

**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
JUNIO, 2011

**INDUSTRIAL
ESPECIALIDAD: DISEÑO GRÁFICO
NIVEL: DUODÉCIMO**

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

**ELABORADO POR:
Msc. JENNORIE MENDEZ CONTRERAS
Msc. GEOVANNI SEGURA MORALES**

**ARQ. RODOLFO ANTONIO GONZÁLEZ GUTIÉRREZ
ASESOR NACIONAL DE DIBUJO**



JUNIO, 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.

“Al desarrollo por la educación “

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 detección y solución de problemas en el ámbito local, sin descartar una visión mundial.

Competencias por desarrollar

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

Educación Integral de la Sexualidad

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

“Al desarrollo por la educación “

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:

Wendy Gómez Umaña.
Oscar Bolaños Morales.
Orlando Rojas Corredera.
Chistian Marcel González Jiménez.

C.O.V.A.O
C.T.P Don Bosco
C.O.V.A.O
C.TP Don Bosco

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.	26
Perfil Ocupacional.	27
Objetivos Generales de la Especialidad.	28
Estructura Curricular.	29
Malla Curricular.	30
Mapa Curricular.	34
UNDÉCIMO AÑO.	
Sub. Área: Principios y Técnicas Del Diseño gráfico.	70
Sub. Área: Diseño gráfico Digital.	140
Sub. Área: Gestión Gráfica.	193
Sub. Área: English for communication.	231
Bibliografía.	244
Anexos.	247

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 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 Artes 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-conversacional:** 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 Gráfico 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 distinción 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 plantea. 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.

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:

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

- 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.

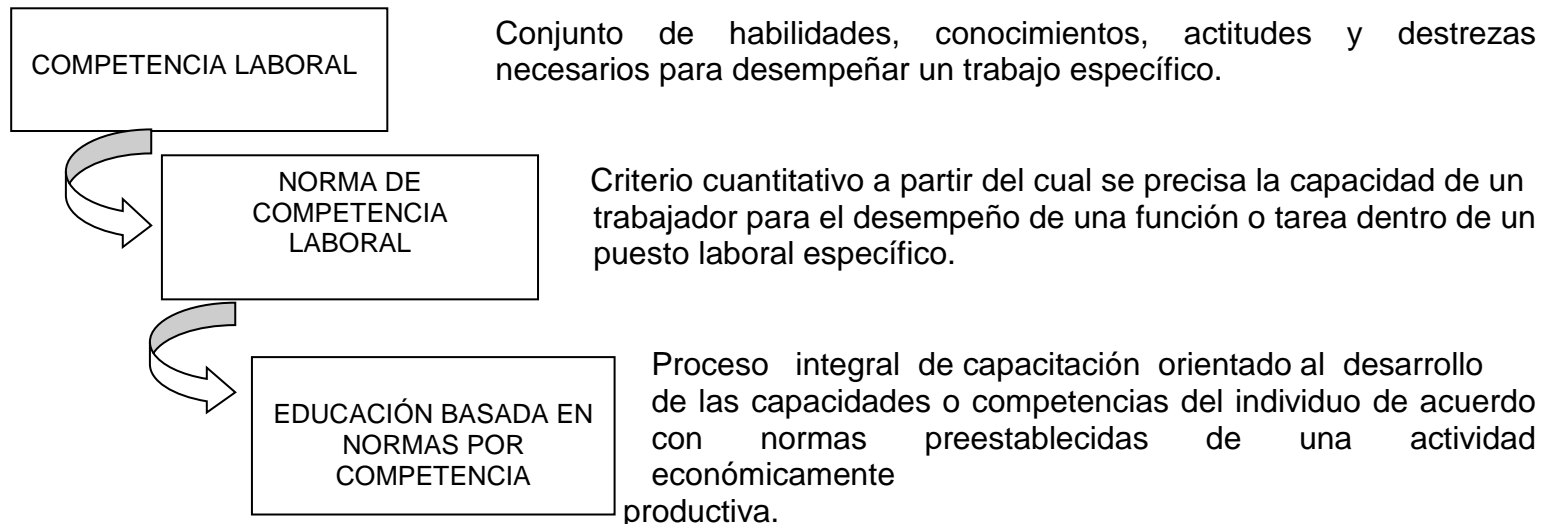
Seguidamente, se **ofrecen recomendaciones generales** que indican el camino para el logro de objetivos y propósitos de la especialidad:

- 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.



Una competencia se refiere a la realización de una actividad que hace un llamado a las habilidades cognitivas, 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

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

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:

- 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.
- Concienciar 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 la calidad como norma en cada uno de los trabajos realizados. 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.

**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.	60 h	Diseño de imagen corporativa.	54 h	Técnicas de publicidad y mercadeo.	40 h
	Historia del arte y el diseño.	30 h	Diseño de empaques y afines.	54 h	Diseño de multimedia y web (software).	70 h
	Principios de diseño.	60 h	Dibujo de historietas y story board.	84 h	Diseño de carteles y gigantografía.	50 h
	Principios de tipografía.	20 h	Cultura de la calidad.	<u>48 h</u>	Diseño de periódicos, revistas y libros.	50 h
	Técnicas de ilustración.	80 h	Total	240 h	Gestión empresarial.	<u>40 h</u>
	Técnicas de boceto gráfico.	60 h			Total	250 h
	Técnicas de diagramación.	10 h				
	Dibujo a mano alzada.	20 h				
	Teoría del color.	20 h				
	Proyecciones.	<u>40 h</u>				
	Total	400 h				

UNIDADES DE ESTUDIO POR NIVEL					
SUB-ÁREA	Décimo		Undécimo		Duodécimo
Pre-prensa e Impresión para Diseño Gráfico	Nociones de fotorreproducción convencional.	32 h	Controles productivos para pre-prensa.	56 h	
	Preparación de artes finales.	40 h	Fotorreproducción digital.	56 h	
	Montaje de negativos para impresión.	48 h	Administración del color.	48 h	
	Exposición y preparación de planchas para impresión.	40 h	Uso del equipo fotográfico convencional y digital.	24 h	
	Historia y generalidades de la impresión offset.	24 h	Técnicas de iluminación de estudio fotográfico.	32 h	
	Técnicas de impresión.	16 h	Composición aplicada a la toma de fotografía.	24 h	
	Limpieza y lubricación de las prensas.	32 h	Corrección digital y Técnicas de manipulación fotográfica.		
	Sistemas de alimentación.	16 h		80 h	
	Sistemas de registro.	16 h		Total 320 h	
	Cuerpos impresores.	24 h			
	Sistemas de entintado.	16 h			
	Sistemas de humectación.	16 h			
	Total	320 h			

UNIDADES DE ESTUDIO POR NIVEL						
SUB-ÁREA	Décimo		Undécimo		Duodécimo	
Diseño Gráfico Digital.	Fundamentos de informática.	16 h	Ilustración digital avanzada, vectorizada.	96 h	Aplicaciones en tres dimensiones.	80 h
	Digitación.	16 h	Aplicación artística de programas de edición de imagen.	128 h	Aplicaciones en dos dimensiones.	64 h
	Principios digitales para diseño gráfico.	<u>128 h</u>	Diagramación y montaje.	<u>96 h</u>	Edición básica de video.	<u>56 h</u>
	Total	160 h	Total	320 h	Total	200
Gestión Gráfica.					El proyecto gráfico.	24 h
					Costos de producción.	32 h
					Presupuesto del proyecto gráfico.	32 h
					Mercadeo en el sector gráfico.	<u>12 h</u>
				Total	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.	10 h	Safe work.	10 h	Day to day.	10 h
	Daily life activities.	10 h	Introductions in the Business activities.	10 h	Customer service.	10 h
	Working conditions and success at work.	10 h	Complaints and solving problems.	12 h	Stand for Excellence.	10 h
	Describing a company, equipment and tools.	10 h	Regulations, rules and advice.	12 h	Travel.	10 h
	Talking about plans, personal and educational goals.	10 h	Following instructions from manual and catalogs.	12 h	Astounding Future Career.	<u>10 h</u>
	Communicating effectively and giving presentations.	10 h	Making telephone arrangements.	12 h	Total	<u>50 h</u>
	Raising Economic Success.	<u>20 h</u>	Entertaining.	<u>12 h</u>		
	Total	80 h	Total	80 h		

ESPECIALIDAD: DISEÑO GRÁFICO
MAPA CURRICULAR
DÉCIMO AÑO

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Principios y técnicas del Diseño gráfico. (400 horas)	Salud ocupacional. (60 horas)	<ul style="list-style-type: none"> • 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.
	Historia del arte y el diseño. (30 horas)	<ul style="list-style-type: none"> • 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)	<ul style="list-style-type: none"> • 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.

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Principios y técnicas del Diseño gráfico. (400 horas)	Principios de tipografía. (20 horas)	<ul style="list-style-type: none"> • 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)	<ul style="list-style-type: none"> • 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)	<ul style="list-style-type: none"> • Dibujar bocetos por el método de la observación, aplicando diversas estrategias. • Experimentar distintas técnicas de presentación de bocetos publicitarios.
	Técnicas de diagramación. (10 horas)	<ul style="list-style-type: none"> • 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.

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
<p>Principios y técnicas del Diseño gráfico. (400 horas)</p>	<p>Dibujo a mano alzada. (20 horas)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar las técnicas de trazado a mano alzada en el boceto gráfico.
	<p>Teoría del color. (20 horas)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer el significado de los colores en el Diseño gráfico. • Interpretar los elementos y las nociones de la teoría del color.
	<p>Proyecciones. (40 horas)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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.

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
<p>Pre-prensa e impresión para Diseño gráfico. (320 horas)</p>	<p>Nociones de fotorreproducción convencional. (32 horas)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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.
	<p>Preparación de artes finales. (40 horas)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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.

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Pre-prensa e impresión para Diseño gráfico. (320 horas)	Montaje de negativos para impresión. (48 horas)	<ul style="list-style-type: none"> • Enumerar las normas para el montaje correcto de negativos. • Preparar el montaje de los negativos para la exposición de planchas offset.
	Exposición y preparación de planchas para impresión. (40 horas)	<ul style="list-style-type: none"> • 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.

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
<p>Pre-prensa e impresión para Diseño gráfico. (320 horas)</p>	<p>Historia y generalidades de la impresión offset. (24 horas)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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 paneles 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.
	<p>Técnicas de impresión. (16 horas)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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.

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Pre-prensa e impresión para Diseño gráfico. (320 horas)	Limpieza y lubricación de las prensas. (16 horas)	<ul style="list-style-type: none"> • 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. (32 horas)	<ul style="list-style-type: none"> • 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)	<ul style="list-style-type: none"> • 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.

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Pre-prensa e impresión para Diseño gráfico. (320 horas)	Cuerpos impresores. (24 horas)	<ul style="list-style-type: none"> • 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)	<ul style="list-style-type: none"> • 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)	<ul style="list-style-type: none"> • 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.

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Diseño gráfico digital. (160 horas)	Fundamentos de informática. (16 horas)	<ul style="list-style-type: none"> 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)	<ul style="list-style-type: none"> Utilizar las normas básicas para la digitación de textos.
	Principios digitales para Diseño gráfico. (128 horas)	<ul style="list-style-type: none"> 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**

SUBJECT-ÁREA	UNITS	TARGET	LINGUISTIC ACHIEVEMENT
English for communication (80 Hours)	Building personal interaction at the company. (10 hours)	<p>Cognitive Target: 1</p> <p>Exchanging information about: Personal interaction at the company, ways of interacting, meeting people, ethics, personal skills, cultural aspects.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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)	<p>Cognitive Target: 2</p> <p>Interprets and communicates information about: daily activities at home, school and job. Daily routines</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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.

SUBJECT-ÁREA	UNITS	TARGET	LINGUISTIC ACHIEVEMENT
<p>English for communication (80 Hours)</p>	<p>Working conditions and success at work. (10 hours)</p>	<p>Cognitive Target: 3 Interprets and communicates information about: someone´s job, working tasks, and job positions, responsibilities</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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.
	<p>Describing company furniture, equipment and tools. (10 hours)</p>	<p>Cognitive Target: 4 Interprets and communicates information about: company furniture, equipment and tools.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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.

SUBJECT-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.

SUBJECT-ÁREA	UNITS	TARGET	LINGUISTIC ACHIEVEMENT
<p>English for communication (80 Hours)</p>	<p>Raising economic success (20 hours)</p>	<p>Cognitive Target: 7</p> <p>Using appropriate language for comparing goods, discussing advertisements, describing products and your preferences.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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
<p>Principios y técnicas del Diseño gráfico. (240 horas)</p>	<p>Diseño de imagen corporativa. (54 horas)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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.
	<p>Diseño de empaques y afines. (54 horas)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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.

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
<p>Principios y técnicas del Diseño gráfico. (240 horas)</p>	<p>Dibujo de historietas y story board. (84 horas)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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.
	<p>Gestión empresarial. (48 horas)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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.

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Pre-prensa e impresión para Diseño gráfico. (320 horas)	Controles productivos para pre-prensa. (56 horas)	<ul style="list-style-type: none"> • 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)	<ul style="list-style-type: none"> • 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)	<ul style="list-style-type: none"> • 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.

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
<p>Pre-prensa e impresión para Diseño gráfico. (320 horas)</p>	<p>Uso del equipo fotográfico convencional y digital. (24 horas)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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.
	<p>Técnicas de iluminación de estudio fotográfico. (32 horas)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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.
	<p>Composición aplicada a la toma de fotografía. (24 horas)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
<p>Pre-prensa e impresión para Diseño gráfico. (320 horas)</p>	<p>Corrección digital y técnicas de manipulación fotográfica. (80 horas)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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.
<p>Diseño gráfico digital. (320 horas)</p>	<p>Ilustración digital avanzada, vectorizada. (96 horas)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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.

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Diseño gráfico digital. (320 horas)	Ilustración digital avanzada, vectorizada.	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar las funciones y las herramientas disponibles en el programa vectorial para el uso de filtros y los efectos.
	Aplicación artística de programas de edición de imagen. (128 horas)	<ul style="list-style-type: none"> • 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.

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Diseño gráfico digital. (320 horas)	Diagramación y montaje. (96 horas)	<ul style="list-style-type: none">• 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**

SUBJECT- 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	<ul style="list-style-type: none"> • 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.
	Introductions in the business activities. (10 hours)	Cognitive Target: 2 Interprets and communicates information about: business activities.	<ul style="list-style-type: none"> • 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.

SUBJECT-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.	<ul style="list-style-type: none"> • 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.
	Complaints and solving problems. (12 hours)	Cognitive Target: 4 Exchanging information about: making complaints, apologizing and solving problems.	<ul style="list-style-type: none"> • 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.

SUBJECT-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.	<ul style="list-style-type: none"> • 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
	Making telephone arrangements. (12 hours)	Cognitive Target: 6 Exchanging information about: telephone calls and arrangements.	<ul style="list-style-type: none"> • 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.

SUBJECT-ÁREA

UNITS

TARGET

**LINGUISTIC
ACHIEVEMENT**

**English for
communication
(80 hours)**

Entertaining!
(12 hours)

Cognitive Target: 7

Demonstrate ability to
work cooperatively with
others.

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

ESPECIALIDAD: DISEÑO GRÁFICO
MAPA CURRICULAR
DUODÉCIMO AÑO

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Principios y técnicas del diseño gráfico. (250 horas)	Técnicas de publicidad y mercadeo. (40 horas)	<ul style="list-style-type: none"> • Mencionar los antecedentes de la historia de la publicidad. • Describir los tipos de Agencias Publicitarias y sus Departamentos que la componen. • Distinguir las partes que componen el Plan de Publicidad y el Plan de Mercadeo. • Caracterizar los diversos medios publicitarios, tanto convencionales como los aplicables a la WEB y medios no tradicionales.
	Diseño de multimedia y WEB (software). (70 horas)	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer los principios históricos de la evolución de World Wide WEB. • Describir los códigos básicos del HTML en el diseño de páginas WEB. • Describir los códigos básicos del Diseño de Web mediante páginas de estilo en cascada (CSS). • Aplicar los conocimientos adquiridos al diseñar páginas con el uso de programas de diseño para WEB. • Utilizar de programas de animación y multimedia para diseño de WEB. • Elaborar programas sencillos en Action Script o lenguajes similares. • Describir otros programas y sistemas que estén en uso actualmente para creación de páginas WEB.

SUB-ÁREA

UNIDAD DE ESTUDIO

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

**Principios y técnicas
del diseño gráfico.
(250 horas)**

Diseño de carteles y gigantografía.
(50 Horas)

- Describir las etapas históricas del desarrollo del cartel.
- Reconocer los estilos y tendencias en la creación de carteles.
- Aplicar los principios de la composición y el diseño en la creación de carteles.
- Describir los principios involucrados en la impresión digital para gigantografía, equipos y materiales.
- Aplicar principios de preprensa digital para la preparación de artes para carteles y gigantografías.

Diseño de periódicos, revistas y libros (50 horas)

- Describir el desarrollo histórico de la imprenta en relación a la impresión de libros y publicaciones periódicas.
- Clasificar los diversos impresos editoriales y para-editoriales.
- Reconocer las características técnicas para el diseño de periódicos y revistas.
- Crear diversos proyectos de portadas para revistas y libros
- Aplicar las diversas herramientas de un programa de Diagramación Digital en el diseño de libros, revistas y periódicos.

SUB-ÁREA

UNIDAD DE ESTUDIO

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Principios y técnicas del diseño gráfico. (250 horas)

Gestión empresarial. (40 Horas)

- Elaborar un estudio de mercadeo para una actividad productiva determinada.
- Elaborar documentos comerciales y administrativos.
- Desarrollar procesos contables sencillos.

Diseño Digital. (200 horas)

Gráfico

Aplicaciones en tres dimensiones. (80 Horas)

- Describir las características básicas y comunes a todos los programas de diseño en **3D**.
- Aplicar técnicas de modelado poligonal para la creación de formas básicas y complejas en cualquier programa accesible a los educandos.
- Describir las técnicas básicas de modelado por Nurbs y Subdivisión (subsurf) en diversos modelos simples.
- Aplicar materiales y texturas tanto procedurales como rasterizadas a modelos anteriormente creados.
- Aplicar técnicas de iluminación digital a sus modelos
- Utilizar técnicas de animación simples.
- Crear renderizados de modelos 3d tanto en imágenes fijas como animadas.
- Reconocer las diversas opciones de los programas de modelado 3D dirigidos a la creación de paisajes, y de tipo escultórico.

SUB-ÁREA

UNIDAD DE ESTUDIO

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

**Diseño Gráfico Digital.
(200 horas)**

Aplicaciones en dos dimensiones.
(64 Horas)

- Describir las características básicas de los programas vectorizados y rasterizados que se aplican al desarrollo artístico de ilustraciones.
- Reconocer las herramientas avanzadas de modelado en los programas vectorizados en la creación de ilustraciones diversas.
- Crear ilustraciones a todo color aplicando el programa vectorizado, con degradados, transparencias, efectos.
- Demuestra el uso de la tablilla digitalizadora para la pintura artística digital en los programas de manipulación de imagen y pintura digital.
- Aplicar los procesos básicos de la pintura digital.
- Combinar diversas técnicas digitales en una sola ilustración.

Edición básica de video.
(56 Horas)

- Describir los componentes de una cámara de video profesional
- Reconocer los esquemas de iluminación que se aplican a la toma de videos
- Describir los planos y ángulos de encuadre y las normas básicas de composición para video.
- Reconocer las herramientas básicas de un programa para edición de video y un programa de efectos para video.
- Reconocer los elementos básicos para la realización de una producción audiovisual.
- Desarrollar un proyecto de video simple.

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Gestión Gráfica. (100 horas)	El proyecto gráfico. (24 Horas)	<ul style="list-style-type: none"> • Determinar los componentes operacionales que intervienen en el proyecto gráfico. • Categorizar los elementos que intervienen en cada paso de las operaciones necesarias para lograr un producto impreso o digital.
	Costos de producción. (32 Horas)	<ul style="list-style-type: none"> • Calcular el costo total de la producción de un producto impreso o digital. • Calcular los costos de producción que son propios de cada fase del proyecto gráfico y emite un informe.
	Presupuesto del proyecto gráfico. (32 Horas)	<ul style="list-style-type: none"> • Presupuestar el valor de un proyecto gráfico. • Desarrollar un proyecto de trabajo gráfico presupuestado.
	Mercadeo en el sector gráfico. (12 Horas)	<ul style="list-style-type: none"> • Describir las principales empresas de impresión y producción audiovisual e internet presentes en Costa Rica.

**CURRICULAR MAP
ENGLISH FOR COMMUNICATION
TWELFTH LEVEL**

SUBJECT- AREA

UNITS

TARGET

**LINGUISTIC
ACHIEVEMENT**

English for communication.
(50 Hours)

Day to Day Work.
(10 hours)

Cognitive Target: 1
Exchanging information about: day to day work.
(Hours: 10 hours)

- Asking and giving information about working routines.
- Describing times and conditions of my job and daily routines.
- Expressing likes and dislikes in my daily life.
- Reading an advertisement about a new product
- Writing a plan to improve safety in your home.

SUBJECT- AREA

UNITS

TARGET

LINGUISTIC ACHIEVEMENT

English for communication.
(50 Hours)

Customer service.
(10 hours)

Cognitive Target: 2

Interprets and communicates information about: customer service.
(Hours: 10 hours)

- Understanding specifications about the elements of effective telephone communications.
- Applying techniques to improve effectiveness as a listener.
- Defining the importance of proper telephone techniques in providing excellent service to customers.
- Understanding details from texts, passages and others.
- Stating the importance of attitude and creativity in providing high quality customer service.

SUBJECT- AREA

UNITS

TARGET

LINGUISTIC ACHIEVEMENT

English for communication.
(50 Hours)

Stand for excellence.
(10 hours)

Cognitive Target: 3

Exchanging information about:
The ability to work cooperatively with others as a member of a team.
(Hours: 10 hours)

- Listening to a conversation between an employer and an employee and between coworkers.
- Expressing encouragement when talking about programs and courses.
- Reading and discussing about job skills.
- Organizing information regarding options between job benefits and personal qualities.

SUBJECT- AREA

UNITS

TARGET

LINGUISTIC ACHIEVEMENT

English for communication.
(50 Hours)

Travel.
(10 hours)

Cognitive Target: 4
Interprets and communicates information about travelling.
(Hours: 10 hours)

- Listening to statements about a map in order to get to any specific place.
- Explaining leisure and entertainment possibilities to a visitor.
- Discussing about weather concerns when travelling.
- Reading a map from another country to find out cities and places.
- Reading about environmental issues to take into account to visit a foreign country.
- Revising a business plan to propose an international company.
- Developing writing skills making, accepting or declining an offer.

SUBJECT- AREA

UNITS

TARGET

LINGUISTIC ACHIEVEMENT

English for communication
(50 Hours)

Astounding Future Career
(10 hours)

Cognitive Target: 5

Interprets and communicates information about: applying or transferring skills learned in one job situation to another.
(Hours: 10 hours)

- Listening to a discussion between two managers.
- Discussing community problems and solutions by interviewing classmates.
- Talking about life in a city and contrasting it with life in the country side.
- Comparing and contrast the lives and goals of people regarding working conditions.
- Developing consciousness about my skills, achievements and awards.
- Organizing ideas to design an improvement plan to change in life.

CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS

DUODÉCIMO AÑO

CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS

DUODÉCIMO AÑO

SUB-ÁREA

PRINCIPIOS Y TÉCNICAS DEL DISEÑO GRÁFICO

DESCRIPCIÓN

Esta sub-área cuenta con cinco unidades de estudio donde se ofrece el espacio adecuado para que los aspectos teórico-prácticos, contenidos en ella, sean desarrollados durante diez horas semanales para un total de 250 horas anuales, comprendidas en curso lectivo. Esta sub-área está compuesta por las siguientes unidades de estudio:

- **Técnicas de Publicidad y Mercadeo:** Permite al o la estudiante comprender el mercado publicitario, donde como diseñador se verá involucrado. Desarrollando el en él o ella el temperamento creativo y estratégico; sin el cual, ninguna campaña publicitaria tendría éxito, preparándolos para laborar como Creativo Publicitario, una de las actividades más demandantes y rentables del orden publicitario.
- **Diseño de multimedia y web (software):** Desarrolla en el o la estudiante las capacidades básicas para el diseño de multimedia y web, mediante el uso de software especializado y herramientas de programación, en un nivel básico pero lo suficientemente competente para poder aplicar a un puesto de trabajo o para desarrollar páginas por gestión propia.
- **Diseño de carteles y gigantografía:** Permite al o la estudiante el desarrollo de habilidades para la creación de artes de gran tamaño, con los parámetros técnicos necesarios para su correcta reproducción por los medios presentes en el mercado, así como estimular su creatividad para desarrollar contenidos creativos, estéticos y efectivos para los fines del anuncio.
- **Diseño de periódicos, revistas y libros:** Desarrolla en el alumno o la alumna, la capacidad de diagramar contenidos de textos e ilustraciones en los formatos de libros, periódicos, revistas y folletos, pertenecientes al diseño editorial.
- **Gestión empresarial:** Permite al o la estudiante reconocer las estructuras de las empresas ya existentes y prepararse para iniciar su propia empresa en un futuro cercano.

OBJETIVOS GENERALES

- Aplicar los conceptos fundamentales de las técnicas de publicidad y mercadeo en el desarrollo de proyectos publicitarios.
- Utilizar los conceptos del diseño de multimedia y WEB en proyectos digitales relacionados con el medio.
- Aplicar los conceptos básicos del diseño en la creación de carteles y gigantografías.
- Diagramar con principios compositivos en todo tipo de publicación editorial.
- Reconocer los principios que gobiernan la creación de una empresa.

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

Unidades	Nombre	Tiempo estimado en horas	Tiempo estimado en semanas
I	Técnicas de Publicidad y Mercadeo.	40	4
II	Diseño de Multimedia y WEB	70	7
III	Diseño de Carteles y Gigantografía.	50	5
IV	Diseño de Periódicos, Revistas y Libros	50	5
V	Gestión Empresarial.	40	4
	TOTAL	250	25

NORMA TÉCNICA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

DATOS GENERALES

- Título:** Técnicas de Publicidad y Mercadeo.
- Propósito:** Aplicar los conceptos fundamentales de las técnicas de publicidad y mercadeo en el desarrollo de proyectos publicitarios.
- Nivel de competencia:** Básica.

UNIDADES DE COMPETENCIA LABORAL QUE CONFORMAN LA NORMA.

Título	Clasificación
Menciona acertadamente los acontecimientos ocurridos en los periodos básicos de la historia de la publicidad.	Específica
Cita correctamente las distintas décadas relacionadas con la publicidad.	Específica
Identifica claramente los tipos de agencia.	Específica
Diagrama sin error los departamentos básicos de una agencia de publicidad.	Específica
Señala eficientemente los componentes de un Plan de Publicidad.	Específica
Reconoce con exactitud los componentes de un Plan de Mercadeo.	Específica
Describe correctamente en qué consiste el plan de medios.	Específica
Ilustra con claridad los medios publicitarios.	Específica

ELEMENTOS DE COMPETENCIA

Referencia	Título del elemento
1 – 1	Desarrollar proyectos publicitarios según la normativa vigente.

CRITERIOS DE DESEMPEÑO:

- Menciona los antecedentes de la historia de la publicidad.
- Describe los tipos de agencias publicitarias y los departamentos que la componen.
- Distingue las partes que componen el Plan de Publicidad y el Plan de Mercadeo.
- Caracteriza de los planes de medios y los medios publicitarios, tanto convencionales como los aplicables a la WEB y medios no tradicionales.

CAMPO DE APLICACIÓN:

Categoría	Clase
Servicios	Prestación de servicios de Educación Técnica

EVIDENCIAS DE CONOCIMIENTO:

- Menciona los acontecimientos ocurridos en los periodos básicos de la historia de la publicidad.
- Cita las distintas décadas relacionadas con la publicidad.
- Identifica los tipos de agencia.
- Señala los componentes de un Plan de Publicidad.
- Describe en qué consiste el plan de medios.

EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO:

- Diagrama los departamentos básicos de una agencia de publicidad.
- Reconoce los componentes de un Plan de Mercadeo.
- Ilustra los medios publicitarios.

Modalidad: Industrial

Especialidad: Diseño Gráfico.

Sub-área: Principios y técnicas del diseño gráfico.

Año: Duodécimo.

Unidad de Estudio: Técnicas de Publicidad y Mercadeo

Tiempo Estimado: 40 horas

Propósito: Aplicar los conceptos fundamentales de las técnicas de publicidad y mercadeo en el desarrollo de proyectos publicitarios.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
1. Mencionar los antecedentes de la historia de la publicidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Antecedentes históricos de la publicidad: <ul style="list-style-type: none"> • Períodos básicos de la historia de la publicidad: <ul style="list-style-type: none"> • 1870 a 1900 • 1900 a 1949 • 1950 a 1980 • Década: <ul style="list-style-type: none"> • 1950 a 1960 • 1970 al 1980 (la era del posicionamiento). • Cuarto período. 1980 a época actual. 	<p><u>El o La docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Relata los acontecimientos ocurridos en los periodos básicos de la historia de la publicidad. • Comenta las distintas décadas relacionadas con la publicidad. <p><u>El o La estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Menciona los acontecimientos ocurridos en los periodos básicos de la historia de la publicidad. • Cita las distintas décadas relacionadas con la publicidad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Disposición por conocer la antecedentes de la publicidad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menciona los antecedentes de la historia de la publicidad.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
2. Describir los tipos de agencias publicitarias y los departamentos que la componen.	<ul style="list-style-type: none"> • Tipos de Agencias. • Pequeña y mediana empresa de Diseño • Departamentos básicos de una Agencia de Publicidad (Cuentas, Medios, Creativo, Tráfico, Financiero). 	<p><u>El o La docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Distingue los tipos de agencia. • Ilustra los departamentos básicos de una agencia de publicidad. <p><u>El o La estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifica los tipos de agencia. • Diagrama los departamentos básicos de una agencia de publicidad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Disposición por conocer la antecedentes de la publicidad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Describe los tipos de agencias publicitarias y los departamentos que la componen.
3. Distinguir las partes que componen el Plan de Publicidad y el Plan de Mercadeo.	<ul style="list-style-type: none"> • Plan de Publicidad: <ul style="list-style-type: none"> • Medios de Comunicación. • Plan y estrategia de Campaña. • El Concepto Creativo. • Dirección de Arte. 	<p><u>El o La docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifica los componentes de un Plan de Publicidad. • Distingue los componentes de un Plan de Mercadeo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Disposición por conocer la antecedentes de la publicidad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Distingue las partes que componen el Plan de Publicidad y el Plan de Mercadeo.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
	<ul style="list-style-type: none"> • Plan de Mercadeo: <ul style="list-style-type: none"> • Marca. • Tipos de producto. • Briefing. • Misión – Visión. • Ciclo de vida del producto. • Mezcla de marketing (4P). 	<p><u>El o La estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Señala los componentes de un Plan de Publicidad. • Reconoce los componentes de un Plan de Mercadeo. 		
<p>4. Caracterizar los planes de medios y los medios publicitarios, tanto convencionales como los aplicables a la WEB y medios no tradicionales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Plan de Medios: <ul style="list-style-type: none"> • Definición de objetivos de medios. • Elaboración de la estrategia de medios. • Programación o distribución del presupuesto. • Evaluación. • Medios publicitarios: <ul style="list-style-type: none"> • Medios publicitarios convencionales. • Medios publicitarios On line. • Medios publicitarios no convencionales. 	<p><u>El o La docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Explica en qué consiste el plan de medios. • Reconoce los medios publicitarios. <p><u>El o La estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Describe en qué consiste el plan de medios. • Ilustra los medios publicitarios. 	<ul style="list-style-type: none"> • Disposición por conocer la antecedentes de la publicidad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Caracteriza los planes de medios y los medios publicitarios, tanto convencionales como los aplicables a la WEB y medios no tradicionales.

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:
Relata los acontecimientos ocurridos en los periodos básicos de la historia de la publicidad.
Comenta las distintas décadas relacionadas con la publicidad.
Distingue los tipos de agencia.
Ilustra los departamentos básicos de una agencia de publicidad.
Identifica los componentes de un Plan de Publicidad.
Distingue los componentes de un Plan de Mercadeo.
Explica en qué consiste el plan de medios.
Reconoce los medios publicitarios.

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 acontecimientos ocurridos en los periodos básicos de la historia de la publicidad.			
Cita correctamente las distintas décadas relacionadas con la publicidad.			
Identifica claramente los tipos de agencia.			
Diagrama sin error los departamentos básicos de una agencia de publicidad.			
Señala eficientemente los componentes de un Plan de Publicidad.			
Reconoce con exactitud los componentes de un Plan de Mercadeo.			
Describe correctamente en qué consiste el plan de medios.			
Ilustra con claridad los medios publicitarios.			

OBSERVACIONES:

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Mencionar los antecedentes de la historia de la publicidad.	Menciona los antecedentes de la historia de la publicidad.	Menciona los acontecimientos ocurridos en los periodos básicos de la historia de la publicidad.	Conocimiento	Menciona acertadamente los acontecimientos ocurridos en los periodos básicos de la historia de la publicidad.
		Cita las distintas décadas relacionadas con la publicidad.	Conocimiento	Cita correctamente las distintas décadas relacionadas con la publicidad.
Describir los tipos de agencias publicitarias y los departamentos que la componen.	Describe los tipos de agencias publicitarias y los departamentos que la componen.	Identifica los tipos de agencia.	Conocimiento	Identifica claramente los tipos de agencia.
		Diagrama los departamentos básicos de una agencia de publicidad.	Desempeño	Diagrama sin error los departamentos básicos de una agencia de publicidad.
Distinguir las partes que componen el Plan de Publicidad y el Plan de Mercadeo.	Distingue las partes que componen el Plan de Publicidad y el Plan de Mercadeo.	Señala los componentes de un Plan de Publicidad.	Conocimiento	Señala eficientemente los componentes de un Plan de Publicidad.
		Reconoce los componentes de un Plan de Mercadeo.	Desempeño	Reconoce con exactitud los componentes de un Plan de Mercadeo.
Caracterizar los planes de medios y los medios publicitarios, tanto convencionales como los aplicables a la WEB y medios no tradicionales.	Caracteriza los planes de medios y los medios publicitarios, tanto convencionales como los aplicables a la WEB y medios no tradicionales.	Describe en qué consiste el plan de medios.	Conocimiento	Describe correctamente en qué consiste el plan de medios.
		Ilustra los medios publicitarios.	Desempeño	Ilustra con claridad los medios publicitarios.

NORMA TÉCNICA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

DATOS GENERALES

- Título:** Diseño de Multimedia y WEB.
- Propósito:** Elaborar páginas de web, utilizando el equipo de cómputo adecuado.
- Nivel de competencia:** Básica.

UNIDADES DE COMPETENCIA LABORAL QUE CONFORMAN LA NORMA.

Título	Clasificación
Distingue con precisión los principios históricos de la evolución del World Wide WEB.	Específica
Representa con exactitud los principios históricos de la evolución del World Wide WEB.	Específica
Demuestra correctamente los principios históricos de la evolución del World Wide WEB.	Específica
Menciona acertadamente los códigos básicos del HTML en el diseño de páginas WEB.	Específica
Identifica eficientemente los códigos básicos del HTML en el diseño de páginas WEB.	Específica
Aplica eficazmente los códigos básicos del HTML en el diseño de páginas WEB.	Específica
Nombra sin error los códigos básicos del Diseño de WEB, mediante páginas de estilo en cascada (CSS).	Específica
Reconoce con facilidad los códigos básicos del Diseño de WEB, mediante páginas de estilo en cascada (CSS).	Específica
Emplea con acierto los códigos básicos del Diseño de WEB, mediante páginas de estilo en cascada (CSS).	Específica
Nombra con precisión los conocimientos adquiridos al diseñar páginas con el uso de programas de diseño para WEB.	Específica
Describe con exactitud los conocimientos adquiridos al diseñar páginas con el uso de programas de diseño para WEB.	Específica
Utiliza correctamente los conocimientos adquiridos al diseñar páginas con el uso de programas de diseño para WEB.	Específica
Muestra acertadamente la utilización de programas de animación y multimedia para el diseño de WEB.	Específica
Reconoce eficientemente la utilización de programas de animación y multimedia para el diseño de WEB.	Específica
Demuestra eficazmente la utilización de programas de animación y multimedia para el diseño de WEB.	Específica
Cita sin error conceptos básicos de Action Script.	Específica

Título	Clasificación
Describe con facilidad los eventos y funiones en materia de Action Script.	Específica
Elabora con acierto programas sencillos en Action Script o lenguajes similares.	Específica
Señala con precisión otros programas y sistemas vigentes para la creación de páginas WEB.	Específica
Reconoce con exactitud otros programas y sistemas vigentes para la creación de páginas WEB.	Específica
Utiliza con precisión otros programas y sistemas vigentes para la creación de páginas WEB.	Específica

ELEMENTOS DE COMPETENCIA

Referencia	Título del elemento
2 – 1	Diseñar Multimedia y WEB, utilizando el equipò apropiado.

CRITERIOS DE DESEMPEÑO:

- Reconoce los principios históricos de la evolución del World Wide WEB. Describe los códigos básicos del HTML en el diseño de páginas Web.
- Describe los códigos básicos del Diseño de WEB, mediante páginas de estilo en cascada (CSS).
- Aplica los conocimientos adquiridos al diseñar páginas con el uso de programas de diseño para WEB.
- Utiliza programas de animación y multimedia para el diseño de WEB.
- Elabora programas sencillos en Action Script o lenguajes similares.
- Describe otros programas y sistemas vigentes para la creación de páginas WEB.

CAMPO DE APLICACIÓN:

Categoría	Clase
Servicios	Prestación de servicios de Educación Técnica

EVIDENCIAS DE CONOCIMIENTO:

Identifica los códigos básicos del Diseño de WEB, mediante páginas de estilo en cascada (CSS).
Cita conceptos básicos de Action Script.
Describe los eventos y funciones en materia de Action Script.

EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO:

Explica los principios históricos de la evolución del World Wide WEB.
Reconoce los códigos básicos del HTML en el diseño de páginas WEB.
Reconoce otros programas y sistemas vigentes para la creación de páginas WEB.

EVIDENCIAS DE PRODUCTO:

Aplica los conocimientos adquiridos al diseñar páginas con el uso de programas de diseño para WEB.
Utiliza programas de animación y multimedia para el diseño de WEB.
Elabora programas sencillos en Action Script o lenguajes similares.

Modalidad: Industrial

Especialidad: Diseño Gráfico.

Sub-área: Principios y técnicas del diseño gráfico.

Año: Duodécimo.

Unidad de Estudio: Diseño de Multimedia y Web

Tiempo Estimado: 70 horas

Propósito: Elaborar páginas de web, utilizando el equipo de cómputo adecuado.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
1. Reconocer los principios históricos de la evolución del World Wide WEB.	<ul style="list-style-type: none"> • Evolución de la World Wide WEB: <ul style="list-style-type: none"> • Antecedentes históricos de la Internet. • Tiendas en línea. • Buscadores. • Navegadores. • Servidores. • Correo electrónico. • Redes Sociales. 	<p><u>El o La docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Enumera los principios históricos de la evolución del World Wide WEB. • Reconoce los principios históricos de la evolución del World Wide WEB. • Emplea los principios históricos de la evolución del World Wide WEB. 	<ul style="list-style-type: none"> • Responsabilidad al navegar por internet. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce los principios históricos de la evolución del World Wide WEB.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o La estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Distingue los principios históricos de la evolución del World Wide WEB. • Representa los principios históricos de la evolución del World Wide WEB. • Demuestra los principios históricos de la evolución del World Wide WEB. 		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>2. Describir los códigos básicos del HTML en el diseño de páginas WEB.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Códigos básicos del HTML: <ul style="list-style-type: none"> • Elementos de encabezado. • Estructura del texto y caracteres. • Listas, enlaces y tablas. • Marcos, formularios, colores e imágenes. 	<p><u>El o La docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Define los códigos básicos del HTML en el diseño de páginas WEB. • Ilustra los códigos básicos del HTML en el diseño de páginas WEB. • Emplea los códigos básicos del HTML en el diseño de páginas WEB. <p><u>El o La estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Menciona los códigos básicos del HTML en el diseño de páginas WEB. • Identifica los códigos básicos del HTML en el diseño de páginas WEB. • Aplica los códigos básicos del HTML en el diseño de páginas WEB. 		<ul style="list-style-type: none"> • Describe los códigos básicos del HTML en el diseño de páginas WEB.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>3. Describir los códigos básicos del Diseño de WEB, mediante páginas de estilo en cascada (CSS).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Códigos básicos del Diseño de WEB: <ul style="list-style-type: none"> • CSS niveles 1,2 y 3. 	<p><u>El o La docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Señala los códigos básicos del Diseño de WEB, mediante páginas de estilo en cascada (CSS). • Representa los códigos básicos del Diseño de WEB, mediante páginas de estilo en cascada (CSS). • Utiliza los códigos básicos del Diseño de WEB, mediante páginas de estilo en cascada (CSS). 		<ul style="list-style-type: none"> • Describe los códigos básicos del Diseño de WEB, mediante páginas de estilo en cascada (CSS).

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o La estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Nombra los códigos básicos del Diseño de WEB, mediante páginas de estilo en cascada (CSS). • Reconoce los códigos básicos del Diseño de WEB, mediante páginas de estilo en cascada (CSS). • Emplea los códigos básicos del Diseño de WEB, mediante páginas de estilo en cascada (CSS). 		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>4. Aplicar los conocimientos adquiridos al diseñar páginas con el uso de programas de diseño para WEB.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Definir el sitio. • Elaboración de la página principal y siguiente. • Creación de vínculos. • Publicación. 	<p><u>El o La docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Cita los conocimientos adquiridos al diseñar páginas con el uso de programas de diseño para WEB. • Expresa los conocimientos adquiridos al diseñar páginas con el uso de programas de diseño para WEB. • Determina los conocimientos adquiridos al diseñar páginas con el uso de programas de diseño para WEB. 		<ul style="list-style-type: none"> • Aplica los conocimientos adquiridos al diseñar páginas con el uso de programas de diseño para WEB.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o La estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Nombra los conocimientos adquiridos al diseñar páginas con el uso de programas de diseño para WEB. • Describe los conocimientos adquiridos al diseñar páginas con el uso de programas de diseño para WEB. • Utiliza los conocimientos adquiridos al diseñar páginas con el uso de programas de diseño para WEB. 		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>5. Utilizar programas de animación y multimedia para el diseño de WEB.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Animación y multimedia: <ul style="list-style-type: none"> • Conceptos básicos de animación. • Utilización básica de la aplicación digital. • Proyectos interactivos desarrollados con el software. • Publicación del documento. 	<p><u>El o La docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Menciona la utilización de programas de animación y multimedia para el diseño de WEB. • Representa la utilización de programas de animación y multimedia para el diseño de WEB. • Determina la utilización de programas de animación y multimedia para el diseño de WEB. 		<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza programas de animación y multimedia para el diseño de WEB.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o La estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Muestra la utilización de programas de animación y multimedia para el diseño de WEB. • Reconoce la utilización de programas de animación y multimedia para el diseño de WEB. • Demuestra la utilización de programas de animación y multimedia para el diseño de WEB. 		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>6. Elaborar programas sencillos en Action Script o lenguajes similares.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conceptos básicos de Action Script: <ul style="list-style-type: none"> • Lenguaje objeto. • Action script 2 y 3. • Las clases y subclases • Sintaxis más usual. • • Eventos y funciones: • Interactividad de botones y teclado. • Controles de video y sonido. • Navegación básica con Action Script: <ul style="list-style-type: none"> • Las escenas • Las acciones de carga de video y películas interactivas. • Interacción con los navegadores. 	<p><u>El o La docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Distingue conceptos básicos de Action Script. • Reconoce los eventos y funiones en materia de Action Script. • Demuestra la elaboración de programas sencillos en Action Script o lenguajes similares. <p><u>El o La estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Cita conceptos básicos de Action Script. • Describe los eventos y funiones en materia de Action Script. • Elabora programas sencillos en Action Script o lenguajes similares. 		<ul style="list-style-type: none"> • Elabora programas sencillos en Action Script o lenguajes similares.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
7. Describir otros programas y sistemas vigentes para la creación de páginas WEB.	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicaciones de animación alternativas. • LightWave de Microsoft. • Buscar en la red. • Código abierto. • Buscar en la red. 	<p><u>El o La docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Menciona otros programas y sistemas vigentes para la creación de páginas WEB. • Describe otros programas y sistemas vigentes para la creación de páginas WEB. • Ilustra otros programas y sistemas vigentes para la creación de páginas WEB. 		<ul style="list-style-type: none"> • Describe otros programas y sistemas vigentes para la creación de páginas WEB.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o La estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Señala otros programas y sistemas vigentes para la creación de páginas WEB. • Reconoce otros programas y sistemas vigentes para la creación de páginas WEB. • Utiliza otros programas y sistemas vigentes para la creación de páginas WEB. 		

PRÁCTICAS Y LISTAS DE COTEJO	
DESARROLLO DE LA PRÁCTICA	
UNIDAD DE ESTUDIO:	PRÁCTICA No. 1
Propósito: Diseño de Multimedia y WEB	
Escenario:	Duración:

MATERIALES	MAQUINARIA	EQUIPO	HERRAMIENTA

Procedimientos
El o La docente:
Enumera los principios históricos de la evolución del World Wide WEB.
Reconoce los principios históricos de la evolución del World Wide WEB.
Emplea los principios históricos de la evolución del World Wide WEB.
Define los códigos básicos del HTML en el diseño de páginas WEB.
Ilustra los códigos básicos del HTML en el diseño de páginas WEB.
Emplea los códigos básicos del HTML en el diseño de páginas WEB.
Señala los códigos básicos del Diseño de WEB, mediante páginas de estilo en cascada (CSS).
Representa los códigos básicos del Diseño de WEB, mediante páginas de estilo en cascada (CSS).
Utiliza los códigos básicos del Diseño de WEB, mediante páginas de estilo en cascada (CSS).
Cita los conocimientos adquiridos al diseñar páginas con el uso de programas de diseño para WEB.
Expresa los conocimientos adquiridos al diseñar páginas con el uso de programas de diseño para WEB.
Determina los conocimientos adquiridos al diseñar páginas con el uso de programas de diseño para WEB.
Menciona la utilización de programas de animación y multimedia para el diseño de WEB.
Representa la utilización de programas de animación y multimedia para el diseño de WEB.
Determina la utilización de programas de animación y multimedia para el diseño de WEB.
Distingue conceptos básicos de Action Script.
Reconoce los eventos y funciones en materia de Action Script.
Demuestra la elaboración de programas sencillos en Action Script o lenguajes similares.
Menciona otros programas y sistemas vigentes para la creación de páginas WEB.
Describe otros programas y sistemas vigentes para la creación de páginas WEB.
Ilustra otros programas y sistemas vigentes para la creación de páginas WEB.

LISTA DE COTEJO SUGERIDA		Fecha:		
Nombre del o la 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" aquellas observaciones que hayan sido cumplidas por el alumnado durante su desempeño.				
DESARROLLO		SI	AÚN NO	NO APLICA
Distingue con precisión los principios históricos de la evolución del World Wide WEB.				
Representa con exactitud los principios históricos de la evolución del World Wide WEB.				
Demuestra correctamente los principios históricos de la evolución del World Wide WEB.				
Menciona acertadamente los códigos básicos del HTML en el diseño de páginas WEB.				
Identifica eficientemente los códigos básicos del HTML en el diseño de páginas WEB.				
Aplica eficazmente los códigos básicos del HTML en el diseño de páginas WEB.				
Nombra sin error los códigos básicos del Diseño de WEB, mediante páginas de estilo en cascada (CSS).				
Reconoce con facilidad los códigos básicos del Diseño de WEB, mediante páginas de estilo en cascada (CSS).				
Emplea con acierto los códigos básicos del Diseño de WEB, mediante páginas de estilo en cascada (CSS).				
Nombra con precisión los conocimientos adquiridos al diseñar páginas con el uso de programas de diseño para WEB.				
Describe con exactitud los conocimientos adquiridos al diseñar páginas con el uso de programas de diseño para WEB.				
Utiliza correctamente los conocimientos adquiridos al diseñar páginas con el uso de programas de diseño para WEB.				
Muestra acertadamente la utilización de programas de animación y multimedia para el diseño de WEB.				
Reconoce eficientemente la utilización de programas de animación y multimedia para el diseño de WEB.				
Demuestra eficazmente la utilización de programas de animación y multimedia para el diseño de WEB.				
Cita sin error conceptos básicos de Action Script.				
Describe con facilidad los eventos y funiones en materia de Action Script.				
Elabora con acierto programas sencillos en Action Script o lenguajes similares.				
Señala con precisión otros programas y sistemas vigentes para la creación de páginas WEB.				

Reconoce con exactitud otros programas y sistemas vigentes para la creación de páginas WEB.			
Utiliza con precisión otros programas y sistemas vigentes para la creación de páginas WEB.			

OBSERVACIONES:

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Reconocer los principios históricos de la evolución del World Wide WEB.	Reconoce los principios históricos de la evolución del World Wide WEB.	Distingue con precisión los principios históricos de la evolución del World Wide WEB.	Conocimiento	Distingue con precisión los principios históricos de la evolución del World Wide WEB.
		Representa con exactitud los principios históricos de la evolución del World Wide WEB.	Desempeño	Representa con exactitud los principios históricos de la evolución del World Wide WEB.
		Demuestra correctamente los principios históricos de la evolución del World Wide WEB.	Producto	Demuestra correctamente los principios históricos de la evolución del World Wide WEB.
Describir los códigos básicos del HTML en el diseño de páginas WEB.	Describe los códigos básicos del HTML en el diseño de páginas WEB.	Menciona acertadamente los códigos básicos del HTML en el diseño de páginas WEB.	Conocimiento	Menciona acertadamente los códigos básicos del HTML en el diseño de páginas WEB.
		Identifica eficientemente los códigos básicos del HTML en el diseño de páginas WEB.	Desempeño	Identifica eficientemente los códigos básicos del HTML en el diseño de páginas WEB.
		Aplica eficazmente los códigos básicos del HTML en el diseño de páginas WEB.	Producto	Aplica eficazmente los códigos básicos del HTML en el diseño de páginas WEB.

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

Describir los códigos básicos del Diseño de WEB, mediante páginas de estilo en cascada (CSS).	Describe los códigos básicos del Diseño de WEB, mediante páginas de estilo en cascada (CSS).	Nombra sin error los códigos básicos del Diseño de WEB, mediante páginas de estilo en cascada (CSS).	Conocimiento	Nombra sin error los códigos básicos del Diseño de WEB, mediante páginas de estilo en cascada (CSS).
		Reconoce con facilidad los códigos básicos del Diseño de WEB, mediante páginas de estilo en cascada (CSS).	Desempeño	Reconoce con facilidad los códigos básicos del Diseño de WEB, mediante páginas de estilo en cascada (CSS).
		Emplea con acierto los códigos básicos del Diseño de WEB, mediante páginas de estilo en cascada (CSS).	Producto	Emplea con acierto los códigos básicos del Diseño de WEB, mediante páginas de estilo en cascada (CSS).
Aplicar los conocimientos adquiridos al diseñar páginas con el uso de programas de diseño para WEB.	Aplica los conocimientos adquiridos al diseñar páginas con el uso de programas de diseño para WEB.	Nombra con precisión los conocimientos adquiridos al diseñar páginas con el uso de programas de diseño para WEB.	Conocimiento	Nombra con precisión los conocimientos adquiridos al diseñar páginas con el uso de programas de diseño para WEB.
		Describe con exactitud los conocimientos adquiridos al diseñar páginas con el uso de programas de diseño para WEB.	Desempeño	Describe con exactitud los conocimientos adquiridos al diseñar páginas con el uso de programas de diseño para WEB.

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

		Utiliza correctamente los conocimientos adquiridos al diseñar páginas con el uso de programas de diseño para WEB.	Producto	Utiliza correctamente los conocimientos adquiridos al diseñar páginas con el uso de programas de diseño para WEB.
Utilizar programas de animación y multimedia para el diseño de WEB.	Utiliza programas de animación y multimedia para el diseño de WEB.	Muestra acertadamente la utilización de programas de animación y multimedia para el diseño de WEB.	Conocimiento	Muestra acertadamente la utilización de programas de animación y multimedia para el diseño de WEB.
		Reconoce eficientemente la utilización de programas de animación y multimedia para el diseño de WEB.	Desempeño	Reconoce eficientemente la utilización de programas de animación y multimedia para el diseño de WEB.
		Demuestra eficazmente la utilización de programas de animación y multimedia para el diseño de WEB.	Producto	Demuestra eficazmente la utilización de programas de animación y multimedia para el diseño de WEB.
Elaborar programas sencillos en Action Script o lenguajes similares.	Elabora programas sencillos en Action Script o lenguajes similares.	Cita conceptos básicos de Action Script.	Conocimiento	Cita eficientemente conceptos básicos de Action Script.
		Describe los eventos y funciones en materia de Action Script.	Desempeño	Describe correctamente los eventos y funciones en materia de Action Script.

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
		Elabora programas sencillos en Action Script o lenguajes similares.	Producto	Elabora con exactitud programas sencillos en Action Script o lenguajes similares.
Describir otros programas y sistemas vigentes para la creación de páginas WEB.	Describe otros programas y sistemas vigentes para la creación de páginas WEB.	Señala con precisión otros programas y sistemas vigentes para la creación de páginas WEB.	Conocimiento	Señala con precisión otros programas y sistemas vigentes para la creación de páginas WEB.
		Reconoce con exactitud otros programas y sistemas vigentes para la creación de páginas WEB.	Desempeño	Reconoce con exactitud otros programas y sistemas vigentes para la creación de páginas WEB.
		Utiliza con precisión otros programas y sistemas vigentes para la creación de páginas WEB.	Producto	Utiliza con precisión otros programas y sistemas vigentes para la creación de páginas WEB.

NORMA TÉCNICA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

DATOS GENERALES

Titulo: **Diseño de Carteles y Gigantografía.**

Propósito: Elaborar piezas gráficas de mediano y gran formato, utilizando el equipo apropiado.

Nivel de competencia: Básica.

UNIDADES DE COMPETENCIA LABORAL QUE CONFORMAN LA NORMA.

Título	Clasificación
Enumera claramente las etapas históricas del desarrollo del cartel.	Específica
Ilustra correctamente los estilos de carteles clásicos.	Específica
Representa con exactitud los carteles de la ex unión Soviética y sus satélites.	Específica
Menciona sin error aspectos básicos de la composición.	Específica
Diseña eficientemente carteles en forma manual.	Específica
Explica con claridad los sustratos para pintura de carteles.	Específica
Diseña con precisión carteles en forma digital.	Específica
Explica correctamente los tipos e impresión a gran escala.	Específica
Representa sin error los usos y ejemplos de los materiales.	Específica
Ilustra con exactitud los tipos de plotter.	Específica
Diseña con precisión gigantografías a escala.	Específica
Enlista claramente ejemplos de uso comercial para el plotter de corte y el plotter de inyección.	Específica
Diseña sin error estructura para Banner, Mupies y la Valla de Carretera.	Específica

ELEMENTOS DE COMPETENCIA

Referencia	Título del elemento
3 – 1	Diseñar carteles y gigantografía, utilizando el equipo adecuado.

CRITERIOS DE DESEMPEÑO:

Describe las etapas históricas del desarrollo del cartel.

Reconoce los estilos y tendencias en la creación de carteles.

Aplica los principios de la composición y el diseño en la creación de carteles.

Describe los principios involucrados en la impresión digital para gigantografía, equipos y materiales.

Aplica principios de pre prensa digital para la preparación de artes para carteles y gigantografías.

CAMPO DE APLICACIÓN:

Categoría

Clase

Servicios

Prestación de servicios de Educación Técnica

EVIDENCIAS DE CONOCIMIENTO:

Enumera las etapas históricas del desarrollo del cartel.

Menciona aspectos básicos de la composición.

Enumera ejemplos de uso comercial para el plotter de corte y el plotter de inyección.

EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO:

Ilustra los estilos de carteles clásicos.

Representa los carteles de la ex Unión Soviética y sus satélites.

Explica los sustratos para pintura de carteles.

Explica los tipos e impresión a gran escala.

Representa los usos y ejemplos de los materiales.

Ilustra los tipos de plotter.

EVIDENCIAS DE PRODUCTO:

Diseña carteles en forma manual.

Diseña carteles en forma digital.

Diseña gigantografías a escala.

Diseña estructura para Banner, Mupies y la Valla de Carretera.

Modalidad: Industrial

Especialidad: **DISEÑO GRÁFICO.**

Sub-área: **Principios y técnicas del diseño gráfico.**

Año: Duodécimo.

Unidad de Estudio: Diseño de Carteles y Gigantografía

Tiempo Estimado: 50 horas

Propósito: Elaborar piezas gráficas de mediano y gran formato, utilizando el equipo apropiado.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
1. Describir las etapas históricas del desarrollo del cartel.	<p>Principales aspectos históricos de los carteles:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El cartel en el período impresionista, Francia. • El cartel del Art Nouveau • Otros puntos históricos relevantes. • Carteles de guerra. Primera y Segunda guerra mundial. 	<p><u>El o La docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Describe las etapas históricas del desarrollo del cartel. <p><u>El o La estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Enumera las etapas históricas del desarrollo del cartel. 	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad en la elaboración de carteles y gigantografías. 	<ul style="list-style-type: none"> • Describe las etapas históricas del desarrollo del cartel.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
2. Reconocer los estilos y tendencias en la creación de carteles.	<p>Estilos de carteles clásicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bahaus o arte Constructivista. • Art Nouveau • Minimalista • Expresionista • Cubista • Estilo Liberty • Realista o fotorealista • Arte POP • Arte OP • Futurista <p>Carteles de la ex unión soviética y sus satélites:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El cartel pintado o artístico en Hungría y Checoslovaquia. • Tendencias actuales en el arte del cartel. 	<p><u>El o La docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Distingue los estilos de carteles clásicos. • Reconoce los carteles de la ex unión Soviética y sus satélites. <p><u>El o La estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ilustra los estilos de carteles clásicos. • Representa los carteles de la ex unión Soviética y sus satélites. 		<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce los estilos y tendencias en la creación de carteles.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
3. Aplicar los principios de la composición y el diseño en la creación de carteles.	<p>Fundamentos básicos de la composición.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Equilibrio • Proporción • Camino visual • Jerarquía o Destaque. • Armonias de color • Ritmo • Psicología de los colores, formas y líneas. • Cerramiento. • Claves tonales. <p>El cartel manual.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Materiales y técnicas para pintura de carteles. <ul style="list-style-type: none"> • Témperas • Óleos • Tinta China • Acuarela • Collage • Lápices de grafito y color. • Sustratos para pintura de carteles. <ul style="list-style-type: none"> • Cartón de presentación. 	<p><u>El o La docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Fundamenta aspectos básicos de la composición. • Demuestra el diseño del cartel en forma manual. • Reconoce los sustratos para pintura de carteles. • Demuestra el diseño del cartel en forma digital. <p><u>El o La estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Menciona aspectos básicos de la composición. • Diseña carteles en forma manual. • Explica los sustratos para pintura de carteles. • Diseña carteles en forma digital. 		<ul style="list-style-type: none"> • Aplica los principios de la composición y el diseño en la creación de carteles.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
	<ul style="list-style-type: none"> • Lienzo • Estilos propios para carteles pintados. • Escaneo o fotografía del cartel pintado para reproducción. <p>El cartel digital</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bocetos iniciales manuales. • Preparación de las preferencias del programa. • Uso correcto del espacio y los formatos para carteles o gigantografías. • Resoluciones para imágenes en carteles y gigantografía. • Uso de varios programas para diseñar un cartel o gigantografía. 			

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
4. Describir los principios involucrados en la impresión digital para gigantografía, equipos y materiales.	<p>Impresión a gran formato:</p> <ul style="list-style-type: none"> Definición El Plotter Materiales o superficies de impresión: <ul style="list-style-type: none"> Lona Vinílica Canva Back Light Adhesivos Microperforado Papel Adhesivos Adhesivos Tranlúcidos <p>Usos y ejemplos de los materiales</p> <p>Tipos de Plotter:</p> <ul style="list-style-type: none"> Plotter de Corte Plotter de Inyección de tinta 	<p><u>El o La docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Reconoce los tipos e impresión a gran escala. Ilustra los usos y ejemplos de los materiales. Distingue entre los tipos de plotter. <p><u>El o La estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Explica los tipos e impresión a gran escala. Representa los usos y ejemplos de los materiales. Ilustra los tipos de plotter. 	<ul style="list-style-type: none"> Creatividad en la elaboración de carteles y gigantografías. 	<ul style="list-style-type: none"> Describe los principios involucrados en la impresión digital para gigantografía, equipos y materiales.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
5. Aplicar principios de preprensa digital para la preparación de artes para carteles y gigantografías.	Principios de preprensa digital: <ul style="list-style-type: none"> • Diseño y resolución de gigantografías a escala • Ejemplos de uso comercial para el plotter de corte • Ejemplos de uso comercial para el plotter de inyección. • El Banner y el Mupi • Estructuras para Banner y Mupies • La Valla de Carretera 	<u>El o La docente:</u> <ul style="list-style-type: none"> • Demuestra el diseño de gigantografías a escala. • Enumera ejemplos de uso comercial para el plotter de corte y el plotter de inyección. • Demuestra el diseño de estructura para Banner, Mupies y la Valla de Carretera. 	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad en la elaboración de carteles y gigantografías. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica principios de preprensa digital para la preparación de artes para carteles y gigantografías.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o La estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseña gigantografías a escala. • Enlista ejemplos de uso comercial para el plotter de corte y el plotter de inyección. • Diseña estructura para Banner, Mupies y la Valla de Carretera. 		

PRÁCTICAS Y LISTAS DE COTEJO	
DESARROLLO DE LA PRÁCTICA	
UNIDAD DE ESTUDIO:	PRÁCTICA No. 1
Propósito: Diseño de Carteles y Gigantografía	
Escenario:	Duración:

MATERIALES	MAQUINARIA	EQUIPO	HERRAMIENTA

Procedimientos
El o La docente:
Describe las etapas históricas del desarrollo del cartel.
Distingue los estilos de carteles clásicos.
Reconoce los carteles de la ex unión Soviética y sus satélites.
Fundamenta aspectos básicos de la composición.
Demuestra el diseño del cartel en forma manual.
Reconoce los sustratos para pintura de carteles.
Demuestra el diseño del cartel en forma digital.
Reconoce los tipos e impresión a gran escala.
Ilustra los usos y ejemplos de los materiales.
Distingue entre los tipos de plotter.
Demuestra el diseño de gigantografías a escala.
Enumera ejemplos de uso comercial para el plotter de corte y el plotter de inyección.
Demuestra el diseño de estructura para Banner, Mupies y la Valla de Carretera.

LISTA DE COTEJO SUGERIDA		Fecha:		
Nombre del o la 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" aquellas observaciones que hayan sido cumplidas por el alumnado durante su desempeño.				
DESARROLLO		SI	AÚN NO	NO APLICA
Enumera claramente las etapas históricas del desarrollo del cartel.				
Ilustra correctamente los estilos de carteles clásicos.				
Representa con exactitud los carteles de la ex unión Soviética y sus satélites.				
Menciona sin error aspectos básicos de la composición.				
Diseña eficientemente carteles en forma manual.				
Explica con claridad los sustratos para pintura de carteles.				
Diseña con precisión carteles en forma digital.				
Explica correctamente los tipos e impresión a gran escala.				
Representa sin error los usos y ejemplos de los materiales.				
Ilustra con exactitud los tipos de plotter.				
Diseña con precisión gigantografías a escala.				
Enlista claramente ejemplos de uso comercial para el plotter de corte y el plotter de inyección.				
Diseña sin error estructura para Banner, Mupies y la Valla de Carretera.				

OBSERVACIONES:

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Describir las etapas históricas del desarrollo del cartel.	Describe las etapas históricas del desarrollo del cartel.	Enumera las etapas históricas del desarrollo del cartel.	Conocimiento	Enumera claramente las etapas históricas del desarrollo del cartel.
Reconocer los estilos y tendencias en la creación de carteles.	Reconoce los estilos y tendencias en la creación de carteles.	Ilustra los estilos de carteles clásicos.	Desempeño	Ilustra correctamente los estilos de carteles clásicos.
		Representa los carteles de la ex Unión Soviética y sus satélites.	Desempeño	Representa con exactitud los carteles de la ex Unión Soviética y sus satélites.
Aplicar los principios de la composición y el diseño en la creación de carteles.	Aplica los principios de la composición y el diseño en la creación de carteles.	Menciona aspectos básicos de la composición.	Conocimiento	Menciona sin error aspectos básicos de la composición.
		Diseña carteles en forma manual.	Producto	Diseña eficientemente carteles en forma manual.
		Explica los sustratos para pintura de carteles.	Desempeño	Explica con claridad los sustratos para pintura de carteles.
		Diseña precisión carteles en forma digital.	Producto	Diseña con precisión carteles en forma digital.
Describir los principios involucrados en la impresión digital para gigantografía, equipos y materiales.	Describe los principios involucrados en la impresión digital para gigantografía, equipos y materiales.	Explica los tipos e impresión a gran escala.	Desempeño	Explica correctamente los tipos e impresión a gran escala.

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
		Representa los usos y ejemplos de los materiales.	Desempeño	Representa sin error los usos y ejemplos de los materiales.
		Ilustra los tipos de plotter.	Desempeño	Ilustra con exactitud los tipos de plotter.
Aplicar principios de pre prensa digital para la preparación de artes para carteles y gigantografías.	Aplica principios de pre prensa digital para la preparación de artes para carteles y gigantografías.	Diseña gigantografías a escala.	Producto	Diseña con precisión gigantografías a escala.
		Enlista ejemplos de uso comercial para el plotter de corte y el plotter de inyección.	Conocimiento	Enlista claramente ejemplos de uso comercial para el plotter de corte y el plotter de inyección.
		Diseña estructura para Banner, Mupies y la Valla de Carretera.	Producto	Diseña sin error estructura para Banner, Mupies y la Valla de Carretera.

NORMA TÉCNICA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

DATOS GENERALES

Título: **Diseño de Periódicos, Revistas y Libros.**

Propósito: Diagramar con principios compositivos todo tipo de publicación editorial

Nivel de competencia: Básica.

UNIDADES DE COMPETENCIA LABORAL QUE CONFORMAN LA NORMA.

Título	Clasificación
Recuerda con claridad los conceptos fundamentales del desarrollo de la imprenta en relación a la edición de libros.	Específica
Cita con claridad las características de los impresos editoriales y para-editoriales.	Específica
Clasifica correctamente los tipos de impresos.	Específica
Reconoce sin error las características técnicas y materiales para la impresión editorial.	Específica
Aplica eficientemente las normas de composición y diseño en la creación de portadas para libros y revistas.	Específica
Crea eficientemente material impreso.	Específica
Utiliza con eficiencia las herramientas presentes en los programas digitales de edición de textos.	Específica

ELEMENTOS DE COMPETENCIA

Referencia	Título del elemento
4- 1	Diseñar periódicos, revistas y libros según parámetros preestablecidos.

CRITERIOS DE DESEMPEÑO:

- Describe el desarrollo de la imprenta en relación a la impresión de libros y publicaciones periódicas.
- Clasifica los diversos impresos editoriales y para editoriales.
- Reconoce las características técnicas para el diseño de periódicos y revistas.
- Crea diversos proyectos de portadas para revistas y libros.

- Aplica las diversas herramientas de un programa de Diagramación Digital en el diseño de libros y periódicos.

CAMPO DE APLICACIÓN:

Categoría

Clase

Servicios

Prestación de servicios de Educación Técnica

EVIDENCIAS DE CONOCIMIENTO:

Recuerda los conceptos fundamentales del desarrollo de la imprenta en relación a la edición de libros.
Cita las características de los impresos editoriales y para-editoriales.

EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO:

Reconoce las características técnicas y materiales para la impresión editorial.
Clasifica los tipos de impresos.

EVIDENCIAS DE PRODUCTO:

Aplica las normas de composición y diseño en la creación de portadas para libros y revistas.
Crea material impreso.
Utiliza las herramientas presentes en los programas digitales de edición de textos.

Modalidad: Industrial

Especialidad: **DISEÑO GRÁFICO.**

Sub-área: **Principios y técnicas del diseño gráfico.**

Año: Duodécimo.

Unidad de Estudio: Diseño de periódicos, revistas y libros.

Tiempo Estimado: 50 horas

Propósito: Diagramar con principios compositivos todo tipo de publicación editorial.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
1.Describir el desarrollo de la imprenta en relación a la impresión de libros y publicaciones periódicas.	<ul style="list-style-type: none"> • Nacimiento de la imprenta. • Primeros libros impresos. • Historia del periódico. 	<p><u>El o La docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Cita los conceptos fundamentales del desarrollo de la imprenta en relación a la edición de libros <p><u>El o La estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Recuerda los conceptos fundamentales del desarrollo de la imprenta en relación a la edición de libros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Imaginación en el diseño de distintas publicaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Describe el desarrollo de la imprenta en relación a la impresión de libros y publicaciones periódicas.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
2. Clasificar los diversos impresos editoriales y para editoriales.	<p>Impresos editoriales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Libros • Revistas • Periódicos <p>Impresos paraeditoriales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Publigráfica. • Correspondencia. • Presentación e identificación. • Confección y expedición. • Valores y agendas. • Impresos para contabilidad. • Calendarios. • Recordatorios. • Participaciones. 	<p><u>El o La docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce los tipos de impresos. • Lista las características de los impresos editoriales y paraeditoriales. <p><u>El o La estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Clasifica los tipos de impresos. • Cita las características de los impresos editoriales y paraeditoriales. 		<ul style="list-style-type: none"> • Clasifica los diversos impresos editoriales y para editoriales.
3. Reconocer las características técnicas para el diseño de periódicos y revistas.	<p>Diseño de periódicos y revistas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formatos • Reticulas • Estilos de párrafos • Títulos y subtítulos • Imágenes • Espacios en blanco. • Filetes 	<p><u>El o La docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Explica las características técnicas y materiales para la impresión editorial. <p><u>El o La estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce las características técnicas y materiales para la impresión editorial. 		<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce las características técnicas para el diseño de periódicos y revistas.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
4. Crear diversos proyectos de portadas para revistas y libros.	<p>Normas de Composición y Diseño de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cubiertas de libros. • Portadas de revista. 	<p><u>El o La docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Demuestra la aplicación de las normas de composición y diseño en la creación de portadas para libros y revistas. <p><u>El o La estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplica las normas de composición y diseño en la creación de portadas para libros y revistas. 		<ul style="list-style-type: none"> • Crea diversos proyectos de portadas para revistas y libros.
5. Aplicar las diversas herramientas de un programa de Diagramación Digital en el diseño de libros y periódicos.	<ul style="list-style-type: none"> • Diagramación de publicaciones editoriales por medio de programas digitales. 	<p><u>El o La docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Demuestra la utilización de las herramientas presentes en los programas digitales de edición de textos. • Aplica las normas de diseño editorial a la creación de material impreso. <p><u>El o La estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliza las herramientas presentes en los programas digitales de edición de textos. • Crea material impreso. 		<ul style="list-style-type: none"> • Aplica las diversas herramientas de un programa de Diagramación Digital en el diseño de libros y periódicos.

PRÁCTICAS Y LISTAS DE COTEJO	
DESARROLLO DE LA PRÁCTICA	
UNIDAD DE ESTUDIO: Diseño de periódicos, revistas y libros	PRÁCTICA No. 1
Propósito:	
Escenario:	Duración:

MATERIALES	MAQUINARIA	EQUIPO	HERRAMIENTA

Procedimientos
El y La docente:
Cita los conceptos fundamentales del desarrollo de la imprenta en relación a la edición de libros.
Reconoce los tipos de impresos.
Lista las características de los impresos editoriales y para-editoriales.
Explica las características técnicas y materiales para la impresión editorial.
Demuestra la aplicación de las normas de composición y diseño en la creación de portadas para libros y revistas.
Demuestra la utilización de las herramientas presentes en los programas digitales de edición de textos.
Aplica las normas de diseño editorial a la creación de material impreso.

LISTA DE COTEJO SUGERIDA		Fecha:	
Nombre del o la 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" aquellas observaciones que hayan sido cumplidas por el alumnado durante su desempeño.			
DESARROLLO	SI	AÚN NO	NO APLICA
Recuerda con claridad los conceptos fundamentales del desarrollo de la imprenta en relación a la edición de libros.			
Clasifica correctamente los tipos de impresos.			
Cita con claridad las características de los impresos editoriales y para-editoriales.			
Reconoce sin error las características técnicas y materiales para la impresión editorial.			
Aplica eficientemente las normas de composición y diseño en la creación de portadas para libros y revistas.			
Utiliza con eficiencia las herramientas presentes en los programas digitales de edición de textos			
Crea eficientemente material impreso.			

OBSERVACIONES:

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Describir el desarrollo de la imprenta en relación a la impresión de libros y publicaciones periódicas.	Describe el desarrollo de la imprenta en relación a la impresión de libros y publicaciones periódicas.	Recuerda los conceptos fundamentales del desarrollo de la imprenta en relación a la edición de libros.	Conocimiento	Recuerda con claridad los conceptos fundamentales del desarrollo de la imprenta en relación a la edición de libros.
Clasificar los diversos impresos editoriales y para editoriales.	Clasifica los diversos impresos editoriales y para editoriales.	Clasifica los tipos de impresos.	Desempeño	Clasifica los tipos de impresos.
		Cita las características de los impresos editoriales y para-editoriales.	Conocimiento	Cita las características de los impresos editoriales y para-editoriales.
Reconocer las características técnicas para el diseño de periódicos y revistas.	Reconoce las características técnicas para el diseño de periódicos y revistas.	Reconoce las características técnicas para el diseño de periódicos y revistas.	Desempeño	Reconoce sin error las características técnicas para el diseño de periódicos y revistas.
Crear diversos proyectos de portadas para revistas y libros.	Crea diversos proyectos de portadas para revistas y libros.	Aplica las normas de composición y diseño en la creación de portadas para libros y revistas.	Producto	Aplica eficientemente las normas de composición y diseño en la creación de portadas para libros y revistas.

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Aplicar las diversas herramientas de un programa de Diagramación Digital en el diseño de libros y periódicos.	Aplica las diversas herramientas de un programa de Diagramación Digital en el diseño de libros y periódicos.	Utiliza las herramientas presentes en los programas digitales de edición de textos.	Producto	Utiliza con eficiencia las herramientas presentes en los programas digitales de edición de textos.
		Crea material impreso.	Producto	Crea eficientemente material impreso.

NORMA TÉCNICA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

DATOS GENERALES

Título: **Gestión Empresarial**

Propósito: Iniciar una empresa cumpliendo con los parámetros establecidos para tal efecto.

Nivel de competencia: Básica.

UNIDADES DE COMPETENCIA LABORAL QUE CONFORMAN LA NORMA.

Título

Clasificación

Representa correctamente los tipos de empresas y las áreas funcionales que la componen.	Específica
Enumera sin error los elementos de un estudio financiero.	Específica
Explica con claridad las características de un estudio técnico.	Específica
Describe acertadamente los pasos que se deben realizar para un estudio de factibilidad.	Específica
Realiza correctamente un plan de acción para iniciar una empresa.	Específica
Define con claridad el concepto y el uso de cada documento comercial y administrativo.	Específica
Menciona con exactitud cómo se debe compartir una persona en el trabajo.	Específica
Elabora sin error documentos comerciales y administrativos.	Específica
Contrasta acertadamente la legislación laboral con su especialidad.	Específica
Elabora sin error una contabilidad básica afin a su especialidad.	Específica
Aplica con exactitud el régimen simplificado.	Específica

ELEMENTOS DE COMPETENCIA

Referencia

Título del elemento

5-1

Realizar el plan de acción para iniciar una empresa, cumpliendo con la reglamentación vigente para tal efecto.

CRITERIOS DE DESEMPEÑO:

Elabora un estudio de mercado para una actividad productiva determinada.
Elabora documentos comerciales y administrativos.
Desarrolla procesos contables sencillos.

CAMPO DE APLICACIÓN:

Categoría	Clase
Servicios	Prestación de servicios de Educación Técnica

EVIDENCIAS DE CONOCIMIENTO:

Enumera los elementos de un estudio financiero.
Define el concepto y el uso de cada documento comercial y administrativo.
Menciona cómo se debe compartir una persona en el trabajo.
Describe la cultura organizacional que se genera en diferentes empresas.

EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO:

Representa los tipos de empresas y las áreas funcionales que la componen.
Explica las características de un estudio técnico.
Describe los pasos que se deben realizar para un estudio de factibilidad.
Contrasta la legislación laboral con su especialidad.

EVIDENCIAS DE PRODUCTO:

Realiza un plan de acción para iniciar una empresa.
Elabora documentos comerciales y administrativos.
Realiza labores propias de la especialidad en la empresa.
Elabora una contabilidad básica afin a su especialidad.
Aplica el régimen simplificado.

Modalidad: Industrial.

Especialidad: **Diseño Gráfico.**

Sub-área: **Principios y técnicas de diseño gráfico.**

Año: Duodécimo.

Unidad de Estudio: Gestión Empresarial.

Tiempo Estimado: 40 horas.

Propósito: Iniciar una empresa cumpliendo con los parámetros establecidos para tal efecto.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
1. Elaborar un estudio de mercado para una actividad productiva determinada.	<p>Tipos de empresa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Por cantidad de empleados • Pública o privada • De servicios • Productiva <p>Áreas funcionales de la empresa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Producción • Mercadeo • Personal • Finanzas <p>Estudios de factibilidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Idea inicial de un proyecto. • Metas y objetivos. • Estudio de Mercado: • Proveedores, fábricas, consumidores. 	<p><u>El o La docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ilustra los tipos de empresas y las áreas funcionales que la componen. • Identifica los elementos de un estudio financiero. • Describe las características de un estudio técnico. • Explica los pasos que se deben realizar para un estudio de factibilidad. • Demuestra cómo se realiza un plan de acción para iniciar una empresa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Compañerismo en los trabajos que se realizan en el aula. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora un estudio de mercado para una actividad productiva determinada.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
	<p>Estudio Técnico:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tamaño del proyecto. • Mano de obra-proceso de producción. • Guías de acceso. • Planta Física. • Organización. <p>Estudio Financiero:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Flujo de ventas. • Análisis de resultados. <p>Plan de una empresa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El estudio de factibilidad como base. • Preparación de presupuestos para iniciar una empresa. • Resumen del mercado meta. • Presentación del plan al banco. 	<p><u>El o La estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Representa los tipos de empresas y las áreas funcionales que la componen. • Enumera los elementos de un estudio financiero. • Explica las características de un estudio técnico. • Describe los pasos que se deben realizar para un estudio de factibilidad. • Realiza un plan de acción para iniciar una empresa. 		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
2. Elaborar documentos comerciales y administrativos.	<p>Documentos comerciales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vale • Factura • Recibo con saldos y sin saldo. • Planilla (sencilla) <p>Documentos administrativos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hoja de vida. • Solicitud de empleo. • Entrevistas. • Contratación de personal. <p>Comportamientos en el trabajo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Motivación del personal • Realimentación positiva • Resolución de conflictos • Reconocimiento a la eficiencia. • Reglamentos. • Horarios. 	<p><u>El o la docente</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce el concepto y el uso de cada documento comercial y administrativo. • Comenta cómo se debe compartir una persona en el trabajo. • Demuestra cómo elaborar documentos comerciales y administrativos. <p><u>El o La estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Define el concepto y el uso de cada documento comercial y administrativo. • Menciona cómo se debe compartir una persona en el trabajo. • Elabora documentos comerciales y administrativos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Compañerismo en los trabajos que se realizan en el aula. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora documentos comerciales y administrativos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
3.Desarrollar procesos contables sencillos.	<p>Legislación laboral:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prohibiciones de los empleados • Prohibiciones de los patrones. • Salarios • Jornadas de trabajo • Dias feriados, vacaciones y descansos • Prestaciones legales <p>Contabilidad básica afin a su especialidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Manual de cuentas. • Ciclo contable de una empresa de servicios. • Libros contables <p>Legislación tributaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regmien Simplificado 	<p><u>El o La docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Relaciona la legislación laboral con su especialidad. • Desarrolla una contabilidad básica afin a su especialidad. • Demuestra la aplicación del régimen simplificado. <p><u>El o La estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Contrasta la legislación laboral con su especialidad. • Elabora una contabilidad básica afin a su especialidad. • Aplica el régimen simplificado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Compañerismo en los trabajos que se realizan en el aula. 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla procesos contables sencillos.

PRÁCTICAS Y LISTAS DE COTEJO

DESARROLLO DE LA PRÁCTICA

UNIDAD DE ESTUDIO: Gestión empresarial

PRÁCTICA No. 1

Propósito:

Escenario: Aula - Taller

Duración:

MATERIALES	MAQUINARIA	EQUIPO	HERRAMIENTA

Procedimientos

El y La docente:

Ilustra los tipos de empresas y las áreas funcionales que la componen.
--

Identifica los elementos de un estudio financiero.
--

Describe las características de un estudio técnico.

Explica los pasos que se deben realizar para un estudio de factibilidad.
--

Demuestra cómo se realiza un plan de acción para iniciar una empresa.

Reconoce el concepto y el uso de cada documento comercial y administrativo.

Comenta cómo se debe compartir una persona en el trabajo.

Demuestra cómo elaborar documentos comerciales y administrativos.

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

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

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

DESARROLLO	SI	AUN NO	NO APLICA
Representa correctamente los tipos de empresas y las áreas funcionales que la componen.			
Enumera sin error los elementos de un estudio financiero.			
Explica con claridad las características de un estudio técnico.			
Describe acertadamente los pasos que se deben realizar para un estudio de factibilidad.			
Realiza correctamente un plan de acción para iniciar una empresa.			
Define con claridad el concepto y el uso de cada documento comercial y administrativo.			
Menciona con exactitud cómo se debe compartir una persona en el trabajo.			
Elabora sin error documentos comerciales y administrativos.			
Contrasta acertadamente la legislación laboral con su especialidad.			
Elabora sin error una contabilidad básica afin a su especialidad.			
Aplica con exactitud el régimen simplificado.			

OBSERVACIONES:

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Elaborar un estudio de mercado para una actividad productiva determinada.	Elabora un estudio de mercado para una actividad productiva determinada.	Representa los tipos de empresas y las áreas funcionales que la componen.	Desempeño	Representa correctamente los tipos de empresas y las áreas funcionales que la componen.
		Enumera los elementos de un estudio financiero.	Conocimiento	Enumera sin error los elementos de un estudio financiero.
		Explica las características de un estudio técnico.	Conocimiento	Explica con claridad las características de un estudio técnico.
		Describe los pasos que se deben realizar para un estudio de factibilidad.	Desempeño	Describe acertadamente los pasos que se deben realizar para un estudio de factibilidad.
		Realiza un plan de acción para iniciar una empresa.	Producto	Realiza correctamente un plan de acción para iniciar una empresa.
Elaborar documentos comerciales y administrativos.	Elabora documentos comerciales y administrativos.	Define el concepto y el uso de cada documento comercial y administrativo.	Conocimiento	Define con claridad el concepto y el uso de cada documento comercial y administrativo.
		Menciona cómo se debe compartir una persona en el trabajo.	Conocimiento	Menciona con exactitud cómo se debe compartir una persona en el trabajo.
		Elabora documentos comerciales y administrativos.	Producto	Elabora sin error documentos comerciales y administrativos.

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Desarrollar procesos contables sencillos	Desarrolla procesos contables sencillos	Contrasta acertadamente la legislación laboral con su especialidad.	Desempeño	Contrasta acertadamente la legislación laboral con su especialidad.
		Elabora sin error una contabilidad básica afin a su especialidad.	Producto	Elabora sin error una contabilidad básica afin a su especialidad.
		Aplica con exactitud el régimen simplificado.	Producto	Aplica con exactitud el régimen simplificado.

SUB-ÁREA DISEÑO GRÁFICO DIGITAL

DESCRIPCIÓN

Esta sub-área está integrada por tres unidades de estudio donde se ofrece el espacio adecuado para que los aspectos teórico-prácticos se puedan desarrollar por medio del software requerido en los procesos de diseño gráfico, durante ocho horas semanales para un total de 200 horas anuales. Las unidades de estudio, se describen a continuación:

- **Aplicaciones en tres dimensiones:** Permite al o la alumno(a) desarrollar las destrezas básicas en el modelado y aplicación de otras herramientas en las cinco áreas generales del diseño en tres dimensiones: modelado, texturizado, iluminación, animación, y renderizado.
- **Aplicaciones en dos dimensiones:** Permite al o la alumno(a) desarrollar las destrezas básicas para el modelado y aplicación de otras herramientas de ilustración avanzada, presentes en los programas de vectores y raster, para crear imágenes de alta calidad en dos dimensiones.
- **Edición básica de Video:** Permite al alumnado crear videos de calidad, aplicando los programas de edición digital y por lo tanto los prepara para laborar en empresas de producción audiovisual.

OBJETIVOS GENERALES

- Reconocer las destrezas básicas para el modelado de volúmenes virtuales y su aplicación en el diseño.
- Aplicar las herramientas de ilustración digital en imágenes gráficas.
- Aplicar las técnicas audiovisuales en la edición básica.

DISTRIBUCIÓN DE LAS UNIDADES DE ESTUDIO DISEÑO GRÁFICO DIGITAL

Unidades	Nombre	Tiempo estimado en horas	Tiempo estimado en semanas
I	Aplicaciones en tres dimensiones.	80	10
II	Aplicaciones en dos dimensiones.	64	8
III	Edición básica de Video	56	7
	TOTAL	200	25

NORMA TÉCNICA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

DATOS GENERALES

Titulo:	Aplicaciones en tres dimensiones (3D).
Propósito:	Reconocer las destrezas básicas para el modelado de volúmenes virtuales y su aplicación en el diseño.
Nivel de competencia:	Básica.

UNIDADES DE COMPETENCIA LABORAL QUE CONFORMAN LA NORMA.

Título	Clasificación
Lista correctamente las características comunes del software de diseño 3D.	Específica
Enumera con claridad los elementos básicos para ver una escena.	Específica
Explica acertadamente la configuración de una interfaz.	Específica
Identifica claramente los menus y ventanas.	Específica
Explica concretamente la gestión de capas.	Específica
Menciona correctamente generalidades sobre las técnicas de modelado poligonal.	Específica
Clasifica con claridad los tipos de modelado.	Específica
Representa acertadamente los tipos de superficies.	Específica
Explica sin error las técnicas básicas de modelado en Nurbs y subdivisión.	Específica
Ilustra eficientemente cómo se usan y controlan las curvas bezier.	Específica
Cita concretamente las ventajas y desventajas del modelado Nurbs.	Específica
Distingue claramente el concepto y usos de los modelos PROXY.	Específica
Aplica sin error los materiales en modelos anteriormente creados.	Específica
Utiliza eficientemente texturas en modelos anteriormente creados.	Específica
Distingue con exactitud los tipos de mapas.	Específica
Representa con precisión los movimientos básicos del objeto.	Específica
Desarrolla sin error las técnicas de animación.	Específica
Usa con exactitud herramientas para animación en 3D.	Específica
Diseña con precisión renderizados de los modelos creados.	Específica
Exporta sin error videos.	Específica
Aplica con exactitud las precauciones en el uso de la memoria RAM para el renderizado.	Específica
Reconoce correctamente las diversas opciones de los programas de modelado 3D dirigidos a la creación de paisajes, y tipo escultórico.	Específica

ELEMENTOS DE COMPETENCIA

Referencia	Título del elemento
1-2	Desarrollar aplicaciones en tres dimensiones (3D), según la normativa vigente.

CRITERIOS DE DESEMPEÑO:

- Describe las características básicas presentes en los programas de diseño en 3 D.--
- Aplica técnicas de modelado poligonal para la creación de formas básicas y complejas en cualquier programa.
- Describe las técnicas básicas de modelado por Nurbs y Subdivisión (subsurf) en diversos modelos simples.
- Aplica materiales y texturas tanto procedurales como rasterizadas a modelos anteriormente creados.
- Aplica técnicas de iluminación digital a sus modelos.
- Utiliza técnicas de animación simples.
- Crea renderizados de los modelos creados tanto en imágenes fijas y animadas.
- Reconoce las diversas opciones de los programas de modelado 3D dirigidos a la creación de paisajes, y tipo escultórico.

CAMPO DE APLICACIÓN:

Categoría	Clase
Servicios	Prestación de servicios de Educación Técnica

EVIDENCIAS DE CONOCIMIENTO:

- Lista las características comunes del software de diseño 3D.
- Enumera los elementos básicos para ver una escena.
- Identifica los menus y ventanas.
- Menciona generalidades sobre las técnicas de modelado poligonal.
- Cita las ventajas y desventajas del modelado Nurbs.
- Disntingue el concepto y usos de los modelos PROXY.
- Distingue los tipos de mapas.

EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO:

Explica la configuración de una interfaz.
Explica la gestión de capas.
Clasifica los tipos de modelado.
Representa los tipos de superficies.
Explica las técnicas básicas de modelado en Nurbs y subdivisión.
Ilustra cómo se usan y controlan las curvas bezier.
Representa los movimientos básicos del objeto.

EVIDENCIAS DE PRODUCTO:

Aplica los materiales en modelos anteriormente creados.
Utiliza texturas en modelos anteriormente creados.
Desarrolla las técnicas de animación.
Usa herramientas para animación en 3D.
Diseña renderizados de los modelos creados.
Exporta videos.
Aplica las precauciones en el uso de la memoria RAM para el renderizado.

Modalidad: Industrial.

Especialidad: **DISEÑO GRÁFICO**

Sub-área: **Diseño gráfico digital.**

Año: Duodécimo.

Unidad de Estudio: Aplicaciones en tres dimensiones(3D)

Tiempo Estimado: 80 horas.

Propósito: Reconocer las destrezas básicas para el modelado de volúmenes virtuales y su aplicación en el diseño.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
1. Describir las características básicas presentes en los programas de diseño en 3 D.	<p>Programas de diseño en 3D:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interfaz del software de tres dimensiones. <p>Elementos básicos para ver una escena.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Navegación por el espacio 3D. Controles básicos. • Como escoger y editar un objeto. • Como ocultar objetos o partes para facilitar la edición. <p>Configuración de la interfaz.</p> <ul style="list-style-type: none"> • De acuerdo al programa en uso. 	<p><u>El o La docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce las características comunes del software de diseño 3D. • Cita los elementos básicos para ver una escena. • Reconoce la configuración de una interfaz. • Distingue los menus y ventanas. • Describe la gestión de capas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Inquietud por adquirir nuevos conocimientos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Describe las características básicas presentes en los programas de diseño en 3 D.--

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
	<p>Menús y ventanas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Configuración de ventanas ortogonales y perspectiva. • Menús emergentes. <p>Gestión de capas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Características de las capas en 3D. • Visualizar y ocultar capas. • Ordenar por capas. • Cambiar elementos de capa. • Contexto de la escena. • Las escenas para simplificar la edición del contenido 3D. • Crear escenas • Pasarse de una escena a otra • Elementos comunes a varias escenas • Combinar escenas en el renderizado. 	<p><u>El o La estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Lista las características comunes del software de diseño 3D. • Enumera los elementos básicos para ver una escena. • Explica la configuración de una interfaz. • Identifica los menus y ventanas. • Explica la gestión de capas. 		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>2. Aplicar técnicas de modelado poligonal para la creación de formas básicas y complejas en cualquier programa.</p>	<p>Contextualización de las técnicas de modelado poligonal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definición de polígono. • Tipos de polígonos (3 lados y de 4 lados). • Definición de vértices, ortogonal y perspectiva. • Técnicas por extrusión. <p>Tipos de modelado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Por cajas • Por vértices. • Por superficies o polígono a polígono. • Primitivos de modelado poligonal. • Dirección de las normales. <p>Tipos de superficies:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Superficies de revolución. • Superficies cerradas y abiertas. • Suavizado de modelos poligonales. 	<p><u>El o La docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Contextualiza generalidades sobre las técnicas de modelado poligonal. • Reconoce los tipos de modelado. • Ilustra los tipos de superficies. <p><u>El o La estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Menciona generalidades sobre las técnicas de modelado poligonal. • Clasifica los tipos de modelado. • Representa los tipos de superficies. 	<ul style="list-style-type: none"> • Inquietud por adquirir nuevos conocimientos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica técnicas de modelado poligonal para la creación de formas básicas y complejas en cualquier programa.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
3.Describir las técnicas básicas de modelado por Nurbs y Subdivisión (subsurf) en diversos modelos simples.	<p>Técnicas básicas de modelado en Nurbs y Subdivisión:</p> <ul style="list-style-type: none"> Definición de NURBS y de superficies de subdivisión. Usos de las curvas Bezier y generación de superficies mediante nurbs. Controles de las curvas nurbs y bezier. Resolución en el modelado por nurbs. Ventajas y desventajas del modelado por Nurbs. PROXY: Concepto y uso de modelos PROXY. 	<p><u>El o La docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Reconoce las técnicas básicas de modelado en Nurbs y subdivisión. Describe cómo se usan y controlan las curvas bezier. Contrasta entre las ventajas y desventajas del modelado Nurbs. Identifica el concepto y usos de los modelos PROXY. <p><u>El o La estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Explica las técnicas básicas de modelado en Nurbs y subdivisión. Ilustra cómo se usan y controlan las curvas bezier. Cita las ventajas y desventajas del modelado Nurbs. Distingue el concepto y usos de los modelos PROXY. 	<ul style="list-style-type: none"> Inquietud por adquirir nuevos conocimientos. 	<ul style="list-style-type: none"> Describe las técnicas básicas de modelado por Nurbs y Subdivisión (subsurf) en diversos modelos simples.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
4. Aplicar materiales y texturas tanto procedurales como rasterizadas a modelos anteriormente creados.	<p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Paneles principales. • Tipos básicos de materiales: <ul style="list-style-type: none"> • Phong, Lambert, Oren Nayar, etc. • Despliegue de la superficie para texturado. (UV Unwrap) <p>Tipos de texturas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Procedurales y de imágenes. <p>Tipos de mapas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Normales y de desplazamiento. • Compositor de nodos. • Filtros para control de materiales 	<p><u>El o La docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Demuestra la aplicación de los materiales en modelos anteriormente creados. • Demuestra la utilización de texturas en modelos anteriormente creados. • Distingue los tipos de mapas. <p><u>El o La estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplica los materiales en modelos anteriormente creados. • Utiliza texturas en modelos anteriormente creados. • Distingue los tipos de mapas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Inquietud por adquirir nuevos conocimientos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica materiales y texturas tanto procedurales como rasterizadas a modelos anteriormente creados.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
5. Aplicar técnicas de iluminación digital a sus modelos.	<p>Técnicas de iluminación digital:</p> <ul style="list-style-type: none"> Nociones de iluminación en CGI. Tipos de luces que se usan en CGI. Sombras propias y proyectadas. Iluminación por trazado de rayos. Oclusión ambiental Iluminación a tres luces. Luz ambiental. Otros vigentes. 	<p><u>El o La docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Demuestra la aplicación de técnicas de iluminación digital a sus modelos. <p><u>El o La estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Aplica técnicas de iluminación digital a sus modelos. 	<ul style="list-style-type: none"> Inquietud por adquirir nuevos conocimientos. 	<ul style="list-style-type: none"> Aplica técnicas de iluminación digital a sus modelos.
6. Utilizar técnicas de animación simples.	<p>Movimientos básicos de los objetos.</p> <ul style="list-style-type: none"> Locación Rotación escala <p>Las 12 principios de la animación:</p> <ul style="list-style-type: none"> Estirar y encoger Anticipación Puesta en escena. Acción directa y pose a pose Acciones secundarias de 	<p><u>El o La docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Reconoce los movimientos básicos del objeto. Demuestra el desarrollo de las técnicas de animación. Demuestra el uso de herramientas para animación en 3D. 	<ul style="list-style-type: none"> Inquietud por adquirir nuevos conocimientos. 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza técnicas de animación simples.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
	<ul style="list-style-type: none"> • seguimiento y sobrelapamiento en las acciones • Aceleración y desaceleración • Arcos. • Acciones secundarias • Tiempo y espaciado. • Exageración • Dibujo sólido • Personalidad y apariencia. <p>Uso de herramientas para animación en 3D:</p> <ul style="list-style-type: none"> • fotogramas clave • Parentesco con objetos • Dope sheet o el equivalente en el programa en uso • Curvas de control o el equivalente en el programa en uso. • Huesos o esqueleto. Claves de forma o el equivalente en el programa en uso. 	<p><u>El o La estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Representa los movimientos básicos del objeto. • Desarrolla las técnicas de animación. • Usa herramientas para animación en 3D. 		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
7. Crear renderizados de los modelos creados tanto en imágenes fijas y animadas.	<p>Renderizados</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metodos de conversión de una escena 3d en una imagen de dos D. (renderizado) • Resoluciones y sistemas de salida. • Motores externos de renderizado. • Salidas animadas de videos 3d. <p>Exportacion a videos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formatos mas usuales de video. • Cuadros por segundo según el sistema de video. • Compresión de video. <p>Precauciones en el uso de la memoria RAM para el renderizado.</p>	<p><u>El o La docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Demuestra el diseño de renderizados de los modelos creados. • Demuestra el procedimiento para exportar videos. • Demuestra las precauciones en el uso de la memoria RAM para el renderizado. <p><u>El o La estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseña renderizados de los modelos creados. • Exporta videos. • Aplica las precauciones en el uso de la memoria RAM para el renderizado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Inquietud por adquirir nuevos conocimientos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Crea renderizados de los modelos creados tanto en imágenes fijas y animadas.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
8.Reconocer las diversas opciones de los programas de modelado 3D dirigidos a la creación de paisajes, y tipo escultórico.	<ul style="list-style-type: none"> Programas de modelado por sistemas de escultura digital. Programas de modelado de paisajes y ambientes. 	<p><u>El o La docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Ilustra las diversas opciones de los programas de modelado 3D dirigidos a la creación de paisajes, y tipo escultórico. <p><u>El o La docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Reconoce las diversas opciones de los programas de modelado 3D dirigidos a la creación de paisajes, y tipo escultórico. 	<ul style="list-style-type: none"> Inquietud por adquirir nuevos conocimientos. 	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce las diversas opciones de los programas de modelado 3D dirigidos a la creación de paisajes, y tipo escultórico.

PRÁCTICAS Y LISTAS DE COTEJO	
DESARROLLO DE LA PRÁCTICA	
UNIDAD DE ESTUDIO: Aplicaciones en tres dimensiones (3D)	PRÁCTICA No. 1
Propósito:	
Escenario:	Duración:

MATERIALES	MAQUINARIA	EQUIPO	HERRAMIENTA

Procedimientos
El o La docente:
Reconoce las características comunes del software de diseño 3D.
Cita los elementos básicos para ver una escena.
Reconoce la configuración de una interfaz.
Distingue los menus y ventanas.
Describe la gestión de capas.
Contextualiza generalidades sobre las técnicas de modelado poligonal.
Reconoce los tipos de modelado.
Ilustra los tipos de superficies.
Demuestra la aplicación de los materiales en modelos anteriormente creados.
Demuestra la utilización de texturas en modelos anteriormente creados.
Distingue los tipos de mapas.
Demuestra la aplicación de técnicas de iluminación digital a sus modelos.
Reconoce los movimientos básicos del objeto.
Demuestra el desarrollo de las técnicas de animación.
Demuestra el uso de herramientas para animación en 3D.
Demuestra el diseño de renderizados de los modelos creados.
Demuestra el procedimiento para exportar videos.
Demuestra las precauciones en el uso de la memoria RAM para el renderizado.
Ilustra las diversas opciones de los programas de modelado 3D dirigidos a la creación de paisajes, y tipo escultórico.

LISTA DE COTEJO SUGERIDA		Fecha:		
Nombre del o la 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" aquellas observaciones que hayan sido cumplidas por el alumnado durante su desempeño.				
DESARROLLO		SI	AÚN NO	NO APLICA
Lista correctamente las características comunes del software de diseño 3D.				
Enumera con claridad los elementos básicos para ver una escena.				
Explica acertadamente la configuración de una interfaz.				
Identifica claramente los menus y ventanas.				
Explica concretamente la gestión de capas.				
Menciona correctamente generalidades sobre las técnicas de modelado poligonal.				
Clasifica con claridad los tipos de modelado.				
Representa acertadamente los tipos de superficies.				
Explica sin error las técnicas básicas de modelado en Nurbs y subdivisión.				
Ilustra eficientemente cómo se usan y controlan las curvas bezier.				
Cita concretamente las ventajas y desventajas del modelado Nurbs.				
Distingue claramente el concepto y usos de los modelos PROXY.				
Aplica sin error los materiales en modelos anteriormente creados.				
Utiliza eficientemente texturas en modelos anteriormente creados.				
Distingue con exactitud los tipos de mapas.				
Representa con precisión los movimientos básicos del objeto.				
Desarrolla sin error las técnicas de animación.				
Usa con exactitud herramientas para animación en 3D.				
Diseña con precisión renderizados de los modelos creados.				
Exporta sin error videos.				
Aplica con exactitud las precauciones en el uso de la memoria RAM para el renderizado.				
Reconoce correctamente las diversas opciones de los programas de modelado 3D dirigidos a la creación de paisajes, y tipo escultórico.				

OBSERVACIONES:

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Describir las características básicas presentes en los programas de diseño en 3 D.--	Describe las características básicas presentes en los programas de diseño en 3 D.--	Lista las características comunes del software de diseño 3D.	Conocimiento	Lista correctamente las características comunes del software de diseño 3D.
		Enumera los elementos básicos para ver una escena.	Conocimiento	Enumera con claridad los elementos básicos para ver una escena.
		Explica la configuración de una interfaz.	Desempeño	Explica acertadamente la configuración de una interfaz.
		Identifica los menus y ventanas.	Conocimiento	Identifica claramente los menus y ventanas.
		Explica la gestión de capas.	Desempeño	Explica concretamente la gestión de capas.
Aplicar técnicas de modelado poligonal para la creación de formas básicas y complejas en cualquier programa.	Aplica técnicas de modelado poligonal para la creación de formas básicas y complejas en cualquier programa.	Menciona generalidades sobre las técnicas de modelado poligonal.	Conocimiento	Menciona correctamente generalidades sobre las técnicas de modelado poligonal.
		Clasifica los tipos de modelado.	Desempeño	Clasifica con claridad los tipos de modelado.
		Representa los tipos de superficies.	Desempeño	Representa acertadamente los tipos de superficies.

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Describir las técnicas básicas de modelado por Nurbs y Subdivisión (subsurf) en diversos modelos simples.	Describe las técnicas básicas de modelado por Nurbs y Subdivisión (subsurf) en diversos modelos simples.	Explica las técnicas básicas de modelado en Nurbs y subdivisión.	Desempeño	Explica sin error las técnicas básicas de modelado en Nurbs y subdivisión.
		Ilustra cómo se usan y controlan las curvas bezier.	Desempeño	Ilustra eficientemente cómo se usan y controlan las curvas bezier.
		Cita las ventajas y desventajas del modelado Nurbs.	Conocimiento	Cita concretamente las ventajas y desventajas del modelado Nurbs.
		Distingue claramente el concepto y usos de los modelos PROXY.	Conocimiento	Distingue claramente el concepto y usos de los modelos PROXY.
Aplicar materiales y texturas tanto procedurales como rasterizadas a modelos anteriormente creados.	Aplica materiales y texturas tanto procedurales como rasterizadas a modelos anteriormente creados.	Aplica los materiales en modelos anteriormente creados.	Producto	Aplica sin error los materiales en modelos anteriormente creados.
		Utiliza texturas en modelos anteriormente creados.	Producto	Utiliza eficientemente texturas en modelos anteriormente creados.
		Distingue los tipos de mapas.	Conocimiento	Distingue con exactitud los tipos de mapas.

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Aplicar técnicas de iluminación digital a sus modelos.	Aplica técnicas de iluminación digital a sus modelos.	Representa los movimientos básicos del objeto.	Desempeño	Representa con precisión los movimientos básicos del objeto.
Utilizar técnicas de animación simples.	Utiliza técnicas de animación simples.	Desarrolla las técnicas de animación.	Producto	Desarrolla sin error las técnicas de animación.
		Usa herramientas para animación en 3D.	Producto	Usa con exactitud herramientas para animación en 3D.
Crear renderizados de los modelos creados tanto en imágenes fijas y animadas.	Crea renderizados de los modelos creados tanto en imágenes fijas y animadas.	Diseña renderizados de los modelos creados.	Producto	Diseña con precisión renderizados de los modelos creados.
		Exporta videos.	Desempeño	Exporta sin error videos.
		Aplica las precauciones en el uso de la memoria RAM para el renderizado.	Producto	Aplica con exactitud las precauciones en el uso de la memoria RAM para el renderizado.
Reconocer las diversas opciones de los programas de modelado 3D dirigidos a la creación de paisajes, y tipo escultórico.	Reconoce las diversas opciones de los programas de modelado 3D dirigidos a la creación de paisajes, y tipo escultórico.	Reconoce las diversas opciones de los programas de modelado 3D dirigidos a la creación de paisajes, y tipo escultórico.	Desempeño	Reconoce correctamente las diversas opciones de los programas de modelado 3D dirigidos a la creación de paisajes, y tipo escultórico.

NORMA TÉCNICA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

DATOS GENERALES

Título: **Aplicaciones en dos dimensiones.**
Propósito: Realizar imágenes e ilustraciones digitales en dos dimensiones.
Nivel de competencia: Básica.

UNIDADES DE COMPETENCIA LABORAL QUE CONFORMAN LA NORMA.

Título	Clasificación
Recuerda con claridad las características de los programas de ilustración vectorizada y los de pintura digital rasterizada que se aplican a la ilustración.	Específica
Reconoce correctamente las características de las herramientas avanzadas de los programas vectorizados.	Específica
Crea sin error ilustraciones a todo color aplicando el programa vectorizado, con degradados, transparencias, efectos.	Específica
Diagrama eficientemente ilustrativas de un proceso.	Específica
Diseña con exactitud una publicación específica.	Específica
Distingue acertadamente los dispositivos artísticos de entrada.	Específica
Usa sin error la tablilla digitalizadora para la pintura artística digital en los programas de manipulación de imagen y pintura digital.	Específica
Usa con precisión técnicas de pinturas digitales.	Específica
Usa con exactitud diferentes materiales en pintura digital.	Específica
Reconoce imitaciones de técnicas manuales.	Específica
Aplica sin error técnicas de ilustración digital.	Específica
Representa acertadamente los usos en la ilustración digital.	Específica
Señala concretamente imitaciones de técnicas manuales.	Específica

ELEMENTOS DE COMPETENCIA

Referencia	Título del elemento
2-2	Desarrollar aplicaciones en dos dimensiones, según parámetros establecidos.

CRITERIOS DE DESEMPEÑO:

Describe las características básicas de los programas vectorizados y rasterizados que se aplican al desarrollo artístico de ilustraciones.

Reconoce las herramientas avanzadas de modelado en los programas vectorizados en la creación de ilustraciones diversas.

Crea ilustraciones a todo color aplicando el programa vectorizado, con degradados, transparencias, efectos.

Demuestra el uso de la tablilla digitalizadora para la pintura artística digital en los programas de manipulación de imagen y pintura digital.

Aplica los procesos básicos de la pintura digital.

Combina diversas técnicas digitales en una sola ilustración.

CAMPO DE APLICACIÓN:

Categoría	Clase
Servicios	Prestación de servicios de Educación Técnica

EVIDENCIAS DE CONOCIMIENTO:

Recuerda las características de los programas de ilustración vectorizada y los de pintura digital rasterizada que se aplican a la ilustración.

Señala imitaciones de técnicas manuales.

EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO:

Reconoce las características de las herramientas avanzadas de los programas vectorizados.
Diagrama ilustrativas de un proceso.
Reconoce imitaciones de técnicas manuales.
Representa los usos en la ilustración digital.

EVIDENCIAS DE PRODUCTO:

Crea ilustraciones a todo color aplicando el programa vectorizado, con degradados, transparencias, efectos.
Diseña una publicación específica.
Usa la tablilla digitalizadora para la pintura artística digital en los programas de manipulación de imagen y pintura digital.
Usa técnicas de pinturas digitales.
Usa diferentes materiales en pintura digital.
Aplica técnicas de ilustración digital.

Modalidad: Industrial.

Especialidad: **DISEÑO GRÁFICO**

Sub-área: **Diseño gráfico digital.**

Año: Duodécimo.

Unidad de Estudio: Aplicaciones en dos dimensiones

Tiempo Estimado: 64 horas.

Propósito: Realizar imágenes e ilustraciones digitales en dos dimensiones.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
1. Describir las características básicas de los programas vectorizados y rasterizados que se aplican al desarrollo artístico de ilustraciones.	Tipos de programas para ilustración. <ul style="list-style-type: none"> • Vectorizados. Versiones actualizadas tanto comerciales como de uso libre. (dos de cada uno). • Rasterizados. Versiones actualizadas tanto comerciales como de uso libre. (dos de cada uno). • Ejemplos de ilustraciones digitales de profesionales en la red e ilustraciones digitales impresas. 	<u>El o La docente:</u> <ul style="list-style-type: none"> • Nombra las características de los programas de ilustración vectorizada y los de pintura digital rasterizada que se aplican a la ilustración. <u>El o La estudiante:</u> <ul style="list-style-type: none"> • Recuerda las características de los programas de ilustración vectorizada y los de pintura digital rasterizada que se aplican a la ilustración. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esfuerzo en el aprendizaje de nuevos conceptos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Describe las características básicas de los programas vectorizados y rasterizados que se aplican al desarrollo artístico de ilustraciones.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
2. Reconocer las herramientas avanzadas de modelado en los programas vectorizados en la creación de ilustraciones diversas.	<p>Herramientas avanzadas en modelado vectorizado para ilustración.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La malla de degradado. • Fusiones • Efectos • Degradados • Pinceles • Símbolos • Motivos • Distorsiones por malla. • Herramienta de distorsión. • Buscatrazos • Máscaras de recorte. • Transparencia. 	<p><u>El o La docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Explica las características de las herramientas avanzadas de los programas vectorizados. <p><u>El o La estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce las características de las herramientas avanzadas de los programas vectorizados. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esfuerzo en el aprendizaje de nuevos conceptos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce las herramientas avanzadas de modelado en los programas vectorizados en la creación de ilustraciones diversas.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
3. Crear ilustraciones a todo color aplicando el programa vectorizado, con degradados, transparencias, efectos.	<p>Ilustraciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Técnicas tipo aerógrafo. • Fotorealistas con vectorizados. • Abstractas • Geométricas <p>Ilustrativas de un proceso:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desglose de operaciones • Graficado de las mismas. • Texto explicativo. • Montaje de la página como una unidad. <p>Tipo libre para una publicación específica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuento. • Fantasía. • Técnica. • Culinaria. 	<p><u>El o La docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Demuestra la creación de ilustraciones a todo color aplicando el programa vectorizado, con degradados, transparencias, efectos. • Diagrama ilustrativas de un proceso. • Demuestra el diseño de una publicación específica. <p><u>El o La estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Crea ilustraciones a todo color aplicando el programa vectorizado, con degradados, transparencias, efectos. • Diagrama ilustrativas de un proceso. • Diseña una publicación específica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esfuerzo en el aprendizaje de nuevos conceptos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Crea ilustraciones a todo color aplicando el programa vectorizado, con degradados, transparencias, efectos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
4. Demuestra el uso de la tablilla digitalizadora para la pintura artística digital en los programas de manipulación de imagen y pintura digital.	<p>Dispositivos artísticos de entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tablilla digitalizadora. • Lápiz digital. • Mouse tridimensional • Aerógrafo digital • Pantalla Tablilla digitalizadora. <p>Uso correcto de la tablilla:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presión del lápiz. • Establecer preferencias • Área para control de herramientas. • Área de dibujo • Programación de pinceles. 	<p><u>El o La docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce los dispositivos artísticos de entrada. • Demuestra el uso de la tablilla digitalizadora para la pintura artística digital en los programas de manipulación de imagen y pintura digital. <p><u>El o La estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Distingue los dispositivos artísticos de entrada. • Usa la tablilla digitalizadora para la pintura artística digital en los programas de manipulación de imagen y pintura digital. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esfuerzo en el aprendizaje de nuevos conceptos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra el uso de la tablilla digitalizadora para la pintura artística digital en los programas de manipulación de imagen y pintura digital.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
5. Aplicar los procesos básicos de la pintura digital.	<p>Técnicas de pintura digital:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Speed Painting • Creación de pinceles artísticos • Referencias fotográficas o de objetos 3D. <p>Uso de diferentes materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso de capas para ilustraciones complejas. • Uso creativo y psicológico del color. • Uso de efectos propios de estilos de capas. • Uso de motivos. • Uso de filtros de todo tipo. <p>Imitación de técnicas manuales: oleo, acuarela, tinta china, aerógrafo.</p>	<p><u>El o La docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Demuestra el uso de técnicas de pinturas digital. • Demuestra el uso de diferentes materiales en pintura digital. • Demuestra el uso de imitaciones de técnicas manuales. <p><u>El o La estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Usa técnicas de pinturas digitales. • Usa diferentes materiales en pintura digital. • Reconoce imitaciones de técnicas manuales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esfuerzo en el aprendizaje de nuevos conceptos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica los procesos básicos de la pintura digital.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
6. Combinar diversas técnicas digitales en una sola ilustración.	<p>Ilustración digital:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fotomontaje • Rasterizado de vectores, u objetos inteligentes. • Modificación fotográfica. • Modificación de elementos 3d renderizados. <p>Usos en la ilustración digital:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso de capas 3D • Uso de sellos de clonación. <p>Imitación de modos de pintura por medio de filtros.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 	<p><u>El o La docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Usa técnicas de ilustración digital. • Reconoce los usos en la ilustración digital. • Distingue imitaciones de técnicas manuales. <p><u>El o La estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplica técnicas de ilustración digital. • Representa los usos en la ilustración digital. • Señala imitaciones de técnicas manuales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esfuerzo en el aprendizaje de nuevos conceptos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Combina diversas técnicas digitales en una sola ilustración.

PRÁCTICAS Y LISTAS DE COTEJO	
DESARROLLO DE LA PRÁCTICA	
UNIDAD DE ESTUDIO: Aplicaciones en dos dimensiones (2D)	PRÁCTICA No. 1
Propósito:	
Escenario:	Duración:

MATERIALES	MAQUINARIA	EQUIPO	HERRAMIENTA

Procedimientos
El o La Docente:
Nombra las características de los programas de ilustración vectorizada y los de pintura digital rasterizada que se aplican a la ilustración.
Explica las características de las herramientas avanzadas de los programas vectorizados.
Demuestra la creación de ilustraciones a todo color aplicando el programa vectorizado, con degradados, transparencias, efectos.
Diagrama ilustrativas de un proceso.
Demuestra el diseño de una publicación específica.
Reconoce los dispositivos artísticos de entrada.
Demuestra el uso de la tablilla digitalizadora para la pintura artística digital en los programas de manipulación de imagen y pintura digital.
Demuestra el uso de técnicas de pinturas digital.
Demuestra el uso de diferentes materiales en pintura digital.
Demuestra el uso de imitaciones de técnicas manuales.
Usa técnicas de ilustración digital.
Reconoce los usos en la ilustración digital.
Distingue imitaciones de técnicas manuales.

LISTA DE COTEJO SUGERIDA	Fecha:		
Nombre del o la 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" aquellas observaciones que hayan sido cumplidas por el alumnado durante su desempeño.			
DESARROLLO	SI	AÚN NO	NO APLICA
Recuerda con claridad las características de los programas de ilustración vectorizada y los de pintura digital rasterizada que se aplican a la ilustración.			
Reconoce correctamente las características de las herramientas avanzadas de los programas vectorizados.			
Crea sin error ilustraciones a todo color aplicando el programa vectorizado, con degradados, transparencias, efectos.			
Diagrama eficientemente ilustrativas de un proceso.			
Diseña con exactitud una publicación específica.			
Distingue acertadamente los dispositivos artísticos de entrada.			
Usa sin error la tablilla digitalizadora para la pintura artística digital en los programas de manipulación de imagen y pintura digital.			
Usa con precisión técnicas de pinturas digitales.			
Usa con exactitud diferentes materiales en pintura digital.			
Reconoce imitaciones de técnicas manuales.			
Aplica sin error técnicas de ilustración digital.			
Representa acertadamente los usos en la ilustración digital.			
Señala concretamente imitaciones de técnicas manuales.			

OBSERVACIONES:

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	DE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Describir las características básicas de los programas vectorizados y rasterizados que se aplican al desarrollo artístico de ilustraciones.	las	Describe las características básicas de los programas vectorizados y rasterizados que se aplican al desarrollo artístico de ilustraciones.	Recuerda las características de los programas de ilustración vectorizada y los de pintura digital rasterizada que se aplican a la ilustración.	Conocimiento	Recuerda con claridad las características de los programas de ilustración vectorizada y los de pintura digital rasterizada que se aplican a la ilustración.
Reconocer herramientas avanzadas de modelado en los programas vectorizados en la creación de ilustraciones diversas.	las	Reconoce las herramientas avanzadas de modelado en los programas vectorizados en la creación de ilustraciones diversas.	Reconoce las características de las herramientas avanzadas de los programas vectorizados.	Desempeño	Reconoce correctamente las características de las herramientas avanzadas de los programas vectorizados.
Crear ilustraciones a todo color aplicando el programa vectorizado, con degradados, transparencias, efectos.		Crea ilustraciones a todo color aplicando el programa vectorizado, con degradados, transparencias, efectos.	Crea ilustraciones a todo color aplicando el programa vectorizado, con degradados, transparencias, efectos.	Producto	Crea sin error ilustraciones a todo color aplicando el programa vectorizado, con degradados, transparencias, efectos.

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
		Diagrama ilustrativas de un proceso.	Desempeño	Diagrama eficientemente ilustrativas de un proceso.
		Diseña una publicación específica.	Producto	Diseña con exactitud una publicación específica.
Demostrar el uso de la tablilla digitalizadora para la pintura artística digital en los programas de manipulación de imagen y pintura digital.	Demuestra el uso de la tablilla digitalizadora para la pintura artística digital en los programas de manipulación de imagen y pintura digital.	Distingue los dispositivos artísticos de entrada.	Conocimiento	Distingue acertadamente los dispositivos artísticos de entrada.
		Usa la tablilla digitalizadora para la pintura artística digital en los programas de manipulación de imagen y pintura digital.	Producto	Usa sin error la tablilla digitalizadora para la pintura artística digital en los programas de manipulación de imagen y pintura digital.
Aplicar los procesos básicos de la pintura digital.	Aplica los procesos básicos de la pintura digital.	Usa técnicas de pinturas digitales.	Producto	Usa con precisión técnicas de pinturas digitales.
		Usa diferentes materiales en pintura digital.	Producto	Usa con exactitud diferentes materiales en pintura digital.
		Reconoce imitaciones de técnicas manuales.	Desempeño	Reconoce correctamente imitaciones de técnicas manuales.

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Combinar diversas técnicas digitales en una sola ilustración.	Combina diversas técnicas digitales en una sola ilustración.	Aplica técnicas de ilustración digital.	Producto	Aplica sin error técnicas de ilustración digital.
		Representa los usos en la ilustración digital.	Desempeño	Representa acertadamente los usos en la ilustración digital.
		Señala imitaciones de técnicas manuales.	Conocimiento	Señala concretamente imitaciones de técnicas manuales.

NORMA TÉCNICA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

DATOS GENERALES

Titulo: **Edición Básica de Video.**

Propósito: Aplicar las técnicas audiovisuales en la edición básica.

Nivel de competencia: Básica.

UNIDADES DE COMPETENCIA LABORAL QUE CONFORMAN LA NORMA.

Título	Clasificación
Describe claramente los componentes de una cámara de video profesional.	Específica
Recuerda correctamente las características de una cámara de video profesional.	Específica
Identifica con claridad los formatos de grabación.	Específica
Categoriza acertadamente los esquemas de iluminación.	Específica
Señala concretamente los tipos de iluminación en exteriores.	Específica
Lista específicamente los tipos de iluminación en estudio.	Específica
Explica claramente el encuadre y la composición.	Específica
Lista correctamente los tipos de movimiento y panorámicas usadas en video.	Específica
Fundamenta con claridad los tipos de ángulos.	Específica
Justifica acertadamente el uso los planos en video.	Específica
Explica concretamente los programas de edición de video y los efectos de video.	Específica
Concluye específicamente los usos de los efectos de audio.	Específica
Interpreta sin error los programas de efectos de video.	Específica
Recuerda con claridad los tipos de producción.	Específica
Señala correctamente el concepto de producción y los tipos de pre producción.	Específica
Categoriza claramente los tipos de post producción.	Específica
Desarrolla con exactitud un proyecto de video simple.	Específica

ELEMENTOS DE COMPETENCIA

Referencia	Título del elemento
3-2	Explicar la edición básica de video.

CRITERIOS DE DESEMPEÑO:

- Describe los componentes de una cámara de video profesional.
- Reconoce los esquemas de iluminación que se aplican a la toma de videos.
- Describe los planos y ángulos de encuadre y las normas básicas de composición para video.
- Reconoce las herramientas básicas de un programa de edición de video y un programa de efectos de video.
- Reconoce los elementos básicos para la realización de una producción audiovisual.
- Desarrolla un proyecto de video simple.

CAMPO DE APLICACIÓN:

Categoría	Clase
Servicios	Prestación de servicios de Educación Técnica

EVIDENCIAS DE CONOCIMIENTO:

- Describe los componentes de una cámara de video profesional.
- Recuerda las características de una cámara de video profesional.
- Identifica los formatos de grabación.
- Categoriza los esquemas de iluminación.
- Señala los tipos de iluminación en exteriores.
- Lista los tipos de iluminación en estudio.
- Lista los tipos de movimiento y panorámicas usadas en video.
- Fundamenta los tipos de ángulos.
- Justifica el uso los planos en video.
- Recuerda los tipos de producción.
- Señala el concepto de producción y los tipos de pre producción.

EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO:

Categoriza los esquemas de iluminación.
Explica el encuadre y la composición.
Explica los programas de edición de video y los efectos de video.
Concluye los usos de los efectos de audio.
Interpreta los programas de efectos de video.
Categoriza los tipos de post producción.

EVIDENCIAS DE PRODUCTO:

Desarrolla un proyecto de video simple.

Modalidad: Industrial.

Especialidad: **DISEÑO GRÁFICO**

Sub-área: **Diseño gráfico digital.**

Año: Duodécimo.

Unidad de Estudio: Edición Básica de video

Tiempo Estimado: 56 horas.

Propósito: Aplicar las técnicas audiovisuales en la edición básica.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
1. Describir los componentes de una cámara de video profesional.	<p>Componentes de una cámara de video profesional:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Objetivo Óptico (lentes) • Sensor CCD (Digital) • Visor Óptico • Pantalla LCD • Micrófono • Enfoque manual y automático • Control grabación: Rec, Pause, Standby • Batería • Control Zoom • Iris (diafragma) <p>Formatos de Grabación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analógica • Digitales 	<p><u>El o La docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce los componentes de una cámara de video profesional. • Ilustra las características de una cámara de video profesional. • Cita los formatos de grabación. <p><u>El o La estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Describe los componentes de una cámara de video profesional. • Recuerda las características de una cámara de video profesional. • Identifica los formatos de grabación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Entusiasmo por captar a través de una cámara de video colores, texturas y expresiones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Describe los componentes de una cámara de video profesional.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
2. Reconocer los esquemas de iluminación que se aplican a la toma de videos.	<p>Esquemas de iluminación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Características de la luz • Balance Blancos • Corrección del Color y filtros <p>Iluminación exteriores.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tipos de lámparas. • Reflectores <p>Iluminación de Estudio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tipos de lámparas. • Reflectores 	<p><u>El o La docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Caracteriza los esquemas de iluminación. • Distingue los tipos de iluminación en exteriores. • Identifica los tipos de iluminación en estudio. <p><u>El o La estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Categoriza los esquemas de iluminación. • señala los tipos de iluminación en exteriores. • Lista los tipos de iluminación en estudio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Entusiasmo por captar a través de una cámara de video colores, texturas y expresiones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce los esquemas de iluminación que se aplican a la toma de videos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
3. Describir los planos y ángulos de encuadre y las normas básicas de composición para video.	<p>Encuadre y video</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regla de los 3/3 • Eje de Acción • El Raccord • La Continuidad <ul style="list-style-type: none"> ○ Temática ○ Perceptiva <p>Tipos de Movimientos de cámara:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Paneo y Tilt <p>Tipos de Panorámica:</p> <p>Circular</p> <ul style="list-style-type: none"> • Oblicua. • Zoom In/Out. • Traveling. • Dolly. <p>Tipos de Ángulos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cámara. • Normal. • Picado. • Contrapicado. • Cenital. • Nadir. • Subjetivo. • Aberrante. 	<p><u>El o la docente.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce el encuadre y la composición. • Distingue los tipos de movimiento y panorámicas usadas en video. • Señala los tipos de ángulos. • Describe los planos usados en video. 	<ul style="list-style-type: none"> • Entusiasmo por captar a través de una cámara de video colores, texturas y expresiones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Describe los planos y ángulos de encuadre y las normas básicas de composición para video.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
	Planos: <ul style="list-style-type: none"> • Gran Plano General • Plano General • Plano Conjunto • Plano Entero • Primer Plano • Plano Americano • Plano Medio • Primer Plano • Primerísimo • Primer Plano • Plano Detalle (Close Up) • El Campo <ul style="list-style-type: none"> ○ Fuera de Campo ○ Profundidad de Campo 	<u>El o la estudiante.</u> <ul style="list-style-type: none"> • Explica el encuadre y la composición. • Lista los tipos de movimiento y panorámicas usadas en video. • Fundamenta los tipos de ángulos. • Justifica el uso los planos en video. 		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
4. Reconocer las herramientas básicas de un programa de edición de video y un programa de efectos de video.	<p>Programas de edición de video:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interface • Importación de Archivos soportados • Opciones de Capa (Canal) • El render • Transiciones • Inserción de Contador y Barras de Color <p>Efectos de video:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reversa • Cámara Rápida • Chroma Key • Canal Alpha <p>Edición de Audio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grabación • Control de Volumen • Efectos de Audio • Creación de Títulos • Exportación de la producción 	<p><u>El o la docente.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Fundamenta los programas de edición de video y los efectos de video. • Justifica los usos de los efectos de audio. • Reconoce los programas de efectos de video. 	<ul style="list-style-type: none"> • Entusiasmo por captar a través de una cámara de video colores, texturas y expresiones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce las herramientas básicas de un programa de edición de video y un programa de efectos de video.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
	Programas efectos de video <ul style="list-style-type: none"> • Interface • Importación de archivos • Propiedades de transformación • Ejes de coordenadas • Cambio de punto de anclaje • Animación de Keyframes • Interpolación • Creación de máscaras • Creación de formas • Efectos de máscara • El canal alpha • Opciones de importación • Chroma Key • Capas de ajuste • Herramienta de texto • Capas de audio y opciones • Exportar o crear película y render. 	<u>El o La estudiante:</u> <ul style="list-style-type: none"> • Explica los programas de edición de video y los efectos de video. • Concluye los usos de los efectos de audio. • Interpreta los programas de efectos de video. 		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
5 Reconocer los elementos básicos para la realización de una producción audiovisual.	<p>Tipos de producción:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Artístico/ Entretenimiento. • Periodístico. • Documental. • Didáctico. • Publicitario. <p>Pre-Producción:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El Guión. • El Storyboard. <p>Producción:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Concepto. <p>Post-Producción:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Concepto de Edición. • Edición Lineal. • Edición No Lineal. • El Stop Motion. • El Time Lapse. 	<p><u>El o la docente.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Recuerda los tipos de producción. • Señala el concepto de producción y los tipos de pre producción. • Categoriza los tipos de post producción. <p><u>El o La estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Enumera los tipos de producción. • Identifica el concepto de producción y los tipos de pre producción. • Explica los tipos de post producción. 	<ul style="list-style-type: none"> • Entusiasmo por captar a través de una cámara de video colores, texturas y expresiones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce los elementos básicos para la realización de una producción audiovisual.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
6. Desarrollar un proyecto de video simple.	<p>Pre-Producción</p> <ul style="list-style-type: none"> • Concepto creativo • Guión / Storyboard • Producción • Grabación • Recopilación de material • Post-Producción • Edición • Exportar o crear película 	<p><u>El o la docente.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Demuestra el desarrollo de un proyecto de video simple. <p><u>El o La estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla un proyecto de video simple. 	<ul style="list-style-type: none"> • Entusiasmo por captar a través de una cámara de video colores, texturas y expresiones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla un proyecto de video simple.

PRÁCTICAS Y LISTAS DE COTEJO	
DESARROLLO DE LA PRÁCTICA	
UNIDAD DE ESTUDIO: Edición Básica de video	PRÁCTICA No. 1
Propósito:	
Escenario:	Duración:

MATERIALES	MAQUINARIA	EQUIPO	HERRAMIENTA

Procedimientos
El o La docente:
Reconoce los componentes de una cámara de video profesional.
Ilustra las características de una cámara de video profesional.
Cita los formatos de grabación.
Caracteriza los esquemas de iluminación.
Distingue los tipos de iluminación en exteriores.
Identifica los tipos de iluminación en estudio.
Reconoce el encuadre y la composición.
Distingue los tipos de movimiento y panorámicas usadas en video.
Señala los tipos de ángulos.
Describe los planos usados en video.
Fundamenta los programas de edición de video y los efectos de video.
Justifica los usos de los efectos de audio.
Reconoce los programas de efectos de video.
Recuerda los tipos de producción.
Señala el concepto de producción y los tipos de pre producción.
Categoriza los tipos de post producción.
Demuestra el desarrollo de un proyecto de video simple.

LISTA DE COTEJO SUGERIDA	Fecha:		
Nombre del o la 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" aquellas observaciones que hayan sido cumplidas por el alumnado durante su desempeño.			
DESARROLLO	SI	AÚN NO	NO APLICA
Describe claramente los componentes de una cámara de video profesional.			
Recuerda correctamente las características de una cámara de video profesional.			
Identifica con claridad los formatos de grabación.			
Categoriza acertadamente los esquemas de iluminación.			
Señala concretamente los tipos de iluminación en exteriores.			
Lista específicamente los tipos de iluminación en estudio.			
Explica claramente el encuadre y la composición.			
Lista correctamente los tipos de movimiento y panorámicas usadas en video.			
Fundamenta con claridad los tipos de ángulos.			
Justifica acertadamente el uso los planos en video.			
Explica concretamente los programas de edición de video y los efectos de video.			
Concluye específicamente los usos de los efectos de audio.			
Interpreta sin error los programas de efectos de video.			
Recuerda con claridad los tipos de producción.			
Señala correctamente el concepto de producción y los tipos de pre producción.			
Categoriza claramente los tipos de post producción.			
Desarrolla con exactitud un proyecto de video simple.			

OBSERVACIONES:

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Describir los componentes de una cámara de video profesional.	Describe los componentes de una cámara de video profesional.	Describe los componentes de una cámara de video profesional.	Conocimiento	Describe claramente los componentes de una cámara de video profesional.
		Recuerda las características de una cámara de video profesional.	Conocimiento	Recuerda correctamente las características de una cámara de video profesional.
		Identifica los formatos de grabación.	Conocimiento	Identifica con claridad los formatos de grabación.
Reconocer los esquemas de iluminación que se aplican a la toma de videos.	Reconoce los esquemas de iluminación que se aplican a la toma de videos.	Categoriza los esquemas de iluminación.	Desempeño	Categoriza acertadamente los esquemas de iluminación.
		Señala los tipos de iluminación en exteriores.	Conocimiento	Señala concretamente los tipos de iluminación en exteriores.
		Lista los tipos de iluminación en estudio.	Conocimiento	Lista específicamente los tipos de iluminación en estudio.
Describir los planos y ángulos de encuadre y las normas básicas de composición para video.	Describe los planos y ángulos de encuadre y las normas básicas de composición para video.	Explica el encuadre y la composición.	Desempeño	Explica claramente el encuadre y la composición.

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
		Lista los tipos de movimiento y panorámicas usadas en video.	Conocimiento	Lista correctamente los tipos de movimiento y panorámicas usadas en video.
		Fundamenta los tipos de ángulos.	Conocimiento	Fundamenta con claridad los tipos de ángulos.
		Justifica el uso los planos en video.	Conocimiento	Justifica acertadamente el uso los planos en video.
Reconocer las herramientas básicas de un programa de edición de video y un programa de efectos de video.	Reconoce las herramientas básicas de un programa de edición de video y un programa de efectos de video.	Explica los programas de edición de video y los efectos de video.	Desempeño	Explica concretamente los programas de edición de video y los efectos de video.
		Concluye los usos de los efectos de audio.	Desempeño	Concluye específicamente los usos de los efectos de audio.
		Interpreta los programas de efectos de video.	Desempeño	Interpreta sin error los programas de efectos de video.
Reconocer los elementos básicos para la realización de una producción audiovisual.	Reconoce los elementos básicos para la realización de una producción audiovisual.	Recuerda los tipos de producción.	Conocimiento	Recuerda con claridad los tipos de producción.

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
		Señala el concepto de producción y los tipos de pre producción.	Conocimiento	Señala correctamente el concepto de producción y los tipos de pre producción.
		Categoriza los tipos de post producción.	Desempeño	Categoriza claramente los tipos de post producción.
Desarrollar un proyecto de video simple.	Desarrolla un proyecto de video simple.	Desarrolla un proyecto de video simple.	Producto	Desarrolla con exactitud un proyecto de video simple.

SUB-ÁREA GESTIÓN GRÁFICA

DESCRIPCIÓN

Esta sub-área está integrada por cuatro unidades de estudio, en ellas se forma al alumnado para elaborar un proyecto gráfico, que puede ser digital (Internet, Multimedia, o Video), considerando los estudios de costos y factibilidad necesarios para llevarlo a cabo, en un total de cuatro horas por semana.

Acontinuación, se detalla las unidades de estudio:

- **El Proyecto Gráfico:** Fomenta en la o el alumno las cualidades de planeamiento en relación a un proyecto gráfico, ya sea impreso o digital. Esto es importante para la consecución del resultado final, al entregar al cliente un producto grafico terminado, de acuerdo a especificaciones, dentro del presupuesto pactado y en el tiempo adecuado.
- **Costos de Producción:** Permite al o a la alumna aplicar las normas contables necesarias para calcular costos de producción y materiales para el desarrollo del proyecto gráfico, dentro de los parámetros reales de cada tipo de producto.
- **Presupuesto del Proyecto Gráfico:** Desarrolla en el o la alumna las capacidades necesarias para presentar a un cliente un presupuesto lógico y realizable, comprendiendo los diversos elementos que lo componen para calcular un costo justo para el cliente y rentable para el diseñador.
- **Mercadeo en el Sector Gráfico:** Permite al alumno o alumna, una visión realista de las empresas que requieren de los servicios del diseñador, en Costa Rica, de acuerdo a las necesidades de cada una y su porcentaje de influencia en el mercado.

OBJETIVOS GENERALES

Relacionar las estrategias de planeamiento para la realización de un proyecto gráfico.

Aplicar estrategias financiero contables para el cálculo de costos de un proyecto gráfico.

Aplicar los conocimientos de cálculo de costos para realizar un presupuesto.

Relacionar los conceptos de mercadeo con el proyecto gráfico.

DISTRIBUCIÓN DE LAS UNIDADES DE ESTUDIO GESTIÓN GRÁFICA

Unidades	Nombre	Tiempo estimado en horas	Tiempo estimado en semanas
I	El proyecto gráfico	24	6
II	Costos de producción	32	8
III	Presupuesto del proyecto gráfico	32	8
IV	Mercadeo en el sector gráfico.	12	3
	TOTAL	100	25

NORMA TÉCNICA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

DATOS GENERALES

Título: **El Proyecto Gráfico.**

Propósito: Realizar un proyecto gráfico utilizando los conocimientos previamente adquiridos.

Nivel de competencia: Básica.

UNIDADES DE COMPETENCIA LABORAL QUE CONFORMAN LA NORMA.

Título	Clasificación
Distingue con precisión los componentes operacionales que intervienen en el proyecto gráfico.	Específica
Identifica con exactitud los componentes operacionales que intervienen en el proyecto gráfico.	Específica
Emplea sin error los componentes operacionales que intervienen en el proyecto gráfico.	Específica
Menciona acertadamente los elementos que intervienen en cada paso de las operaciones necesarias para lograr un producto impreso o digital.	Específica
Reconoce eficazmente los elementos que intervienen en cada paso de las operaciones necesarias para lograr un producto impreso o digital.	Específica
Interpreta con eficacia los elementos que intervienen en cada paso de las operaciones necesarias para lograr un producto impreso o digital.	Específica
Determina los componentes operacionales que intervienen en el proyecto gráfico.	Específica
Categoriza los elementos que intervienen en cada paso de las operaciones necesarias para lograr un producto impreso o digital.	Específica

ELEMENTOS DE COMPETENCIA

Referencia	Título del elemento
1-3	Diseñar un proyecto gráfico.

CRITERIOS DE DESEMPEÑO:

Determina los componentes operacionales que intervienen en el proyecto gráfico.
Categoriza los elementos que intervienen en cada paso de las operaciones necesarias para lograr un producto impreso o digital.

CAMPO DE APLICACIÓN:

Categoría	Clase
Servicios	Prestación de servicios de Educación Técnica

EVIDENCIAS DE CONOCIMIENTO:

Distingue los componentes operacionales que intervienen en el proyecto gráfico.
Menciona los elementos que intervienen en cada paso de las operaciones necesarias para lograr un producto impreso o digital.

EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO:

Identifica los componentes operacionales que intervienen en el proyecto gráfico.
Reconoce los elementos que intervienen en cada paso de las operaciones necesarias para lograr un producto impreso o digital.

EVIDENCIAS DE PRODUCTO:

Emplea los componentes operacionales que intervienen en el proyecto gráfico.
Interpreta los elementos que intervienen en cada paso de las operaciones necesarias para lograr un producto impreso o digital.

Modalidad: Industrial.

Especialidad: **DISEÑO GRÁFICO**

Sub-área: **Gestión Gráfica**

Año: Duodécimo

Unidad de Estudio: El Proyecto Gráfico.

Tiempo Estimado: 24 horas.

Propósito: Realizar un proyecto gráfico utilizando los conocimientos previamente adquiridos..

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
1. Determinar los componentes operacionales que intervienen en el proyecto gráfico.	Componentes Operacionales: <ul style="list-style-type: none"> • Recolección de información • Bocetos y maquetado. • Diseño. • Aprobación del cliente. • Montaje. • Tráfico. • Producto final • Revisión 	<u>El o La docente:</u> <ul style="list-style-type: none"> • Define los componentes operacionales que intervienen en el proyecto gráfico. • Describe los componentes operacionales que intervienen en el proyecto gráfico. • Aplica los componentes operacionales que intervienen en el proyecto gráfico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Puntualidad a la hora de entregar sus trabajos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Determina los componentes operacionales que intervienen en el proyecto gráfico.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o La estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Distingue los componentes operacionales que intervienen en el proyecto gráfico. • Identifica los componentes operacionales que intervienen en el proyecto gráfico. • Emplea los componentes operacionales que intervienen en el proyecto gráfico. 		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
2. Categorizar los elementos que intervienen en cada paso de las operaciones necesarias para lograr un producto impreso o digital.	<p>Elementos que se consideran al realizar un proyecto gráfico:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Necesidades del cliente • Uso de documentos de control • Formato • Colores • Cantidad de ejemplares • Uso de ilustraciones y tipografías especiales • Materiales necesarios para la publicación del proyecto • Tiempo de entrega 	<p><u>El o La docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Muestra los elementos que intervienen en cada paso de las operaciones necesarias para lograr un producto impreso o digital. • Explica los elementos que intervienen en cada paso de las operaciones necesarias para lograr un producto impreso o digital. • Ilustra los elementos que intervienen en cada paso de las operaciones necesarias para lograr un producto impreso o digital. 	<ul style="list-style-type: none"> • Puntualidad a la hora de entregar sus trabajos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Categoriza los elementos que intervienen en cada paso de las operaciones necesarias para lograr un producto impreso o digital.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o La estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Menciona los elementos que intervienen en cada paso de las operaciones necesarias para lograr un producto impreso o digital. • Reconoce los elementos que intervienen en cada paso de las operaciones necesarias para lograr un producto impreso o digital. • Interpreta los elementos que intervienen en cada paso de las operaciones necesarias para lograr un producto impreso o digital. 		

PRÁCTICAS Y LISTAS DE COTEJO	
DESARROLLO DE LA PRÁCTICA	
UNIDAD DE ESTUDIO: El proyecto gráfico	PRÁCTICA No. 1
Propósito:	
Escenario:	Duración:

MATERIALES	MAQUINARIA	EQUIPO	HERRAMIENTA

Procedimientos
El o La docente:
Define los componentes operacionales que intervienen en el proyecto gráfico.
Describe los componentes operacionales que intervienen en el proyecto gráfico.
Aplica los componentes operacionales que intervienen en el proyecto gráfico.
Muestra los elementos que intervienen en cada paso de las operaciones necesarias para lograr un producto impreso o digital.
Explica los elementos que intervienen en cada paso de las operaciones necesarias para lograr un producto impreso o digital.
Ilustra los elementos que intervienen en cada paso de las operaciones necesarias para lograr un producto impreso o digital.

LISTA DE COTEJO SUGERIDA		Fecha:		
Nombre del o la 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" aquellas observaciones que hayan sido cumplidas por el alumnado durante su desempeño.				
DESARROLLO		SI	AÚN NO	NO APLICA
Distingue con precisión los componentes operacionales que intervienen en el proyecto gráfico.				
Identifica con exactitud los componentes operacionales que intervienen en el proyecto gráfico.				
Emplea sin error los componentes operacionales que intervienen en el proyecto gráfico.				
Menciona acertadamente los elementos que intervienen en cada paso de las operaciones necesarias para lograr un producto impreso o digital.				
Reconoce eficazmente los elementos que intervienen en cada paso de las operaciones necesarias para lograr un producto impreso o digital.				
Interpreta con eficacia los elementos que intervienen en cada paso de las operaciones necesarias para lograr un producto impreso o digital.				

OBSERVACIONES:

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	DE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Determinar componentes operacionales que intervienen en el proyecto gráfico.	los que intervienen en el	Determina los componentes operacionales que intervienen en el proyecto gráfico.	Distingue los componentes operacionales que intervienen en el proyecto gráfico.	Conocimiento	Distingue con precisión los componentes operacionales que intervienen en el proyecto gráfico.
			Identifica los componentes operacionales que intervienen en el proyecto gráfico.	Desempeño	Identifica con exactitud los componentes operacionales que intervienen en el proyecto gráfico.
			Emplea los componentes operacionales que intervienen en el proyecto gráfico.	Producto	Emplea sin error los componentes operacionales que intervienen en el proyecto gráfico.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Categorizar los elementos que intervienen en cada paso de las operaciones necesarias para lograr un producto impreso o digital.	Categoriza los elementos que intervienen en cada paso de las operaciones necesarias para lograr un producto impreso o digital.	Menciona los elementos que intervienen en cada paso de las operaciones necesarias para lograr un producto impreso o digital.	Desempeño	Menciona acertadamente los elementos que intervienen en cada paso de las operaciones necesarias para lograr un producto impreso o digital.
		Reconoce los elementos que intervienen en cada paso de las operaciones necesarias para lograr un producto impreso o digital.	Conocimiento	Reconoce eficazmente los elementos que intervienen en cada paso de las operaciones necesarias para lograr un producto impreso o digital.
		Interpreta los elementos que intervienen en cada paso de las operaciones necesarias para lograr un producto impreso o digital.	Producto	Interpreta con eficacia los elementos que intervienen en cada paso de las operaciones necesarias para lograr un producto impreso o digital.

NORMA TÉCNICA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

DATOS GENERALES

Título: **Costos de Producción**

Propósito: Calcular los costos de un proyecto gráfico.

Nivel de competencia: Básica.

UNIDADES DE COMPETENCIA LABORAL QUE CONFORMAN LA NORMA.

Título	Clasificación
Contrasta correctamente los conceptos básicos en materia de costos de producción.	Específica
Define acertadamente los tipos de costos.	Específica
Conceptúa con claridad los elementos del costo, el término de impuesto de ventas, punto de equilibrio y sobre precio.	Específica
Calcula sin error los tipos de costos, los elementos del costo, el impuesto de ventas y fija el precio de un proyecto impreso o digital.	Específica
Calcula con exactitud los costos de producción que son propios de cada fase del proyecto gráfico y emite un informe.	Específica

ELEMENTOS DE COMPETENCIA

Referencia	Título del elemento
2-3	Emplear los costos de producción

CRITERIOS DE DESEMPEÑO:

Calcula el costo total de la producción de un proyecto impreso o digital.
Calcula los costos de producción que son propios de cada fase del proyecto gráfico y emite un informe.

CAMPO DE APLICACIÓN:

Categoría	Clase
Servicios	Prestación de servicios de Educación Técnica

EVIDENCIAS DE CONOCIMIENTO:

Define los tipos de costos.
Conceptúa los elementos del costo, el término de impuesto de ventas, punto de equilibrio y sobre precio.

EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO:

Contrasta los conceptos básicos en materia de costos de producción.

EVIDENCIAS DE PRODUCTO:

Calcula los tipos de costos, los elementos del costo, el impuesto de ventas y fija el precio de un proyecto impreso o digital.
Calcula los costos de producción que son propios de cada fase del proyecto gráfico y emite un informe.

Modalidad: Industrial.

Especialidad: **DISEÑO GRÁFICO**

Sub-área: **Gestión Gráfica**

Año: Duodécimo.

Unidad de Estudio: Costos de Producción

Tiempo Estimado: 32 horas.

Propósito: Calcular los costos de un proyecto gráfico.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
1. Calcular el costo total de la producción de un proyecto impreso o digital.	<p>Conceptos básicos en costos de producción:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diferencia entre costo y gasto. • Diferencia entre costo unitario y costo total. • Diferencia entre precio de venta y margen de utilidad. <p>Tipos de costo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Costo de desembolso. • Costo de oportunidad. • Costos fijos, variables y semivariables (concepto y cálculo). 	<p><u>El o La docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Diferencia los conceptos básicos en materia de costos de producción. • Contrasta los tipos de costos. • Define los elementos del costo, el concepto de impuesto de ventas, punto de equilibrio y sobre precio. • Resuelve casos sencillos donde calcule los tipos de costos, los elementos del costo, el impuesto de ventas y la fijación de precios. 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de análisis y toma de decisiones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Calcula el costo total de la producción de un proyecto impreso o digital.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
	<p>Elementos de costo de producción</p> <ul style="list-style-type: none"> • Materia Prima • Mano de obra directa • Gastos Indirectos de Fabricación • Cálculo <p>Impuesto de ventas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El cálculo los impuestos sobre las ventas. <p>Fijación de precio de venta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Margen de ganancia • Sobre-precio • Precio unitario. • Precio total • Punto de equilibrio 	<p><u>El o La estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Contrasta los conceptos básicos en materia de costos de producción. • Define los tipos de costos. • Conceptúa los elementos del costo, el término de impuesto de ventas, punto de equilibrio y sobre precio. • Calcula los tipos de costos, los elementos del costo, el impuesto de ventas y fija el precio de un proyecto impreso o digital. 		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>2. Calcular los costos de producción que son propios de cada fase del proyecto gráfico y emite un informe.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cálculo de costos de producción • Presentación del informe de costos. 	<p><u>El o La docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Demuestra el cálculo de los costos de producción que son propios de cada fase del proyecto gráfico y emite un informe. <p><u>El o La estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Calcula los costos de producción que son propios de cada fase del proyecto gráfico y emite un informe. 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de análisis y toma de decisiones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Calcula los costos de producción que son propios de cada fase del proyecto gráfico y emite un informe.

PRÁCTICAS Y LISTAS DE COTEJO	
DESARROLLO DE LA PRÁCTICA	
UNIDAD DE ESTUDIO: Costos de producción	PRÁCTICA No. 1
Propósito:	
Escenario:	Duración:

MATERIALES	MAQUINARIA	EQUIPO	HERRAMIENTA

Procedimientos
EL o La docente:
Diferencia los conceptos básicos en materia de costos de producción.
Contrasta los tipos de costos.
Define los elementos del costo, el concepto de impuesto de ventas, punto de equilibrio y sobre precio.
Resuelve casos sencillos donde calcule los tipos de costos, los elementos del costo, el impuesto de ventas y la fijación de precios.
Demuestra el cálculo de los costos de producción que son propios de cada fase del proyecto gráfico y emite un informe.

LISTA DE COTEJO SUGERIDA		Fecha:		
Nombre del o la 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” aquellas observaciones que hayan sido cumplidas por el alumnado durante su desempeño.				
DESARROLLO		SI	AÚN NO	NO APLICA
Contrasta correctamente los conceptos básicos en materia de costos de producción.				
Define acertadamente los tipos de costos.				
Conceptúa con claridad los elementos del costo, el término de impuesto de ventas, punto de equilibrio y sobre precio.				
Calcula sin error los tipos de costos, los elementos del costo, el impuesto de ventas y fija el precio de un proyecto impreso o digital.				
Calcula con exactitud los costos de producción que son propios de cada fase del proyecto gráfico y emite un informe..				

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Calcular el costo total de la producción de un proyecto impreso o digital.	Calcula el costo total de la producción de un proyecto impreso o digital.	Contrasta los conceptos básicos en materia de costos de producción.	Desempeño	Contrasta correctamente los conceptos básicos en materia de costos de producción.
		Define los tipos de costos.	Conocimiento	Define acertadamente los tipos de costos.
		Conceptúa los elementos del costo, el término de impuesto de ventas, punto de equilibrio y sobre precio.	Conocimiento	Conceptúa con claridad los elementos del costo, el término de impuesto de ventas, punto de equilibrio y sobre precio.
		Calcula los tipos de costos, los elementos del costo, el impuesto de ventas y fija el precio de un proyecto impreso o digital.	Producto	Calcula sin error los tipos de costos, los elementos del costo, el impuesto de ventas y fija el precio de un proyecto impreso o digital.
Calcular los costos de producción que son propios de cada fase del proyecto gráfico y emite un informe.	Calcula los costos de producción que son propios de cada fase del proyecto gráfico y emite un informe.	Calcula los costos de producción que son propios de cada fase del proyecto gráfico y emite un informe..	Producto	Calcula con exactitud los costos de producción que son propios de cada fase del proyecto gráfico y emite un informe..

NORMA TÉCNICA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

DATOS GENERALES

Título: **Presupuesto del Proyecto Gráfico**

Propósito: Presupuestar el valor de un proyecto gráfico.

Nivel de competencia: Básica.

UNIDADES DE COMPETENCIA LABORAL QUE CONFORMAN LA NORMA.

Título	Clasificación
Elabora sin error los presupuestos atinentes a un proyecto gráfico.	Específica
Interpreta correctamente los resultados obtenidos en cada presupuesto.	Específica
Elabora con precisión un proyecto presupuestado con su respectivo informe.	Específica

ELEMENTOS DE COMPETENCIA

Referencia	Título del elemento
3-3	Planificar el valor de un proyecto gráfico, utilizando el equipo y los criterios necesarios.

CRITERIOS DE DESEMPEÑO:

Presupuesta el valor de un proyecto gráfico.

Desarrolla un proyecto de trabajo gráfico presupuestado.

CAMPO DE APLICACIÓN:

Categoría	Clase
Servicios	Prestación de servicios de Educación Técnica

EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO:

Interpreta los resultados obtenidos en cada presupuesto.

EVIDENCIAS DE PRODUCTO:

Elabora los presupuestos atinentes a un proyecto gráfico.
Elabora un proyecto presupuestado con su respectivo informe.

Modalidad: Industrial.

Especialidad: **DISEÑO GRÁFICO**

Sub-área: **Gestión Gráfica**

Año: Duodécimo.

Unidad de Estudio: Presupuesto del Proyecto Gráfico

Tiempo Estimado: 32 horas.

Propósito: Presupuestar el valor de un proyecto gráfico.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
1. Presupuestar el valor de un proyecto gráfico.	<p>El presupuesto:</p> <p>Presupuesto de la mano de obra:</p> <ul style="list-style-type: none"> Personal Cantidad de horas requeridas Valor por hora unitaria <p>Presupuesto de gasto indirecto de fabricación:</p> <ul style="list-style-type: none"> horas-persona requeridas operatividad de máquinas y equipos remanente de repuestos 	<p><u>El o La docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Demuestra cómo desarrollar los distintos tipos de presupuesto atinentes a un proyecto gráfico. Concluye sobre los resultados obtenidos en cada presupuesto. <p><u>El o La estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Elabora los presupuestos atinentes a un proyecto gráfico. Interpreta los resultados obtenidos en cada presupuesto. 	<ul style="list-style-type: none"> Valorar la importancia de cobrar lo justo por su trabajo. 	<ul style="list-style-type: none"> Presupuesta el valor de un proyecto gráfico.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
	<p>Presupuesto de costo de producción:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presupuesto de requerimientos de materiales. <p>Interpretación de resultados.</p>			
2. Desarrollar un proyecto de trabajo gráfico presupuestado.	<p>Proyecto presupuestado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de presupuesto de producción • Presentación del informe de presupuesto. 	<p><u>El o La docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla un proyecto presupuestado con su respectivo informe. <p><u>El o La estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Elabora un proyecto presupuestado con su respectivo informe. 	<ul style="list-style-type: none"> • Valorar la importancia de cobrar lo justo por su trabajo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla un proyecto de trabajo gráfico presupuestado.

PRÁCTICAS Y LISTAS DE COTEJO	
DESARROLLO DE LA PRÁCTICA	
UNIDAD DE ESTUDIO: Presupuesto de un proyecto gráfico	PRÁCTICA No. 1
Propósito:	
Escenario:	Duración:

MATERIALES	MAQUINARIA	EQUIPO	HERRAMIENTA

Procedimientos
El o La docente:
Demuestra cómo desarrollar los distintos tipos de presupuesto atinentes a un proyecto gráfico.
Concluye sobre los resultados obtenidos en cada presupuesto.
Desarrolla un proyecto presupuestado con su respectivo informe.

LISTA DE COTEJO SUGERIDA	Fecha:		
Nombre del o la 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" aquellas observaciones que hayan sido cumplidas por el alumnado durante su desempeño.			
DESARROLLO	SI	AÚN NO	NO APLICA
Elabora sin error los presupuestos atinentes a un proyecto gráfico.			
Interpreta correctamente los resultados obtenidos en cada presupuesto.			
Elabora con precisión un proyecto presupuestado con su respectivo informe.			

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Presupuestar el valor de un proyecto gráfico.	Presupuesta el valor de un proyecto gráfico.	Elabora los presupuestos atinentes a un proyecto gráfico.	Producto	Elabora sin error los presupuestos atinentes a un proyecto gráfico.
		Interpreta los resultados obtenidos en cada presupuesto.	Desempeño	Interpreta correctamente los resultados obtenidos en cada presupuesto.
Desarrollar un proyecto de trabajo gráfico presupuestado.	Desarrolla un proyecto de trabajo gráfico presupuestado.	Elabora un proyecto presupuestado con su respectivo informe.	Producto	Elabora con precisión un proyecto presupuestado con su respectivo informe.

NORMA TÉCNICA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

DATOS GENERALES

Título: **Mercadeo en el sector gráfico.**

Propósito: Citar las principales empresas de impresión y producción audiovisual e internet presentes en Costa Rica

Nivel de competencia: Básica.

UNIDADES DE COMPETENCIA LABORAL QUE CONFORMAN LA NORMA.

Título	Clasificación
Recuerda correctamente los tipos de empresas de gestión gráfica presentes en el país.	Específica
Identifica con claridad los principales mercados para los productos gráficos del país.	Específica
Lista acertadamente las necesidades de cada empresa con respecto a los productos gráficos de acuerdo a la actividad de la empresa.	Específica

ELEMENTOS DE COMPETENCIA

Referencia	Título del elemento
4-3	Reconocer el mercadeo específico del sector gráfico.

CRITERIOS DE DESEMPEÑO:

Describe las principales empresas de impresión y producción audiovisual e internet presentes en Costa Rica.

CAMPO DE APLICACIÓN:

Categoría	Clase
Servicios	Prestación de servicios de Educación Técnica

EVIDENCIAS DE CONOCIMIENTO:

Recuerda los tipos de empresas de gestión gráfica presentes en el país.

Identifica los principales mercados para los productos gráficos del país.

Lista las necesidades de cada empresa con respecto a los productos gráficos de acuerdo a la actividad de la empresa.

Modalidad: Industrial.

Especialidad: **DISEÑO GRÁFICO**

Sub-área: **Gestión Gráfica**

Año: Duodécimo.

Unidad de Estudio: Mercadeo en el Sector Gráfico

Tiempo Estimado: 12 horas.

Propósito: Citar las principales empresas de impresión y producción audiovisual e internet presentes en Costa Rica.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
1. Describir las principales empresas de impresión y producción audiovisual e internet presentes en Costa Rica.	<p>Tipos de Empresas Gráficas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Editoriales. • Para-editoriales. • Publigráficas. • De Embalajes y etiquetas. • De animación. • Publicitarias. • Comerciales. <p>Mercados para los productos gráficos en Costa Rica.</p>	<p><u>El o La docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Cita los tipos de empresas de gestión gráfica presentes en el país. • Distingue los principales mercados para los productos gráficos del país. • Enumera las necesidades de cada empresa con respecto a los productos gráficos de acuerdo a la actividad de la empresa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la habilidad de investigación en el mercado nacional. 	<ul style="list-style-type: none"> • Describe las principales empresas de impresión y producción audiovisual e internet presentes en Costa Rica.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o La estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Recuerda los tipos de empresas de gestión gráfica presentes en el país. • Identifica los principales mercados para los productos gráficos del país. • Lista las necesidades de cada empresa con respecto a los productos gráficos de acuerdo a la actividad de la empresa. 		

PRÁCTICAS Y LISTAS DE COTEJO	
DESARROLLO DE LA PRÁCTICA	
UNIDAD DE ESTUDIO: Mercadeo de un proyecto gráfico	PRÁCTICA No. 1
Propósito:	
Escenario:	Duración:

MATERIALES	MAQUINARIA	EQUIPO	HERRAMIENTA

Procedimientos

Cita los tipos de empresas de gestión gráfica presentes en el país.

Distingue los principales mercados para los productos gráficos del país.
--

Enumera las necesidades de cada empresa con respecto a los productos gráficos de acuerdo a la actividad de la empresa.
--

LISTA DE COTEJO SUGERIDA		Fecha:		
Nombre del o la 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” aquellas observaciones que hayan sido cumplidas por el alumnado durante su desempeño.				
DESARROLLO		SI	AÚN NO	NO APLICA
Recuerda correctamente los tipos de empresas de gestión gráfica presentes en el país.				
Identifica con claridad los principales mercados para los productos gráficos del país.				
Lista acertadamente las necesidades de cada empresa con respecto a los productos gráficos de acuerdo a la actividad de la empresa.				

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
1. Describir las principales empresas de impresión y producción audiovisual e internet presentes en Costa Rica.	1. Describe las principales empresas de impresión y producción audiovisual e internet presentes en Costa Rica.	Recuerda los tipos de empresas de gestión gráfica presentes en el país.	Conocimiento	Recuerda correctamente los tipos de empresas de gestión gráfica presentes en el país.
		Identifica los principales mercados para los productos gráficos del país.	Conocimiento	Identifica con claridad los principales mercados para los productos gráficos del país.
		Lista las necesidades de cada empresa con respecto a los productos gráficos de acuerdo a la actividad de la empresa.	Conocimiento	Lista acertadamente las necesidades de cada empresa con respecto a los productos gráficos de acuerdo a la actividad de la empresa.

EDUCACIÓN TÉCNICA PROGRAMA DE ESTUDIO



DÉCIMO, UNDÉCIMO Y DUODÉCIMO
PARA LAS ESPECIALIDADES TÉCNICAS

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

“Al desarrollo por la educación “

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

SAN JOSÉ- COSTA RICA
SEPTIEMBRE, 2009

SUB – AREA: ENGLISH FOR COMMUNICATION

TWELFTH LEVEL



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

DISTRIBUTION OF UNITS ENGLISH FOR COMMUNICATION

Twelfth Level

Unit	Name of the unit	Estimated time in hours	Amount of weeks per unit
1	Day to day	10 hrs	5 weeks
2	Customer service	10 hrs	5 weeks
3	Stand for excellence	10 hrs	5 weeks
4	Travel	10 hrs	5 weeks
5	Astounding Future Career	10 hrs	5 weeks
	Total	50 hrs	25 weeks

Sub-area: English for Communication	Level: Twelfth
Unit 1 : Day to Day Work	Hours per unit: 10 hours
Cognitive target: Exchanging information about: day to day work.	

LINGUISTIC ACHIEVEMENTS	CONTENT (FUNCTIONS AND LANGUAGE)	PROCEDURES	VALUES AND ATTITUDES	LEARNING OUTCOMES
<p>LISTENING</p> <ul style="list-style-type: none"> Asking and giving information about working routines. Describing times and conditions of my job and daily routines. <p>SPEAKING</p> <ul style="list-style-type: none"> Expressing likes and dislikes in my daily life. 	<p>Functions</p> <ul style="list-style-type: none"> Asking questions regarding working routines. Talking about your daily working schedule. Describing likes and dislikes. Examining job skills and qualifications. Making wise choices. 	<p><u>The students:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Talk about which hours you prefer to work based on the business hours around the world. Role play people saying what they like about their jobs. Classify a list of items connected with work which are important and not important to you. 	<ul style="list-style-type: none"> Observe critically. Exercises leadership 	<p><u>The students:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Ask and give information about working routines. Describe times and conditions of my job. Express likes and dislikes in my daily life.

LINGUISTIC ACHIEVEMENTS	CONTENT (FUNCTIONS AND LANGUAGE)	PROCEDURES	VALUES AND ATTITUDES	LEARNING OUTCOMES
<p>READING</p> <ul style="list-style-type: none"> Reading an advertisement about a new product <p>WRITING</p> <ul style="list-style-type: none"> Writing a plan to improve safety in your home. 	<p>Language</p> <ul style="list-style-type: none"> Prepositions. Adverbs of frequency. Phrasal Verbs. Verbs followed by –ing. Reported speech Reported speech with say and tell. Used to, be used. 	<p>The students:</p> <ul style="list-style-type: none"> Reading an online advertisement. Read with understanding. Planning for a safe environment. Write a short letter describing the working conditions in a company you work. Convey ideas in writing. 	<ul style="list-style-type: none"> Guide others. Planning ahead of time. 	<p>The students:</p> <ul style="list-style-type: none"> Read an advertisement about a new product. Write a plan to improve safety in your home.

Sub-area: English for Communication	Level: Twelfth
Unit 2 : Customer service	Hours per unit: 10 hours
Cognitive target: Interprets and communicates information about: customer service	

LINGUISTIC ACHIEVEMENTS	CONTENT (FUNCTIONS AND LANGUAGE)	PROCEDURES	VALUES AND ATTITUDES	LEARNING OUTCOMES
<p>LISTENING</p> <ul style="list-style-type: none"> Understanding specifications about the elements of effective telephone communications. Applying techniques to improve effectiveness as a listener. <p>SPEAKING</p> <ul style="list-style-type: none"> Defining the importance of proper telephone techniques in providing excellent service to customers 	<p>Functions</p> <ul style="list-style-type: none"> Identifying elements of effective telephone communication. Managing to ensure courtesy in business telephone contacts. Smiling before you pick up the phone. Leaving a good last impression. Letting customers know you want to help. Asking the customer to repeat if the message is not clear. 	<p>The students:</p> <ul style="list-style-type: none"> Listen to oral techniques about courtesy Comprehend how to determine the customer needs Role play how to treat every caller as a welcome guest activity Development of skills to become a good clerk in customer service by attending the telephone 	<ul style="list-style-type: none"> Respect for different styles, methods and procedures. Understand and be understood by others 	<p>The students:</p> <ul style="list-style-type: none"> Understand specifications about the elements of effective telephone communications. Apply techniques to improve effectiveness as a listener. Define the importance of proper telephone techniques in providing excellent service to customers

LINGUISTIC ACHIEVEMENTS	CONTENT (FUNCTIONS AND LANGUAGE)	PROCEDURES	VALUES AND ATTITUDES	LEARNING OUTCOMES
<p>READING</p> <ul style="list-style-type: none"> Understanding details from texts, passages and others <p>WRITING</p> <ul style="list-style-type: none"> Stating the importance of attitude and creativity in providing high quality customer service. 	<p>Language</p> <ul style="list-style-type: none"> Define service mentality? What is a customer? How many customers do you think you can attend by day? Which is the most important key in the service mentality? Callers can hear your smile even when they can't see it Give every caller the same courteous, friendly, professional treatment. Take the initiative. Greet the caller with a pleasant buffer. Ask don't demand. Politeness is never out of style. Don't make or take calls anonymously 	<p>The students:</p> <ul style="list-style-type: none"> Development of skills to become a better clerk in customer service. Completion of charts by listening to people speaking about the service attitude to provide high quality customer service. 	<ul style="list-style-type: none"> Learn from experience Empathy Enthusiasm Ownership Responsibility Adaptability 	<p>The students:</p> <ul style="list-style-type: none"> Understand details from text, passages and others. State the importance of attitude and creativity in providing high quality customer service.

Sub-area: English for Communication	Level: Twelfth
Unit 3 : Stand for excellence	Hours per unit: 10 hours
Cognitive target: Exchanging information about: the ability to work cooperatively with others as a member of a team.	

LINGUISTIC ACHIEVEMENTS	CONTENT (FUNCTIONS AND LANGUAGE)	PROCEDURES	VALUES AND ATTITUDES	LEARNING OUTCOMES
<p>LISTENING</p> <ul style="list-style-type: none"> Listening to a conversation between an employer and an employee and between coworkers. <p>SPEAKING</p> <ul style="list-style-type: none"> Expressing encouragement when talking about programs and courses 	<p>Functions</p> <ul style="list-style-type: none"> Discussing about adult education. Describing types of coursework. Identifying job skills. Defining feelings. Stating work communication. Defining job training. 	<p>The students:</p> <ul style="list-style-type: none"> Acquire and evaluate information. Listen actively conversations among different people in order to take notes. Role play a conversation between a parent and a child. Interpret and communicate information. 	<ul style="list-style-type: none"> Plan for the future. Take responsibility for learning. Cooperate with others. 	<p>The students:</p> <ul style="list-style-type: none"> Listen to a conversation between an employer and an employee and between coworkers. Express encouragement when talking about programs and courses

LINGUISTIC ACHIEVEMENTS	CONTENT (FUNCTIONS AND LANGUAGE)	PROCEDURES	VALUES AND ATTITUDES	LEARNING OUTCOMES
<p>READING</p> <ul style="list-style-type: none"> Reading and discussing about job skills. <p>WRITING</p> <ul style="list-style-type: none"> Organizing information regarding options between job benefits and personal qualities 	<p>Language</p> <ul style="list-style-type: none"> Simple present and present continuous. Correlative conjunctions. Expressing future time with will, be going to, and the present continuous. Part time clauses with after, when, as soon as, before, and until. Simple past and present perfect. Express similarities with so, too, either and neither. Reductions with n´ t. 	<p>The students:</p> <ul style="list-style-type: none"> Reading a career school advertisement. Reading an email from a teacher. Reading a job evaluation form. Reading notes from an interview. Reading a letter requesting a raise. Write statements about yourself. Make a list of programs and courses of interest to you. Write a letter to a professor. Fill out a work schedule. List personal qualities on a chart. Write a persuasive letter. 	<ul style="list-style-type: none"> Solve problems. Make decisions. 	<p>The students:</p> <ul style="list-style-type: none"> Read and discussing about job skills. Organize information regarding options between job benefits and personal qualities.

Sub-area: English for Communication	Level: Twelfth
Unit 4 : Travel	Hours per unit: 10 hours
Cognitive target: Interprets and communicates information about travelling.	

LINGUISTIC ACHIEVEMENTS	CONTENT (FUNCTIONS AND LANGUAGE)	PROCEDURES	VALUES AND ATTITUDES	LEARNING OUTCOMES
<p>LISTENING</p> <ul style="list-style-type: none"> Listening to statements about a map in order to get to any specific place. <p>SPEAKING</p> <ul style="list-style-type: none"> Explaining leisure and entertainment possibilities to a visitor. Discussing about weather concerns when travelling. 	<p>Functions</p> <ul style="list-style-type: none"> Finding out about a city. Making offers. Thanking Making recommendations. Travelling for business and pleasure. Copying with difficult travel situations. Doing flight reservation. Renting a car. Giving and asking for directions. Attending business events. 	<p>The students:</p> <ul style="list-style-type: none"> Listen to statement about what people are doing in a business travel. Role play about a visitor that is coming from abroad to your international marketing company and you are going to help organize her/his visit. Discuss with a partner about entertainment and leisure activities for a visitor in a foreign country. Pretend your work for a broadcast and you are giving the weather report. 	<ul style="list-style-type: none"> Social and cultural background of people from different countries. 	<p>The students:</p> <ul style="list-style-type: none"> Listen to statements about a map in order to get to any specific place. Explain leisure and entertainment possibilities to a visitor. Discuss about weather concerns when travelling.

LINGUISTIC ACHIEVEMENTS	CONTENT (FUNCTIONS AND LANGUAGE)	PROCEDURES	VALUES AND ATTITUDES	LEARNING OUTCOMES
<p>READING</p> <ul style="list-style-type: none"> Reading a map from another country to find out cities and places. Reading about environmental issues to take into account to visit a foreign country. <p>WRITING</p> <ul style="list-style-type: none"> Revising a business plan to propose an international company. Developing writing skills making, accepting or declining an offer. 	<p>Language</p> <ul style="list-style-type: none"> You're interested in...you should... If you like.... You should... Types of transportation. Learning about culture. Types of restaurants Talk about weather. Sightseeing. Day trips. Tipping Prices in dollars and cents. I'd like... I'd prefer. I'd like a single room. I'd prefer a nonsmoking room. Questions: How long How do I get to there? How will you be paying? How long will you be staying? 	<p>The students:</p> <ul style="list-style-type: none"> Develop different reading skills interpreting information related to travelling Write a short note suggesting what someone might enjoy in Costa Rica and offering your help while a business travel. Writing about severe weather conditions 	<ul style="list-style-type: none"> Cultural aspects presented at each country while you are in a business travel. 	<p>The students:</p> <ul style="list-style-type: none"> Read a map from another country to find out cities and places. Read about environmental issues to take into account to visit a foreign country. Revise a business plan to propose to an international company. Develop writing skills making, accepting or declining an offer.

Sub-area: English for Communication	Level: Twelfth
Unit 5: Astounding Future Career	Hours per unit: 10 hours
Cognitive target: Interprets and communicates information about: applying or transferring skills learned in one job situation to another.	

LINGUISTIC ACHIEVEMENTS	CONTENT (FUNCTIONS AND LANGUAGE)	PROCEDURES	VALUES AND ATTITUDES	LEARNING OUTCOMES
<p>LISTENING</p> <ul style="list-style-type: none"> Listening to a discussion between two managers. <p>SPEAKING</p> <ul style="list-style-type: none"> Discussing community problems and solutions by interviewing classmates. Talking about life in a city and contrasting it with life in the country side. 	<p>Functions</p> <ul style="list-style-type: none"> Identifying career skills. Attending to a job fair. Participating a in job interview. Defining the strengths and weaknesses. Describing future plans. Recognizing work standards. Expressing emotions. 	<p>The students:</p> <ul style="list-style-type: none"> Identify how to interview appropriately. Use sources of information about job opportunities such as job descriptions, job ads, and online searches and about job market. Respond appropriately to common personal information questions. Role play a conversation on how to relax before a job interview. 	<ul style="list-style-type: none"> Doing field work. State goals for the immediate future. Find problems in your community. 	<p>The students:</p> <ul style="list-style-type: none"> Listen to a discussion between two managers. Discuss community problems and solutions by interview classmates. Talk about life in a city and contrasting it with life in the country side.

LINGUISTIC ACHIEVEMENTS	CONTENT (FUNCTIONS AND LANGUAGE)	PROCEDURES	VALUES AND ATTITUDES	LEARNING OUTCOMES
<p>READING</p> <ul style="list-style-type: none"> Comparing and contrast the lives and goals of people regarding working conditions. <p>WRITING</p> <ul style="list-style-type: none"> Developing consciousness about my skills, achievements and awards. Organizing ideas to design an improvement plan to change in life. 	<p>Language</p> <ul style="list-style-type: none"> Real conditionals present and future. Present unreal conditional. Future continuous. Infinitives of purpose. Infinitives that follow adjectives. 	<p>The students:</p> <ul style="list-style-type: none"> Demonstrate the ability to apply or transfer skills learned in one job situation to another. Read about careers and skills. Read about how have a successful interview. Read a resume from a job seeker. Read an employer 's campaign to improve work conditions. Make notes about your skills, achievements and awards. Write a resume for themselves. Write about how employees feel at work based on field work. Write a paragraph with your goals for next five years. 	<ul style="list-style-type: none"> Exercise leadership. Allocate time 	<p>The students:</p> <ul style="list-style-type: none"> Compare and contrast the lives and goals of people regarding working conditions. Develop consciousness about my skills, achievements and awards. Organize ideas to design an improvement plan to change in life.

BIBLIOGRAFÍA

- Ken Burtenshaw, Nik Mahon y Caroline Barfoot (2007). Principios de Publicidad. Barcelona.
- Wucius Wong. (1995). Fundamentos del diseño. Barcelona.
- Philip Kotler y Gary Armstrong. (2008). Principios de Marketing. Madrid.
- Steven M. Schafer. (2010). Html, xhtml y CSS. Madrid.
- John Chid y Mark Galer. (2008). La iluminación en la fotografía, Técnicas esenciales. Madrid.
- Marcé Galán. (2007). Blender, Curso de Iniciación. España.
- Anaya Multimedia. (2009). ActionScript 3.0 para Flash CS4 Professional. España.
- Anaya Multimedia. (2009). Adobe Dreamweaver CS4. España.
- Anaya Multimedia. (2009). Adobe CS4 Professional. España.
- Anaya Multimedia. (2009). Adobe Premiere Pro CS4. España.
- Anaya Multimedia. (2009). Adobe After Effects CS4. España.
- Anaya Multimedia. (2007). Adobe Photoshop CS3. España.
- Anaya Multimedia. (2007). Adobe Illustrator CS3. España.
- Anaya Multimedia. (2007). Adobe InDesign CS3. España.
- Milton Chanes. (2011). Autodesk 3ds Max 2011. España.
- Landa Robin. (2010). Diseño y publicidad, Fundamentos y soluciones. España
- Jessica Berlin, Christina Kim y Jennifer Talcott. (2002). Guía de preimpresión del diseñador. USA.
- Heidi Tolliver-Nigro. (2004). Guía de impresión del diseñador. Barcelona, España.
- Malcom G. Keif. (2004). Guía de postimpresión del diseñador. Barcelona, España.
- Ambrose-Harris. (2010). Metodología del diseño. España
- Pawlik Johannes. (1996). Teoría del color. Barcelona, España.
- Heller Eva. (2010). Psicología del color. Barcelona, España.
- Ambrose-Harris. (2010). Retículas. España
- Long Ben. (2010). Fotografía digital, edición 2011. Madrid, España.
- Mason Daniel. (2007). Materiales y procesos de impresión. Barcelona.
- Stephan Williams Theo. (2001). La guía del diseñador gráfico sobre tarifas, estimaciones y presupuestos. España
- Swann Alan. (1990). Bases del diseño gráfico. España.
- Johnson Harald. (2007) Cómo dominar la impresión digital. USA
- Proenza Segura Rafael. (1999). Diccionario de publicidad y diseño gráfico. Bogotá.
- ARMSTRONG, Thomas. 7 Kinds of Smart: Identifying and developing your many Intelligences. New York: Dutton /Signet, 2000.
- BAIN, Richard. Reflections: Talking about Language. St. Edmundsbury Press. London. 1999
- BROWN, Douglas. Teaching by Principles. An Interactive Approach to Language Pedagogy. Longman. 2000

- BRUMFIT, C.J y K. Johnson (eds.) *The Communicative Approach to Language Teaching*. Oxford University Press. 2000
- CAMPBELL, Linda, Bruce Campbell, and Dee Dickinson. *Teaching and Learning Through Multiple Intelligences*. Tucson, AZ: Zephyr Press, 2000.
- CAMPBELL, Bruce. *Multiple Intelligences Handbook*. Tucson, AZ : Zephyr Press, 2000.
- CAMPOS, F & Viquez O. *102 Communicative Activities*.
- DUDLEY-EVANS, T., & St John, M.. *Developments in ESP: A multi-disciplinary approach*. Cambridge: Cambridge University Press. 1998
- FORSTROM J, Vargo M, Pitt, M & Valsco S. *Excellent English 1 : Language Skills for Success*: Mc Graw Hill, 2008
- FORSTROM J, Vargo M, Pitt, M & Valsco S. *Excellent English 2 : Language Skills for Success*: Mc Graw Hill, 2008
- FORSTROM J, Vargo M, Pitt, M & Valsco S. *Excellent English 3 : Language Skills for Success*: Mc Graw Hill, 2008
- FORSTROM J, Vargo M, Pitt, M & Valsco S. *Excellent English 4 : Language Skills for Success*: Mc Graw Hill, 2008
- GARDNER, Howard. *Frames of Mind : The theory of Multiple Intelligences*. New York : Basic Books, 1998.
- GARDNER, Howard *Multiple Intelligences: The Theory in Practice*. New York: Basic Books, 2000.
- GATEHOUSE, Kristen. Key Issues in English for Specific Purposes (ESP) Curriculum Development. *The Internet TESL Journal, Vol. VII, No. 10*, October 2001
- HAGGERTY, Brian. *Nurturing Intelligences*. Menlo Park, CA : Addison Wesley, 2000
- HARMER, Jeremy. *The Practice of English Language Teaching*. Longman Handbook for Language Teachers. 2000.
- JOHNS, A., & Dudley-Evans, T. English for Specific Purposes: International in scope, specific in purpose. *TESOL Quarterly*, 2. 1991
- JONES, G. ESP textbooks: Do they really exist?
English for Specific Purposes, 9, 1990
- LARSEN-FREEMAN, Diane. *Techniques and Principles in Language Teaching*. Oxford University Press. 2000.
- LAZEAR, David. *Seven Ways of Knowing : Teaching for Multiple Intelligences*. Palatine, IL: 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-área 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](http://www.english.to) to go.com

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

ANEXO

Anexo 1

PORTAFOLIOS DE EVIDENCIA

1. CONCEPTO

La integración del Portafolios de Evidencias es el proceso mediante el cual se realiza la recopilación de instrumentos de acuerdo 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 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 en relación con 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

Unidad de estudio					
Título:					
Propósito:					
Resultado de aprendizaje	Criterios de desempeño	Evidencias	Competente		
			Sí	Aún no	
Nombre del o la estudiante:			Firma:		
Nombre del o la docente:			Firma:		
Lugar y fecha de revisión:					

HOJA DE CONCLUSIONES

Observaciones:

1. De acuerdo con la revisión de las evidencias presentadas por (nombre del estudiante) y después de haber hecho la comparación con los resultados de aprendizaje, se puede afirmar lo siguiente:
 - Para el resultado de aprendizaje (escribir el resultado de aprendizaje), quedó demostrado que ...

Sugerencias:

Estas sugerencias deben ir en dos sentidos y de acuerdo con la evaluación realizada:

- A. Validación del alcance de los resultados de aprendizaje, según conclusiones
- B. Recomendación de medidas de refuerzo, especificando cuál es la o las debilidades y el tipo de estrategias pedagógicas: participar en alguna actividad específica, recibir un reforzamiento por parte del docente, realizar más prácticas o la que se estime pertinente, hasta que presente la evidencia para demostrar que ha desarrollado el conocimiento, habilidad o destreza requerida.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bertrand, Olivier. Evaluación y certificación de competencias y cualificaciones profesionales. IBERFORP. 1997.
CONALEP. Formación de Formadores - Módulo 4: Evaluación. México. 2000.

REFERENCIAS EN INTERNET

Crispín, María Luisa y otra. El portafolio como herramienta para mejorar la calidad. Publicación Web – Universidad Iberoamericana. 2005.
Feixas, Mónica y Otro. El portafolio como herramienta. Publicación WEB de Universidades de Barcelona y Cataluña. OEI. 2005.
OEI. Las 40 preguntas más frecuentes relacionadas con EBNC. - www.oei.org

ANNEXES

ANNEX 1

Pasos para diseñar el Portafolio de Evidencia para la sub-área de “ENGLISH FOR COMMUNICATION”

Para la sub-área de inglés los estudiantes van a trabajar en las cuatro habilidades: Listening, Speaking, Reading y Writing.

El objetivo del uso del portafolio consiste en recopilar a través del proceso de enseñanza- aprendizaje todas las estrategias desarrolladas así como el conocimiento obtenido en cada una de las habilidades.

Por lo tanto el portafolio debe tener una introducción o comentario y luego las cuatro secciones debidamente rotuladas con las evidencias del aprendizaje del idioma en cada habilidad, así como reporte de actividades significativas, documentos, proyectos u otros. Puede tener una sección para los mejores trabajos y otra para los trabajos en proceso.

Se debe hacer una breve descripción del proceso y del sistema de evaluación que el docente utiliza, generalmente se hacen tres tipos de evaluación, una del docente, la segunda es una evaluación de un compañero de clase (como retroalimentación para mejorar la calidad de los trabajos realizados) y tercero una autoevaluación. La número uno y tres son obligatorias, la segunda es optativa.

Recordar que el docente debe sentarse continuamente con el estudiante a revisar el progreso y monitorear la evolución del estudiante, brindándole retroalimentación del proceso de enseñanza-aprendizaje así como una evaluación constante del desempeño del joven. La creatividad es fundamental en este proceso.

Es importante que el docente elabore una escala holística para evaluar las cuatro secciones del portafolio como un todo. Utilizando la escala, el docente podrá evaluar todas las secciones, documentos y proyectos unificando así el proceso de aprendizaje del idioma inglés.

Se debe negociar y determinar con el estudiante los criterios de evaluación que se utilizaran para el portafolio.

¿Qué tipo de documentos y trabajos se incluyen en el portafolio?

Se debe incluir la lista de cotejo para evaluar trabajo cotidiano, trabajo extra clase, las dos pruebas como mínimo, lista de escala holística para la evaluación de trabajo de la sub-área

Rúbricas que demuestren adquisición de conocimiento, desempeño adquirido entre otros: ejemplares de escritura, listas de libros que han sido leídos por los estudiantes, reportes de algún libro, grabaciones hechas por el estudiante, los trabajos favoritos. Todo tipo de trabajo que ilustre la adquisición de alguna competencia en determinada habilidad. Normalmente se asocia el portafolio con el lenguaje escrito, sin embargo también pueden incluirse grabaciones con ejemplos de la producción oral.

Cuidado con la selección de trabajos que se incluyan. El portafolio no se debe convertir en una gaveta para almacenar todo tipo de copia que el estudiante reproduce.

Cada trabajo que se incluya en el portafolio debe tener la fecha con una breve descripción de por qué se incluyó, qué le gustó al estudiante o cualquier comentario pertinente.

Por razones prácticas el número de trabajos en el portafolio debe ser limitado para facilitar su revisión y evaluación.

El uso del portafolio convierte al estudiante en agentes de reflexión y toma de decisiones, además les da el control de su propio aprendizaje.

ANNEX 2

Communicative Activities

SPEAKING ACTIVITIES

Activity 1

Name: A day in the life.

Topic: Asking about events.

Materials: A piece of paper for each group.

Objectives: To practice asking questions in the past tense.

Process: The class is divided into groups. One member of each group leaves the room. The remaining group members decide on how the person who is outside spent the previous day. They draw up an exact time schedule from 8am to 8pm and describe where the person was, what he did, who he talked to. The people who were outside are called back in. There they try to find out, how the group thinks they spent the previous day. Then he gives the correct responses.

Taken from Cambridge University Press.

Activity 2

Name: Chit Chat

Topic: Personal information

Materials: Design a questionnaire sheet and one information sheet with name of people, age, country, marital status, job, hobbies

Objectives: The objective of the game is practice questions to find all people described in the questionnaire.

Process: The game may be played with any number. If there are more than 16 students in the class, the activity must be practiced in two groups. Copy one role card and one questionnaire for each student in the class. Distribute one role card to each student and allow a little time for them to become familiar with the information, then give each student the questionnaire. Each student must move around the room asking each other questions until they have found all the people described on the questionnaire.

Example:

QUESTIONNAIRE	ROLE CARD
<p>A technician with two children. A grandmother who lives in ... A 24 year old nurse An electrician who plays the guitar</p>	<p>John Peter Age:26 Lives in London Married Two children:Tim and Andy Job: technician Hobbies: tennis, football</p>

Taken from Oxford University Press

Activity 3

Name: Looking for a job

Topic: Talking about abilities

Language: Use of can to express ability.

Materials: A set of cards for each student in the class.

Objectives: To practice the use of can + abilities.

Vocabulary: Abilities.

Process: The game may be played with any number of students. Copy enough cards for everyone in the class, make sure that for every employee's card there is a corresponding employer's card. Give out one card to everyone in the class. The object of the game is for every employee to find a job, and for every employer to find a suitable person for the job. To do this, employers will have to move around the class, interviewing candidates for the jobs. They should only take candidates who fulfill all the requirements listed on the advertisement. The game is finished when everyone has a job. If you have an add number of students in the class, either one students will be left without a job, or, if you think this is too cruel, you should alter one of the advertisements to read.

Example:

<p>You can:</p> <p>swim draw and paint speak French play the piano type sing</p>	<p>WANTED: <i>KINDER GARDEN TEACHER</i></p> <p><i>Must be able to:</i></p> <p><i>Swim, sing</i> <i>Speak French, play the piano</i></p>
<p>You can:</p> <p>Take shorthand type Play the piano drive Speak French and German swim</p>	<p>WANTED: SECRETARY</p> <p><i>Must be able to</i></p> <p>Type Take shorthand Speak French and German</p>

Taken from Oxford University Press.

Activity 4

Name: Job Prestige

Topic: Occupations

Materials: Prepare a list with 15 different occupations, give a list to every student.

Objectives: To practice speaking about occupations.

Process: Outline the task. Give a list of occupation to each students and tell them to rank them according to two criteria. First arrange them in the order in which these jobs are regarded and paid for in our society. Secondly make a list according to the importance of the job. Divide the class in pairs, let students compare their lists and priorities, ask them why do they agree or disagree with their classmate list. Write the differences on the board to discuss with the rest of the class.

Taken from Cambridge University Press.

Activity 5

Name: Secret Topic

Topic: Arguing, Expressing one's opinions

Materials: A piece of paper with a topic on it.

Objectives: To discuss and express one's opinions about a specific topic.

Process: Two students agree on a topic they want to talk about without telling the others what it is. The students start discussing their topic without mentioning it. The others listen. Anyone in the rest of the group who thinks he knows what they are talking about, joins in their conversation. When about a third or half of the class have joined in the game is stopped.

Taken from Cambridge University Press.

LISTENNING ACTIVITIES

Activity 1

Name: Debate the Issue

Topic: Discussion

Materials: Select a sequence which features a controversial issue.

Objectives: To promote communicative competence.

Process: Write a motion on the board related to the topic of the video. for example: everyone should have the right to possess a gun for self protection. Tell the students that you are going to play a sequence related to that motion. As they watch the video, they are to decide how they feel about the motion, play the sequence, tell the students that they are now going to participate in a debate, Ask for volunteers to argue 'pro' and 'con'. Select an equal number of students between 2 and 4, to form two debating teams. Appoint one student from each team to act as captain. Captains will give their presentations first and summarize their team's argument at the end. If there is time, play the sequence again.

Taken from Prentice Hall Regents.

Activity 2

Name: Assemble the script/video

Topic: Listening comprehension

Materials: Select a sequence in which the dialogue provides several clues to the action, and the picture frequently suggest what is being said. You will need two rooms and an audiocassette recorder. Before class, record the sound track of the sequence onto an audiocassette.

Objectives: To practice listening, speaking and writing.

Process: Divide the students into two teams and possibly into subgroups. Tell the students that you are going to play a short sequence. Explain that one team will have the soundtrack only. They must imagine the pictures. The other team will have the video without the sound, they must write the dialogue script. If necessary, give a very brief hint about the subject-matter of the sequence, the names of characters, etc. Team 1 takes the audiocassette recorder to the other room, they play the soundtrack and write down what they think the situation is, who the characters are, what happens during the sequence. Stay with team 2, play the complete sequence with the sound turned down, they play it shot by shot without sound, pausing to allow the team to write the dialogue. Bring team 1 back into the classroom. Divide the students into pairs with one member from team 1 working with one member from team 2. Each pair takes a piece of paper with a line down the middle. They must now write the script (short description on the left of the line, dialogue on the right).

Taken from Prentice Hall Regents

Activity 3

Name: Analyzing Commercials/video

Topic: Discussion, Listening, Note-taking

Materials: Select one or more commercials which provide enough relevant information and discussion points for this activity. Duplicate the handout, make one copy for each student.

Objectives: To discuss, to listen and take notes about a tv commercial.

Process: In class: Distribute the handout. Go over it with the students to make sure they understand the kind of information required. Tell the students that you are going to play a TV commercial. Their task is to complete the chart with information from the commercial. Play the commercial, several times if necessary. The students work individually to complete the chart, as they finish, ask the students to compare their answers with those of another student. Play the commercial again. The students confirm or modify their answers.

Taken from Prentice Hall Regents.

READING ACTIVITIES

Activity 1

Name: Ten things to Do Before Reading

Topic: Practice previewing

Material: Reading passages from students' books

Objective: To preview a reading to see what students already know in terms of content and vocabulary.

Process: Ask students to brainstorm for answers to the following questions, then write ideas on the board.

1. Look at the title and the heading for each section. What do you think this passage is going to be about?
2. Look at the pictures. What do you think this passage is going to be about?
3. Read the first and last paragraphs and the first sentence of each paragraph. What do you think this passage is going to be about?
4. Read the title. Now quickly scan the passage and circle all the words that have a connection to the title.
5. Scan the passage and cross out all the words you don't know. After you read the passage again carefully, look up the words in a dictionary.
6. After looking at the title, pictures, and so on, brainstorm the specific words you expect to see in the passage.
7. After looking at the title and pictures, make up some questions you think this passage might answer.
8. What kind of passage is this? (fiction?-nonfiction?-what kind?) Why would somebody read this? For information? Pleasure?
9. Choose words from the passage and write them on the board. Ask students to scan the passage and circle them.
10. Tell a story about the background of the reading passage, or summarize the passage itself. Ask students to take notes or draw a picture of the story as you speak.

HAVE EVERYONE READ THE PASSAGE.

Taken from new Ways in Teaching Reading.

Activity 2

Name: Newspaper Posters

Topic: Encourage students to read different sections of a newspaper.

Material: Articles from newspapers. Large poster boards, scissors, glue and markers.

Objective: Understanding the content of the sections in a newspaper is essential to give students access to more of the English-speaking world around them.

Process: Clip an assortment of articles and other items from newspapers. Be sure to include enough items from all parts of the papers for all the groups to have plenty to choose from. Provide a list of all categories to be included in the posters. For example: Front page, metro, business, sports, lifestyles, entertainment, classifieds. Put the students into groups. Each group uses a poster board and creates a poster that represents the various items found in the different sections, choosing from the articles and items you provide. Ask the students to label the categories.

Taken from new Ways in Teaching Reading.

Activity 3

Name: Monitoring Comprehension

Topic: Monitor students comprehension while reading

Material: Article with long, descriptive paragraphs.

Objective: Allow students to reflect on their understanding of the article at different stages, to predict what may come next and to evaluate how well they are reading while they are engaged in doing it.

Process: Using the article you have selected, prepare questions for each paragraph that the students have to answer:

Ask readers to reflect on what may come next, and draw on previous cultural and personal experience.

Include some questions specifically about monitoring, in addition to the questions about comprehension, for example: *When you ran into a difficult word or meaning, what did you do? Did you reread the word? Read ahead hoping to find the answer? Look in a dictionary? Ask someone else?*

Cut the reading passage into paragraph pieces that you can tape in different places around the classroom in random order.

Group the students and send them around the classroom together, with each group starting at a different location.

Encourage students to work together and answer the questions as a group. They should discuss how they understood the text in order to answer the questions about comprehension and monitoring.

Have each group piece together the reading text in the correct order.

A general discussion at the end may focus on the main ideas, how students felt as they read each paragraph, and what strategies they used to figure out the paragraph order.

After each paragraph, insert a clue, rather than a question, to find the next paragraph. Clues could include pieces from the next or last paragraph.

Taken from new Ways in Teaching Reading.

WRITING ACTIVITIES

Activity 1

Name: Letters to complaint

Topic: Learn to complain in writing

Material: Chalkboard or overhead projector (OHP).

Objective: Sensitizes students to the differences in register between written and spoken forms, focusing on different language functions, for example, apologizing, giving invitations, offering congratulations, and offering condolences.

Process:

1. Ask students if they have ever written a letter of complaint. Elicit from students what kind of things people complain about in writing, for example, faults in new consumer products, poor services, incorrect bills. Write these up on the board.
2. Using some of the examples on the board, establish who the students would write to if they were to write a letter of complaint. For example, about a faulty CD player, they would write to the shop manager.
3. In pairs ask students to simulate
 - (a) a conversation with a friend about a CD player they have just bought, but which doesn't work properly.
 - (b) a phone call between a consumer with a complaints and the official person they are complaining to, for example, someone who has just bought a CD player that doesn't work properly and the manager of the shop they bought it from.
4. Ask students to write a letter of complaint to the manager of the shop.
5. In pairs ask students to discuss the differences between complaining: orally to a friend, orally to an official person and in writing to an official person.
6. Elicit differences from students and write them on the board in three columns: oral/friend, oral/official, written/official. The differences should include actual examples of language used.

7. Highlight the differences that have emerged among the three columns and focus on forms that would be appropriate for the letter. Then ask students to write another letter of complaint.

Taken from new Ways in Teaching Writing.

Activity 2

Name: Practical Business Writing

Topic: Inform some or request information

Material: Paper, appropriate addresses and references. Three standard business letters.

Objective: Give students a formula or a template for business letters, you foster confidence and facility with the language in a realistic situation while teaching both the process and the product

Process: 1. Present the following 10 principles to summarize the basics of business letter writing:

- Write concisely, eliminating stock phrases that serve no purpose, and using reasonably short sentences. Avoid jargon in favor of common words and phrases.
- Consider the reader's background and expected attitude toward the message, tailoring the words to the reader's situation and level of understanding.
- Write positively, eliminating negative words from the message.
- Strive for clarity, using familiar words and ensuring that grammar, punctuation, and spelling are correct.
- Check that the information in the message is accurate.
- Look for omissions and inconsistencies to ensure completeness.
- Strive for concreteness with specific amounts and figures, rather than abstract concepts.
- Use active, rather than passive, constructions to foster clarity as well as brevity.
- Ensure fairness-avoid evidence of stereotyping and prejudice.
- Finally, practice ethicality, ensuring that no impossible promises are made, no matter how much goodwill they might create.

2. Present a business letter format and guidelines for one of these three basic business letters: Inquiry letter, Order letter, Request for Assistance

3. Ask students to write a letter.

4. Have students evaluate their own or a peer's paper using the guidelines for the type of letter and also the 10 principles.

Activity 3

Name: Authentic Texts for Writing

Topic: Organize an effective memorandum

Material: Sample office memoranda. An editing checklist

Objective: Produce writing that reflects the conventions of professional communication.

- Process:
1. Collect examples of effective office memoranda of the type you want your students to practice writing themselves (About six examples are sufficient). Collect poorly written or weakly organized ones as well for text-revising practice. In addition, find an example of a checklist for writing effective memorandum that you feel will be useful to your students (see Appendix)
 2. Distribute copies of the memorandum to pairs or groups of students.
 3. Ask students to examine and compare the memoranda and to answer questions such as the following:
 - Where can you find information about the sender and receiver of the message?
 - What function does the subject heading serve?
 - How many paragraphs are there in the example? Are the paragraphs long and short?
 - Reading only the first paragraph, can you tell the main subject of concern in each example?
 - Do the sentences vary in the length and type?
 - Do the writers use different tenses in their writing?
 - Can you spot any grammatical or spelling errors?
 - Compare the examples, how do the writers end the memo?

4. As the students work through the memoranda and the questions, ask them to develop the checklist that they think captures the essence of an effective memorandum. The check list should consider issues of content, grammar, clarity, conciseness and style.
5. Allow students up to 45 minutes for this activity and then have groups presents their information.
6. Now distribute copies of you own editing checklist or writing guide.
7. Review the checklist and compare what each element includes with the information students have produced.
8. Summarize the main points of writing an effective memorandum and prepare students for the writing task.
9. Distribute copies of poorly written memorandum for the groups to analyze, using the checklist to guide them.
- !0. Each group should suggest how the memorandum can be improved.
11. After discussion, students should rewrite the weak examples on group or individual basis.

SAMPLE EDITING CHECKLIST

Content

- Use informative and specific headings
- Paragraph by idea.
- Retain first choice words.
- Eliminate unnecessary details.
- Proportion should match emphasis.
- Check accuracy and completeness of factual information.

Grammar

- Do not write fragments for sentences.
- Avoid run-on or fused sentences.
- Do not dangle verbal.
- Use parallel structure.
- Make pronouns agree with their antecedents.
- Make verbs agree with their subjects.
- Do not change tenses or words unnecessarily.
- Punctuate correctly.
- Choose appropriate words and phrases.
- Spell correctly.

Style

- Vary sentences patterns and length
- Substitute stronger verbs for weak ones.
- Prefer a personal, conversational tone.
- Adjust the tone and formality to suit the purpose and audience.
- Clarity
- Prefer short sentences and simple words.
- Use concrete words and phrases over vague general ones.
- Sequence ideas to indicate emphasis.
- Link properly to show relationship.
- Show clear transitions between ideas.
- Use clear references.
- Place modifiers correctly.
- Conciseness
- Prefer active-voice verbs and action verbs.
- Be emphatic and to the point.
- Highlight the main verbs of sentences.
- Cut clichés, redundancies and little-word padding.
- Eliminate needless repetition.

Taken from new Ways in Teaching Writing.

ANNEX 3

LISTENING TASKS

1. Outstanding researchers have referred to the development of this skill as the most important when babies start learning their native language. Non native speakers of any language, need to follow the same process when learning that language.

(Source: D. Nunan 1998 *Second Language Teaching and Learning* . Boston: Heinle & Heinle.)

WHY SPEAKING DELAY?

- Some people believe that learning a language is building a *map of meaning in the mind*. However, talking is not the best way to build up this cognitive map in the mind. To do this, the best method is to practice meaningful listening.
- *The listening-only period* is a time of observation and learning which provides the basis for the other language skills. It builds up the necessary knowledge for using the language.
- When this knowledge is clear and complete, the *learner can begin to speak*.

FIVE CONDITIONS FOR LANGUAGE LEARNING TO OCCUR:

- **The Message:**

The learners' attention is focused on the message (function), not on grammatical rules because language acquisition is considered to be an unconscious process. The form of the message requires:

1. The application of conscious language rules,
2. Lots of time to analyze the process of the rules and exceptions, consciously or by heart.

- **Understanding:**

The learner must infer the meaning of most of the message through techniques of simplification of grammar and vocabulary and by using organizational and contextual aids to understanding.

- **Quantity:**

It is necessary a great deal of listening activity before learners feel ready to speak.

- **Interest:**

The learners would like to listen to a relevant message related to their interests.

- **Low Anxiety:**

Listening is a receptive skill. The learners see the learning experiences very easy and relaxed. There is no reason for fears to arise.

Adapted from Nord, J. R. *Developing Listening Fluency before Speaking*, 1980: p.17

ANNEX 4
MULTIPLE INTELLIGENCES THEORY

Verbal/linguistic	Logical/mathematical	Visual spatial	Bodily/kinesthetic	Musical/rhythmic	Interpersonal	Intrapersonal
<ul style="list-style-type: none"> • Reading • Vocabulary • Formal Speech • Journal/Diary Keeping • Creative Writing • Poetry • Verbal Debate • Impromptu Speaking • Humor/Jokes • Storytelling 	<ul style="list-style-type: none"> • Abstract Symbols/Formulas • Outlining • Graphic Organizers • Number Sequences • Calculation • Deciphering Codes • Forcing Relationships • Syllogisms • Problem Solving • Pattern 	<ul style="list-style-type: none"> • Guided Imagery • Active Imagination • Color Schemes • Patterns/ Designs • Painting • Drawing • Mind-Mapping • Pretending • Sculpture • Pictures 	<ul style="list-style-type: none"> • Folk/Creative Dance • Role Playing • Physical Gestures • Drama • Martial Arts • Body Language • Physical Exercise • Mime • Inventing • Sports Games 	<ul style="list-style-type: none"> • Rhythmic Patterns • Vocal Sounds/Tones • Music Composition/Creation • Percussion Vibrations • Humming • Environmental Sounds • Instrumental Sounds • Singing • Tonal Patterns • Music Performance 	<ul style="list-style-type: none"> • Giving Feedback • Intuiting Others' Feelings • Cooperative Learning Strategies • Person-to-Person Communication • Empathy Practices • Division of Labor • Collaboration Skills • Receiving Feedback • Sensing Others' Motives • Group Projects 	<ul style="list-style-type: none"> • Silent Reflection Methods • Met cognition Techniques • Thinking Strategies • Emotional Processing • "Know Thyself" Procedures • Mindfulness Practices • Focusing/ Concentration Skills • Higher-Order Reasoning • Complex Guided Imagery • "Centering" Practices

GLOSSARY

Some terms have been used in this Syllabus, which may be unfamiliar to you. Simple definitions are included for this purpose.

Activity	Situation in which a lot of things are being done, usually in order to achieve a particular purpose.
Assessment	The learner's ability to reflect on the results of his/her learning process.
Attitudes	Expressions of positive or negative feelings towards the learning of a foreign language.
Awareness	Acquaintance, consciousness with knowledge.
Communication	Activity or process of giving information to other people or other living thing, using signals such as speech, body movements or radio signals.
Communicative Competence	The ability not only to apply the grammatical rules of a language in order to form grammatically correct sentences, but also to know when and where to use these sentences and to whom. It includes knowledge of the grammar and vocabulary of the language. Knowledge of rules of speaking, (knowing how to begin and end conversations, what topics may be talked about in different times of speech events, knowing which address forms should be used with different persons.) Knowing how to use language appropriately.
Curriculum	Knowledge, skills, materials, learning activities and terminal behavior required in teaching of any subject.
Cultural Component	The part of the language which includes the total set of beliefs, attitudes, customs, behavior, social habits, etc. Of the members of a particular society.
Evaluation	The whole process of determining the effectiveness of teaching and learning.

Feedback	Monitoring and adapting one's actions on the basis of the perceived effect on the environment. In Language activities, it is a response to the reactions of listeners and readers.
Formal Component	The part of the language which includes the linguistic patterns (structures).
Formative Evaluation	A learning activity through which the students learn from their own mistakes.
Function	A Communicative purpose of a piece of language.
Functional Component	A part of the language which refers to it as an instrument of social interaction rather than a system that is viewed in isolation. Language is often expressive and social. Language is often described as having three main functions: descriptive, expressive and social.
Global Development	The insertion of individual and national working forces into the world development.
Group work	Work in which the class is broken into small groups of few students. They may work simultaneously on the same topic but with different material on each table.
Input	Oral or visual stimuli from the formal or informal learning setting.
Integration of Skills	The teaching of the language skills in conjunction with each other, as when a lesson involves activities that relate listening and speaking.
Interaction	Communication between two people.
Learner	A person who is learning a subject or a skill.
Learning Strategy	A way in which a learner attempts to work out the meanings and uses of words, grammatical rules, and other aspects of language.

Learning Styles	The particular way in which the learner tries learning new things. There are four different learning styles.
Mediation	Action of changing events, experiences or sets of circumstances.
Methodology	The study of the whole process of language teaching with the aim of improving its efficiency.
Monitoring	Learners try to any correct errors what they have just said. The teacher may help them to do it by imitating her/him.
Pair-work	Work in which two students perform a task or different tasks simultaneously.
Principle	General rule you follow to achieve something.
Procedure	Action or series of actions to be completed in order to carry out a process.
Process	A series of actions that are carried out in order to achieve a particular result.
Profile	Amount of language learned at the end of the process.
Role –Play	Drama-like classroom activities in which the students take the roles of different participants in the situations. They may act out which might typically happen in that situation.
Skill	Knowledge and ability that enables you to do something well. Linguistic skills enable you to fulfill the communication needs.
Student/Learner	In a communicative approach, a student/learner is the person on whom the learning process is centered. The student learns by doing. She/he becomes an independent and interdependent learner.
Sub-Skills	A division of the skills, such as discriminating sounds in connected speech, understanding relations within a sentence identifying the purpose and scope of a presentation.
Syllabus	An educational program which states: a.) The educational purpose of the program (the ends).

- b.) The content, teaching procedures and learning experiences which will be necessary to achieve this purpose.
- c.) Some means for assessing whether or not the educational ends have been achieved.

Tasks

Steps or actions, which are carried out during an activity.

Warm-up

To stimulate the interest and the participation of the learner in an activity.