES	LEARNING OUTCOMES
READING • Identifying different equipment and components in catalogues used in a specific field of study. **WRITING** • Interpreting written instructions from a technical manual in a specific field of study	**Language** • Machines at school. • Vocabulary about a specific field of study. • Different kind of machines at work. • Written and oral Instructions in the field.	**The students:** • Scan for specific information in a reading passage. • Define different uses of equipment and devices used at work. • Identify brands, characteristics, prices and advantages of equipment and devices. • Talk about advantages and disadvantages of equipment. • Role-play situations about equipment sales and devices. • Ask and answer questions about equipment and components used at work.	• Discipline at work. • Order and cleanness at work.	**The students:** • Identify different equipment and components in catalogues used in a specific field of study. • Interpret written instructions from a technical manual in a specific field of study

Sub-área: English for Communication	Level: Eleventh
Unit 6**: Making telephone arrangements**	Hours per unit: 12 hours
Cognitive target: Exchanging information about: telephone calls and arrangements**.**	

LINGUISTIC ACHIEVEMENTS	**CONTENT** **(FUNCTIONS AND LANGUAGE)**	**PROCEDURES**	**VALUES AND ATTITUDES**	**LEARNING OUTCOMES**
LISTENING • Exchanging information in telephone conversations **SPEAKING** • Expressing fluently to leave and take a message. • Making an appointment by telephone.	**Functions** • Answering the phone when you are at work, at home, at a hotel room. • Answering your mobile phone. • Making appointments. • Arranging a business meeting. • Exchanging information by telephone. • Responding to telephone messages.	**The students:** • Listen to conversations and pay attention to solve some of the problems people have when answering the phone. • Role play a caller and receptionist by taking turns performing different situations.	• Love for working. • Discipline to perform actions.	**The students:** • Exchange information in telephone conversations. • Express fluently to leave and take a message. • Make an appointment by telephone.

LINGUISTIC ACHIEVEMENTS	CONTENT (FUNCTIONS AND LANGUAGE)	PROCEDURES	VALUES AND ATTITUDES	LEARNING OUTCOMES
READING • 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** • Writing a paragraph about how culture affects business life.	**Language** • Phrasal verb (verb + preposition) • Phone verbs: -to get through -to put through -to cut off -to hang up -to hold on -to connect -to be concerned -to disconnect -to wait -to put down the receiver. • Modals for request. -Can we meet on Tuesday? -Could I speak to …? -May I have your name, please? -Can you hold, please?	**The students:** • Distinguish the variety of telephone phrases when: -Asking to speak to someone. -asking someone to wait. -asking for the person ´s name. -saying that you ´ll phone again later. • Read about trends in cell phones use and discuss their own use by bringing magazine advertisements for cell phones to class. • Read an e-mail, and then write your own response to a telephone message.	• Respect for others.	**The students:** • Compare the different ways of communication people use in one culture such as expressions or gestures that people from another culture might not understand. • Write a paragraph about how culture affects business life.

Sub-área: English for Communication	Level: Eleventh
Unit 7**: Entertaining!**	Hours per unit: 12 hours
Cognitive target: Demonstrate ability to work cooperatively with others.	

LINGUISTIC ACHIEVEMENTS	**CONTENT** **(FUNCTIONS AND LANGUAGE)**	**PROCEDURES**	**VALUES AND ATTITUDES**	**LEARNING OUTCOMES**
LISTENING • Entertaining guests and promote leisure activities. • Listening to information about TV schedule **SPEAKING** • Discussing about corporate entertaining.	**Functions** • Taking a guest to dinner. • Making invitations • Describing food. • Greetings and small talk. • Organizing types of events	**The students:** • Complete a personal timeline. • Take conversation notes. • Talk about activities with surprise and empathy.	• Punctuality. • Dependability. • Recognize cultural differences.	**The students:** • Entertain guests and promote leisure activities. • Listen to information about TV schedule • Discuss about corporate entertaining.

LINGUISTIC ACHIEVEMENTS	CONTENT (FUNCTIONS AND LANGUAGE)	PROCEDURES	VALUES AND ATTITUDES	LEARNING OUTCOMES
READING • Reading a journal about a trip on magazine descriptions. **WRITING** • Organizing a conference at another country including a variety of aspects.	**Language** • Past perfect tense to express an action which occurred before another past action. • Past Perfect continuous. • Use so or such with adjectives. • Use adverbial clauses of time with when, as soon as, before, after and until in order to establish a time sequence. • Words for talking about eating and drinking. • Dating • Outings. • Media	**The students:** • Read and discuss the entertainment section of the newspaper to make selections. • Developing different types of reading skills • Developing different types of writing skills on the following topics: - how to make the conference abroad successful - The staff should be friendly and helpful. - All equipment in the conference room should work. - The quality of the food in the restaurants and the speed of service.	• Sociability • Teamwork. • Leadership.	**The students:** • Reading a journal about a trip on magazine descriptions. • Organize a conference at another country including a variety of aspects.

BIBLIOGRAFÍA

Demoney, Jerry y F. Meyer, Susan. Montaje originales gráficos para su reproducción. Barcelona. Editorial Gustavo Jill. 1983.
J. Hendry, Willian. Introducción a las Artes Gráficas. México. Fuentes Impresoras . 1988.
Karch R., Randolph. Manual de artes gráficas. México. Editorial Trillus.
Martín, Euniciano. Artes gráficas, Introducción General. III Edición. Barcelona.San Juan Bosco. 1975.
José Llobera, 1961. “Dibujo de Historietas” , AFHA, España
Ed Anaya. “Diseño para Web” , Anaya Editores, España
Ed Anaya. “Principios del Diseño Web” , Anaya Editores, España
Ed Anaya. “Trucos Escenciales Ilustrador” , Anaya Editores, España
Ed Anaya. “Trucos Escenciales PhotoShop” , Anaya Editores, España
Ed Anaya. “Uso y Administración del Color” , Anaya Editores, España
Manuales, 2006. “Corel Draw” , Anaya Editores, España
Manuales, 2006. “Corel Photo Paint” , Anaya Editores, España
Manuales, 2006. “DreamWeaver” , Anaya Editores, España
Manuales, 2006. “FireWorks” , Anaya Editores, España
Manuales, 2006. “Flash” , Anaya Editores, España
Manuales, 2006. “Free Hand” , Anaya Editores, España
Manuales, 2006. “Ilustrador” , Anaya Editores, España
Manuales, 2006. “InDesign” , Anaya Editores, España
Manuales, 2006. “PhotoShop” , Anaya Editores, España
Manuales, 2006. “Quark Xpress” , Anaya Editores, España
Chriss Linford, 2004. “The Complete Guide to Digital Color” , Avis Publication, EEUU
Michael Freeman. “Guia completa de Fotografía Digital” , Blume,
Pasteca. “Dibujando Cubiertas de Libros” , CEAC, España
Revistas y Publicaciones, 0. “Comunication Arts” , CommArts, EEUU
Eadweard Muybridge. “The Human Figure in Motion” , Dover Publications, Great Britain
Therence Dalley. “Guía Completa de Ilustración y Diseño” , Ed. Blume,
Bronislao Yurkseiz. “Dibujo Geométrico y de Proyecciones” , Ed. Don Bosco, España
E. Martin. “la Composición en las Artes Gráficas” , Ed. Don Bosco, España
F. Capetti. “Técnicas de Impresión” , Ed. Don Bosco, España
Manual. “Manual de Fotocromía Básica” , Ed. Don Bosco, España
Ed Don Bosco. “Fundamentos del Proyecto Gráfico” , Ed. Don Bosco, españa
Ed Plus. “La Publicidad” , ED. PLUSS, Colombia
Instituto Gallach. “Historia del Arte” , Ediciones Oceano,

J.M. Parramon. “Así se Pinta” , Ediciones Parramón, España
J.M. Parramon. “Asi se pinta con Lápices de Colores” , Ediciones Parramón, España
J.M. Parramon. “Así se Pinta un Cartel” , Ediciones Parramón, España
J.M. Parramon. “Como dibujar el Retrato y la Cabeza Humana” , Ediciones Parramón, España
J.M. Parramon. “Cómo dibujar la Figura Humana” , Ediciones Parramón, España
J.M. Parramon. “El gran libro de la Acuarela” , Ediciones Parramón, España
J.M. Parramon. “El gran libro de la Composición” , Ediciones Parramón, España
J.M. Parramon. “El gran libro de la pintura al Óleo” , Ediciones Parramón, España
J.M. Parramon. “El gran libro del Color” , Ediciones Parramón, España
J.M. Parramon. “El gran libro del Dibujo” , Ediciones Parramón, España
J.M. Parramon. “Perspectiva para Artistas” , Ediciones Parramón, España
J.M. Parramon. “Pintar con Aerógrafo” , Ediciones Parramón, España
J.M. Parramon. “Todo sobre la Técnica de la Acuarela”, Ediciones Parramón, España
J.M. Parramon. “Todo sobre la Técnica del Dibujo”, Ediciones Parramón, España
J.M. Parramon. “Todo sobre la Técnica del Óleo”, Ediciones Parramón, España
J.M. Parramon. “Todo sobre la Técnica del Pastel”, Ediciones Parramón, España
Juan Camacho C., 1999. “Curso de Diseño Gráfico”, Educar, Colombia

Marcos Dela Fonruge. “Grafista-Maquetista”. Editorial Ideas Propias. España 2003
Kaj Johanson, Peter Lundberg, Robert Ryberg. “Manual de Producción Gráfica RECETAS”. Ed. Gustavo Gil, Barcelona, 2003
Gavin Ambrose, Paul Harris. “Manual de Producción, guía para diseñadores gráficos”. Ed. Parramón, Barcelona, 2007
Gavin Ambrose, Paul Harris. “Fundamentos del Diseño Creativo”. Ed. Parramón
Gavin Ambrose, Paul Harris. “Metodología del Diseño”. Editorial Parramón
Gavin Ambrose y Paul Harris. “Formato”, Ediciones Parramón
Mark Gatter. “Listo para Imprenta”. Ediciones IndexBook, 2008
Timothy Samara. “Los Elementos del Diseño”. Editorial Gustavo Gili
Bob Gordon, Maggie Gordon. “Diseño Gráfico Digital”. Editorial Gustavo Gili
Wucius Wong."Principios de Diseño en Color”. Editorial Gustavo Gili
Alan Swann. “Bases del Diseño Gráfico”. Editorial Gustavo Gili
Eva Heller. “Psicología del Color”. Gustavo Gili
Jason Simons. “Manual de Diseño”. Ediciones IndexBook
Zeegen, Laurence. “Principios de Ilustración”, Editorial Gustavo Gili, 2009
Cauthray, Richard y Dennison, Edward. “Packaging, envases y desarrollos”. Mac.Graw Gill 1999
Pearsall, Ronald. “Introducción al Dibujo”, Editorial Libsa, S.A. 1997

Smith, Ray. “El Color en la Acuarela”, Blume, 1993
Guilliam Scott, Robert: “Fundamentos del Diseño”. Editorial Victor Leru, 1979.
Jessica Berlin, “Guía de Preimpresion del Diseñador”, Editorial NAPL
Heidi Tolliver, “Guía de Impresión del Diseñador”
Malcom E. Keit, “Guía de Post-impresión del Diseñador”
Andras Szunyoghy, “Anatomía Humana para Artistas”, Editorial Contrapunto
Wendy Beckett, “Historia de La Pintura”, Editorial S.A. Naturart, 2007, Barcelona
Charlotte Y Peter F.”Diseño del Siglo Xx”.
__ “Aprende a Crear Páginas Web”, Mexico Digital
Johannes Pawlik, “Teoría del Color”, Editorial Paidós
Harald Johnson. “Cómo Dominar la Impresión Digital”, Editorial Course Technology Press
Patricia Coenjaerts. “Dibujando por Observación”, Editorial Litografía e Imprenta Universal
Betty Edwars. “Aprenda a Dibujar con El lado Derecho Del Cerebro”, Ed. Hernam Blume
__ “Técnicas Creativas Óleo”, Libsa
Ana Karola Krauba, “Historia de La Pintura Del Renacimiento a Nuestros Días”, Ed. Koneman
Ed. Anaya. Adobe Photoshop Cs5, El Libro Oficial.
Ed. Anaya. Adobe Illustrador Cs5, Anaya Editores, España
Ed. Anaya. Adobe Photoshop Cs5, Anaya Editores, España
Ed. Anaya. Adobe Dreamweaver Cs5, Anaya Editores, España
Ed. Anaya. Adobe Flash Cs5, Anaya Editores, España
Ed. Anaya. After Effects Cs5, Anaya Editores, España
Jeny Rodwell. “La Pintura Acrílica en 10 Leccciones”, Ed. Taschen Benedikt, Madrid, 2007
Stan Smith. “Pintura al Óleo En 10 Lecciones”, Ed. Taschen Benedikt, Madrid, 2006
Jill Bays. “El Dibujo en 10 Lecciones”, Ed. Taschen Benedikt, Madrid
Jackie Simmons. “El Pastel En 10 Lecciones”, Ed. Taschen Benedikt, Madrid, 2007
Elsworth Anne. “La Acuarela En 10 Lecciones”, Ed. Taschen Benedikt, Madrid
Wucius Wong. “Fundamentos del Diseño”, Ed. Gustavo Gili
Luke Herriott. “Packaging y Plegado”, Ed. Gustavo Gili
Daniel Mason. “Materiales Y Procesos De Impresión”, Ed. Gustavo Gili
John Onias. “Atlas del Arte”, Editorial Contrapunto
Robert William Scott. “Fundamentos del Diseño”, ___
Steven Heller. “Enseñar Y Aprender Diseño Gráfico”, ____
____ “Principios de Publicidad”, Gustavo Gili
____ “Identidad Corporativa”, Gustavo Gili
COPE, Peter: Secrets of the Digital Dark Room, ILEX 2003

Walker, Michael,
Barstow, Neil : Getting Color Right. Ilex 2004
Linfrlod, Chris: The Complete Guide to Digital Color. Harper, Colins publishers, 2004
Weston, Chris y Juniper, Adam: Photo Shop Pro. Photography Hand Book. ILEX 2007
Huggins, Harry: Creative Photo Shop Techniques. ILEX, 2004
Schodt, Frederick, MANGA, MANGA, history of Japannese comic. Kodansha International publications, 1986
Gascoigne, How to Identify Prints, Thames and Hudson 2004
Hughes, D´arcy Ame y Vernon, Hebe Morris: Print Macking Rotovision 2008
Adam, Robert y Robertson, Ann Carol: Intaglio. Thames and Hudson. 2007
Ben Renow-Clarke: Surreal, Photo Manipulation: ILEX 2007
Zeegan, Lawrence: Digital Ilustration, Rotovision, 2005
Zeegan, Lawrence: Secrets of Digital Ilustration, Rotovision, 2007
Lear, Ruth; Etching, Engraving, Dover Publications, 1976
Hanson, Mat: Reinventing Music Video. Rotovision 2006
Haresh Pathac. Structural package Dessigns. The Pepin Press. 1999
Furnis, Maureen; The Animation Bible, Abrams New York 2008
Richer, Paul. Dr. Artistists Anatomy. Watson Guptill Publications, 2001
Sabin, Robert; Comix, Comic and Graphic Novels, History of Comic Art. Phaidon 2005
Goular, Ron: Comic Book Enciclopedia, Harpers Entertainment, Harper Collins Publisher. 1997
Austin, Tricia y Doust, Richard: New Media Design Laurence King Publishing 2007
Society for News Design, The best Newspaper Design, 25 Edition, Rockport, 2004.
Calvey Taylor. The studio photographers Lighting Bible. Editorial RotoVisión S.A. 2007
Rod Ashford. 500 Lighting, hints, tips and techniques. RotoVisión, 2007
Tim Daly. Efectos Especiales y restauración. Editorial IndexBook S. L., 2003
Michael Freeman. Guía completa de Fotografía Digital. Editorial Blume, 2005
Dan Margulis. Professional Photoshop. The classic guide to color correction. Ed. John Wiley, 2001
Dan Margulis. PhotoShop Lab Color, The Canyon Conundrum. Peachpit Press, 2006
Gatf. “The Litographer Manual”, GATF, EEUU
Tom Porter. “Manual de Diseño para Arquitectos, Diseñadores Gráficos y Artistas”, GG ediciones,
Greg. “Mecanografía Greg”, Greg, España
Josa Behar, 2003. “Comic Book Encyclopedia”, Harper Entertainment, EEUU
Tim Dally. “Efectos Especiales”, Index Books, EEUU
Dan Margulis, 2000. “The profesional Photo Shop 6”, John Willey &T Sons, EEUU
Fredeick L Schoot, 2004. “MANGA,MANGA! The World of Japanese Comics.”, Kodansha Internacional, Japón
Revistas y Publicaciones, 0. “Lutzër's Archive Int'l”, Lutzër, Alemania

Richard Cawthray. “Packaging”, McGrau Hill,
Alexander Sturgis. “Understanding Paintings”, Octopus Publicacions, Great Britain
Dan Margulis, 2006. “Photo Shop Lab Color”, Peach Pit Press, EEUU
Phaidon. “Comics, Comix and Graphic Novels, a History of Comic Art”, Phaidon Press, Great Britain
Boris Vallejo, 1999. “Fantasy Art Thechniques”, Prentice Hall Press, EEUU
Daniel Melcher. “manual del Impresor y el Publicista”, Random House, EEUU
The Society of News Design, 2005. “The Best of news Paper Design”, Rockport, EEUU
Editorial Taschen. “toda publicación de arte” , Taschen, Alemania
Roberta Adams, 2003. “Screen Printing” , Thames & Hudson, EEUU
Robert Gillam Scott, 1970. “Fundamentos del Diseño” , Victor Lerus, Argentina
Dr. Paul Richards, 1980. “Artistic Anatomy” , Watson Guptil, EEUU
Earl Black. “Dibujo Técnico”,
Revistas y Publicaciones, 0. “**The Black Book**”,EEUU.
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 & Víquez 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 Univesity 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.
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 to go.com

The Internet TESL Journal, Vol. VII, No. 10, October 2001
http://iteslj.org/ http://iteslj.org/Articles/Gatehouse-ESP.html

ANEXO

Anexo 1

PORTAFOLIOS DE EVIDENCIA

1. CONCEPTO

La integración del Portafolios de Evidencias es el proceso mediante el cual se realiza la recopilación de evidencias de acuerdo a 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 estudiante, 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 sobre 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 instrumentos, 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
COLEGIO TÉCNICO PROFESIONAL……

PORTAFOLIO DE EVIDENCIAS

PORTAFOLIO DE EVIDENCIAS

Estudiante:

Lugar y fecha

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

<table>
<tr><td colspan="5">Unidad de estudio</td></tr>
<tr><td colspan="5">Título:</td></tr>
<tr><td colspan="5">Propósito:</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Resultado de aprendizaje</td><td rowspan="2">Criterios de desempeño</td><td rowspan="2">Evidencias</td><td colspan="2">Competente</td></tr>
<tr><td>Sí</td><td>Aún no</td></tr>
<tr><td rowspan="12"></td><td rowspan="6"></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6"></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">Nombre dEl o La estudiante:</td><td colspan="2">Firma:</td></tr>
<tr><td colspan="3">Nombre dEl o La docente:

Lugar y fecha de revisión:</td><td colspan="2">Firma:</td></tr>
</table>

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 cúal 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 sobre EBNC. - www.oei.org